



Справочник Монстров:
существа
фраэрûна



Джеймс Вйятт и Роб Хейнсоу

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА®



СПРАВОЧНИК МОНСТРОВ:
СУЩЕСТВА ФАЭРЪНА

Джеймс Виятт и Роб Хейнсоу

РЕДАКТОР

Дуэйн Максвелл

ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

Ричард Бэйкер

ХУДОЖНИКИ

ВНУТРЕННИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Дарэн Бадэр, Эд Биэд, Теодор Блэк,
Сэм Вуд, Брайан Диспэйн, Майкл Калута,
Карл Кричлоу, Тодд Локвуд,
Дэвид Мартин, Монтэ Мур, Аллан Поллак,
Адам Рэкс, Вэйн Рэйнольдс,
Ричард Садина, Брайан Снодди,
Скотт Фишер

ХУДОЖНИКИ ОБЛОЖКИ

Бром, Генри Хайгинботэм

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Шон Гленн, Шерри Флойд

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР

Дэн Мьюрин

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Джастин Зайран

НАБОР И ШРИФТЫ

Эрин Доррис

РУКОВОДИТЕЛЬ ИЗГОТОВЛЕНИЯ

Чэз Дэлонг

**ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК,
ОФОРМЛЕНИЕ И ВЕРСТКА**

Валентин Дмалекс

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Эрик Бойд, Скин Вильямс, Джэфф Грабб, Трой Дэннинг, Монтэ Кук,
Джулия Мартин, Шон Рэйнольдс, Джонатан Твит, Эндрю Финч, Стивэн Шэнд

Основано на оригинальных правилах Подземелья и Драконы (Д&Д/D&D), созданных Гари Гигаксом и Дэйвом Арнэсонандом, новой версии Подземелья и Драконы (Д&Д/D&D), разработанных Джонотаном Твитом, Монтэ Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бэйкером и Питером Адкинсоном.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
Renton WA 98057-0707
QUESTIONS? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berohem
Belgium
+32-70-23-32-77

Вэб-сайт фирмы-производителя англоязычного варианта книги www.wizards.com/forgottenrealms

А

Аараккра	11
Абаллин.....	11
Абишай (Баатезу).....	12
Адская гончая Ксвида...8	
Айбрандлин.....	14
Аладжи.....	15
Асаби	16
Б	
Бихолдер Маг.....	17
Бихолдер, Семейство	
Глазное яблоко	17
Гудджер.....	18
Смертельный Поцелуй..19	
Бормотун.....	20
Бронированный Ужас...20	
Бэйнлар.....	22
В	
Великан	
Туманный	22
Фаэрлинн	23
Вытянутый ротовик.....24	
Вэмик	24
Г	
Гайбсил.....	25
Генаси, Планарник	
Водный	28
Воздушный	27
Земной	27
Огненный	27
Гигантский шагатель.....28	
Глубинное Отродье.....28	
Гоблин Декантера.....29	
Голем	
Алмазный.....	32
Изумрудный	31
Рубиновый.....	31

Тэйский	32
Граундлин.....	33
Гулгугтидра.....	34
Д	
Дварф	
Ардуниир	35
Арктический	35
Дикий	36
Дуэргар	35
Золотой	35
Щитовик.....	35
Демон	
Гхоур	36
Йочлоль.....	37
Допельгангер, Великий .38	
Дракон	
Бурый	41
Глубинный	42
Клыкастый.....	44
Песенный	45
Теневой	47
Драконоподоб	48
Драэглот	49
Ж	
Жало.....	49
Жалохвост	16
З	
Забиякожаб.....	50
Зеленый страж.....	51
Зомби Гибельный туман..52	
И	
Избранный.....	53
К	
Карабкающиеся когти...53	
Кваггот.....	54
Курст	83

Л

Ледяная змея	55
Леукротта	56
Летучая Мышь	
Костемышь.....	57
Страшила.....	58
Ночной Охотник.....	58
Лич	
Алхуун (илитилич).....86	
Арчлич (добрый лич).....87	
Бэзлорн (добрый лич).....87	
Бэйндлич.....	86
Ликантроп	
Литари	86
Оборотеакула.....	86
Оборотекот.....	86
Оборотекродил.....	85
Оборотемышь.....	84
М	
Малаугрим.....	58
Мертвец Бэйна.....	60
Мирлочар.....	60
Могильный Подрезатель.61	
Мязель.....	62
Н	
Нит.....	63
Нишруу.....	63
О	
Огненный Ньют.....	64
Огромностраж	72
П	
Паук	
Волосатый.....	65
Мечник.....	66
Перитон.....	66
Плащевик Лорд.....	67
Призрак	87

Проклятый Воитель ...68	
Птерофольк.....	69
Р	
Равенант.....	89
С	
Сив.....	70
Слизень, Гхаунадан...70	
Спектральная пантера.71	
Страж Бэйна.....	72
Т	
Тварь Ксвида.....	90
Тварь Малара.....	72
Темное дерево.....	74
Темнотварь.....	75
Тифлинг	
Фэй'ри.....	76
Танарукк.....	77
Ф	
Фаэримм	77
Ч	
Черный Единорог.....78	
Читин.....	79
Чолдрит.....	80
Ш	
Шаларин.....	80
Шарн.....	81
Я	
Янь-ти.....	91



От Переводчика

Данная книга, является моей первой работой по 3 редакции Д&Д. Хотелось бы выразить особую благодарность Demonand'y (адрес сайта в интернете www.dungeons.ru) за предоставление возможности приобретения англоязычного материала данной книги. Также хотелось поблагодарить мою сестру Елену, поддерживающую меня при переводе и редактировании книги. Заранее приношу извинения за возможные ошибки. Вопросы и замечания по поводу книги, присылайте на почтовый ящик, по адресу www.mistake32@torba.com.

Приятного Игропровождения!

СУЩЕСТВА ПО ТИПУ (И ПОДТИПУ).

(Бестелесный): спектральная пантера

Великан: великаны (оба)

(Воздушный): клыкастый дракон, туманный великан

(Водный): забиякожаб, сив, шаларин

Внешний (Хаотичный): драэглот, гхоур, йочлоль, мирлочар, нишруу

Внешний (Злой): абишай, адская гончая Ксвида, драэглот, йочлоль, гхоур, мирлочар

Внешний (Огненный): адская гончая Ксвида

Внешний (Законный): абишай, адская гончая Ксвида

Гуманоид: асаби, бормотун, дварф/карлик (все), жалохвост, забиякожаб, сив, шаларин

Дракон: драконы (все), айбрандлин

Зверь: страшила, ночной охотник,

(Земной): бурый дракон, глубинный дракон, фаэрлин (великан).

Магический зверь: бэйинлар, гигантский шагатель, леукротта, перитон, спектральная пантера, темнотварь, черный единорог

Механизм: бронированный ужас, големы (все), могильный подрезатель, карабкающийся коготь

Насекомое: волосатый паук, паук мечник

Нежить: зомби гибельный туман, костяная летучая мышь, курст, мертвец Бэйна, лич (все), призрак (все), проклятый воитель, страж Бэйна, равенант

Необычный: вытянутый ротовик, глубинное отродье, гулгугтидра, лорд плащевик, нит, семейство бихолдеров (все), фаэримм, чолдрит, шарн,

Оборотень: великий допельгангер, гхаунадан, ликантропы (все), малаугрим, птерофольк, тварь Малара.

(Огненный): айбрандлин, гигантский шагатель, огненный нют.

Растение: зеленый страж, темное дерево.

(Рептилия): асаби, драконье семейство, огненный нют, птеры, жаловост

Слизь: абаллин.

(Тень): теневой дракон.

Ужасный гуманоид: аараккра, аладжи, вэмик, гоблин декантера, граундлин, драконоподоб, жало, избранный, кваггот, мязель, огненный нют, читин, янь-ти.

Фэй: гайбсил.

(Холодный): ледяная змея.

(Электрический): песенный дракон.

Элементаль (Воздух): ледяная змея.

ВВЕДЕНИЕ

Они приходят из глубин земли, из бескрайних просторов темного Подземья.

Они приходят из зловонных шахт Абисса, из бесконечных, запутанных паутин – лабиринтов Королевы Пауков, из Бастиона Ненависти, главного места проживания крестника бога Бэйна.

Их порождают древние проклятья, их выращивают в магических лабораториях, их вызывают в отвратительных ритуалах и образуют в неудачных магических экспериментах.

Они являются слугами воли богов и исковерканным наглядным напоминанием о гневе богов, яростными силами и коварными агентами предательства.

Они всюду, от города темных эльфов Мензоберранзана до рая для воров, преступников и чудовищ – подземного Скуллпорта; от торговых анклавов хитроумных Красных Магов, создателей магических предметов, до нечестивых храмов Сирика, Ксви́ма и Шара; от шахт уходящих вниз Темной Твердыни, западной цитадели Зэнтарима, до небес над Звездными Высями...

Они странствуют по далеким горам, от Мирового Хребта до Громовых Пиков, и в дремучих лесах от Нэвэрвинтер Леса до древнего эльфийского дома, леса Кормансор. Они охотятся в Великой Пустыне Анауроч и в Море Падающих Звезд. Они несут угрозу хрупкому миру от диких Серебряных Кордонов, и до городского хаоса Вэстгейта и Ватердипа, они крадутся в тенях Долинных Земель – несмотря на недремлющее око Эльминстера, Избранного Мистрой.

Демоны и полу-демоны, драконы и их семейство, ожившие мертвецы и неупокоенные души, обладающие магией, поедающие магию – всё это существа Фаэруна, монстры компаний Забытых Королевств.

В этой книге содержатся описания более чем восьмидесяти существ, которых можно использовать в приключениях в Подземельях и Драконах. Вы можете вставлять их в любую игру ДнД, но если вы проводите игру в Забытых Королевствах, то вы найдете дополнительную информацию об этих существах, которая применима в данном мире. Множество из них имеют определенную связь с некоторыми богами, злодеями, или местностями в Фаэруне, сердце Королевств. Другие просто отображают сущность Королевств – место, где может произойти что угодно, в месте, где вовлечена магия.

ТОЛКОВАНИЕ ВСТРЕЧАЕМЫХ ТЕРМИНОВ

Этот раздел объясняет, как правильно пользоваться описанием существа, включая обзоры наиболее распространенных атак и способностей.

Обзоры существ приведены в алфавитном порядке, у некоторых существ, как, к примеру, абишан, описание приводится от самого слабого до самого сильного.

В приложении, в конце книги описываются и поясняются группы существ которых можно объединить «шаблонно», по определенному типу существа. Например, курст, который внесен к подобным ему существам, в шаблон «курст».

В конце книги приведен список монстров соответственно их Серьезности Вызова, для того чтобы облегчить Мастеру Подземелий создавать столкновения соответственно уровню группы игровых персонажей.

ЧТЕНИЕ СТРОК

В каждом описании монстра существует определенный формат, описанный ниже. Информация дана в сжатой форме. Для большей информации о параметрах существ, консультируйтесь с книгами: *Руководство Игрока*, *Руководство МАСТЕРА Подземелий*, и *Справочник по Монстрам*.

БЛОК ОСНОВНЫХ ПАРАМЕТРОВ

Здесь содержится основная игровая информация о существе.

Наименование

Здесь приведено наименование существа, под которым оно наиболее чаще известно. В текст с описанием (он приведен после блоков основных и вторичных параметров), могут указываться и другие наименования.

Размер и Тип

В начале этой линии указывается размер (например, Огромный). Восемь категорий размеров кратко описаны в таблице ниже. Размер учитывается в Модификатор Класса

Доспеха (КД), и бонусе атаки, а также используется при проверке некоторых навыков. Размер существа также определяет, насколько далеко он достает на расстояние при проведении рукопашной атаки, и сколько места он занимает в сражении (смотри Занимаемое Пространство, Радиус Воздействия, ниже, а также Большие и Маленькие Существа в Сражении, Глава 8 в *Руководстве Игрока*).

Размеры Существ

Размер	КД/Мод-тор Атаки	Объем*	Вес**
Мелкий	+8	0,14м. и меньше	60гр. и меньше
Миниатюрный	+4	0,15м. – 0,3м.	60гр. – 0,453кг.
Крошечный	+2	0,31м. – 0,6м.	0,454кг. – 3,6кг.
Маленький	+1	0,61м. – 1,2м.	3,61кг. – 27,1кг.
Средний	+0	1,21м. – 2,4м.	27,2кг. – 225кг.
Большой	-1	2,41м. – 4,8м.	226кг. – 1812кг.
Огромный	-2	4,81м. – 9,6м.	813кг. – 14400кг.
Гаргантюан	-4	9,61м. – 19,2м.	14401кг. – 12,5т.
Колоссальный	-8	19,21м. и больше	112,5т. и больше

*Учитывается рост двуногих, у четырехногих длина тела (от носа до основания хвоста).

** Подразумевается что существо такой плотности, как обычное животное. Существо созданное из камня, естественно весит значительно больше. Газообразное существо весит гораздо меньше.

Размер и тип существа продолжает его тип (к примеру великан). Тип предопределяет то, как воздействует на существо магия; например, заклинание *командование растениями* воздействует лишь на существ, которые относятся к типу растений. Тип также предопределяет большинство характеристик и способностей существа, которые указаны ниже.

Великан: Это гуманоидное существо с огромной силой, обычно как минимум Большого размера. Великаны умелы в обращении со всеми видами простого оружия, и с любым оружием указанным в их описании. Если не отмечено, то великан имеет темновидение в диапазоне 18 метров. Пример: туманный гигант.

Внешний: Не-элементальное существо, пришедшее из другого измерения, реальности или плана. Если не отмечено, то они имеют темновидение 18м.

Уничтоженного внешнего невозможно оживить или воскресить, хотя вернуть к жизни его могут заклинания *желание* и *чудо*. Пример: мирлочар.

Гуманоид: У него обычно две руки, две ноги, и одна голова, или человекообразное туловище с руками и головой. Гуманоиды могут обладать несколькими сверхприродными или экстраординарными способностями, и обычно Маленького или Среднего размеров. Каждое гуманоидное существо имеет свой типовый модификатор (смотри ниже). Гуманоиды знакомы со всеми типами простого оружия, и с оружием указанным в их описании. Пример: забиякожаб.

Дракон: Рептилоподобное существо, обычно крылатое, с магическими или необычными способностями. Дракон имеет иммунитет к эффектам сна и парализа. Если не указано, дракон имеет темновидение в радиусе 18м, и видение при низком освещении. Пример: клыкастый дракон.

Животное: Животное – негуманоидное существо, обычно позвоночное. Для большей информации, смотри *Справочник Монстров*. (В этой книге нет существ, относящихся к типу Животное).

Зверь: Зверь, это не историческое, позвоночное существо, с весьма разумной, обычной анатомией, без магических или каких-то необычных способностей. Если не отмечено, зверь имеет зрение при плохой освещенности и темновидение на дистанции 18м. пример: ночной охотник (глубинная летучая мышь).

Магический Зверь: Эти создания подобны обычным зверям, но обладают сверхприродными и экстраординарными способностями. Если не отмечено, то они имеют темновидение 18м и зрением при низком освещении. Пример: Перитон.

Механизм: Это оживленный объект, или искусственно созданное существо. Механизмы обычно не имеют показателей Интеллекта, и никогда не имеют показателей Телосложения. Механизм иммунен к эффектам, воздействующим на разум (эффектам: обаяния, принуждения, иллюзий, копирования и морали), а также эффектам яда, сна, парализа, ошарашивания, болезни и смерти, некромантии.

Механизмы не способны самостоятельно лечить повреждения, хотя их можно лечить. Также механизмы можно ремонтировать. Улучшенные механизмы те, что наделены

специальными способностями регенерации, и быстрого лечения. Механизм не получает критических попаданий, временных повреждений, повреждения параметры, высасывания параметра или энергии. Он иммунен к любому эффекту требующему проверку Стойкости (если этот только эффект не распространяется и на эти объекты). Механизм не рискует умереть от массивного повреждения (смотри Главу 8 *Руководства Игрока*), но если количество хит-поинтов снижено до 0 или ниже, то он мгновенно разрушен. Так как он никогда не был живым, механизм невозможно оживить или воскресить.

Если не отмечено, механизмы обладают темновидением в радиусе 18м. Пример: Бронированный ужас.

Насекомое: В этот типы включены: насекомые, пауки, атроподы, черви и прочие беспозвоночные. У данных существ отсутствует Интеллект, следовательно, они иммунны к эффектам воздействующим на разум (эффектам: обаяния, принуждения, иллюзий, копирования и морали). Если не отмечено, то насекомые имеют темновидение на диапазоне 18 метров. Пример: волосатый паук.

Нежить: Эти существа когда-то были живыми, после смерти их вновь подняли с помощью ритуалов или сверх природных способностей. Нежить иммунна к ядам, сну, парализу, ошарашиванию, болезни, эффектам смерти и некромантии, а также эффектам воздействующим на разум (эффектам: обаяния, принуждения, иллюзий, копирования и морали) если только не отмечено что эффект распространяется на нежить. На мертвых не распространяются критические попадания, временные повреждения, повреждение параметра, высасывание параметра или энергии. У них нет показателей Телосложения, и следовательно им не нужно делать проверки Стойкости каких либо эффектов (если он не затрагивает его напрямую). Мертвый заклинатель магии использует модификатор Обаяния, для проверки Концентрации.

Мертвецы, у которых нет показателей Интеллекта, не способны самостоятельно излечивать свои повреждения, хотя их можно вылечить. Негативная энергия (так как в заклинании *причинить ранение*) лечит мертвых существ. Специальные качества, регенерация и быстрое заживление действуют в любом случае, вне зависимости от показателя Интеллекта существа.

Мертвому существу не грозит смерть от массивного повреждения, но если его хит-поинты снижены до 0 и ниже, он немедленно умирает. Большинство нежити обладает темновидением в диапазоне 18 метров.

Нежить невозможно воскресить. *Воскрешение* возвращает их к жизни, но большинство попыток неудачны (см. Возвращение к Жизни, Глава 10, *Руководство Игрока*). Пример: Проклятый воитель.

Необычный: У необычного очень странная анатомия, нестандартные способности, чужеродное мышление, или любая комбинация из этих трех признаков. Если не указано отдельно, то необычные обладают темновидением на расстоянии в 18 метров (см. Глава 3 *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*). Пример: чолдрис.

Оборотень: Эти существа имеют постоянную форму тела и облик, но способны принимать другие формы. Если не отмечено, оборотни обладают темновидением в радиусе 18м. Пример: гхаунадан.

Растение: Это представители растительной жизни. Они иммунны к ядам, сну, парализу, ошарашиванию и полиморфингу. Они не подвержены критическим попаданиям и эффектам воздействующим на разум (эффектам: обаяния, принуждения, иллюзий, копирования и морали) если только не отмечено что эффект распространяется и на растения. Если не отмечено, то растения имеют зрение при низком освещении. Пример: темное дерево.

Слизь: Существо с аморфным, изменчивым телом. Оно иммунно к эффектам яда, сна, парализа и ошарашивания, полиморфа. У слизи нет определенного перед и тыла, поэтому ей нельзя нанести тыльное или критическое попадания. Слизь слепы, но имеют особую способность слепое зрение. У них нет показателей Интеллекта, поэтому они иммунны к эффектам воздействующим на разум (эффектам: обаяния, принуждения, иллюзий, копирования и морали). Пример: абаллин.

И хотя слизи не имеют определенных типов доспехов, их все равно тяжело уничтожить, так как их тела состоят из сплошной протоплазмы. Это отражено в бонусе их хит-поинтов (в дополнение к броскам Кубиков Хит-Поинтов и Телосложения) в соответствии с размером, как указано в таблице ниже.

Размер	Бонусные Хит-Поинты	Размер	Бонусные Хит-Поинты
Мелкий	–	Большой	15
Миниатюрный	–	Огромный	20
Крошечный	–	Гаргантюан	30
Маленький	5	Колоссальный	40
Средний	10		

Ужасный гуманоид: Такие существа имеют ужасные или аномальные черты, и обычно имеют сверхприродные способности. Если не отмечено, то они имеют темновидение 18м. Ужасные гуманоиды знакомы со всеми типами простого оружия, и с оружием указанным в их описании. Пример: огненный ньют.

Фей: Это существо, наделенное сверхприродными способностями, и связанное с природой или какой-то силой или местом. Феи обычно имеют форму человека. Если не отмечено, фей имеет зрение при низком освещении. Пример: гайбсил.

Элементаль: Элементаль – существо, состоящее из одного, из основных четырех классических элементов: воздуха, воды, земли и огня. Она иммунная к эффектам яда, сна, парализа и ошарашивания. У элементали нет определенного перед и тыла, поэтому ей нельзя нанести тыльное или критическое попадания. Если не отмечено, элементаль обладает темновидением на расстоянии 18 метров.

Убитую элементаль нельзя оживить или воскресить, но её можно вернуть к жизни с помощью заклинаний *желание* или *чудо*. Пример: ледяная змея.

Модификации типов

Помимо основного типа, в скобках может быть дополнительно уточнена модификация типа существа (например, огненный), указывающая на то, что существо связано с каким-то элементом, формой энергии, формой существования и тому подобному. Модификация создает подтип внутри основного типа, как гуманоид (гоблиноид); связывает существо с определенными параметрами, или внешний (злой); связывает с различными точками взглядов на мир. Так, например, айбрандлин и гигантский шагатель принадлежат к типам дракон и магический зверь, соответственно, но они также относятся к подтипу огненный.

Некоторые типовые модификации, влияющие на параметры существ рассмотрены ниже.

Бестелесный: У такого существа нет физического тела. Его могут повредить лишь другие бестелесные существа, или магическое оружие +1 и выше, также его повреждают заклинания, магические способности, сверхприродные способности. Он иммунен ко всем не магическим атакам. Даже при попадании заклинаний или магического оружия, у него есть 50% шанса того, что он избежит повреждения из-за своей нематериальной сущности (исключение энергетические эффекты, как *магическая стрела*, или атаки оружием по типу касания призрака). У бестелесного нет природного доспеха, но его бонус уклонения равен модификатору Обаяния (всегда как минимум +1, даже если Обаяние существа не дает его).

Бестелесные способны при желании проходить сквозь сплошные объекты (камень, дерево и т.д.), но не сквозь энергетические силы. Его атаки проходят (он игнорирует их) сквозь природную броню, надетый доспех и щит, хотя всегда учитываются бонусы уклонения и энергетические силы (как, например, *волебный доспех*). Бестелесные передвигаются бесшумно, их невозможно услышать проверками Прислушивания, если персонаж сам не объявляет о её выполнении. У них нет показателей Силы, поэтому модификатор Ловкости применяется к рукопашным и метательным атакам.

Огненный: Эти существа иммунны к повреждениям от огня. Но получают двойные повреждения от холода, если они провалили проверку спас-броска. Если проверка успешна, то они получают лишь половину повреждений.

Холодный: Эти существа иммунны к повреждениям холодом. Но получают двойные повреждения от огня, если они провалили проверку спас-броска. Если проверка успешна, то они получают лишь половину повреждений.

Кубики Хит-Поинтов

В этой строке отмечается количество и тип кубиков для определения хит-поинтов существа, а также бонусные, если есть, хит-поинты. В скобках отмечено среднее количество хит-поинтов существа.

Количество Кубиков Хит-Поинтов также указывает на то, как действуют заклинания на существо, уровень его естественного лечения, а также максимальный разряд в навыках.

Инициатива

В этой строке указывается модификаторы бросков инициативы. В скобках указывается исток этого модификатора (обычно это модификатор Ловкости существа, и отличительная черта Улучшенная Инициатива).

Скорость

В этой строке отмечена тактическая скорость существа по земле (расстояние покрываемое им за одно передвижение). Если есть доспех, снижающий скорость он указывается рядом в скобках, тип доспеха, и насколько снижает.

Если существо способно передвигаться по иному, это указывается после основного передвижения. Если не отмечено, то иные способы природные (не магические).

Роющий: Существо может рыть туннели в земле, но не в скалах, если это не отмечено. Если оно роет, то оно не может применять бег.

Взбирающееся: Существо способное передвигаться, взбираясь, получает бесплатно навык Взбирание, и +8 расовый бонус на все его проверки. Существо обязано выполнить проверку Взбирания, для передвижения по стене или крутому склону с КС более чем 0, но имеет право приёма 10 (см. Проверки без Броска, 4 Главу *Руководства Игрока*), даже выполняя перебежки или другие маневры. Выбрав ускоренное взбирание (см. навык Взбирание в Главе 4, *Руководство Игрока*), оно передвигается с двойной скоростью взбирания (или обычной наземной, какой показатель ниже) и делает одну проверку навыка со штрафом в -5. Во время взбирания, существа не способны применять бег.

Полет: Создание способно лететь при указанной скорости, неся не более чем среднюю нагрузку (смотри Переносимая Ёмкость, Глава 9 *Руководство Игрока*, и Сила, ниже). Все скорости полета включают в себя маневренность, она отмечается рядом в скобках.

Превосходная: Существо при желании способно исполнить любой воздушный маневр. Оно движется по воздуху с такой легкостью, как человек по земле.

Хорошая: Существо очень ловкое в воздухе (как домашняя муха или птица), но не может резко изменить направление полета, как более маневренные.

Средняя: Существо летает так проворно, как маленькая птичка.

Плохая: Существо летает как большая, громоздкая птица.

Неуклюжая: Существо летает кое-как.

В полете существо может проводить пикирующие атаки. Пикирование действует, как и стремительная атака, но для пикирования необходимо расстояние как минимум 9 метров. Его выполняют лишь когтями, но оно причиняет двойные повреждения. Существа способны применять бег во время полета, но если они летят по прямой линии.

Для большой информации обращайтесь к Главе 3 *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ* – Тактика Воздушных Перемещений.

Плавание: Существо, двигающееся в воде, перемещается в жидкости не выполняя проверок Плавание. Оно получает расовый бонус +8 к проверкам навыка Плавание при выполнении специфических движений, или уклонения от опасности. Существо всегда способно применить 10, если делает перебежки или преследуемо. Они могут применять бег, но если передвигаются по прямой линии.

Класс Доспеха (КД)

В этой строке дается информация о Классе Доспеха существа в условиях обычного боя, в скобках отмечены модификаторы (обычно: размер, Ловкость, природный доспех).

Атаки

Здесь отмечены все физические атаки существа, с естественным или изготовленным видами оружия.

Естественное оружие: Оно включает в себя зубы, когти, жало и т.д. В строке отмечено число атак (2 когтя, например), бонус атаки, и её тип – рукопашный или метательный. Первым идет доминирующий вид оружия, с модификаторами атак, включая размер и Силу (рукопашные), Ловкость (стрелковые). Существа с отличительной чертой Миниатюрное Оружие, могут применять и модификатор Ловкости в рукопашных атаках.

Остальное оружие вторично, и имеет штраф атаки -5, вне зависимости от его количества. Существа с чертой Мультиатака (смотри Отличительные Черты, ниже) страдают штрафом лишь в -2 ко вторым атакам.

Все вышеупомянутое, подразумевает, что существо проводит полные атаки (смотри Глава 8, *Руководство Игрока* Действие Атаки), и использует всё естественное оружие. Если существо использует варианты атаки (и, следовательно, проводит лишь одну атаку), то оно использует все бонусы своей первой атаки.

Если не отмечено, то все атаки выполненные естественным оружием. Считаются критическими при выбросе на 1d20, числа 20.

Изготовленное оружие: Существа, использующие мечи, луки, копья и т.д. следуют тем же правилам что и персонажи, включая правила штрафов нескольких атак и сражения с оружием в каждой руке. Используются все шаги множественной атаки, и включаются все модификации.

Повреждение

В этой строке указаны повреждения для каждой атаки существа. Наносимые повреждения всегда как минимум 1 пункт, даже если отнимание от броска кубика равно или ниже 0.

Естественное оружие: Повреждение первой атаки существа, включает в себя весь модификатор Силы (в 1,5 раза, если это единственная атака существа). Следующие атаки получают лишь половину модификатора от бонуса Силы.

Если атака причиняет специфический эффект (яд, болезнь), кроме повреждений, то он отмечается рядом.

Если не указывается в описании, то все критические атаки существ, причиняют двойные повреждения.

Естественное оружие распределяется на те же типы, как и обычное оружие. Основная часть указана ниже.

Укус: Существо проводит атаку своим ртом, причиняя колющее, рубящее и ударное/дробящее повреждения.

Коготь или Гребень: Создание разрезает своими острыми придатками плоть противника, причиняя колющее и рубящее повреждения.

Бодание: Существо пронизывает, как копьём, своим рогом или подобным выростом противника, причиняя колющее повреждение.

Сильный удар: Существо ударяет своими придатками оппонента, причиняя ударное/дробящее повреждения.

Жало: Существо втыкает жало во врага, причиняя колющее повреждение. Жала обычно ядовиты.

Изготовленное Оружие: Используя мечи, луки, копья и т.д., существа применяют те же правила, что и остальные персонажи. Бонус для атак двуручным оружием увеличивается в 1,5 раза от модификатора Силы (если есть бонус), вторичные атаки получают лишь половину модификатора.

Занимаемое Пространство/Радиус Воздействия

В этой строке указывается, сколько пространства необходимо существу, чтобы эффективно сражаться, и насколько близко ему необходимо быть к противнику, чтобы провести атаку. Это пишется в виде Хм. на Хм./Хм. Числа перед дробью показывают пространство боя существа (первый ширина, второй длина). Число после дроби расстояние, на которое существо может достать в ближнем бою. В скобках отмечается увеличенное воздействие создание, если у него есть щупальца, специфическое оружие, и т.д.

Специальные способности

Множество существ обладают необычными способностями, включающими в себя специфические формы атак, устойчивости или неуязвимости к определенным типам повреждений, необычными чувствами и т.д. описание таких качеств относят к Специфическим Атакам и Специальным Качествам. Последние включают в себя защиты, уязвимые места, и другие качества не связанные с типами нападения.

Специальные качества подразделяют на магические (Мчк), экстраординарные (Экс) и сверхприродные (Спр).

Экстраординарные: К экстраординарным способностям относят способности не связанные с магией, на них не влияет *поле антимгии*, а также любое свойство, вступающее в конфронтацию с магией. Использование экстраординарной способности, является свободным действием, если только не отмечено что-то иное.

Магические: К ним относят способности связанные с магией, и действующие наподобие заклинаний (хотя они и не заклинания, и поэтому не требуют ни вербальных, материальных, соматических компонентов, а также фокусирование или затраты очков опыта). Они попадают под влияние *поля антимгии*, и являются объектом устойчивости к магии.

Эти способности имеют ограничение в количестве раз использования на день. Способности с отметкой «по желанию» используются без ограничения. Использование магической способности является стандартным действием, если только не указано где-то иное, она является объектом благоприятной атаки. Эту способность возможно сбить точно так же как и заклинание. Их нельзя использовать как контрзаклинания, а также проводить такое же против них.

Для существ с магическими способностями обязательно указывается уровень заклинателя, это необходимо для определения переменных данных заклинаний, зависящих от уровня (таких как, диапазон поражения, длительность заклинания). Уровень заклинателя ни в коем случае, не ограничивает вид обладания этих способностей, иногда указанный уровень заклинателя, значительно выше текущего уровня активирующего необходимого для активации некоторых заклинаний. Если уровень заклинателя не указан, то за уровень берется число Кубиков Хит-поинтов существа.

Спас-броски (если есть) для магических способностей рассчитываются как: 10+уровень заклинания, на которое подобна способность+модификатор Обаяния существа.

Сверхприродные: Эти способности магические и попадают под влияние поля *антимагии*, но не подвергаются к устойчивости от магии. Использование этой способности является стандартным действием, если только не имеет какое-то обособление. Их можно использовать ограниченное количество раз или по желанию, как и магические способности. Однако, сверхприродные способности не являются объектом благоприятной атаки, и не требуют проверки Концентрации. Если не указано, то показатель уровня заклинателя равен количеству КХП существа.

Специфические атаки

В этой строке отмечаются все специфические атаки существа в порядке от наиболее часто используемых, до менее частых. Если у существа нет специфических атак, то эта строка отсутствует. Обзор распространенных специфических атак приведен ниже, дополнительная информация об атаках приводится в описании существ. В целом, «существо» обозначает того, кто проводит такую атаку, «опponent» цель атаки.

Потеря Показателей Параметров (Спр): Некоторые атаки способны понизить одну из способностей опponentа. Такая потеря может быть временной или постоянной (смотри Потеря Показателей Параметров в 3 Главе *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

Высасывание Параметров: Такой эффект навсегда понижает параметры живого опponentа, когда существо проводит успешную рукопашную атаку. В описании существа отмечается параметр и количества высосанных пунктов. Если при такой атаке происходит критическое попадание, то количество высосанных пунктов удваивается (если повреждение выражено в диапазоне кубика, то бросьте два кубика). Высасывающее существо излечивает 5 пунктов повреждения своего тела (10 при критическом попадании) вне зависимости от количества высосанных пунктов. Если количество полученных хит-поинтов превышает базовые хит-поинты существа, то оно получает временные сверх хит-поинты.

Некоторые такие атаки позволяют проведение проверки Стойкости с КС 10+1/2 КХП высасывающего существа+модификатор Обаяния высасывающего существа (точный КС дается в описании существа). Если такового нет, то проведение спас-броска запрещено.

Высасывание Энергии (Спр): Такая атака ослабляет жизненные силы живого опponentа, и происходит автоматически при проведении успешной стрелковой или рукопашной атак. Каждое успешное высасывание энергии, причиняет один или более негативных уровней (в описании указывается количество). Обращайтесь для детализации к 3 Главе *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* – Высасывание Энергии. Если при такой атаке происходит критическое попадание, то количество высосанных пунктов удваивается. Высасывающее существо излечивает 5 пунктов повреждения своего тела (10 при критическом попадании) вне зависимости от количества высосанных пунктов. Если количество полученных хит-поинтов превышает базовые хит-поинты существа, то оно получает временные сверх хит-поинты.

Опponent пораженной такой атакой, получает –1 штраф ко всем проверкам навыков и параметров, атак, спас-бросков, теряет 5 хит-поинтов, и теряет один уровень или КХП (что

используется при вычислении) за каждый полученный негативный уровень. Заклинатель теряет один слот заклинаний из самого высокого уровня которые он может активировать, если оно запасено и не выпущено, то оно забыто; эти потеря существуют до тех пор, пока негативный уровень не снят.

Время действия негативных уровней 24 часа, или до тех пор, пока они не сняты с помощью магии, например, *восстановление*. В этот момент, опponent должен провести проверки Стойкости (КС 10+1/2 КХП высасывающего существа+модификатор Обаяния высасывающего существа). Успешная проверка означает, что негативный уровень ушел, не причинив ущерба, провал означает, что негативный уровень спал, но уровень существа снижен на один от его первоначального уровня. Для каждого негативного уровня, проводится отдельный спас-бросок.

Внешность Внушающая Страх (Экс): Эта способность делает внешность существа устрашающей для глаз противника. Эффект происходит автоматически, когда существо выполняет эффектное действие (такое как: стремительная атака, выполнение атаки, визг, рев). Опponent, попадающий в зону поражения, и очевидцы действий впадают в шок или пугаются (смотри 3 Главу *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

Действие необходимое для запуска этой способности дается в описании существа. Обычно диапазон 9 метров, но в строке могут быть исключения. Длительность эффекта, обычно 5д6 раундов.

Эта способность поражает лишь опponentов с количеством уровней или КХП меньшим за количество КХП существа.

Попадаемый под эффект опponent может устоять при успешной проверке Воли (КС 10+1/2 КХП устрашающего существа+модификатор Обаяния устрашающего существа). Опponent, успешно выполнивший проверку, не попадает под влияние устрашающей внешности существа на один день.

Завораживающий взгляд (Спр): Этим атакам подвергаются опponentы, смотрящие в глаза существа (смотри Завораживающие Атаки в Главе 3 *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*). У этих атак самые различные виды эффектов: окаменение, смерть, обаяние, и т.д. Обычный диапазон равен 9 метрам, но для деталей сверяйтесь с описанием существа.

Типы спас-бросков различны, однако обычно это проверки Стойкости и Воли. КС 10+1/2 КХП завоораживающего существа+модификатор Обаяния завоораживающего существа (точный КС приводится в описании существа). Успешная проверка нейтрализует эффект. В описании монстра в краткой форме описывается тип завоораживающей атаки.

Каждый опponent в зоне поражения, обязан пройти проверку спас-броска, причем выполнять её каждый раунд в начале своего хода в порядке инициативы. Уязвим только тот, кто непосредственно смотрит на существо с завоораживающим взглядом. Опponentы могут избежать проверок, не глядя на существо в одном из двух случаев:

Отведение взгляда: Опponent избегает столкновения с взглядом лица существа, вместо этого смотря на его тело, на его тень, отслеживая его, смотря на отражающую поверхность и т.д. Каждый раунд опponent имеет 50% шанса, того, что ему не нужно будет проводить проверку спас-броска.

Вслепую: Опponent полностью не видит существо (возможно, он стоит к нему спиной, или у него закрыты глаза). Существо с завоораживающим взглядом полностью скрыто от опponentа.

Существо свободно может использовать взгляд как действие атаки на противника находящегося в зоне поражения. Опponent будет обязан провести спас-бросок или попытаться избежать взгляда, как было описано выше. В последнем он может провести две проверки в течение раунда, одну перед ходом существа, вторую во время хода существа.

Завораживающий взгляд поражает бестелесных опponentов. Если не отмечено, то существо免疫но к своему завоораживающему взгляду.

Заклинания (Мчк): Некоторые существа способны применять магические или жреческие заклинания, как представители классов имеющих доступ к активации магии (а также применять, соответственно, магические предметы). На существ распространяются те же правила и ограничения, что и на персонажей активирующих заклинания.

Существа применяющие заклинания не обязательно имеют определенный класс, если только это не указано, и поэтому не получают классовые способности. К примеру, существо способное произносить заклинания магов как чародеев, не будет иметь талисман. Существо имеющее доступ к жреческим

заклинаниям должно заготавливаться их обычным способом, и не получает бонусных заклинаний.

Звуковые Атаки (Спр): Если не указывается отдельно, то звуковые атаки просчитываются по правилам растекания (смотри Глава 10 Прицельные Заклинания в *Руководстве Игрока*). Диапазон волны отсчитывается от существа наносимого атаку. Как только проведена атака, оглушенный объект, или заблокированные уши не попадают под влияние такой атаки. Прикрытие ушей перед атакой позволяет оппоненту проведение проверок спас-бросков против звуковых атак воздействующих на разум, но не других видов звуковых атак (те которые, например, наносят повреждения). Прикрытие ушей действие, занимающее весь раунд, также требует воск или иной звуко-непроводящий материал для формирования пробок в ушах.

Луч (Спр) или (Мчк): Лучи действуют как стрелковые атаки (смотри Прицельные Заклинания в 10 Главе *Руководства Игрока*). Он требует броска дистанционной атаки, игнорируя доспех и щит оппонента, и использует бонус к стрелковым атакам (если есть). Лучевые атаки применяются на коротких диапазонах (увеличение зоны поражения нет). В описании существа всегда отмечается максимальный диапазон поражения, эффекты, и если есть, возможные спас-броски.

Оружие Дыхания (Спр): Повреждение, причиненное атакой оружия дыхания, базируется на каком-то типе энергии (как, например, кислотное дыхание). Оно позволяет проверку Рефлекса для получения лишь половины повреждений, с КС 10+1/2 КХП атакующего дыханием существа+модификатор Телосложения атакующего дыханием существа (точный КС указывается в описании существа). Если не отмечено, то существо免疫но к своему оружию. Дыхания тип оружия дыхания сокращенно указан в статистике монстра.

Повреждение Параметров: Такие атаки повреждают какие-то параметры оппонентов. В описании существ указывается параметр и количество повреждений. Если при такой атаке происходит критическое попадание, то количество поврежденных пунктов удваивается (если повреждение выражено в диапазоне кубика, то бросьте два кубика). Временно поврежденные параметры восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день для каждого поврежденного параметра. Большинство ядовитых атак причиняют повреждение параметров, а также некоторые оружия дыхания. Также причиняют повреждение способностей, жало зеленых абишаев, высасывающая кровь, атака смертельного поцелуя, болезненное облако окружающее зомби Гибельного тумана.

Псионика (Мчк): Эти способности существо способно использовать благодаря силе своего разума. Их можно применять по желанию (неограниченное количество раз в день).

Удушение (Экс): При проведении успешной хватающей атаки (смотри Захват в Главе 8 *Руководства Игрока*), существо раздавливает своего оппонента, причиняя ему дробящее повреждение. Количество повреждения указывается в описании существа. Если у существа есть способность Улучшенного захвата (смотри ниже), то причиняемый вред от захвата идет в дополнение к повреждению, причиняемому оружием, используемым для захвата.

Улучшенный захват (Экс): Существо атакующее, и попавшее, используя рукопашное оружие (обычно когти или клыки), причиняет обычное повреждение, и может провести проверку захвата как свободное действие, не провоцируя благоприятную атаку (смотри Захват в Главе 8 *Руководства Игрока*). Дополнительной начальной атаки для закрепления не требуется, и Крошечные и Мелкие существа не получают штраф за свой размер. Улучшенный захват действует лишь на оппонентов меньших не менее чем на одну категорию за существо. Существо может выполнить полный захват как обычно, или с легкостью удерживать часть тела оппонента, используя захват. Если он переносит его на конец, он получает штраф -20 к проверкам захвата, но сам не считается фиксированным в захвате; существо не теряет свой бонус в КД из-за Ловкости, крепко держит позицию, и может выполнять остающиеся атаки против других оппонентов. Он даже способен выполнять передвижение (возможно уводящая оппонента), считается что он способен тянуть вес персонажа.

Успешное удерживание не причиняет дополнительное повреждение, если только существо не имеет способности – удушение. Если существо не душит оппонента, каждая успешная проверка захвата в раунд наносит автоматические повреждения указанные в захвате. Если же есть и удушение, то

оно прибавляется, (количество указывается в описании существа).

Если существо продолжает удерживать оппонента после атаки улучшенного захвата, то оно перетягивает его на свою зону. Это действие не дает возможности выполнять благоприятные атаки.

Яд (Экс): При провале проверки Стойкости оппонентом, ядовитые атаки наносят дополнительные повреждения, такие как повреждение параметров (см. выше), или какие-нибудь другие эффекты. Если не отмечено, то спустя 1 минуту, необходимо провести вторую проверку спас-броска (вне зависимости от того каким был первый результат), для избежания повторного повреждения. Спас-бросок Стойкости против яда исчисляется как, КС 10+1/2 КХП ядовитого существа+модификатор Телосложения ядовитого существа (точный КС приводится в описании существа). Успешная проверка предотвращает эффект яда.

Специальные Качества

В этой строке отмечаются все специальные качества существа, в порядке возрастания использования. Если таких качеств нет, то эта строка отсутствует. Описание наиболее распространенных качеств приведено ниже.

Быстрое Залечивание (Экс): Существо восстанавливает свои хит-поинты с поражающе быстрой скоростью, обычно по 2-хп в раунд, количество указывается в строке (например, бэйялар имеет быстрое залечивание 2). За исключениями, быстрое залечивание действует как обычное природное восстановление (смотри Глава 8 *Руководства Игрока*). Быстрое залечивание не восстанавливает хит-поинты утраченные от голодания, жажды и удушения, оно не позволяет существу восстанавливать, выращивать заново утраченные органы или конечности.

Регенерация (Экс): Существо с такой способностью очень тяжело убить. Повреждение, нанесенное ему, считается заниженным. Существо автоматически излечивает заниженное повреждение с определенной скоростью в раунд, как отмечается в строке (например, Тварь Малара регенерирует со скоростью 6). Определенные формы атак наносят полное повреждение существу, и их эффекты не исчезают. Для деталей сверяйтесь с описанием существа.

Регенерирующее существо, впадшее в бессознательное состояние из-за заниженных повреждений, может быть умерщвлено смертельным ударом (смотри Главу 7 *Руководства Игрока*). Атака не может автоматически преобразовываться в пониженное повреждение.

Формы атак не причиняющие повреждения хит-поинтов (это большинство ядов и дезинтегрирование) игнорируют регенерацию. Регенерация не восстанавливает утраченные в результате голодания, жажды, удушения.

Регенерирующие существа способны восстанавливать утраченные органы своих тел, заново приращивать утраченные конечности или части тела; больше деталей отмечено в строке описания существа. Отрезанные, оторванные части тела и не приращенные, сохнут и умирают.

Слепое Зрение (Экс): Используя чувства не связанные со зрением, как, ощущение вибрации, запах, точный слух, эхо локация, существо способно перемещаться и сражаться, как и существо со зрением. Невидимость и темнота не учитываемы, хотя существо все равно не способно находить бестелесных созданий. Зона действия такой способности отмечается в описании существ. Обычно, существу со способностью слепого зрения не нужно проводить проверки Прислушивания или Отслеживания для определения существ вблизи себя.

Снижение Повреждений (Спр): Существо игнорирует повреждение от большинства оружия и естественных атак. Раны залечиваются мгновенно, или оружие бьет без повреждений (в любом случае атаки не безрезультатны). Существо получает обычное повреждение от энергетических атак (даже если они не магические), заклинаний, магических способностей, сверх-природных способностей. Магическое оружие или существо со своим собственным снижением повреждения, изредка способно повредить врага, смотри ниже.

В строке указывается количество игнорируемого повреждения и тип оружия преодолевающего эту способность.

К примеру, ликантроп имеет снижение повреждения 15/серебро. Каждый раз, когда оппонент наносит удар оружием по ликантропу, повреждение от такой атаки снижено на 15 пунктов (до минимума 0). Однако, серебряное оружие наносит полное повреждение.

Любое оружие, более мощное за указанное в строке, преодолевает эту способность. (для деталей, обращайтесь к Таблице 3-13: Ранги Снижения Повреждений в *Руководстве Мастера Подземелий*).

Например, ликантроп (снижение повреждений 15/серебро) получает обычные повреждения от оружия с магическими бонусами +1 и выше, но не от не магического оружия, кроме как изготовленного из серебра.

Если же существо пытается повредить других существ со сниженным повреждением, его естественное/природное оружие воспринимается как вид не повреждающий самого существа. Однако, снижение повреждений с помощью заклинаний, таких как *камнекожа*, не влияет на эту способность. Количество снижения повреждения не связано с чем-либо. Так, Большой воздушная элементарь (снижение повреждений 10/+1) наносит полное повреждение ликантропу, так, будто атака производимая элементарью осуществлена оружием +1.

Острое обоняние (Экс): С этой способностью существо способно замечать приближающегося врага по запаху, вынюхивать скрытого противника, и выслеживать следы с помощью запаха. С такой способностью, оно может распознавать разные запахи, как человек различает цвета с помощью зрения.

По запаху существо обнаруживает оппонентов в диапазоне 9 метров. Если оппонент заходит с подветренной стороны, то диапазон увеличивается до 18-ти метров; с наветренной снижается до 4,5м. сильные запахи, как дым или гниющий мусор имеет удвоенную дистанцию в соответствии с диапазонами отмеченными выше. Сверхсильные запахи, как мускусный запах, или зловоние гулгуттиды, имеет тройной диапазон.

Когда существо замечает запах, то оно не знает его точного источника – лишь то, что он, где-то в зоне воздействия способности. Существо должно выполнить неполное действие, чтобы определить направление источника запаха. Если он приблизится к нему на 1,5 метра, оно точно будет знать, где находится источник.

С этой способностью, существо способно идти по следам, проверяя Мудрость, чтобы не сбиться со следа. Типичный КС для свежих следов 10 (нет разницы, от какой поверхности исходит запах). КС повышается или понижается от того насколько силен оставленный запах, количество существ, время прошедшее после того как был оставлен след. За каждый час, после того как остыл след, КС повышается на 2. Способность полностью подчиняется правилам отличительной черты Чтение Следов. Существа идущие по запаху игнорируют состояние поверхности и плохую освещенность.

Устойчивость к энергии (Экс): Существо игнорирует повреждение определенного типа субстанции (обычно кислоту, холод, огонь или электричество). В порядке списка отмечается количество и тип игнорируемого повреждения. К примеру, гоблин Декантера обладает устойчивостью к холоду 5, он соответственно игнорирует первые 5 пунктов повреждения холодом каждый раунд.

Устойчивость к Магии (Экс): Существо способно избегать воздействие заклинаний и магических способностей направленных на него. В строке отмечается число устойчивости. Для проверки сработало ли заклинание или способность, заклинатель обязан пройти проверку уровня (1d20+уровень заклинателя). Если результат равен или превышает устойчивость существа, то заклинание сработало на нем, хотя существо имеет право сделать проверку спас-броска (если она позволена). Смотрите 3 Главу *Руководства Мастера Подземелий* для уточнения.

Спас-броски

В этой строке отмечаются модификаторы спас-бросков существа по Стойкости, Рефлексу и Воле, которые включают в себя тип существа, модификаторы его параметров и специальные качества.

Параметры

Здесь пишутся все шесть показателей параметров существа, в обязательном порядке: Сила (Сила), Ловкость (Ловк), Телосложение (Тело), Интеллект (Интел), Мудрость (Мудр), Обаяние (Обн). Большинство параметров работают так, как это описано в Первой Главе *Руководства Игрока*, но с некоторыми исключениями.

Интеллект: Существо способно общаться на всех языках, которые отмечены в его описании, плюс один дополнительный

язык, за каждый пункт бонуса по Интеллекту. Существо с Интеллектом 3 и выше, владеет и понимает как минимум один язык. (Если не указано, то тогда это Общий).

Нонпараметры: У некоторых существ, нет в наличии определенных параметров. Показатель нонпараметра не равен 0, он отсутствует полностью. Модификатор такого параметра +0. У каждого нонпараметра свои особенности, они ниже следующие.

Сила: Любое существо, которое способно производить какие-то процедуры с физическими объектами, должно иметь показатель Силы как минимум 1.

У существа с нонпараметром Сила нет никакого взаимодействия с прямой силой, обычно из-за того, что у них отсутствует физическое тело (пример, нишруу), или, потому что оно не передвигается (шрайкер, смотри *Справочник Монстров*). Существо автоматически проваливает проверки Силы. Если существо способно проводить атаки, то к его базовым атакам прибавляется модификатор Ловкости, вместо модификатора Силы.

Ловкость: Любое существо способное перемещаться имеет минимум один пункт Ловкости. (В этой книге у всех существ есть показатель Ловкости).

Если Ловкость отсутствует, то передвижение невозможно. Если он способен действовать (как, активировать заклинания), то к проверкам инициативы применяется модификатор Интеллекта. Все проверки Ловкости и спас-броски Рефлекса существо автоматически проваливает.

Телосложение: Любое живое существо, имеет минимум один пункт Телосложения.

Существо, у которого нонпараметр Телосложение, отсутствует тело (например, спектр; смотри *Справочник Монстров*) или нет процессов обмена (Карабкающиеся когти). Оно невосприимчиво ко всем эффектам требующим проверку Стойкости, если только эффект не поражает объекты. Например, на зомби не действует никакой тип яда, но на него воздействует заклинание *дезинтеграция*. Существо также имеет иммунитет к повреждению параметров, высасыванию параметров и энергии, и всегда проваливает проверки Телосложения.

Интеллект: Существо способное думать, учить или запоминать, всегда имеет минимум 1 Интеллекта.

Существо без показателя Интеллекта (бронированный ужас, например) является автоматом, реагирующий самими простыми инстинктами или полностью запрограммирован. Он иммунен ко всем эффектам, поражающим разум (обаяние, принуждение, иллюзии, копирование и мораль) и автоматически проваливает проверки Интеллекта.

Мудрость: Любое существо, способное воспринимать окружающий мир по своему усмотрению, имеет минимум 1 пункт Мудрости. (В этой книге у всех существ есть показатель Мудрости).

Любой, у кого нет показателя Мудрости, воспринимается как объект, а не существо. А так же любой, у кого нет показателя Мудрости, отсутствует и показатель Обаяния, и наоборот.

Обаяние: Любое существо способное замечать разницу между собой и вещами не похожими на него имеет минимум 1 пункт Обаяния. (Все существа в этой книге имеют показатели Обаяния).

Любой, у кого нет показателя Обаяния, воспринимается как объект, а не существо. А так же любой, у кого нет показателя Обаяния, отсутствует и показатель Мудрости, и наоборот.

Навыки

В этой строке перечисляются все навыки, по алфавиту с собственным показателем, в который включены модификаторы параметров, бонусы от отличительных черт или расовые способности, которые указываются в описании существа. Все навыки в списке были приобретены как классовые навыки, если существо имеет класс (отмечается возле наименования существа). Если вы желаете добавить новые навыки, используйте соответствующую для определения количества пунктов навыков. Используйте любой навык неуказанный в описании существа как смежный, если только существо не имеет класса, в противном случае приобретайте навык, как и любой другой представитель определенного класса.

Тип существа и показатель его Интеллекта предопределяет количество пунктов навыков. Некоторые существа получают

бонусные пункты навыков за дополнительно полученные КХП, за превышение стандартного размера для существ своего вида.

Секция «Навыки» в описании существа, описывает расовые и другие бонусы, для того чтобы было все более доходчивым; эти бонусы, если не отмечено, не добавляются к указанным показателям навыков. Звездочкой отмечено (*), и в секции «Навыки» описывается это дополнение.

Отличительные Черты

В этой строке по алфавиту, перечислены все черты существа. В описании существа может находиться, дополнительная объяснительная информация.

Большинство существ используют те же черты, которые доступны всем персонажам, но у некоторых есть доступ к некоторым уникальным отличительным чертам. Смотрите сноску внизу этой страницы, с описанием этих черт.

БЛОК ВТОРИЧНЫХ ПАРАМЕТРОВ

В этом разделе приведена информация необходимая для МП при проведении компании, а не (обычно) для случайного столкновения. В большинстве случаев блок первичной информации включает информацию о строго определенных существах (к примеру, изумрудные големы), вторичная информация приводится лишь однажды, в конце блока основных параметров для всех существ.

Климат/Территория Обитания

В этой строке указывается местность, где наиболее чаще всего можно встретить это существо.

Холодный: Арктика и субарктика. Любая местность, где зима занимает большую часть года.

Умеренный: Любая территория, где происходит регулярная смена теплых и холодных сезонов.

Теплый: Тропики и субтропики. Любая территория, где большую часть года преобладает лето.

Водный: Пресные или соленые воды.

Пустынный: Любая засушливая местность, с крохотным количеством растений.

Лес: Любая местность, покрытая деревьями.

Холмы: Пересеченная местность, но возвышенности не достигают уровня гор.

Пустоши: Низкие, плоские, влажные территории; сюда включаются болота.

Горы: Местность, где возвышенности очень высокие, гораздо выше, чем холмы.

Луга/Равнины: Любая полностью плоская местность, не относящаяся к пустыне, пустошам и лесу.

Подземье: Территории, расположенные под поверхностью земли.

АТАКА В ПОЛЕТЕ (Общая)

Существо может проводить атаки, вися в воздухе.

Необходимые требования: Полет.

Преимущества: В полете, существо может выполнять действие передвижения (включая пикирование) и выполнять ещё одно какое-то действие в любой точке выполнения передвижения. Но, существо не может делать второе действия передвижения в раунде, если оно выполнило атаку в полете.

Обычно: Без этой черты существо может выполнять действие только до или после своего передвижения.

МУЛЬТИАТАКА (Общая)

Существо хорошо знает, как использовать все свое естественное оружие одновременно.

Необходимые условия: Три и более «экземпляра» естественного оружия.

Преимущество: Вторые атаки с естественным оружием получают штраф к атаке лишь -2.

Обычно: Без этой черты, все вторые атаки несут штраф к броскам атаки в -5.

МУЛЬТИЛОВКОСТЬ (Общая)

Существо прекрасно владеет всеми своими руками в сражении.

Необходимые условия: Ловк 15+, три или больше рук.

Организация

В этой строке отмечается, то какие группы способно формировать это существо. Число в скобках указывает, сколько взрослых, приемлемых к сражению существ может находиться в одной группе. В некоторых группах есть число мирных, не боевых существ, которое выражается в процентах от боевой популяции. Не боеспособные включают в себя детей, немощных и стариков, рабов, и других особей непригодных к бою.

Серьезность Вызова

Здесь отмечен средний уровень группы персонажей, на котором они способны справиться с одним таким существом при средней сложности. Подразумевается, что группа состоит из четырех полностью экипированных, и здоровых персонажей. При определенной доли удаче, группа выиграет поединок, возможно получив повреждения, но без существенных потерь. Для большей информации обращайтесь к Главам 4 и 7, *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Сокровище

Здесь отмечается то, каким богатством обладает чудище, она связана с Таблицей 7-4: Сокровища, в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*. В большинстве случаев, существа хранят ценности в своих домах или логовах, и не имеют никаких сокровищ если странствуют. Разумные создания, имеющие полезные и нужные сокровища (такие как, магические предметы), будут носить их с собой, и в случае необходимости использовать, оставляя ненужное у себя дома *Заметка:* Таблицы генерирования случайных подземелий в Главе 4 *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* дают свою собственную информацию о расположении сокровищ. Используйте эту информацию вместо строки Сокровище указанной в описании монстра, если вы работаете с этими таблицами.

Сокровища включают в себя: монеты, драгоценности, предметы. Существа могут иметь в своем распоряжении самые разнообразные предметы.

Стандартные: Бросайте по разу для каждой колонки в типе сокровищ, в соответствующем ряду Уровня Серьезности существа (для группы существ, используйте Уровень Столкновения). Некоторые существа имеют двойное, тройное и даже четырехкратное количество сокровищ; в таких случаях бросайте кубики для каждой колонки два, три и четыре раза соответственно.

Нет: Существо не обладает сокровищем, оно не нуждается в нем.

% Монет: Существо не всегда может иметь в своем распоряжении монеты. Прежде чем проверить драгоценности и предметы, бросьте d% против указанного процента. При успешном броске, делайте обычный бросок в колонке монеты,

Преимущество: Существо не получает штрафов при использовании не основных рук.

Обычно: Без этой черты, использование не основных рук производится со штрафом -4 к броскам атаки, проверок параметров и проверок навыков. У существа одна основная рука, а все остальные нет; например, четырехрукое существо будет иметь одну основную и три не основных.

Особое: Эта черта замещает такую отличительную черту как Равнорукость для существ с более чем двумя руками.

СРАЖЕНИЕ МНОЖЕСТВОМ ОРУЖИЙ (Общая)

Существа с тремя и более руками могут воевать с оружием в каждой руке. Они проводят одну дополнительную атаку, за каждое дополнительное оружие.

Необходимые условия: Три и больше рук.

Преимущество: Штрафы за сражение с несколькими орудиями снижены на 2.

Обычно: Без этой черты существо получает штраф -6 к атакам провидимым основной рукой, и -10 к атакам провидимым не основными руками. (Оно имеет одну основную руку, а все остальные не основные). Смотри Два оружия в руках и Атака ними в 8 Главе *Руководства Игрока*.

Особое: Эта черта замещает отличительную черту Сражение с Оружием в Каждой Руке для существ, у которых больше чем две руки. Такая черта как Мультиловкость, также снижает штрафы для не основных рук.

(так как может быть результат и отсутствия монет).

Заметки в Скобках: Некоторые строки о драгоценностях или предметах включают в себя ограничения типов сокровища, которым может обладать существо.

Когда есть отметка «нет», это означает что существо не собирает и не хранит такой тип вещей. Если случайный бросок кубиков производит такой результат, принимайте результат «ничего».

Когда есть отметка «только», существо всегда будет иметь такой тип сокровищ.

Мировоззрение

В этой строке пишется мировоззрение существа. В каждой строке есть квалификация того, насколько широко распространен данный тип мировоззрения к виду этих существ.

Всегда: Существо всегда рождается с данным типом мировоззрения, имеет наследственную предрасположенность, или является родом из реальности, где оно доминирует. Возможно, что некоторые особи способны поменять свое мировоззрение, однако они уникальны, практически исключение – одно на миллион.

Обычно: Большинство (более 50%) таких существ имеют указанное мировоззрение. Это может быть вследствие сильного культурного влияния, или может быть передано как наследие от предков.

Часто: Существа стремятся к указанному мировоззрению, как по своей природе, так и по системе существования. Основная часть (40-50%) особей указанного мировоззрения, но отклонения весьма часты.

Улучшенный

Улучшенный отображает, то насколько может быть более сильным существо при получении дополнительных КХП. (Это не абсолютный лимит, но превышения этих чисел исключительно редки).

Продвижение

С повышением КХП, бонусы атак и спас-броски существа, улучшаются также. Оно может приобретать новые навыки, отличительные черты, в зависимости от своего типа. Смотри продвижение существа в зависимости от Типа ниже, на этой странице.

Бонусы спас-бросков приведены в Таблице 3-1: Базовые спас-броски и Базовые бонусы атак в *Руководстве Игрока*: «хорошие» спас-броски берутся на два уровня выше от текущего.

Но тогда отметьте для себя класс существа, так продвижение тогда идет по его классу, а не типу.

Повышение Размера

При улучшении существа его новый размер отмечается рядом в скобках.

Размер существа отображается и на показателях параметров, КД, бонусах атаки и количествах повреждения, как отмечено в соответствующих таблицах.

Существо с определенными Классами

Если у существа есть определенный класс, то мультиклассовость определяется по правилам написанным во Главе 3 *Руководства Игрока*. Число классов существа не отличается от стандартных классовых уровней, единственное плюсом идет общее КХП этих существ. Например, обычный огр существо с 4 КХП. Если он приобретает 1-уровень варвара, он становится персонажем 5-го уровня. (Его «класс монстра») – 1-уровень варвара/4-й уровень огра и добавляет 1d12 хит-поинтов к своим текущим. Существа с КХП 1 и ниже используют лишь свои личные уровни (см. Монстры как Расы в Главе 2 *Руководства Мастера Подземелий* для деталей). Класс монстра, существа всегда желаемый, существо не получает штрафов в очках опыта за его приобретение. Получение дополнительных КХП с развитием классовых уровней, а не расовых не приводит к изменению размеров существа.

Предыдущий размер*	Новый размер	Сила	Ловк	Тело	Естест. Досп.	КД/Ат
Мелкий	Миниатюрн.	Та же	-2	То же	Тот же	-4
Миниатюрн.	Крошечный	+2	-2	То же	Тот же	-2
Крошечный	Маленький	+4	-2	То же	Тот же	-1
Маленький	Средний	+4	-2	+2	Тот же	-1
Средний	Большой	+8	-2	+4	+2	-1
Большой	Огромный	+8	-2	+4	+3	-1
Огромный	Гаргантюан	+8	Та же	+4	+4	-2
Гаргантюан	Колоссальный	+8	Та же	+4	+5	-4

*Применяйте изменения для каждого продвижения на новый размер. К примеру, существо продвинувшееся со Среднего размера до Огромного получает +16 к Силе, -2 к Ловкости, и +2 бонус к атаке и Классу Доспеха

Предыдущее Повр.*	Новое Повр.	Предыдущее Повр.*	Новое Повр.
1d2	1d3	1d6	1d8
1d3	1d4	1d8 или 1d10	2d6
1d4	1d6	1d12	2d8

*Каждый модификатор повторяется при новом переходе в категории размера. К примеру, существо Среднего размера, причинявшее 1d4 пунктов повреждения, продвинувшись до Огромного, будет наносить своими когтями по 1d8 повреждения.

ТЕКСТ С ОПИСАНИЕМ

Этот текст приводит короткое описание о существе, как он выглядит, чем занимается, и все наиболее важное о нем. В особых секциях приводится стиль его сражения, детали о его специальных атаках, качествах, навыках и чертах.

В Королевствах

В этом разделе дается специфическая информация относящаяся сугубо к Забытым Королевствам. В каких географических местах он обитает, и его социологическое, историческое местоположения в этом мире. К примеру, некоторые из приведенных здесь существ были созданы обществом Зэнтарим или Красными Магами Тэя, в то время как другие обитают лишь в Море Падающих Звезд или Великой Пустыне Анауроч

ПРОДВИЖЕНИЕ СУЩЕСТВА ПО СВОЕМУ ТИПУ

	КХП	Бонус Атак	Хор. Спас-броски	Пункты Навыков	Отл. Черты
Великан	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойкость	+1 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Внешний	d8	Общее КХП (как воин)	Стойк, Рефлекс, Воля	+8 (+бонус Интл) за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Гуманоид	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Различные (Стойк, Рефл, Воля)	+1 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Дракон	d12	Общее КХП (как воин)	Стойк, Воля, Рефлекс	+6(+бонус Интл) за каждый КХП	+1 за кажд 4КХП
Зверь	d10	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойк и Рефлекс	+1 за кажд. КХП	—
Магическ. зверь	d10	Общее КХП (как воин)	Стойкость, Рефлекс	+1 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Механизм	d10	Общее КХПх3/4(как жрец)	—	—	—
Насекомое	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойкость	10-12	—
Нежить	d12	Общее КХПх1/2(как маг)	Воля	+2 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Необычный	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Воля	+2 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Перевертень	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойк, Рефлекс, Воля	+1 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Растение	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	Стойкость	—	—
Слизь	d10	Общее КХПх3/4(как жрец)	—	—	Слепое зрение
Ужасный Гуман.	d8	Общее КХП (как воин)	Рефлекс, Воля	+2 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Фея	d6	Общее КХПх1/2(как маг)	Рефлекс и Воля	+2 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП
Элементаль	d8	Общее КХПх3/4(как жрец)	От типа – Рефл (Огонь, Воздх); Стойкость (Вода, Земля)	+2 за кажд. КХП	+1 за кажд 4КХП

ААРАКОКРА

Средний ужасный гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 6м., полет 27м. (средняя)

КД: 13 +2 Ловк, +1 природный

Атаки: 2 когтя +0 рукопашный, или метательное копье +3 метательная

Повреждение: Коготь 1d4 – 1, или метательное копье 1d6 – 1

Особые Атаки: Укус, Призыв Большой воздушной элементарии

Занимание Прост-во/Зона Действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Спас-броски: Стойк. +0, Рефл. +4, Воля +2

Параметры: Сила 9, Ловк 15, Тело 10,

Интелл 10, Мудр 11, Обн 10

Навыки: Ремесло (любое) +4,

Знание (природы) +4, Прислу-

шивание +4, Отслеживание +4,

Знание Дикой Природы +4

Отличительные черты:

Атака в Полете

Климат/Территория обитания:

Теплые и Умеренно климатические горы

Организация: Одиночный, стая (3-6), или племя (1-30 плюс 1 жрец 3-5-го уровня)

Серьезность вызова: 1/2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Часто нейтрально добро

Улучшение: По классу персонажа

Небесные охотники, люди-птицы, с телами покрытыми перьями – этими эпитетами ааракокр называют те, кто их встречал: искатели приключений, горцы и фермеры.

Ааракокры – птицеобразные гуманоиды ростом до 1,5 метров, с размахом крыльев до 6 метров, их кости очень легкие, поэтому ааракокры весят в среднем лишь около 40,5 кг. Они имеют трехпалые руки расположенные на краю крыла, но они не настолько развиты как человеческие, это связано с воздушным образом жизни. Мышцы их рук находятся в костяном каркасе, который дает небольшую естественную защиту от повреждений. Их мощные ноги заканчиваются острыми когтями, которые они могут использовать как вторую пару рук.

В лицах ааракокр прослеживается смесь черт попугаев и орлов. У них серо-черные клювы и черные глаза, расположенные по бокам головы, которые дают им бинокулярное зрение. Их гребешки варьируют в цвете в зависимости от племени, но у самцов они обычно ярко красные, оранжевые, или желтые, в то время как у самок они в большинстве случаев коричневые или серые.

Ааракокры говорят на Общем и языке Ауран (Воздушном).

СПРАЖЕНИЕ

Ааракокры избегают вступать в бой на земле, предпочитая проводить сражения в воздушном пространстве. Они проводят атаки с помощью своих когтей, или издали метают копья. Обычно воины ааракокр несут с собой шесть метательных копий, прикрепленных к их туловищу с помощью ремешков.

Укус(Экс): В ближнем бою ааракокры способны также использовать свой клюв, +1 рукопашный бонус, причиняя по 1d3 повреждений при успешной атаке.

Призыв Большой воздушной элементарии (Мчк): Группа из пяти ааракокр, в которой присутствует как минимум один жрец, способна с активировать *призыв монстра VI*, чтобы вызвать Большую воздушную элементарь, для этого ааракокры должны выполнить определенный танец в воздухе на протяжении трех раундов.

ААРАКОКРЫ ПЕРСОНАЖИ

Лидеры ааракокр обычно воины, и воин является их желаемым классом. Жрецы ааракокр имеют доступ к сферам Воздуха, Лечения и Солнца.

ОБЩЕСТВО ААРАКОКР

Охотничья территория одного племени ааракокр занимает около 140 квадратных километров, хотя ее границы выражены очень расплывчато. Любое животное на территории племени, воспринимается как потенциальная добыча, включая сельскохозяйственных и домашних животных.

Племя обитает в Большом, открытом к небу общем гнезде, сделанном веток и перьев. Старейший ааракокр является предводителем племени, и ему помогает шаман племени. Мужчины племени днем обычно на охоте, в то время как женщины изготавливают предметы, инструменты и оружие.

Ааракокры чрезвычайно клаустрофобичны, и очень неохотно будут входить в пещеры, здания или другие закрытые зоны.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Ученые, исследователи предполагают, что ааракокры являются расой-эмигрантом, которая родственна далекой земле Мацтика, расположенной далеко на западе. Они никогда не были широко распространены по Фаэруну, образовав всего лишь четыре основных колонии: на Звездных Высях в Высоком Лесу, Штормовых Рогах в Кормире, на Клеверных Горах в Досяге Вилхона и Туманных Утесах в Чалте. В течение последнего десятилетия, нападения Элаакрималикроса, древнего зеленого дракона, практически свели на нет популяцию ааракокр в Звездных Высях. Выжившие из аэри и ааракокр раскиданные по всему Фаэруну поклонились отомстить дракону, и теперь значительно чаще можно встретить странствующих ааракокр в обжитых землях Кормира и Севера.

АБАЛЛИН

Большая Слизь

Кубики Хит-Поинтов:

3d10+21 (37хп.)

Инициатива: +1 (Ловк).

Скорость: 6м., влпавь 12м.

КД: 10 (+1 Ловк, -1 размер)

Атаки: Удар +6 рукопашный.

Повреждение: Удар 1d8+7 плюс утопление.

Занимаемое Прост-во/Зона Действ: 1,5м. на 1,5м./3м.

Специфические Атаки: Утопление

Специальные Качества: Иммуности,

пассивное состояние, слепое зрение, снижение повреждений 10/+1, уязвимость к заклинаниям воздействующим на воду.

Спас-броски: Стойк +3, Рефл +2, Воля +0.



ААРАКОКРА

Параметры: Сила 21, Ловк 13, Тело 14, Интл —, Мудр 9, Обн 6.
Климат/Тер. Обитания: Теплые и умеренно климатические земли и Подземье.
Организация: Одиночный.
Серьезность Вызова: 4.
Сокровище: Нет.
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 4-5 КХП (Большой); 6-9 КХП (Огромный).

Абалины, также называемые «ожившая вода», жидкие чудовища, устраивающие ловушки и топящие существ, которые имеют неосторожность приблизиться в их зону достижения.

В пассивном состоянии, абалины, еле заметные пятна в воде, избегаемые рыбами и другими живыми существами. Те, кто склоняются над абаллином, что бы рассмотреть замеченные ими монеты, украшения, металлические предметы, остающиеся в чудовище после столкновений с предыдущими жертвами, грозят натолкнуться на неприятный сюрприз.

Хотя они напоминают по себе существ связанных с природой элемента воды, абалины фактически, являются растворами слабой кислоты, которая в течение трех недель, способна растворить органическую материю.

СРАЖЕНИЕ

Абалины пассивно лежат, маскируясь под пятна, маленькие озера, лужи, фонтаны, пещерные пруды, неотличимые от пресной воды до тех пор, пока потенциальная жертва вплотную не соприкоснется с монстром. Когда они чувствуют вблизи жертву, они превращаются в колонну живой жидкости высотой 3 метра, обрушивая свои желатиновые псевдоподы (лапы), на оппонентов.

Утопление: Первое попадание псевдоподой абалина по жертве, делает первую проверку захвата абаллином (бонус чудовища к этой проверке +11). Если абаллин выигрывает проверку, погружает жертву в жидкость своего тела. Жертве в таком случае, грозит утопление (смотри Водные Опасности в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, для ознакомления с угрозами и риском утопления). Так как абаллин состоит из кислоты, а не воды, заклинания подобные *дыхание под водой*, не помогают избежать эффектов утопления в их жидкости.

Пойманная жертва, может атаковать абалина, или делать дополнительные проверки своего захвата, чтобы расцепить захват

абалина. Персонаж не может активировать заклинания имеющие вербальный компонент или использовать любой предмет требующий для активации произнесения слов. Если другие персонажи используют остроконечное оружие, атакуя абалина с персонажем внутри, эти атаки будут иметь шанс 25% попадания по персонажу, не причиняя никакого вреда абалину.

Удерживая персонажа внутри, абаллин способен проводить атаки псевдоподами, нанося удары по персонажам.

Иммунности (Экс): Абаллин не получает повреждения от атак содержащих в себе энергии холода, огня и электричества. Как было отмечено выше, при атаке колющим и рубящим оружием, существует 25% шанса того, что пойманный внутри персонаж получит повреждения, но они абсолютно не наносят повреждения абалину. Лишь ударное/дробящее оружие способно повредить существо (и то, в том случае, если преодолен порог снижения повреждений).

Пассивное состояние: В этом состоянии, абалина невозможно повредить никакими атаками, кроме таковых которые воздействуют целиком на пруд воды.

Уязвимость к Заклинаниям Воздействующим на Воду (Экс): *Превращение*

воды в грязь, заставляет абалина проводить проверку Стойкости (КС определяется параметрами заклинателя) или погибнуть. Заклинание *Уменьшение количества воды*, заставляет абалина выполнить проверку Стойкости, при провале он выпускает пойманного персонажа.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Во времена древней империи Незерил, друид обитавший на берегах Бодрой Реки (поглощенной теперь песками Анауроч) стал жертвой сильного проклятия великого волшебника. Он навсегда превратился в абалина, и стал охотиться в реках, которые стали его домом. Исследователи верят, что все существующие абалины, потомки давно умершего друида, и они наиболее распространены во всех водоемах западнее Анауроча, включая четыре небольших реки текущих западнее гор Рта Пустыни, Реки Тэш текущей восточнее из Дагтердэйл в Лунное Море, и реки Ашаба вытекающей юго-восточнее из Дагтердэйла, и идя дальше по всем Долинным землям.

АБИШАЙ

	Абишай Белый (Баатезу) Средний Внешний (Злой, Законный)	Абишай Черный (Баатезу) Средний Внешний (Злой, Законный)
Кубики Хит-Поинтов:	4d8+8 (26 хп.)	5d8+10 (32 хп.)
Инициатива:	+2 (Ловк.)	+6 (+2 Ловк, +4 Улучш. инициатива)
Скорость:	9м., полет 12 м. (плохая)	9м., полет 12м. (плохая)
КД:	16 (+2 Ловк, +4 природный)	17 (+2 Ловк, +5 природный)
Атаки:	Хвост +5 рукопаш, 2 когтя +3 рукопашн, укус +3 рукопашн, Хвост 1d6+1 и жало (+1d6 холодом) Коготь 1d4, укус 1d6	Хвост +7 рукопашн, 2когтя +5 рукопашн, укус +5 рукопашн Хвост 1d6+2 и жало (+2d4 кислотой, и +1d4 в следующий раунд), коготь 1d4+1, укус 1d6+1
Повреждение:		1,5м. на 1,5м./1,5м.
Заним. Прост-во/Зона возд:	1,5м. на 1,5м./1,5м.	Магические, Призыв баатезу
Специфические Атаки:	Снижение повреждения 5/+1, качества абишаев, регенерация 4, УМ 11	Снижение повреждения 5/+1, качества абишаев, регенерация 5, УМ 12
Специальные Качества:	Стойк +6, Рефл +6, Воля +5	Стойк +6, Рефл +6, Воля +5
Спас-броски:	Сила 13, Ловк 15, Тело 15, Интл 10, Мудр 12, Обн 12	Сила 14, Ловк 15, Тело 15, Интл 10, Мудр 12, Обн 13
Параметры:	Блеф +3, Запугивание +7, Искусство Побег +6, Концентрация +4, Маскировка +4, Поиск +6, Прислушивание +5, Отслеживание +6	Блеф +4, Запугивание +8, Искусство Побег +7, Концентрация +5, Маскировка +5, Поиск +7, Прислушивание +6, Отслеживание +7
Навыки:	Мультиатака	Мультиатака, Улучшенная Инициатива
Отличительные Черты:		

Климат/Тер. Обитания:
Организация:
Серьезность Вызова:
Сокровища:
Мировоззрение:
Улучшенный:

Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2), вопль (3-12)
 5
 Стандарт
 Всегда законно злое
 5-6 КХП (Средний)
Абишай Зеленый (Баатеу)
Средний Внешний (Злой, Законный)
 6d8+18 (45 хп.)
 +7 (+3 Ловк, +4 Улучш. Инициатива)
 9м., полет 12м. (плохая)
 19 (+3 Ловк, +6 природный)
 Хвост +8 рукопашн, 2 когтя
 +6 рукопашн, укус +6 рукопашн
 Хвост 1d6+2 и жало (яд: 1d4 Сила в первый раз, 1 Сила второе поврежд), коготь 1d4+1, укус 1d6+1

Заним. Прост-во/Зона действ:
Специфические атаки:
Специальные качества:

1,5м. на 1,5м./1,5м.
 Магические, Призыв баатеу
 Снижение повреждения 5/+1, качества абишаев, регенерация 6, УМ 13
 Стойк +8, Рефл +8, Воля +6
 Сила 15, Ловк 16, Тело 16, Интл 11, Мудр 13, Обн 14
 Блеф +6, Запугивание +10, Искусство Побег +9, Концентрация +7, Маскировка +4, Поиск +8, Прислушивание +5, Отслеживание +6
 Мультиатака, Улучшенная Инициатива
 Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2), вопль (3-12)
 6
 Стандарт
 Всегда законно злое
 7-8 КХП (Средний)
Абишай Красный (Баатеу)
Средний Внешний (Злой, Законный)
 8d8+24 (60 хп.)
 +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)
 9м., полет 15м. (плохая)
 21 (+3 Ловк, +8 природный)
 Хвост +12 рукопашн, 2 когтя +9 рукопашн, укус +9 рукопашн
 Хвост 1d6 +3 и жало (+2d6 огонь), коготь 1d4+1, укус 1d6+1

Отличительные Черты:
Климат/Тер. Обитания:
Организация:
Серьезность Вызова:
Сокровища:
Мировоззрение:
Улучшенный:

Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2), вопль (3-12)
 7
 Стандарт
 Всегда законно злое
 8-9 КХП (Средний)

Кубики Хит-Понитов:
Инициатива:

8d8+24 (60 хп.)
 +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)
 9м., полет 15м. (плохая)
 21 (+3 Ловк, +8 природный)
 Хвост +12 рукопашн, 2 когтя +9 рукопашн, укус +9 рукопашн
 Хвост 1d6 +3 и жало (+2d6 огонь), коготь 1d4+1, укус 1d6+1

Повреждение:

Заним. Прост-во/Зона действ:
Специфические атаки:

1,5м. на 1,5м./1,5м.
 Магические, Призыв баатеу

Специальные качества:

Снижение повреждения 10/+1, качества абишаев, регенерация 8, УМ 17
 Стойк +9, Рефл +9, Воля +8

Спас-броски:

Сила 17, Ловк 17, Тело 17, Интл 12, Мудр 14, Обн 16

Параметры:

Блеф +9, Дипломатия +10, Знание (Ада) +6, Запугивание +14, Искусство Побег +11, Концентрация +10, Маскировка +10, Прислушивание +10, Поиск +10, Отслеживание +10

Навыки:

Мультиатака, Улучшенная Инициатива, Искусное обращение с оружием (хвост)
 Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2) или вопль (3-12)
 8
 Стандарт
 Всегда законно злое
 9-10 КХП (Средний)

Отличительные Черты:

Мультиатака, Улучшенная Инициатива, Искусное обращение с оружием (хвост)

Климат/Тер. Обитания:
Организация:

Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2) или вопль (3-12)
 8
 Стандарт
 Всегда законно злое
 9-10 КХП (Средний)

Серьезность Вызова:
Сокровища:
Мировоззрение:
Улучшенный:

Любые земли и подземье
 Одиночный, стая (2), вопль (3-12)
 5
 Стандарт
 Всегда законно злое
 6-7 КХП (Средний)
Абишай Синий (Баатеу)
Средний Внешний (Злой, Законный)
 7d8+21 (52 хп.)
 +7 (+3 Ловк, +4 Улучш. Инициатива)
 9м., полет 15м. (плохая)
 20 (+3 Ловк, +7 природный)
 Хвост +10 рукопашн, 2 когтя +8 рукопашн, укус +8 рукопашн
 Хвост 1d6+3 и жало (+2d6 электричество), коготь 1d4+1, укус 1d6+1



АБИШАЙ

Абишаи – мучители и стражи первых двух кругов Баатора. Они преданные слуги Тиамат, королевы цветных драконов. Не случайно пять различных цветов баатеу, отражают сверхприродное сходство с цветными драконами.

По внешности они напоминают готических горгулей, достигая в высоту от 1,5 метров до 2,1м., их вес колеблется от 113,3 кг, до 225 кг. Они обладают крыльями похожими на крылья летучих мышей, ужасными когтями, хватающими челюстями и цепким хвостом, похожим на кнут, который извивается вокруг тела абишаи, всегда готовый нанести удар волшебным жалом. Чешуя абишаев более тусклая, чем чешуя их пяти драконических двойников.

Некоторые ученые полагают, что абишаи обладают иерархией в среде младших дьяволов, и продвигаются вверх по ней, начиная белым, затем превращаясь в черного, потом зеленого, синего и, наконец, красного. Ученые ошибаются: Абишаи не надеются на продвижение вверх, как и все остальные обитатели Баатора, единственная возможная радость их жизни, вымещение своей боли на ещё больших страданиях смертных.

Абишаи способны говорить на Общем и Адском языках. Красные Абишаи владеют Небесным.

СРАЖЕНИЕ

Абишаи плохо летают, поэтому они предпочитают приземляться на своих жертв, и сражаться с ними на земле. При возможности, они применяют свои способности иллюзий и очарований, чтобы ослабить врага, прежде чем начнется сражение.

Жало Абишаи

Каждая разновидность Абишаев, обладает способностью атаковать жалом, расположенном на хвосте, которое причиняет дополнительные повреждения:

Белый: Любое попадание хвостом, причиняет дополнительные 1d6 пунктов повреждения холодом.

Черный: Любое попадание хвостом черного абишаи наносит дополнительные 2d4 повреждения кислотой, и в последующем раунде, ещё 1d4 пунктов повреждения.

Зеленый: Любое попадание хвостом причиняет временную потерю 1d4 пунктов Силы в дополнение, причиняя обычное повреждение; вторичное повреждение, на следующий раунд, заставляет жертву терять ещё 1 пункт Силы.

Синий: Любое попадание хвостом синего абишаи, причиняет дополнительные 2d6 пунктов повреждения.

Красный: Любое Попадание хвостом красного абишаи, причиняет дополнительные 2d6 пунктов огненного повреждения.

Качества Абишаев

Все абишаи обладают следующими специфическими атаками и специальными качествами.

Магические Способности (Мчк): При желании: *оживление нежити, собственное превращение, очарование персоны, командование, осквернение, определение мировоззрение, улучшенный образ, внушение, испугать*. Эти силы действуют как заклинания тех же названий, с активированные чародеем, уровень заклинателя равен количеству КХП указанного абишаи.

Призыв Баатеу (Мчк): Раз в день, абишаи может попытаться призвать 2d6 лемунов, шанс на успех 50%, или другого абишаи случайного цвета, шанс 20%.

Иммунитет (Экс): Абишаи полностью иммунны к огню и ядам.

Устойчивости (Экс): У абишаев устойчивость к холоду и огню равна 20.

Регенерация (Экс): Святая вода, священное оружие и благословленное оружие наносят абишаим невосстанавливаемый вред. Все остальные повреждения регенерируемы, со скоростью 1 хит-поинт за КХП; к примеру, черный абишаи с 5 КХП регенерирует со скоростью 5 хит-поинтов в раунд.

Зрение во Тьме (Спр): Абишаи отлично все видят в любой темноте, даже такой, которая сотворена заклинанием *глубокая тьма*.

Телепатия (Спр): Абишаи способны телепатически общаться с любым существом в диапазоне 30 метров. Которое способно общаться.

Уязвимость к Святой Воды (Экс): Абишаи получают 2d4 пункта повреждений, от одной бутылки со святой водой, или 1 повреждение, за брызги попадаемые на них.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Гилджеам, ныне – умерший король-бог Унтера, вырезал всех своих последователей за поклонение Тиамат, в страхе, что архидьявол не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить их землю. Но, несмотря на это, множество обитателей Унтера посчитали, что враги Гилджеама не могут быть настолько плохими, поэтому культ в тайне разрастался на протяжении веков. Во Времена Беспокойств, когда все боги были заключены на поверхности Фаэруна, Гилджеаму удалось уничтожить воплощение Тиамат. Но победа была короткой: новое воплощение богини, красный дракон Тчаззарр, напал на Гилджеама, и доказал, что и боги-короли смертны. Смерть Гилджеама усилила влияние культа Тиамат в Унтере. В городе Унталасс, где культ был наиболее сильным, Унтерианцы получили «благословение» Тиамат, в виде тринадцати независимых, разноцветных абишаев, во Времена Беспокойств они вышли из под контроля на Материальном Плана. Абишаи предпочли обитать в Унтере, чем служить Тиамат в аду, и основали тринадцать отдельных логовищ в Подземье около Унталасса. Абишаи в страхе, что Тиамат узнает о их отсутствии, поэтому не используют свою способность призыва. Они скооперировались в некоторой степени, но чувство обиды «нижних» типов против одного красного абишаи, заставляет их все же держаться по одиночке. Имея собственный выбор, они бы проводили все свое время, терроризируя территории вокруг Унталасса, но верховный жрец культа Тиамат начал играть в опасную игру: он шантажирует абишаев, тем что вернет их к Тиамат, если те откажутся работать на него, выполняя его поручения.

АЙБРАНДЛИН

Гаргантюан Дракон (Огненный)

Кубики Хит-Поинтов: 10d12+70 (135 xp)

Инициатива: +0

Скорость: 6м., взбираясь 6м.

КД: 17 (-4 размер, +11 природный)

Атаки: Укус +18 рукопашный, 4 когтя +13 рукопашный

Повреждение: Укус 4d6+12, коготь 2d8+6

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 9м./4,5м.

Специфические атаки: Оружие дыхания, придавливание

Специальные качества: Огненный подтип, УМ 20

Спас-броски: Стойк +14, Рефл +7, Воля +7

Параметры: Сила 35, Ловк 11, Тело 24, Интл 4, Мудр 10, Обн 9

Навыки: Взбирание +20, Отслеживание +12, Поиск +7, Прислушивание +12, Прыжки +22

Отличительные Черты: Мощная Атака, Настороженность, Сражение в слепую



Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье
Организация: Одиночный или семья (2-8)
Серьезность Вызова: 5
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда законно нейтральное
Улучшенный: 11-20 КХП (Гаргантюан)

Айбрандлины, также называемые «крадущиеся во тьме», драконоподобные чудовища, создаваемые жрецами для охраны своих священных подземных мест. Они выглядят как вытянутые, бескрылые красные драконы, с телами покрытыми серой чешуей, с красным оттенком на спине и брюшной частях.

Айбрандлины разговаривают на шипящем Драконьем языке.

СРАЖЕНИЕ

Атаки айбрандлинов это смертельная комбинация разрезающих когтей и ужасного укуса. Они опираются на свой хвост, чтобы использовать все четыре свои когтистые лапы одновременно, а также кусая или применяя свое волшебное оружие дыхания. Они следуют простым указаниям жрецов Айбрандала - наподобие «Атакуй!» или «Защищай!» и подобным приказам, эти звери хорошо знают приказ «Охранять», понимая, что они не должны позволить указанному существу, куда либо уходить.

Оружие Дыхания (Спр): Каждые 5 раундов, айбрандлин может выдыхать 9-ти метровый конус огня, причиняющий 2d6 повреждений тому, кто вступает в контакт с пламенем. Пораженные персонажи прошедшие проверку Рефлекса (КС 21), переносят половину повреждений. Айбрандлин способен применить в одном раунде оружие дыхания и свои атаки когтями, принимается, что это полное действие атаки. В таких случаях существо заменяет свою атаку укуса, на оружие дыхания.

Придавливание (Экс): Айбрандлин может подпрыгивать, и приземляться на оппонентов как стандартное действие, используя свое тело для атаки. Атака придавливания, эффективна против Маленьких по размеру и меньших противников. Айбрандлин может придавить столько существ, сколько клеток покрывает его тело (территорию 3м. на 9м.), существа в поражаемой территории обязаны провести проверку Рефлекса (КС 21), если успешно они увернулись от придавливания. Айбрандлин может выбирать, причинять или нет повреждение. Существа лежащие неподвижно под ним просто придавлены (воспринимается как атака захвата), те же что передвигаются или дерутся переносят по 4d6 пунктов повреждений каждый раунд пока не выберутся.

Огненный Подтип (Экс): Иммуниет к огню, двойные повреждения от атак холодом, за исключением успешных спас-бросков.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Айбрандлинов создали жрецы Айбрандала, бога пещер, подземелий и Подземья. Через вмешательство богини Шар, убившей Айбрандала и узурпировавшей его владения, жрецам мертвого бога, наконец, удалось вывести айбрандлинов, и количество этих страшных подземных стражей быстро увеличивается. Поклонение Айбрандалу очень популярно на Сияющем Юге и городе Ватердипе, и именно поэтому айбрандлины широко распространены в этих территориях.

АЛАДЖИ

Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Понитов: 9d8+9 (49 хп.)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 16 (+1 Ловк, +5 природный)

Атаки: Ручной топор +9/+4 рукопашный, кулак +9 рукопашный; или метательное копье +10/+5 стрелковый, метательное копье +6 стрелковый

Повреждение: Ручной топор 1d6+4, кулак 1d3+2; или копье 1d6+4, копье 1d6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +7, Воля +6

Параметры: Сила 19, Ловк 12, Тело 13, Интл 6, Мудр 10, Обн 11

Навыки: Бесшумное передвижение +8, Отслеживание +7, Прислушивание +7, Скрытность +8

Отличительные Черты: Повышенная Выносливость, Равнорукость, Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Умеренно климатические горы и леса
Организация: Одиночный (1 друид 2-го – 12-го уровней), семья (2-5 плюс 0-3 малышей с 3 КХП, удар кулаком 1d4), или селение (15-20 плюс один жрец 1-го – 6-го уровней)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт (монет нет)

Мировоззрение: Часто нейтральное (селения стремятся ко злу, отшельники к добру)

Улучшенный: По класса персонажа

Аладжи - разумные, проживающие в лесу гуманоиды. Они недоверчивы и не-воинственны, убивают лишь ради пищи.

По форме аладжи бочкообразны, с короткими, толстыми шеями и широкими, плоскими головами с покатыми лбами. Их плечи широки, а руки длинные и очень сильные. Ноги короткие, но толстые. Стопы и ладони очень большие. Все тело аладжи покрыто толстыми волосами, обычно белыми, рыжевато-коричневыми или пепельно-серыми. У большинства блондинов зеленые глаза, а в мехе выделяются зеленоватые пряди. Ростом взрослый аладжи достигает до 1,8 метра в высоту, и весит около 150 килограмм. Живут аладжи приблизительно около 75-85 лет.

Кочующие аладжи способны говорить на Сильванском, но владеют им плохо. Оседлые знают Общий, Гоблинов или Великанов, в зависимости от того, какие из этих существ проживают вблизи их селений. Аладжи отшельники изучают дополнительные языки по желанию.

СРАЖЕНИЕ

Аладжи умелые воины и квалифицированы сражаются если на них нападают, или впадают в панику. У обычного охотника или воина аладжи можно увидеть каменный нож или ручной топор, плюс три или четыре метательных копья. В ближнем бою, аладжи обычно атакуют оружием в одной руке, и бьют оппонента своей второй рукой. (Если аладжи атакует лишь своим оружием, бонусы атак возрастают до +13/+8).

ПЕРСОНАЖИ АЛАДЖИ

Отдельные аладжи, с Интеллект выше среднего, становятся друидами, хотя эти существа ведут уединенный и отшельнический образ жизни. Предводители оседлых селений аладжи, жрецы, которые имеют доступ к сферам Животных, Лечения и Растений.

ОБЩЕСТВО АЛАДЖИ

Большинство аладжи, полукочевники охотники-собиратели, путешествующие своими небольшими семьями. Они странствуют на протяжении года, где достаточно растений и дичи для лучшего проживания.

Изредка, около пятнадцати, двадцати аладжи на постоянно поселяются в какой-то охотничьей территории, обитая в грубых хижинах или комплексах больших пещер. Обычно их предводители жрецы, их возраст достигает как минимум 100 лет. Этим селениям избегают и боятся, так как такие аладжи стремятся к жестокости, и часто охотятся на неосторожных торговцев и путешественников.

Отшельники аладжи мудрые и развитые друиды, возрастом как минимум 50 лет. Они вегетарианцы, и стремятся быть осторожными, но любопытны, и готовы прийти на помощь.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Селения аладжи можно встретить в густых лесах вдоль всего Побережья Меча, от Вечнозеленого Леса до Тетирского



Леса. Друиды отшельники аладжи обитают по всему Северу, отдельные особи встречаются в северном Скрытом Лесу, Болотах Мертвецов, Южном Лесе и в Затерянных Вершинах.

Курдин, аладжи друид 20-го уровня известный друг триантов в Лесах Турланга, хотя его роль в разрушении Крепости Адские Врата, если таковая была, до сих пор не выяснена.

АСАБИ

Кубики Хит-Поинтов:	Асаби
Инициатива:	Средний Гуманоид (Рептилия)
Скорость:	3d8 (13 хп.)
КД:	+1 (Ловк)
Атаки:	15м., зарывшись 6м.
Повреждение:	15 (+1 Ловк, +2 кожа, +2 природный)
	Скимитар +2 рукопашн; укусы -3
	рукопашн; или легкий арбалет +3 стрелк
	Скимитар 1d6; укусы 1d4 или арбалет 1d8
Заним. Прост-во/Зона действ:	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специфические атаки:	-
Специальные качества:	-
Спас-броски:	Стойк +1, Рефл +3, Воля +2
Параметры:	Сила 11, Ловк 13, Тело 10, Интл 12,
	Мудр 13, Обн 10
Навыки:	Бесшумное передвижение +5,
	Прыжки +5, Скрытность +6
Отличительные Черты:	Боевые Рефлексы
Климат/Тер. Обитания:	Умеренно климатич. Пустыня
Организация:	Отряд (2-5) или Племя (6-48 асаби,
	2-16 жалохвостов)
Серьезность Вызова:	1
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно законно злое
Улучшенный:	4-6 КХП (Большой)

Асаби – рептилиевидные гуманоиды обитающие в пустыне, которые часто работают наемниками или рабами у злых существ.

Обычный асаби достигает 2,1 метра в высоту и обладает 2,1 метровым хвостом, который стабилизирует существо, когда оно стоит на двух ногах. Толстая, шероховатая кожа, окрашена в коричневые или серые оттенки, плавно переходя в бурый или светло-зеленый цвет на брюхе. У них желтые, яйцеобразные глаза с горизонтальными зрачками. Их конечности выступают из их неровных тел под странными углами, благодаря чему они быстро передвигаются, неуклюже выглядящими телодвижениями. Их головы равномерно покачиваются со стороны в сторону на их тонких шеях. Их узкие черепа имеют покатые лбы, заканчивающиеся выступающими бровями.

СРАЖЕНИЕ

Асаби хитры, где бы не охотились, эти пустынные кочевники, по своему желанию, или по приказу повелителя, они обожают устраивать засады на своих жертв. Их любимой тактикой является зарывание в песок, прислушиваясь к приближению противника, а затем резко выпрыгивать из песка ошеломляя врага.

Навыки: Все асаби очень хорошие прыгуны. Максимальная дистанция, на которую они могут прыгнуть с места, равна 6 метров, а в высоту до 4,5 метров.

ОБЩЕСТВО АСАБИ

Независимо обитающие асаби, формируют племена, которыми руководят совет старейшин и военный лидер. Они могут сотрудничать со злыми созданиями для каких-то взаимовыгод, или даже принимать их в свои племена.

Жалохвост

Средний Гуманоид (Рептилия)
7d8+14 (45 хп.)
+4 (Улучшенная Инициатива)
12м., зарывшись 9м.
17 (-1 размер, +2 кожа, +6 природный)
2 когтя +6 рукопашн; укусы +4 рукопашн
хвост +4 рукопашн
2 когтя 1d6+2, укусы 1d6+1, хвост 1d4+1 и
плюс яд
1,5м. на 1,5м./3м.
Ядовитый хвост
Иммунитет к заклинаниям очарования
Стойк +4, Рефл +5, Воля +1
Сила 15, Ловк 11, Тело 14, Интл 6,
Мудр 9, Обн 8
Бесшумное Передвижение +4,
Прыжки +7, Скрытность +1
Улучшенная Инициатива, Мультиатака
Умеренно климатич. Пустыня
Банда (2-5) или Племя (6-48 асаби,
2-16 жалохвостов)
3
Стандарт
Обычно законно злое
8-12 КХП (Большой); 13-21 КХП
(Огромный)

Самое значительное упоминание об асаби в истории Королевств, приходится на Год Орудийной башни (1360 ДО), когда рейнджер из Харперов по имени Ландер проник в Анауроч, чтобы предотвратить появление новой армии создаваемой Зентаримом, в которой должны были

принять участие огромное количество наемных асаби, из доминирующих в пустыне племен Бедина, и установление контроля над торговыми путями через пустыню. С помощью ведьмы из Бедина по имени Руха, Ландеру удалось обернуть племена против армии Зентарима, и уничтожить её.

Какое-то число асаби находится в рабстве у фэзриммов под Анаурочем. Когда архимаги Полмрака уничтожили своих владельцев, большая часть асаби разбежалась, но они продолжили существовать как наемники, или стали служить как бездумные рабы другим хозяевам – иллитидам и бихолдерам.

«Асаби» на языке их расы аналог Бедин. На Общем языке их раса называется «лаэрти», истоки этого слова уходят в забытые знания Нэзерила.

ЖАЛОХВОСТ

Более крупные, сильные и менее интеллектуальные, чем асаби, жалохвосты достигают в высоту 3,6 – 4,2 метра. На их толстых цепких хвостах расположены ядовитые железы.

Ядовитый хвост (Экс): При попадании хвостом, противник жалохвоста должен пройти проверку Стойкости (КС 15), или на него действуют брызги жидкого яда, действие которого начинается в течение одной минуты. Первичное повреждение 2d6, а вторичное 1d4 пунктов временной потери Телосложения. Помимо этого, те, кто провалил проверку Стойкости, должны бросить проверку спасброска Воли (КС 15) или действовать так, будто они находятся под воздействием заклинания *замешательство* в течение двух последующих действий. Жалохвост может выбрызгивать свой яд по шесть раз в день.

Иммунитет к Очаровывающим Заклинаниям (Спр): На жалохвостов полностью не действуют заклинания школы Очарования.

БИХОЛДЕР МАГ: КЛАСС ПРЕСТИЖА

Бихолдеры потерявшие или уничтожившие свой центральный, антимагический глаз, способны развиваться в уровнях как маги бихолдеры.

В теории, обычный бихолдер способен быть волшебником или чародеем. Но на практике, проблемы с удержанием компонентов заклинаний, функционированием центрального антимагического глаза, и фактом что маг бихолдер или чародей желающий применять заклинания не сможет пользоваться своими стебельчатыми глазами, отталкивает бихолдеров от изучения заклинаний как обычные классы. Вместо этого, бихолдеры желающие изучить активацию заклинаний следуют своим собственным, уникальным традициям. Мысли о потере сил своих глаз удерживает практически всех бихолдеров от проведения этой традиции.

НЕОБХОДИМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы быть бихолдером магом, существо обязано выполнить следующие критерии.

Раса: Бихолдер.

Особое: Удаление центрального антимагического глаза.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса являются (и ключевым параметром для этого класса): Алхимия (Интелл), Знание (любое), Изучение Языка, Искусство Магии (Интелл), Использование Магических Устройств (Обн), Концентрация (Тело), Магическое Слежение (Интелл), Оценка (Интелл), Расшифровка (Интелл). См. Главу 4: Навыки в Руководстве Игрока, для описания навыков.

МАГ, БИХОЛДЕР

Таблица характеристик заклинаний															
Уровень	Базовый бонус атаки	Спас-бр. Стойк.	Спас-бр. Рефл	Спас-бр. Воли	Особое	Заклинаний в день									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1-й	+0	+0	+0	+3	Талисман	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2-й	+1	+0	+0	+4		6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
3-й	+1	+1	+1	+4		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
4-й	+2	+1	+1	+5		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
5-й	+2	+2	+2	+5		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
6-й	+3	+2	+2	+6		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
7-й	+3	+3	+3	+6		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
8-й	+4	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
9-й	+4	+4	+4	+7		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
10-й	+5	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

СЕМЕЙСТВО БИХОЛДЕРОВ, ГЛАЗНОЕ ЯБЛОКО

Крошечный Необычный

Кубики Хит-Пойнтов: 1d8-1 (3 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 1,5м., полет 12м. (хороший)

КД: 18 (+3 Ловк, +4 размер, +1 природный)

Атаки: Луч из глаза +7 стрелковый, укус -3 рукопашный

Повреждение: Укус 1d3-2

Заним. Прост-во/Зона действ.: 0,3м. на 0,3м./0 м.

Специфические атаки: Лучи глаз

Специальные качества: Иммуности, всестороннее зрение, полет

Спас-броски: Стойк -1, Рефл +3, Воля +2

Параметры: Сила 6, Ловк 16, Тело 9, Интелл 2, Мудр 10, Обн 10

Навыки: Отслеживание +6, Поиск +6, Скрытность +15

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное (1), стая (2) или группа (4)

Серьезность Вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 2-3 КХП (Крошечный)

Глазные яблоки это 20-ти сантиметровые родственники ужасных бихолдеров. Обычно они ведут образ жизни диких существ, но их часто используют в качестве талисманов злые волшебники.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Маги бихолдеры готовят заклинания точно также, как и обычные волшебники.

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Как только маг получает способность активации нового уровня заклинаний, он обязан пожертвовать волшебной способностью одного из своих десяти маленьких глазок. После этого, этот глазок способен активировать заклинания определенного уровня, и считаться как магический стебельчатый глаз. К примеру, бихолдер маг 3-го уровня способный активировать заклинания 0-го, 1, 2, 3-го уровней должен преобразовать четыре своих глазка в магические стебельчатые глаза.

Каждый раунд, когда бихолдер использует свои глазки или заклинания, он может выпустить по одному заклинанию за каждый магический стебельчатый глаз. То есть, он способен выпустить более одного заклинания за раунд, но они должны быть разного уровня, и быть выпущены с разных магических стебельчатых глаз. Обычное ограничение бихолдера на повороты более чем три глазка, они направлены в разные стороны (вперед, назад, вправо, влево, вверх).

Компоненты Заклинаний

Для использования заклинаний, бихолдерам не нужны материальные компоненты. Уничтоженный центральный глаз, действует как магическое ядро для всех заклинаний бихолдера. Соматические компоненты заменяют извивания магических ножек. Вербальные компоненты для всех заклинаний бихолдера заменяет их специальная магическая песня. Исполняя песню, бихолдер маг неспособен, общаться или использовать свой язык для каких-нибудь других действий в этом раунде.

Как и их семейство, истинных бихолдеров, у глазных яблок есть центральный глаз и маленькие стебельчатые глаза по всей поверхности тела. У этих особей лишь четыре меньших глаза, и центральный глаз, используемый лишь, для того чтобы смотреть. Но даже так, они опасные подземные хищники, особенно в тех случаях, когда они собираются вместе в большие группы для охоты.

В любом случае, глазные яблоки нельзя приручить, или вытренировать, если только они не взяты в качестве талисманов злыми волшебниками.

СРАЖЕНИЕ

Охотясь в дикой местности, эти маленькие существа надеются на помощь своего *замораживающего луча*. Дикие глазные яблоки, стараются не нападать на существ крупнее их, если только яблоки сами не кооперируются в группы, в таких случаях одни ошеломляют врага, в то время как другие стараются заморозить его. Как и обычные животные, в ситуации, когда глазные яблоки видят, что победа не на их стороне, они постараются убежать.

Лучи Глаз (Спр): В отличие от своих более крупных родственников, использующих все свои лучи за один раунд, эти малыши способны активировать лишь один из четырех лучей за один раз. Помимо того, что глазное яблоко способно выстрелить лишь *ошеломляющий луч*, или *замораживающий луч*, оно не способно выпускать лучи на протяжении последующих двух раундов.

Каждый эффект глаза напоминает заклинание с активированное чародем (уровень зависит от глаза), но следует правилам применяемым к лучам (смотри Прицеливаемые Заклинания в Главе 10 *Руководства Игрока*).



Увеличен в размере
для отображения
деталей

Наслать Страх: Как заклинание, диапазон 10,5 метров. КС спас-броска Воли 10.

Ошеломление: Как заклинание, диапазон 10,5 метров. КС спас-броска Воли 10.

Рука Мага: Как заклинание задействованное чародем 4-го уровня, за исключением, что яблоко использует его затрачивая действия перемещения, при передвижении объекта весом не более 2,25 кг, на дистанцию не более 4,5 метров за раунд. Диапазон луча 10,5 метров.

Замораживающий луч: Как заклинание, диапазон 10,5 метров.

Иммунитет (Экс): Глазные яблоки иммунные к воздействию заклинаний команды и обаяния.

Всестороннее зрение (Экс): Глазные яблоки чрезвычайно настороженны. Их маленькие глаза, дают им +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания, и +8 бонус к проверкам Поиска. Оппоненты не получают бонусов атаки нападая с тыла на яблок. Если глазное яблоко начало действовать в стычке, его всестороннее зрение нейтрализует все подкрадывающиеся атаки.

Полет (Экс): От природы, тело глазного яблока способно парить. Это позволяет ему находиться в полете подобно в заклинании, как в свободном действии и обладать скоростью 12 метров за раунд. Также благодаря парению тело глазного яблока постоянно находится под эффектом *падение как перо*.

ОБЩЕСТВО ГЛАЗНЫХ ЯБЛОК

Глазные яблоки служат злым колдунам и чародеям в качестве талисманов. Смотри *Руководство по Игровому Миру ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*, для информации об отличительной черте Улучшенный Талисман, где заклинатель способен приобрести глазное яблоко в качестве своего талисмана.

Одним из наиглавнейших преимуществ обладания глазного яблока как талисмана, это то, что чародей способен навсегда переместить один свой глаз в стебельчатый глаз талисмана.

Заклинание Луч (Спр): Чародей или маг способен использовать свой талисман в качестве передвижного компонента для заклинаний требующих прикосновение. Хозяин активирует заклинание на свой талисман, затем действует

глазное яблоко, оно должно поразить своим лучом противника. Если дистанционное прикосновение успешно, заклинание действует так, будто сам маг прикоснулся к жертве для активации. Если в своем действии глазное яблоко не попадает, то сила заклинания, как и оно, само теряется.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Сблизившись в своих помышлениях, несколько злых группировок (включая Триумвират фазриммов, захватившим Оолтул, город бихолдеров магов, которые в отчаянных попытках попытались захватить его вновь), практически в одно время создали миниатюрных измененных бихолдеров. Идея создания, столь великолепных слуг, пришла в мысли одного мертвого смертельного тирана* (информацию о котором можно найти в продукте *Руководство по Игровому Миру ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*). Злые маги, в частности люди, желающие зарекомендовать себя в обществе, как опасные личности, очень быстро ввели этих маленьких существ в свою магическую практику.

* (разновидность бихолдеров)

СЕМЕЙСТВО БИХОЛДЕРОВ, ГОУДЖЕР

Большой Необычный

Кубики Хит-Понтов: 14d8+42 (105 xp)

Инициатива: +6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 3м., полет 12м. (хороший)

КД: 24 (+2 Ловк, -1 размер, +13 природный)

Атаки: Укус +14 рукопашный; или язык +14 рукопашный

Повреждение: Укус 2d6+7; или язык 1d8+7

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м. (4,5м. используя язык)

Специфические атаки: Антиматический глаз, выдалбливание глаз, удар языком

Специальные качества: Всестороннее зрение, полет

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +8

Параметры: Сила 20, Ловк 14, Тело 16, Интл 9, Мудр 9, Обн 12

Навыки: Бесшумное Передвижение +5, Знание Дикой Природы +7, Отслеживание +14, Поиск +9, Прислушивание +6, Скрытность +5

Отличительные Черты: Повышенная Стойкость, Улучшенная Инициатива, Улучшенный критический удар (язык)

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное, Стая (2), Отряд (4)

Серьезность Вызова: 11

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 15-30 КХП (Большой); 31-42 КХП (Огромный)

Гоуджеры были выведены специально для охоты и уничтожения других бихолдеров. Но, то, что может уничтожить бихолдера, способно убить и группу искателей приключений.

Гоуджера можно отличить от истинных бихолдеров по их размеру (в ширину 3 метра, вместо обычных для бихолдера 2,1 метра), их ненормальному внешнему виду (десять спазматически изгибающихся стеблевых глаз, лишенных магических сил), их визгам, их ногам (четыре маленьких конечности, свисающих в нижней части тела), и их ужасному языку (выстреливающему на 4,5 метра вдалеку от тела чтобы поразить свою жертву).

В отличие от его десяти стеблевых глаз, не имеющих магию, центральный глаз гоуджера сохранил свое магическое функционирование, выпуская такое же *поле антимагии*, как и глаз обычного бихолдера.

Гоуджеры были выведены древними врагами бихолдеров, с целью обратить силу глаз тиранов, против них самих. Гоуджеры бесстрашно служат своим оригинальным хозяевам, и не желают повиноваться более никому. Они беспощадные хищники. Они редко говорят, но понимают, и общаются пронзительным голосом на Общем, Подземном общем, и языке бихолдеров.

СРАЖЕНИЕ

Гоуджеры предпочитают наносить удары своим языком на расстоянии, чтобы оценить силу врага, а затем переходят в ближний бой используя свой укус. Если им нанесены серьезные повреждения, они отступают, поднимаясь вверх над противником, и кружась, наносят атаки своим длинным языком. Они создавались как расходный материал, поэтому они никогда не щадят себя в бою.

Антимагический Конус (Спр): Центральный глаз гоуджера, функционирует точно также как и центральный глаз бихолдеров, исключение в том, что глаз гоуджера постоянно открыт.

Выдальбливание Глаз (Экс): При попадании языка гоуджера в один из глаз другого бихолдера, или подобного существа из семейства бихолдеров, заставляет оппонента провести проверку Рефлекса (КС 18), или утратить один из своих глаз на 2д6 раундов, 12 при броске означает что, глаз потерян навсегда. Существует вероятность в 50% что язык попадет в центральный глаз. Если нет, случайно определите попадание языка в один из меньших глаз. Удары с помощью этой способности могут наноситься в один и тот же глаз по несколько раз, эффекты от этих атак кумулятивные.

Всестороннее зрение (Экс): Гоуджеры чрезвычайно насторожены. Множество их маленьких глаз, дают им +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания, и Поиска. Оппоненты не получают бонусов атаки с тыла нападая на гоуджеров. Если гоуджер начал действовать в стычке, его всестороннее зрение нейтрализует все подкрадывающиеся атаки.

Полет (Экс): От природы, тело гоуджера способно парить. Это позволяет ему находится в полете подобно заклинанию, как в свободном действии и обладать скоростью 12 метров за раунд. Также благодаря парению тело гоуджера постоянно находится под эффектом *падение как перо*.

Удар Языком (Экс): Преимуществом языка гоуджера является то, что он способен наносить Улучшенные Критические Удары. Это означает, что критический удар выпадает при выбрасывании на кубики чисел 19-20. Помимо этого, повреждения причиняемые языком при критическом ударе, умножаются на 3, а не на два.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Гоуджеры были созданы давным-давно фаэриммами, пойманными в ловушку под Пустыней Анауроч. Фаэриммы изредка использовали своих новых слуг, пока, три освободившихся из западни фаэримма, назвавшие себя

Триумвиратом, не захватили город бихолдеров Оолтул. В своей постоянно длящейся борьбе с бихолдерами и бихолдерами магами, способных противостоять могуществу фаэриммов, Триумвират нашел применение своих слуг, ставших проказой для всего семейства бихолдеров. Триумвират не сильно обязывал себя присмотром за своими подопечными, и теперь гоуджеры распространены по всему Подземью.

СЕМЕЙСТВО БИХОЛДЕРОВ, СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОЦЕЛУЙ

Большой Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 12д8+36 (90 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 1,5м., полет 9м. (хороший)

КД: 16 (+2 Ловк, -1 размер, +5 природный)

Атаки: 10 щупальцев +11 рукопашный

Повреждение: Щупальце 1д4+3

Заним. Про-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./6м.

Специфические Атаки: Улучшенный Захват, высасывание крови

Специальные Качества: Полет, электрическая аура, смертельный разряд

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +11

Параметры: Сила 16, Ловк 14, Тело 16, Интл 10, Мудр 12, Обн 14

Навыки: Знание дикой местности +12, Отслеживание +7, Поиск +12, Прислушивание +7, Скрытность +3

Отличительные Черты: Железная Воля, Повышенная Стойкость

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 11

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злой

Улучшенный: 13-15 КХП (Большой); 16-30 КХП (Огромный); 31-36 КХП (Гаргантюан)

Смертельные поцелуи это мутировавшие бихолдеры, убивающие своимидесятью выпивающими кровь щупальцами, вместо лучей из глаз.

Эти существа с морщинистой, серой, прочной кожей, достигают в диаметре до 3 метров. Их единственный, центральный глаз лишен магических свойств. Вместо обычного рта и десяти глаз на ножках, у смертельных поцелуев десять зазубренных с присосками, выпивающих кровь 6-ти метровых в длину щупальцев. Выпивание крови помогает смертельному поцелую восстанавливать повреждения полученные в бою, а также помогает поддерживать его метаболизм связанный с электричеством. Как только из жертвы выпита вся кровь, и она мертва, она более не представляет интереса, поцелуи не съедают своих жертв.

Смертельные поцелуи предпочитают действовать как одинокие охотники. Они чувствуют себя как дома в пещерах и туннелях Подземья, где их щупальца могут проникать и исследовать каждую впадину и трещину при перемещении. На поверхности они обычно втягивают щупальца в полости в теле, держа наготове для внезапной ошарашивающей атаки на расстоянии.

Те, кто знают о бихолдерах понаслышке могут спутать смертельного поцелую с обычным бихолдером, некоторые искатели приключений, также иногда делают такую ошибку, в связи с плохим освещением или у них не было достаточно времени чтобы присмотреться.

СРАЖЕНИЕ

Смертельные поцелуи не очень умелые воины. Против других бихолдеров и драконов они очень часто применяют тактику и уловки, но против более слабых противников они используют свое преимущество, с длинными щупальцами изматывая врага. Они не всегда реагируют на необычные звуки, подобные заклинаниям магов, или концентрируясь на противнике со множеством атак в раунд. Вместо этого они рассчитывают на свою способность восстанавливаться от вреда причиняя больше повреждений своей жертве. Если видят, что противник слишком слаб, то они любят поиграть со своей пищей.

Улучшенный Захват (Экс): Для использования этой способности смертельный поцелуй должен попасть своим щупальцем.

Высасывание Крови (Экс): Живое существо, по которому попало щупальце поцелуя, должен выкинуть проверку Стойкости (КС 18). Провал – существо теряет 1d3 пункта Телосложения, а также позволяет восстановить 1d6 пунктов повреждения смертельному поцелую, так будто у него есть способность быстрого заживления.

Полет (Экс): Тело смертельного поцелуя от природы облегченно. Эта облегченность позволяет ему летать как при использовании заклинания, причем оно идет как свободное действие, при скорости 9 метров. Помимо этого, эта способность дает ему находится под воздействием заклинания *падение как перо*, воздействующего непосредственно только на смертельного поцелуя.

Электрическая аура (Экс): Если смертельному поцелую нанесено повреждение любым рубящим или колющим рукопашным оружием, существует вероятность в 1% за каждый пункт повреждения, что по атакуемому пройдет разряд тока с повреждением 1d10 пунктов. Проверка Рефлекса (КС 15) позволяет избежать повреждения. Если удар нанесенный по поцелую, снижает его количество хит-поинтов до 0 или ниже, шанс разряда тока повышается до 5% за каждый пункт повреждения.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В 1371 и начале 1372 ДО, смертельные поцелуи слетелись со всего Подземья к границам тюрьмы фазриммов под пустыней Анауроч. Смертельные поцелуи покидают свое место стоянки, чтобы поохотиться, но всегда возвращаются назад, будто что-то ожидая.

БОРМОТУН

Маленький Гуманоид (Визжащий)

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 9м.

КД: 12 (+2 размер, +1 природный)

Атаки: Укус +2 рукопашный; или кинжал +1 рукопашный

Повреждение: Укус 1d3; или кинжал 1d4

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Бормотание, групповая работа

Специальные качества: Группирование, иммунности, уязвимость к свету, уязвимость к огню

Спас-броски: Стойк +0, Рефл +2, Воля –2

Параметры: Сила 10, Ловк 10, Тело 10, Интелл 5, Мудр 7, Обн 2

Навыки: Ослеживание +1

Отличительные Черты: Улучшенное Обращение с Оружием (укус)

Климат/Тер. Обитания: Леса и подземье с умеренным климатом

Организация: Одинокое, орда (20-100), или волна (101-500)

Серьезность Вызова: 1/3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Улучшенный: –

Орды бормотунов, не останавливаемые армии муравьев Подземья.

Бормотуны горбатые гуманоиды с розовой или серой кожей, черный мех образует гриву на их звериных головах, у них клыкастые морды и вытянутые остроконечные уши. Эти 0,9-1,2 метровые создания мускулисты, сухощавы, и имеют покрытый скользким жиром мех.

Бормотуны буйствуют во тьме огромными визжащими толпами, пожирая любое существо, которое им встречается на пути. Некоторые из них используют заостренные куски кости как кинжалы; а другие имеют кинжалы которые они отобрали у своих жертв. Они не останавливаются до тех пор, пока не мертвы, пока не приходит рассвет, или пока они полностью не насытились... что практически никогда не происходит до тех пор пока перед их глазами жертва.

СРАЖЕНИЕ

Бормотуны обрушиваются на врагов всей толпой стараясь их захватить. Первые бормотуны обрушивающиеся на врага, скорее всего погибнут от благоприятной атаки, но у защитников вскоре закончатся благоприятные атаки, и бормотуны задавят толпой. Как маленькие существа, до восьми бормотунов могут одновременно проводить захват на одно существо Среднего размера.

Продвижение бормотунов неостановимо и бесконечно до тех пор, пока они не умрут, если только не магические или непроницаемые огненные барьеры.

Бормотание (Экс): Безумное постоянное бормотание и визги этого существа способны вывести из себя существ с менее 2 КХП, заставляя их проводить проверку Воли (КС 10) или быть шокированными. Существа с 2 и более КХП не обязаны проверять Волю, но все проверки Концентрации существ слышащих бормотунов вблизи 60 метров переносят штраф в –2. К вниманию, в большинстве случаев, бормотание и визжание этих существ не дает им проведение внезапных нападений, засад.

Групповая работа (Экс): За каждые два бормотуна сосредоточенные на захвате одного противника, все бормотуны получают +2 бонус атаки против этого противника.

Группирование (Экс): Стада бормотунов очень подвижны, в толпе они передвигаются друг возле дружки. В одном квадрате, площадью 1,5м. на 1,5м. способны разместиться три бормотуна.

Иммунности (Экс): Как гнус, бормотуны иммунны ко всем эффектам, воздействующим на разум, включая обаяние, принуждение, иллюзии-фантомы, и эффекты воздействующие на мораль.

Уязвимость к свету (Экс): Дневной свет, или заклинание *дневной свет*, воздействует на бормотунов как заклинание *замедление*. У них спас-бросков против этого эффектов. Будучи замедленными таким образом, это не предотвращает бормотунов от их атак, просто делает их менее эффективными.

Уязвимость к огню (Экс): Бормотун на которого провели огненную атаку, обязан провести проверку Воли (КС 12) или отпрянуть назад и отказаться наступать в этом раунде.

ОБЩЕСТВО БОРМОТУНОВ

Толпу бормотунов тяжело назвать обществом. Кажется, что эти создания собираются вместе из-за недостатка в полах. Они вместе спят в пещерах или вырывают небольшие норы глубиной в 30 сантиметров в лесной почве.

В КОРОЛЕВСТВАХ

До недавнего времени, о стычках с бормотунами практически не было слышно, кроме как в Долинных Землях, но в начале 1372 ДО, начались частые нападения орд бормотунов из долин Мистлдэйл и Тасселдэйл. Как кажется, повысилась активность под Долинами всего Подземья. Что-то движет бормотунов на поверхность. Повсюду в Королевствах, форма бормотуна один из популярных выборов магов, желающих превратить своих не умеющих колдовать врагов во что-то гуманоидное, но унизительное и слабое.

БРОНИРОВАННЫЙ УЖАС

Средний Механизм

Кубики Хит-Поинтов: 13d10 (71 хп)

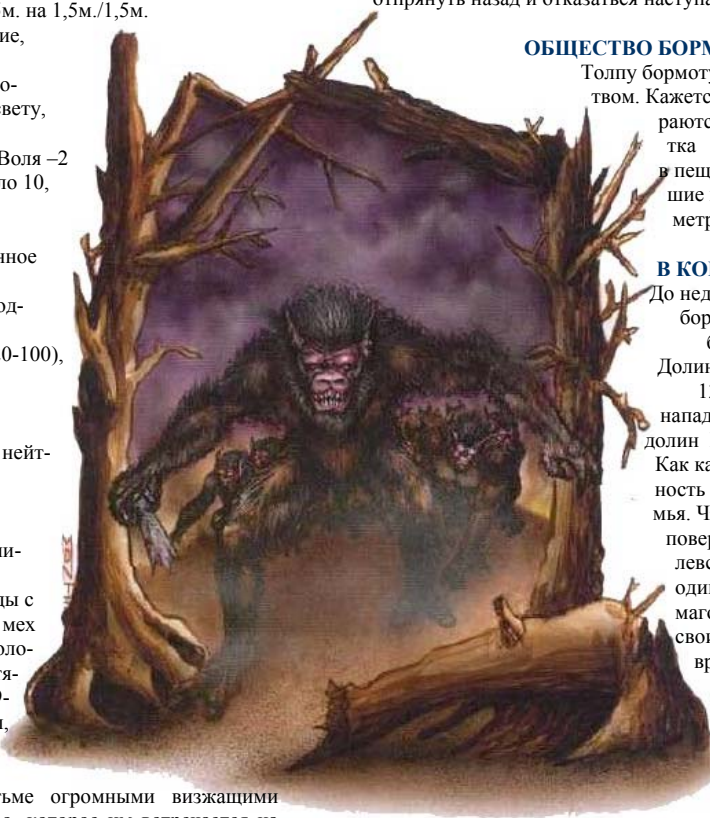
Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 9м., идя по воздуху 9м.

КД: 19 (+1 Ловк, +1 полный пластинчатый доспех)

Атаки: Великий меч +12/+7 рукопашный; или тяжелый арбалет +10/+5 стрелковый

Повреждение: Великий меч 2d6+4; или тяжелый арбалет 1d10



Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Мощь оружия

Специальные качества: Иммунность к заклинаниям, хождение по воздуху, *падению как перо*, механизм, видимость невидимое

Спас-броски: Стойк +4, Рефл +5, Воля +7

Параметры: Сила 16, Ловк 13, Тело —, Интл —, Мудр 16, Обн 12

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 10

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: 14-20

КХП (Средний)

Эти древние механизмы, заставляя искателей приключений всегда быть настороже относительно приближающихся одиноких фигур облаченных в полные латные доспехи.

Бронированные ужасы, анимированные комплекты пластинчатой кольчуги ростом в высоту между 1,5 и 2,1 метрами. Иногда доспехи выглядят старыми; а иногда выглядят сияющими и хорошо ухоженными. Хотя доспехи абсолютно пусты, время от времени сквозь суставы проскальзывает магически сияющий фиолетовый свет. Обычно бронированные ужасы держат забрало своих шлемов опущенными. Обычно наиболее чаще их используют в роли неутомимых магических стражей, хотя некоторые созданы для выполнения специфического задания, заставляющего отправиться их в путь. Бронированные ужасы чаще всего переживают своих хозяев, понимая их последние указания все в более и более широких рамках, из-за постепенного высыхания магической силы его создателя. Они не говорят, но понимают Общий язык, и могут понимать другие языки, это на усмотрение Мастера Подземелий.

СПРАЖЕНИЕ

Бронированные ужасы применяют звуковую тактику, стреляя по уязвимым целям, или стремительно бросаясь в рукопашный бой. По возможности, они используют свою способность хождения по воздуху, для получения преимущества перед ограниченными землей оппонентов. Эти создания не всегда сражаются до смерти. Они постараются выжить, и с помощью своих способностей постараются выполнить задание,

если отступление имеет шанс провала выполнения их миссии. Если ужас уничтожен, его доспех растворяется в шлак.

Мощь Оружия (Спр): Магия создаваемая бронированный ужас обычно наделяет его способностью получать остроконечное оружие с магической силой, как свободное действие. Магическая сила действует пока оружие в руках бронированного ужаса. Магический эффект исходит от бронированного ужаса, а не от самого оружия. Бросьте 1d12 и сверьтесь с приведенным списком для определения наделенной силы оружия

бронированным ужасом. Параметры функционирования оружия, как и у магического оружия со специальными способностями такого же названия, они все описаны в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

1-3: Нет

4: Пылающий

5: Пылающая вспышка

6: Морозный

7: Заостренный

8: Шокирующий

9: Шокирующая вспышка

10: Скоростной

11: Громовой

12: Ранящий

Иммунность к Заклинаниям (Экс): Создатель ужаса может наделить это существо в момент его создания иммунитетом к трем любым заклинаниям. Типичными иммунитетами являются: *шар огня*, *стрела молнии* и *ледяной шторм*. Все бронированные ужасы иммунны к заклинанию *магическая стрела*.

Видеть Невидимое (Спр): Бронированный ужас свободно видит невидимые объекты и существа, так будто на ужас всегда наложено заклинание *видеть невидимое*.

Падение как Перо (Мчк): Бронированный ужас может применять эту магическую способность только на себя, как заклинание с таким же названием.

Хождение по воздуху (Экс): Бронированный ужас может применять эту способность только на себя, как заклинание с таким же названием.

СОЗДАНИЕ БРОНИРОВАННОГО УЖАСА

Секреты создания бронированных ужасов, не является распространенной частью магических знаний. Существует проклятая сделка, подразумевающая под собой, что лишь злая душа заплатит за раскрытие секрета. Злые маги 18-го уровня, возможно имеют ресурсы для отслеживания секретов, но нет никаких гарантий, что затем они согласятся заплатить необходимую цену.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В истории Королевств, последние пять тысяч лет, это история расцвета человеческих империй, королевств, таких как Имаскар и Нэзерил. Большинство этих фантастично могущественных королевств полагалось на магию, но, в конце концов, именно магия привела к закату этих империй. Ушли



БРОНИРОВАННЫЙ
УЖАС

древние волшебники-короли, но в забытых кузнях, похороненных городах, их «преданные» бронированные ужасы всегда наготове к выполнению заданий своих повелителей.

БЭЙНЛАР

Огромный Магический Зверь

Кубики Хит-Поинтов: 7d10+35 (73 хп.)

Инициатива: +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 9м., вплавь 9м.

КД: 14 (+1 Ловк, -2 размер, +5 природный)

Атаки: Жало +13 рукопашный, укус +8 рукопашный

Повреждение: Жало 2d4+8 плюс яд, укус 1d3+4 плюс яд

Заним. Про-во/Зона действ: 3м. на 6м./3м.

Специфические Атаки: Заклинания,

яд, магические предметы

Специальные Качества: Быстрое заживление 2, иммунитет к яду и кислоте, устойчивость к окаменению

Спас-броски: Стойк +10, Рефл +6, Воля +7

Параметры: Сила 26, Ловк 13, Тело 21, Интл 17, Мудр 16, Обн 16

Навыки: Дипломатия +10, Запугивание +10, Концентрация +12, Использование Магических Устройств +12, Отслеживание +10

Отличительные Черты:

Боевая Активация, Железная Воля, Улучшенная Инициатива, Фокусирование в Магии (Очарование)

Климат/Тер. Обитания:

Теплые и умеренно климатические земли и воды

Организация: Одиночное или банда (2-5)

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злой

Улучшенный: 8-15 КХП (Огромный); 16-21 КХП (Гарагантюан)

Злые, нагоподобные существа, бэйнлары известны за свое мастерство в использовании магии и магических предметов которые делают их весьма опасными противниками.

У бэйнларов темное, змееподобное тело, и огромная гуманоидная голова. Цвет тела темно фиолетово-зеленое, блестящие глаза и бурый хвост. Множество крошечных щупалец возле их рта образуют кольцо; хотя они слишком слабые чтобы удерживать оружие, эти щупальца способны удерживать и управлять небольшими предметами такими как: кольца, ключи, волшебные палочки, кусочки пищи. Бэйнлары способны одинаково дышать как под водой, так и на воздухе.

Бэйнлары говорят на Общем, языках Драконов, Орков, своими ужасными шипящими голосами.

СРАЖЕНИЕ

Физические атаки бэйнлара – его укус и удар жалом на конце хвоста, они оба вводят яд в раны противника. В дополнение к атакам, у бэйнларов целый ассортимент магических способностей.

Заклинания: Бэйнлары активируют заклинания как жрец 6-го уровня (у них доступ к сферам Зла, Магии и Воды), и как волшебник 6-го уровня. У всех заклинаний бэйнлара только вербальные компоненты. Во время атаки, как свободное действие, бэйнлар каждый раунд способен выпускать по одному заклинанию.

Яд (Экс): Тот по кому попал укус или жало бэйнлара должен провести проверку Стойкости (КС 18), или быть пораженным ядом. Первичное повреждение временное снижение Телосложения на 2d4 пункта, вторичное впадение в бессознательное состояние на 1d3 часа. Побочным эффектом яда, посинение кожи вокруг раны жертвы.

Магические Предметы: Бэйнлары собирают магические предметы, и способны их свободно использовать. Их щупальца

способны надевать и использовать амулеты, кольца, волшебные палочки, жезлы, бутылочки с жидкостями и другие небольшие предметы.

Устойчивость к Окаменению (Экс): У бэйнларов +3 бонус ко всем проверкам против окаменения.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Они часто известны (потому и так названы) за свои многочисленные дела со жрецами Бэйна, сейчас эти чудовища находятся в союзе с церковью Сирика или преследуют свои злые цели. Два основных храма последователей Сирика тесно сотрудничают с бэйнларами: Близнецы Башни Вечного Эклипса в Амне, и Обитель Сирика в Скеллпорте.

Также известно, что бэйнлары работают с западным Зэнтаримом расположенным в Темной Твердыне, в оппозиции с восточным Зэнтаримом последователями Йачту Ксвиам.

ВЕЛИКАН

ТУМАННЫЙ ВЕЛИКАН

Туманные великаны родственники облачных, но более интеллектуальные и скрытные чем о них думают.

Эти существа достигают в высоту до 7,2 метра, с ногами похожими на стволы деревьев, и чрезвычайно развитыми руками, благодаря постоянным играм в метании камней и другими упражнениями. У них молочно-белая кожа, которая помогает им, растворяться в тумане, и серебристо-белые волосы. У них не растут на лице волосы, хотя они имеют волосы в изобилии на руках, ногах и грудной клетке. Они предпочитают не носить доспехи, лишь изредка они надевают кожаные доспехи (+2 бонус к КД), и как минимум один из группы одет в доспехи изготовленные из шкуры белого дракона, украшенная серебром (+4 бонус к КД, -2 штраф проверки доспеха). Они обожают массивные, украшенные дубины, изготовленные из выбеленного и отполированного дерева или кости.

Туманные великаны говорят на Общем и языке Великанов.

СРАЖЕНИЕ

Туманные великаны предпочитают нападать из укрытий (естественно, предпочтителен густой туман), в первую очередь надеясь на метание камней, чтобы разметать оппонентов, а затем ворваться в рукопашную используя свои дубины.

Метание Камней (Экс): Туманный гигант может метать камни весом 18,1-22,7 кг (Маленькие объекты), до пяти увеличивающихся диапазонов – 42м. Великаны получают +1 расовый бонус при броске атак в метании камней.

Ловля Камней (Экс): Туманные великаны способны ловить Маленькие, Средние и Большие камни (или снаряды подобных размеров). Один раз в раунд, туманный великан, по которому может попасть камень, может провести проверку Рефлекса, как свободное действие. КС 15 для Маленького камня, 20 для Среднего, и 25 для Большого. (Если у снаряда есть магический

Кубики Хит-Понтов:

Инициатива:

Скорость:

КД:

Атаки:

Повреждение:

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 3м./4,5м.

Специфические атаки: Метание камней

Специальные качества: Ловля камней, прятанье в тумане

Спас-броски: Стойк +14, Рефл +4, Воля +6

Параметры: Сила 29, Ловк 10, Тело 21, Интл 13, Мудр 14, Обн 10

Навыки: Взбирание +15, Скрытность -8*, Прыжки +15,

Прислушивание +4, Отслеживание +9

Отличительные Черты: Настороженность, Рассекание, Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Умеренно климатические топи и леса

Организация: Одиночное, охотничья группа (2-5), рейдовая
бригада (2-5 туманных плюс 1-2 облачных великана),
или клан (11-20)

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно или нейтрально доброе или злое

Улучшенный: По классу персонажа

бонус к атаке, КС повышается на соответствующее бонусу количество). Великан должен быть наготове и ожидать атаку.

Прятанье в Тумане (Экс):

В туманных условиях, у этих великанов есть необычная способность, растворятся в вихрях тумана. *В легком тумане они получают +4 к проверке навыка Скрытности. В густом тумане, бонус Скрытности возрастает до +7. (Эти числа учитывают уже штраф из-за размера великана).

ТУМАННЫЕ ВЕЛИКАНЫ ПЕРСОНАЖИ

В некоторых группах туманных великанов можно встретить жрецов и чародеев. Добрые жрецы имеют доступ к двум из нижеследующих сфер: Вода, Добро, Лечение, Сила. Злые к двум из следующих: Вода, Зло, Смерть.

ОБЩЕСТВО ТУМАННЫХ ВЕЛИКАНОВ

Туманные великаны живут в пещерах, каньонах или чашах, в самых труднодоступных зонах топей, лесов и побережий. Они охотятся группами, тяготеют к другим великанам с похожим мировоззрением, хотя один клан может включать в себя особей с различным мировоззрением.

Туманные гиганты обожают все виды приготовленной пищи, особенно копытных животных, таких как: лошади, коровы, олени, лоси и кентавры. У них также есть тяга к сладкому, им нравится употреблять в пищу фрукты и десерты.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Туманные великаны относительно часто встречаемы в Вечных Болотах, также известно о бандах злых великанов, чьи набеги в Серебряных Кордонах были отмечены западные болот в Яртаре и Длинном Седле. Этих великанов также можно встретить в Морозных Холмах севернее Вечных Болот, и иногда в Низерийских горах на востоке.

ВЕЛИКАН ФАЭРЛИН

В прошлом, будучи каменными великанами, но исковерканные могущественной магией, фаэрлины дикая раса рабов встречаемая в Подземье.

Эти великаны достигают в высоту до 6-ти метров, если они полностью выпрямятся, но их тела сутулы и искривлены. При ходьбе они используют свои руки, поэтому они неуклюжи в обращении с оружием или другими предметами. Их внешние

Великан Фаэрлин

Огромный Великан (Земляной)

8d8+32 (68 хп)

-1 (Ловк)

6м.

17 (-2 размер, -1 Ловк, +10 природный)

2 когтя +9 рукопашный; укусы +4 рукопашный

Коготь 2d4+5, укус 1d8+2

3м. на 3м./4,5м.

Внушающая Страх Внешность

Острый нюх, УМ 14

Стойк +10, Рефл +1, Воля +1

Сила 21, Ловк 9, Тело 18, Интл 8, Мудр 8, Обн 9

Прислушивание +3, Отслеживание +4

Рассекание, Мощная Атака

Подземье

Одиночное или пара

3

Стандарт

Обычно нейтрально злое

9-16 КХП (Огромный)

черты ужасны, челюсти выдвинуты вперед, а зубы острые и удлиненные. Их безволосая кожа очень прочная, а их спины покрыты жесткими пластинами, напоминающими кожу бихолдера.

Их глаза желтого цвета, и всегда полны слез, их уши крошечного размера.

Фаэрлины говорят на Общем и языке Великанов.

СРАЖЕНИЕ

Вопреки своему виду, эти великаны не используют оружие, и даже не метают булыжники, атакуя вместо этого своими когтями и зубами. Порабощенные великаны, следуют приказам своих повелителей без вопросов и страха, в то время как дикие, «свободные» великаны более хитрые и умные в своих тактиках — что указывает на инстинкт самосохранения.

Внушающая Страх Внешность (Экс): Фаэрлины кидаются в сражение с ужасающим ревом (свободное действие), который бросает страх в сердца всех, кроме самых отважных, оппонентов. Любое существо с менее 8 КХП вблизи 9 метров от великана, обязано провести проверку Воли (КС 13) или быть шокированным, получая



штраф -2 к проверкам, броскам атак и спас-броскам. Персонажи прошедшие проверку, получают иммунитет к внушающей страх внешности великана на один день.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Фазрлины названы в честь региона Фазрúnского Подземья, откуда они pochodят: Фазрлин, подземные пещеры расположенные под пустыней Анауроч, где в течении столетий были заключены фазриммы. В своей тюрьме, фазриммы повелевали над всеми существами в Подземье, используя свою магию чтобы подчинять себе при желании даже майнд флаеров (иллитидов). Фазрлины один из результатов этих магических испытаний, превратившиеся за столетия в текущую отсталую форму.

ВЫТЯНУТЫЙ РОТОВИК

Большой Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 7d8+7 (38 xp)

Инициатива: +4 (Ловк)

Скорость: 12м.

КД: 18 (+4 Ловк, -1 размер, +5 природный)

Атаки: 4 удара +9 рукопашный, укус +4 рукопашный

Повреждение: Удар 1d4+5, укус 2d6+2

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 3м./3м. (4,5м. удары кулаками)

Специальные качества: Уклонение от стрел

Спас-броски: Стойк +3, Ловк +6, Воля +5

Параметры: Сила 20, Ловк 19, Тело 13, Интл 8, Мудр 10, Обн 7

Навыки: Взбирание +8, Знание Дикой Природы +5, Прислушивание +5, Скрытность +1, Чувство Направления +4

Отличительные Черты: Боевые Рефлексы

Климат/Тер. Обитания: Лес, холмы, горы и подземье

Организация: Одиночное, пара или горсть (3-5)

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 8-14 КХП (Большой); 15-21 КХП (Огромный)

Вытянутый ротовик – цельное создание, перемещающееся, словно вихрь и сильно визжащее.

Это пример урока цены, быть слишком близким другом могущественного мага, того кто сможет убить существо, не кидаясь в ураганную атаку с вытянутым в руке мечом.

Шесть длинных, покрытых синим мехом конечностей, поддерживают голову, похожую на смесь между клыкостой гориллой и тыквой с глазами. Эта 1,2 метровая голова заполнена пастью с кучей зубов и злобными глазами. Тела как такового у ротовика нет. В любой момент времени, две, три 4,5 метровых, подвижных конечности находятся в контакте с землей, для поддержания веса головы и устойчивости существа. Голова ротовика редко поднимается выше 4,5 метров от поверхности земли, если только он не пытается избежать удара оружия; тогда своим естественным движением, он задирает голову ещё дополнительно на 1,5-2,0 метра.

Высокие ротовики говорят на Общем и ломаном языке Халфлингов, в обоих языках переключая ударения в словах, из-за чего язык воспринимается весьма грубым.

СРАЖЕНИЕ

Высокие ротовики. Стараются не входить в диапазон действия ближнего боя их жертв, и одновременно бить их своими кулаками. Если жертва врывается в бой, продвигается более чем на 1,5 м. к ротовику, или поражаемую им зону, ротовик получает возможность проведения благоприятной атаки (или несколько благоприятных атак, если нападет несколько оппонентов, благодаря своей черте Боевые Рефлексы).

Уклонение от Стрел (Экс): Безумный вихрь вращающихся рук ротовика, и его вертлявая голова, делают весьма тяжелым попадание по нему из обычного стрелкового оружия, такого как стрелы и арбалетные болты. Такие стрелы (но не лучи, или экстраординарные стрелы), имеют 20% шанс промаха по ротовику.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Вытянутый ротовик является самым невыносимым врагом, который может существовать в Королевствах у халфлингов. Далеко, южнее Долинных земель, высокие ротовики являются чумой по всем границам земли халфлингов Лариена. Так, как халфлинги распространились по всем землям Фазруна, то и ротовики последовали за ними. В специфическом общении (слэнге) рейнджеров и искателей приключений, представителей расы халфлингов, существует выражение – «его ротануло», описывающее преждевременную кончину своего товарища.

ВЭМИК

Большой Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 5d8+5 (27 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 12м.

КД: 15 (-1 размер, +1 Ловк, +4 природный, +1 маленький деревянный щит)

Атаки: Дубина +8 рукопашный; 2 когтя +3 рукопашный

Повреждение: Дубина 1d8+4;

коготь 1d6+2

Заним.

Прост-во/Зона действ:

1,5м. на 3м./

1,5м.

Спас-броски:

Стойк +2, Рефл +5,

Воля +4

Параметры: Сила 18,

Ловк 12, Тело 12,

Интл 11, Мудр 11,

Обн 9

Навыки: Бесшум-

ное Передвижение

+6, Знание Дикой

Природы +4, Отсле-

живание +8, Прислу-

шивание +8, Прыжки +11, Скрыт-

ность +2

Отличительные Черты: Насторо-

женность

Климат/Тер. Обитания: Равнины с

умеренным и теплым климатом

Организация: Одиночное, прайд

(2-16) или племя (20-200, вклю-

чая 2-8 под-вождей 2-го-5-го

уровней, эксперт 4-го-7-го уров-

ней и вождь 5-го-8-го уровней)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: По классу персонажа

Свиные охотники, странствующие по лугам, вэмики мастера засад и стратегий.

У вэмика тело льва, с расположенным на нем гуманоидным торсом, выступающим в том месте, где у льва начиналась бы шея. В длину, от головы до крестца, они занимают около 3,0 – 3,6 метров, в тоже время вертикально в высоту, они достигают 1,8 – 2,1 метра. Их тела полностью покрыты смуглым, золотистым мехом, а на хвосте расположена кисточка из черного меха. Взрослые самцы обладают черной гривой, покрывающей верхнюю и заднюю часть головы, и спускается дальше вниз вдоль шеи и плечей. Их низ живота окрашен в белый цвет. В лице вэмика переплетены человеческие и львиные внешние черты, с черным или красновато-коричневым носом, золотистыми глазами, кошачьими зрачками, и высоко посаженными ушами. Все шесть конечностей оканчиваются

когтями; когти на гуманоидных руках, и передних львиных конечностях втягивающиеся.

Вэмики способны говорить на Сильванском и Общем языках

СРАЖЕНИЕ

Вэмики атакуют, используя свои передние лапы и оружие, удерживая в не основной руке щит (обычно изготовленный из плотной кожи).

Навыки: У вэмиков +8 расовый бонус к проверкам Прыжков.

ПЕРСОНАЖИ ВЭМИКИ

Обычно в племенах вэмиков всегда присутствует эксперт или друид; других заклинателей среди этих существ не бывает. Желаемый класс вэмика варвар.

ОБЩЕСТВО ВЭМИКОВ

Вэмики живут и охотятся группами, называемыми прайды, в которые входят 1-4 самца и 1-12 самок, плюс 1-6 не способных сражаться котят. Обычно несколько прайдов объединяются вместе в племя, управляемое вождем, хотя это больше похоже на дипломатический альянс между племенами, а не на истинный, надежный союз. Известно о существовании больших альянсов племен, на это происходит, лишь в случае огромной внешней угрозы.

Иногда вэмики предоставляют свои услуги, в роли наемных следопытов или проводников для искателей приключений или других путешественников проходящих по их территории обитания, беря в качестве оплаты инструменты или магические предметы (в частности оружие). Они также могут взимать пошлину с путешественников, за безопасное передвижение по их землям.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Прайды и племена вэмиков можно встретить по всем просторам Фаэруна, включая Каменные земли (между Анаурочем и Горами Штормового Горна), Прерии Пеллорна (между Холмами Утраченных Душ и Топью Челимбера), и Сияющие Равнины, западнее Тармиша. Они также известны в Шааре.

Хотя на сегодняшний день, это не более чем слухи, некоторые истории повествуют о боковой расе вэмиков, у самцов которых отсутствует грива, проживающих в Горах Пасть Пустыни, и Громовых Пиках. Эти «горные вэмики», предположительно являются родственниками к обычной расе, как, горные львы к равнинным (то есть, дальние родственники). Истории, также рассказывают, что эти существа, меньше по размеру, чем их родственники. Их параметры отличаются от обычных параметров вэмиков следующим образом: Кубики Хит-Поинтов 3d8+3 (16 хп); Атаки: Дубина (+5 рукопашный, 1d8+3), 2 когтя (+0 рукопашный, 1d6+1); Сила 16; Навыки: Бесшумное Передвижение +5, Знание Дикой Природы +4, Отслеживание +7, Прислушивание +7, Прыжки +10, Скрытность +1. Они обитают в одиночку или парами, что возможно и является причиной их редкости в опасных горах, в которых они проживают.



Маленькая Фея

Кубики Хит-Поинтов: 1d6+1 (4 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 15 м.

КД: 16 (+3 Ловк, +1 размер, +2 природный)

Атаки: Кинжал +4 рукопашный; или короткий лук +0 стрелковый

Повреждение: Кинжал 1d4-1; или короткий лук 1d6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Усыпляющие стрелы (шанс 10%)

Специальные качества: Магические способности, видеть невидимое, иммунитет к ядам

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 8, Ловк 17, Тело 13, Интл 13, Мудр 10, Обн 10

Навыки: Блеф +4, Знание Дикой Природы +8, Использование Вербки +6, Мастерство (любое одно) +5, Сложные устройства +5*, Отслеживание +4, Прыжки +5, Прислушивание +5, Поиск +5*, Скрытность +11

Отличительные Черты: Уворачивание, Подвижность, Искусное Обращение с Оружием (кинжал)

Климат/Тер. Обитания: Умеренно климатические луга и леса

Организация: Одиночное, охотничья группа (2-4), военная группа (12-16), или все племя (20-80)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально доброе

Улучшенный: По классу персонажа

Гайбсилы – лесные кочевники, поклоняющиеся богам природы, свои семьям, и смелым, отважным поступкам.

Они выглядят, как 0,9 метровые кентавры с антилопными вместо лошадиных, телами. Цвета их тел различны, охватывающие все оттенки коричневого, черного, как и у обычных антилоп, у них можно встретить светлые пятна и полосы. Они живут племенами от двадцати до восьмидесяти особей, охотящиеся на широкой территории, часто очень далеко от своих лагерей, чтобы не привести врагов к своим семьям. У самцов большие вилочные рога, которые опадают с приходом зимы, и заново вырастают с наступлением весны. У самок гайбсил, прямые или винтообразные маленькие рожки, без ответвлений, у них они круглогодичные.

СРАЖЕНИЕ

Перед сражением, гайбсилы применяют свою способность *зеркальных*



образов, чтобы враг подумал что наткнулся на три, четыре раза большую группу скачущих, и стреляющих из луков гайбсил, чем на самом деле. И хотя они всегда пытаются доказать, продемонстрировать свою храбрость, они избегают ближнего боя, предпочитая использовать свою подвижность, чтобы скрыться, и вынырнуть из своих скрытых мест, выстрелить стрелы, и снова отступить.

ГАЙБСИЛ

Усыпляющие стрелы: Существует 10% для каждой особи гайбсила, что в его распоряжении будут 1d3 усыпляющих стрел, полученных от пиксей. Гайбсилы очень тщательно берегут эти стрелы, предпочитая использовать их в жизненно важных ситуациях. Существо в которое попала такая стрела, обязано провести проверку Стойкости (КС 15), или подвергнутся состоянию, как с заклинанием *сон*.

Магические Способности (Мчк): Гайбсил обладает следующими магическими способностями, каждая возможна в применении один раз в день: *хождение не оставляя следов* (как друид 3-го уровня), и три способности равносильные эффектам заклинаний задествованных магом 1-го уровня: *танцующие огни*, *зеркальное отображение* и *прыжок*.

Видеть Невидимое (Спр): Хотя гайбсилы самостоятельно не могут становиться невидимыми, в отличие их соотечественников спрайтов, при желании они все же могут видеть невидимые объекты и существ.

Иммунитет к яду (Экс): Гайбсилы иммунны ко всем типам ядов.

Навыки: *Гайбсилы обладают +4 расовым бонусом к проверкам Невидимых Устройств и Поиска, но лишь в случае обнаружения и разблокирования невидимых ловушек в лесной местности (такие как сети и ямы). Эти бонусы действуют на природе, лугах и лесах, где гайбсилы используют такие навыки как воров. Если гайбсил получает новый уровень по вору, их модификаторы навыков Сложные Устройства и Поиск повышаются ещё на +4, когда они определяют и разблокируют ловушки в лесной местности. В дополнение, у гайбсил +2 расовый бонус к проверкам Прыжки, и +4 расовый бонус к проверкам Знание Дикой Природы. Как бонусную отличительную черту, гайбсилы получают Подвижность.

ГАЙБСИЛЫ ПЕРСОНАЖИ

Чаще всего гайбсилы развиваются в классах друидов, воров, рейнджеров и чародеев. Жрецы гайбсил, весьма редкие, могут выбирать сферы между Мошеничества, Природы и Удачи.

ОБЩЕСТВО ГАЙБСИЛОВ

В отличие от своих игривых кузин пиксей, гайбсилы не могут становиться невидимыми, поэтому у них более развито отношение к таким понятиям как доблесть, ответственность и выживание. Три основных принципа общества гайбсил: обязательство, месть и отвага. Обязанностями управляют старейшины, контролирующие также внутренние и внешние интересы племени. У самок более спокойный нрав, чем у импульсивных самцов, обычно движимых мстостью. Отвага – прерогатива молодых воинов и охотников, как самцов так и самок, считающих за честь метнуть стрелу во врагу, нанести рану, и скрыться. Некоторые гайбсилы ищут контакты с существами не из своего племени, не-гайбсилами. Некоторые племена развивают положительные, хотя и весьма поверхностные отношения с людьми, гномами и другими соседями. Другие племена, будучи часто преданными или атакованными, считают всех чужаков врагами, до тех пор пока они не докажут своих добрых намерений, и им будут доверять.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Долгое время, Зэнты из Замка Зэнтил, платили награду по 1 зм. за один экземпляр рога гайбсила, но, алхимики Зэнты проверяли их магическую силу по принципу – сила позволяла прикрепить его к скальпу гайбсила, отпавшие рога во время линьки так не прикрепляются. В тоже время, в Серебряных Топях, гайбсил друид 14-го уровня, поклоняющийся Ларуэ, и получивший прозвище Пятиточечный, стал лидером второго самого большого друидического круга в северных землях. У Пятиточечного в качестве животных спутников, три огромных волкодава и сова. Он прославлен уплатой в 13 зм. за каждый принесенный Зэнтильский скальп.

ГЕНАСИ. ПЛАНАРНИК

	Воздушный Средний Внешний	Земной Средний Внешний
Кубики Хит-Поинтов:	1d8 (4 хп)	1d8+4 (8 хп)
Инициатива:	+1 (Ловк)	+0
Скорость:	9м.	9м.
КД:	13 (+1 Ловк, +2 кожаный доспех)	16 (+2 природный, +4 кольчужная рубаха)
Атаки:	Рапира +2 рукопашный	Огромная дубина +2 рукопашный
Повреждение:	Рапира 1d6	Огромная дубина 1d10+1
Заним. Прост-во/Зона действ:	1,5м. на 1,5м./1,5м.	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специальные качества:	Смещение с ветром, устойчивость к воздуху	Смещение с камнем, устойчивость к земле
Спас-броски:	Стойк +2, Рефл +3, Воля +1	Стойк +3, Рефл +2, Воля +1
Параметры:	Сила 10, Ловк 13, Тело 11, Интл 14, Мудр 7, Обн 8	Сила 13, Ловк 10, Тело 14, Интл 11, Мудр 7, Обн 8
Навыки:	Бесшумное Передвижение +4, Падение +4, Скрытность +4	Взбирание +3, Мастерство (кузнечество) +4
Отличительные Черты:	Искусное Обращение с Оружием (Рапира)	Плотность
	Огненный Средний Внешний	Водный Средний Внешний
Кубики Хит-Поинтов:	1d8 (4 хп)	1d8+1 (5 хп)
Инициатива:	+4 (Улучшенная Инициатива)	+0
Скорость:	9м.	9м. вплавь 9м.
КД:	13 (+3 выдубленный кожаный доспех)	12 (+2 кожаный доспех)
Атаки:	Скимитар +1 рукопашный	Трезубец +2 рукопашный
Повреждение:	Скимитар 1d6	Трезубец 1d8
Заним. Прост-во/Зона действ:	1,5м. на 1,5м./1,5м.	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специальные качества:	Свобода пламени, устойчивость к огню	Призыв волны, устойчивость к воде
Спас-броски:	Стойк +2, Рефл +2, Воля +2	Стойк+3, Рефл +2, Воля+2,
Параметры:	Сила 10, Ловк 11, Тело 10, Интл 13, Мудр 10, Обн 8	Сила10, Ловк11, Тело 12, Интл 11, Мудр 10,
Обн8		
Навыки:	Блеф +2, Запугивание +2, Скрытность +2	Дипломатия +3, Профессия (моряк) +4
Отличительные Черты:	Улучшенная Инициатива	Улучшенное обращение с оружием (трезубец)
Климат/Тер. Обитания:	Любая земля (Вода, также водные условия)	
Организация:	Одиночное	
Серьезность Вызова:	1/2	
Сокровище:	Стандарт	
Мировоззрение:	Часто нейтральное	
Улучшенный:	По классу персонажа	



Шепот ветра, потрескивание огня, шум прибрежной волны, неподвижность камня, все это часть генаси, их плоть и кровь. Генаси — планарные создания, продукт слияния человека и элементарного существа, такого как например, джин. Хотя они весьма разнообразны, есть одна черта объединяющая их всех, они не похожи на все остальные расы.

ПЕРСОНАЖИ ГЕНАСИ

Желаемый класс генаси воин, хотя среди них есть множество жрецов, магов и чародеев. Жрецы генаси всегда имеют доступ к сферам своих элементарных родителей (Воздуха, Воды, Земли или Огня), а также одной сферы на их выбор.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Жители всех планов, с удивляющей частотой появляются по всему Фаэруну, и как результат, появление их детей, планарников и полу-планарных созданий. Генаси обычно встречаются в изолированных, малозаселенных территориях, или в густозаселенных городских центрах, таких как Ватердип, где их необычная внешность мало кого удивит.

ВОЗДУШНЫЙ ГЕНАСИ

Воздушные генаси выглядят, как истинные потомки своей крови, неба, ветра, и всего остального воздуха, которым дышат остальные существа.

В общем, воздушные генаси весьма похожи на людей, за исключением одной, или двух отличительных черт, явно указывающих на их элементарную природу, светло голубую кожу или волосы, постоянный легкий ветер вокруг них, или плоть прохладная на ощупь. Они мало заботятся о своей внешности, и их взъерошенные волосы, и их небрежно накинутая одежда, сразу бросается в глаза. Они быстро меняются между спокойной невозмутимостью, и энергичным действием.

Сражение

Воздушные генаси, как и люди, применяют оружие и доспехи, и в безоружном бою, настолько же беспомощны, как и люди.

Смешение с Ветром (Мчк): Один раз в день, генаси способен применять *левитацию*, как маг 5-го уровня.

Устойчивость к Воздуху (Экс):

У воздушных генаси +1 расовый бонус, против всех воздушных заклинаний и эффектов. Этот бонус повышается на +1, за каждые пять уровней опыта генаси. Воздушные генаси не дышат, поэтому они иммунны к большинству газовым атакам, утоплению, и задоханию.

ЗЕМНОЙ ГЕНАСИ

Большинство земных генаси перенимают свою элементарную природу, отражая это в своём превосходстве в силе, и земном могуществе.

Некоторые генаси выглядят как грязные, грубые шероховатые камни, в то время как другие имеют образ отполированных драгоценных камней. У каждого представителя генаси может быть похожая на землю кожа, металлический отблеск кожи или волос, черные глаза, как две глубоких ямы. Они замедленны в действиях, и нескладны в мышлении, хотя далеки от того, чтобы быть глупыми.

Сражение

Земные генаси предпочитают тяжелое, дробящее оружие, но редко пытаются нанести удары своими мощными кулаками.

Смешение с камнем (Мчк): Один раз в день, каменный генаси способен активировать *хождение не оставляя следов*, как друид 5-го уровня.

Устойчивость к Земле (Экс): У воздушных генаси +1 расовый бонус, против всех земных заклинаний и эффектов. Этот бонус повышается на +1, за каждые пять уровней опыта генаси.

ОГНЕННЫЙ ГЕНАСИ

Жар белого пламени пылает в сердце огненного генаси.

Огненные генаси всегда выглядят гордо в своей внешности, и всегда стараются поддерживать вид элегантности. Особые черты, отличающие огненного генаси от его человеческих предков включают в себя, темно-красную или угольно-черную кожу, красные волосы, движущиеся как волны пламени, и голос, с характерным потрескиванием пылающего дерева, теплая или горячая на ощупь плоть, глаза пылающие огненной неистовостью огненные генаси стремятся быть полными энергии, взвинченными, и быстрыми в своих действиях. Они быстро разговаривают, и предпочитают действие разговорам.

Сражение

Как и остальные генасы, эти предпочитают, как и люди, использовать оружие и доспехи. Они предпочитают остроконечное оружие, включающее скимитары, искривленные сабли, и заостренные алебарды.

Свобода Пламени (Мчк): Один раз в день, огненный генаси, может заставить не магический огонь в пределах 3-х метров от себя, к сожжению до углей, или воспламенению огня, до яркости дневного света, с двойным радиусом освещения. Этот магический эффект не изменяет силу жары, или расход топлива в огне. Эта способность длится на протяжении 5-ти минут.

Устойчивость к Огню (Экс): У воздушных генасы +1 расовый бонус, против всех огненных заклинаний и эффектов. Этот бонус повышается на +1, за каждые пять уровней опыта генасы.

ВОДНЫЙ ГЕНАСИ

Бесконечные накатывающие волны за волной, соленого моря, разбрызгивающегося в воздухе, бездонные океанские глубины, с их безжалостной темнотой, и давлением прекращающим дыхание, все это элементы сердца водного генасы.

Водный генаси всегда обладает одной из следующих отличительных черт: зелено-голубой кожей или волосами, темно-синими глазами, мелкой чешуей, покрывающей их тела, волосами похожими на волны, и колышущиеся будто под водой, приглушенный голос, напоминающий голос эхообразных песен китов, или холодная, влажная плоть. Они также легко дышат в воде, как и в воздушном пространстве. Их интересы весьма разнообразны, так как они часто воспитываются как особи водных рас – дельфинов, китов, локатах, русалами, сахагинов и тритонов. Они стремятся быть полностью независимыми, и верят в себя как в абсолютно чрезвычайных индивидуалов.

Сражение

Водные генасы применяют доспехи и оружие, хорошо функционирующих в подводных условиях, обычно изготовленных русалами.

Призыв Волны (Мчк): Один раз в день, водный генаси способен с активировать *создание воды*, как друид 5-го уровня.

Устойчивость к Воде (Экс): У воздушных генасы +1 расовый бонус, против всех водных заклинаний и эффектов. Этот бонус повышается на +1, за каждые пять уровней опыта генасы.

ГИГАНТСКИЙ ШАГАТЕЛЬ

Большой Магический Зверь (Огненный)

Кубики Хит-Поинтов: 2d10+6 (17 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 12м.

КД: 16 (-1 размер, +1 Ловк, +6 природный)

Атаки: Укус +5 рукопашный; или удар +5 рукопашный

Повреждение: Укус 1d8+4; или удар 1d8+4

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Шар огня

Специальные качества: Огненный подтип, лечение огнем, устойчивость к магии

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +4, Воля -1

Параметры: Сила 18, Ловк 12, Тело 17, Интл 1, Мудр 9, Обн 8

Навыки: Прислушивание +1

Отличительные Черты: Бег

Климат/Тер. Обитания: Горы с теплым климатом

Организация: Одиночное или стая (2-6)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 3-6 КХП (Большой)

Страусоподобные, бесперые птицы, адаптированные к проживанию в условиях жары, гигантских шагателей, можно обычно встретить в роли скакунов огненных ньютов.

Шагатели достигают в высоту 2,4 метра, и имеют темно-красную, пятнистую, кожистую шкуру. Их глаза тусклого, красного цвета, а из их ноздрей и пасти постоянно выходят струи пара. Их клювоподобные челюсти усеяны острыми, как лезвия зубами.

СРАЖЕНИЕ

Гигантские шагатели атакуют врагов как спереди своим опасным укусом, или позади, даже более противным ударом.

Они не боятся сражения, это их делает превосходными боевыми скакунами.

Шар огня (Спр): Два раз в час, шагатель может выпускать огненный шар из проток расположенных между его глаз. Каждый шар имеет диапазон 18 метров, и зону поражения в 3 метра. Существа попавшие в взрыв должны провести проверку Рефлекса (КС 14) или перенести 1d6 пунктов повреждений. Успешный спас-бросок нейтрализует все повреждения.

Огненный Подтип (Экс): Иммуниет к огню, двойные повреждения от атак холодом, за исключением успешных спас-бросков.

Лечение от Огня (Экс): Гигантские шагатели не только не переносят повреждений от огня, они лечатся благодаря ему. Один раз в течение 3 раундов, шагатель находящийся в жаре или огне, получает преимущество в виде заклинания *лечение легких ранений* (1d8+1 xp). Шар огня или другая подобная огненная атака сразу же полностью излечивает существо.

Устойчивость к Магии (Экс): Гигантские шагатели получают +2 бонус ко всем спас-броскам против магических эффектов.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Гигантских шагателей обычно можно встретить в роли скакунов огненных ньютов, и значительно расширяют географическую зону распространения огненных ньютов. Единственное место где можно встретить огненных шагателей в дикой местности это Огненный Разлом в Туэрне, предполагается, что они происходят родом с этого удаленного острова.



ГЛУБИННОЕ ОТРОЛЬЕ

Большой Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 14d8+42 (105 xp)

Инициатива: +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 6м., вплавь 6м.

КД: 14 (+1 Ловк, -1 размер, +4 природный)

Атаки: 3 укуса +13 рукопашный, 3 удара +11 рукопашный; или оружие ближнего боя (Среднего размера или меньше) +9/+4, 2 оружия ближнего боя (Среднего размера или меньше) +5, 3 укуса +11 рукопашный

Повреждение: Укус 2d6+4; удар 1d4+2; или оружие +4, оружие +2, укус 2d6+2

Заним. Прост-во/Зона действ: 4,5м. на 4,5м./4,5м.

Специфические атаки: *Удержание монстра*, удушение

Специальные качества: Укрытие, магические способности, иммунитет к ядам, УМ 27

Спас-броски: Стойк 7, Рефл +5, Воля +12

Параметры: Сила 19, Ловк 12, Тело 17, Интл 17, Мудр 16, Обн 4

Навыки: Знание (чудищ) +13, Мастерство (Изготовление ловушек) +13, Отслеживание +13, Прислушивание +12, Скрытность +7, Чувство Мотива +12

Отличительные Черты: Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Мультиатака, Повышенный Напор, Улучшенная Инициатива, Экспертность

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное или выводок (1 плюс 3-24 выродка)

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: 15-16 КХП (Большой); 17-32 КХП (Огромный); 33-42 КХП (Гаргантюан)

Глубинные отродья мерзкие ужасы, дающие жизнь множеству различных монстров, одно глубинное отродье может сделать опасной весьма обширную территорию, даже для осторожных, хорошо вооруженных искателей приключений.

Глубинное отродье похоже на резиновую сферу 4,2 метра в диаметре, с серой и бурой плотью. Из его тела вырастают шесть рук, достигающих в длину до 6-ти метров. Трое из рук ловкие щупальца которые могут удерживать оружие, манипулировать небольшими предметами, или обвиваться вокруг оппонентов, три других змеино-подобных отростка заканчиваются зубастыми челюстями. Дюжины длинных, подвижных стебельчатых глаз покрывают все тело существа, хотя в одно время отродье выпускает лишь три или четыре глаза, остальные храня внутри от повреждений.

СРАЖЕНИЕ

Глубинные отродья формируют свои логова в пещерах, подземельях или руинах, предпочитают выполнять основную защиту своим выродкам, а также ряду умных и смертельных ловушек. Если персонажи пройдут сквозь эти защиты, они обычно попадают в хорошо защищенную комнату, где и будет глубинное отродье, в комнате всегда будет один или более путей для отступления существа.

Отродье атакует своими шестью конечностями одновременно. Его щупальца могут атаковать оружием, ударять, нанося повреждения мощными ударами, или обвиваться вокруг противника. Оно использует свои челюсти чтобы нападать с тыла, на оппонентов вовлеченных в сражение со щупальцами, получая при этом +2 бонус к броскам атаки.

Удержание Монстра (Мчк): Раз в три раунда, глубинное отродье может активировать заклинание *Удержание Монстра* как маг 14-го уровня. Замерших противников, глубинное отродье душит своими щупальцами.

Удушение (Экс): Если отродье провело успешную атаку щупальцем, оно может проверить свободную проверку захвата, не провоцируя благоприятную атаку. Если отродье выигрывает проверку, оно начинает душить захваченного персонажа, причина по 1d4+4 повреждений, за каждый раунд пока удерживается персонаж.

Укрытие: Обычно глубинное отродье можно встретить наполовину присыпанным в груде серебряных, золотых монет и других сокровищ. Эти предметы дают половинное укрытие (+4 к КД, +2 бонус к спас-броскам Рефлекса) отродью, пока оно не вышло из укрытия, или оно не разрушено.

Магические способности (Мчк): Глубинное отродье способно использовать следующие заклинания как способности, активируя их, как маг 14-го уровня: *чтение мыслей* и *дыхание под водой* (при желании), и *излечение* (только на себя, 1/день).

ВЫРОДОК

По каким-то необъяснимым, природным причинам, отродье способно выращивать и давать жизнь любому существу уроженцу Материального Плана, которое оно когда либо съело (не внешним, элементалям, нежити, или другим существам из суб-измерений). У выродка тот же тип, природные атаки, магические способности, мировоззрение и интеллект, как и у поглощенного существа отродьем, он сохраняет изученные способности (способности класса, навыки, отличительные черты), а также смутные воспоминания о своей предыдущей жизни. выродок вырастает в теле отродья за 1d4 дня, затем появляется полностью сформированным и готовым к

немедленным действиям. Выродок абсолютно верен глубинному отродью, сформировавшему его, и не может напасть на своего «родителя» даже под воздействием магии.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Глубинные отродья, впервые встреченные золотыми карликами (дwarfами) из Глубинного Королевства в подземных пещерах под Восточным Шааром, эти существа успешно противостояли на протяжении столетий нападениям dwarfов, плащевигов, иллитидов, дуэргаров, дроу и аболетов, пытающихся уничтожить отродий. В последние годы, агенты Энтарима их захватили и перевезли к себе в орден, чтобы заблокировать конкурентные караванные маршруты.

Группа магов из города Скулпорт, расположенным под Ватердипом, выводит глубинных отродий для продажи богачам, для неординарных нужд и вкусов. В их магазине, передельном складе известном как «Ужасы в Наем», глубинные отродья продаются по 10000 золотых.

Эти создания более чем просто фабрики по производству чудищ, их весьма неординарная внешность дает мысли о том, что они обладают великолепным интеллектом. В южных землях, Калимшане, Тетире, Амне и Досяге Вилхона, глубинные отродья (называемые «Гроздь клыков» в прямом переводе с местного) сотрудничают со злыми заговорщиками, магическими существами известными как Витая Руна. Их мотивы загадочны, но ясно одно, что существа желают что-то получить от сотрудничества с этими негодяями.

ГОБЛИН ДЕКАНТЕРА

Средний Ужасный Гуманоид (Гоблиноид)

Кубики Хит-Понитов: 2d8+4 (13 хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 6м.

КД: 15 (+1 Ловк, +4 природный)

Атаки: Бодание +5 рукопашный; или 2 когтя +0 рукопашный

Повреждение: Pг 1d6+3; или коготь 1d4+1

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специальные качества: Быстрое заживление 3, устойчивость к холоду 5

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +4

Параметры: Сила 17, Ловк 12, Тело 14, Интл 12, Мудр 13, Обн 9

Навыки: Взбирание +8, Запугивание +3, Отслеживание +6, Прыжки +8, Прислушивание +6, Чувство Мотива +3

Отличительные Черты: Мощная Атака, Повышенный Напор

Климат/Тер. Обитания: Холодно- и умеренно-климатические горы и подземье

Организация: Отряд (3-14) или пехота (21-40 плюс 1-2 горгульи)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Улучшенный: 3-6 КХП (Средний)

Мало похожие на маленьких, трусливых гуманоидов, из которых их создали, гоблины Декантера опасные и хитрые противники, с большим, как у носорога рогом.

Плотные и мощно сложенные, гоблины Декантера в высоту достигают 120-150 см., и обычно до 120 см. в ширину. Их оранжево-красные шкуры, толстые и прочные, а на бесовской голове, расположенной на кривых плечах, грива из жестких чер-



ных волос. Шея почти такой же ширины как и плечи, а на конце морде торчит острый, изогнутый рог. Руки существа заканчиваются мощными когтями, хотя оно все же может манипулировать мелкими предметами.

Гоблины Декантера способны говорить на Общем и Подземном Общем языках.

СРАЖЕНИЕ

По команде своего создателя, защите своих логов, или потому что им не понравилось чье то лицо, эти гоблины бесстрашно кидаются в атаку. Они предпочитают стремительно кидаться в атаку, стараясь нанести максимальные пронизывающие повреждения своим рогом, и использовать бычий удар чтобы затолкнуть оппонента в узкое место. Их рога причиняют х3 повреждения при критическом попадании.

Быстрое залечивание (Экс): Каждый раунд, гоблин Декантера восстанавливает по 3 пункта повреждений, до тех пор, пока у него как минимум один хит-поинт. Гоблины Декантеры не способны выращивать заново или приращивать утраченные органы тела.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Шахты Декантера, расположенные западнее великой пустыни Анауроч у подножья Сери-вершинных Гор, единственные известные из оставшихся руин давно утраченной империи Незерил. Для этой империи они служили как основной источник железа, а позже стали тайной лабораторией магических экспериментов. За тысячелетие после падения Незерила, магия иссохла в шахтах, и теперь они во власти гоблинов и горгуль. Однако, один могущественный маг, алхуун



(смотри в этом томе раздел Лич) прозавший себя Лорд Тварей, остался существовать в глубинах шахт. Цели этого дьявольского существа неизвестны, но его создания – гоблины Декантера – стали чрезвычайно часто встречаться в близлежащих горах.

ГОЛЕМ ИЗ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ

	Рубиновый Гolem Большой Механизм	Изумрудный Гolem Большой Механизм	Алмазный Гolem Большой Механизм
Кубики Хит-Поинтов:	10d10 (55 хп)	12d10 (66 хп)	14d10 (77 хп)
Инициатива:	+1 (Ловк)	+1 (Ловк)	+1 (Ловк)
Скорость:	9м. (не может бегать), зарывшись 3м.	9м. (не может бегать)	9м. (не может бегать)
КД:	25 (-1 размер, +1 Ловк, +15 природн.)	27 (-1 размер, +1 Ловк, +17 пр.)	29 (-1 размер, +1 Ловк, +19 пр.)
Атаки:	2 удара +12 рукопашный	2 удара +16 рукопашный	2 удара +19 рукопашный
Повреждение:	Удар 2d6+6	Удар 2d6+8	Удар 2d6+10
Заним. Прост-во/Зона дейст:	1,5м. на 1,5м./3,0м.	1,5м. на 1,5м./3,0м.	1,5м. на 1,5м./3,0м.
Специфические атаки:	Магические способности	—	Магические способности
Специальные качества:	Иммунитет к магии, снижение поврежд. 30/+1, механизм, регенерация 10	Изумрудные врата, иммунитет к магии, механизм, снижение поврежд. 30/+2	Иммунитет к магии, снижение поврежд. 60/+3, механизм, уязвимость к Ци
Спас-броски:	Стойк +3, Рефл +4, Воля +4	Стойк +4, Рефл +5, Воля +5	Стойк +4, Рефл +5, Воля +5
Параметры:	Сила 23, Ловк 12, Тело —, Интл10, Мудр 12, Обн 1	Сила 26, Ловк 12, Тело —, Интл10, Мудр 12, Обн 1	Сила 31, Ловк 12, Тело —, Интл10, Мудр 12, Обн 1
Климат/Тер. Обитания:	Любая земля и подземье	Любая земля и подземье	Любая земля и подземье
Организация:	Одиночное, пара, или пехота (3-5)	Одиночное, пара, пехота (3-5)	Одиночное, пара, или пехота (3-5)
Серьезность Вызова:	11	12	12
Сокровище:	Нет (за исключением сердца)	Нет (за исключением сердца)	Нет (за исключением сердца)
Мировоззрение:	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное
Улучшенный:	11-20 КХП (Большой); 21-30 КХП (Огромный)	13-24 КХП (Большой); 25-36 КХП (Огромный)	15-28 КХП (Большой); 16-42 КХП (Огромный)

Сердцем каждого голема из драгоценных камней, является вырезной камень потрясающей красоты. Этот факт вряд ли согревает тех, кто погиб от прочных как скала кулаков големов.

Сравнивая с другими големами, которые обычно дают представление силы и громадных размеров, великолепно отработанные формы драгоценных големов отдают ловкостью и гибкостью. Принимая, что они достигают до 3 метров в высоту и весят около 1300 кг это кажется обманчивым.

Каждый вид этих големов, обладает одной из сил магии драгоценных камней, древней формы волшебства почти забытой в большинстве миров. Магия драгоценных камней не наука, и способности этих големов целиком различны в соответствии с намерениями их первых создателей. Это различия ещё более ярко видно на сегодняшний день. Драгоценные големы искусны в своих тонкостях следуя своей магической природе драгоценных камней, и ожидание полного контроля этих существ невозможно. Магам рассчитывающим, что их механизмы будут вести себя с беспрекословным послушанием, следует поостеречься, в то время как волшебники с острыми чувствами могут смело использовать их, вопреки недостаткам

големов. Множество драгоценных големов встреченных искателями приключений, действовали по своей инициативе, следуя некоторым указаниям древних приказов, чем сегодняшним хозяевам.

Как и другие големы, драгоценные способны понимать Общий, но не могут на нем говорить. По усмотрению Мастера Подземелий, драгоценные големы, также могут понимать более древние, более уникальные языки.

СОЗДАНИЕ

Основные правила по созданию големов приведены в *Справочнике Монстров*, они также относятся и к драгоценным големам, но с не которыми исключениями. Вопреки распространенному мнению, что драгоценных камней вырезают из одного большого камня, это неправда, их собирают из множества маленьких частей. Единственная часть голема, которая должна быть сделана из камня точно отвечающая типу голема – «сердце», большой драгоценный камень содержащий магический ключ всего процесса создания. Остальная часть тела может быть собрана из полудрагоценных камней, которые

собираются воедино, и им, благодаря магии связывающей их с рубином, изумрудом или алмазом в сердце, придаются текущие характеристики. Если процесс создания нарушен, драгоценный камень используемый в качестве сердца голема, уничтожен, и не может использоваться для создания другого голема. Другие камни, используемые для создания тела, можно вновь использовать после неудачной попытки.

Есть причины верить, что не такие процедуры применялись в древнем Мулхоранде. Этот процесс является сближением древних технологий переплетенных с современной магической теорией.

РУБИНОВЫЙ ГОЛЕМ

Рубиновые големы достигают в высоту до 2,7 метров. Их, как драгоценный камень, граненое лицо варьирует в цвете от светло-красного до почти черного. Грани рубиновых големов кажутся более мягкими и более податливыми, чем у всех остальных драгоценных големов, их головы часто вырезаны в форме льва, дракона или визжащей горгульи.

Естественная магия этих големов связана с целебными силами земли. Они способны пробуриваться сквозь горы и почву, и практически всегда выбирают путешествие на длительные расстояния под землей, даже если по поверхности будет быстрее. Лечебные возможности рубиновых големов таковы, что они способны восстановиться практически от любых повреждений, но в то же время они более уязвимы к звуковым повреждениям, чем остальные драгоценные големы.

СРАЖЕНИЕ

Рубиновые големы часто интерпретируют приказы атаки, как приказы захвата противников, даже если их повелитель предпочел, что бы они ни сдвигались с места. Иногда они предпочитают не обращать внимание на то, что противник опрокинут, продолжая атаковать лежащих на земле оппонентов.

Регенерация (Экс):

Звуковые атаки причиняют обычное повреждение рубиновому голему.

Иммунитет к Магии

(Экс): Рубиновые големы иммунны ко всем заклинаниям, магическим способностям, и сверх природным эффектам, за исключением следующих. Заклинание *вредебези*, действует на голема своими стандартными

эффектами. Заклинание *Починка* восстанавливает 2d6 повреждений нанесенных голему. Звуковые заклинания, звуковые магические способности, и другие звуковые эффекты воздействуют на рубинового голема в любом случае.

Механизм: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Создание

Сердце рубинового голема большой рубин стоимостью как минимум 10000 зм. Для создания голема необходимо дополнительно потратить ещё 55000 зм., в которые входят 2000 зм. которые пойдут на полудрагоценные камни для создания тела голема. Принимая что изготовление тела требует успешной проверки Мастерства (работа с драгоценными камнями) или Лечения (КС 15). Создатель должен быть как минимум 16-го уровня, и способным

активировать заклинания магов. Для завершения необходимо затратить 1,500 очков опыта из создателя, и применение заклинаний *ограниченное желание*, *движение земли*, *полиморф любого объекта*, и *каменная форма*.

Сокровище

Рубиновый голем не несет с собой никаких сокровищ, но если его убить, он превратится в кучу бесполезной пыли, окружающей его неповрежденное сердце. Сердце имеет тот же золотой эквивалент, как и стоимость рубина при создании голема.

ИЗУМРУДНЫЙ ГОЛЕМ

Изумрудно-твердая кожа этого голема, обычно темных оттенков зеленого цвета. Мерцание зеленых вспышек можно увидеть в его глазах. Ни по кому непонятным причинам,



ГОЛЕМ ИЗ
ДРАГОЦЕННЫХ
КАМНЕЙ

изумрудные големы обычно предстают в облике женщин одетых в жилеты, штаны и древние головные уборы, даже если с самого начала они были созданы в виде мужчины. Трансформация постепенна, обычно для завершения требующая около двадцати лет. Некоторые волшебники создают сразу големов в виде женщин; другие специально меняют их пол, чтобы проследить за трансформацией, понять причины её происхождения. В своей «финальной» форме, изумрудные големы обладают неясно выраженными женскими телами, и удивительно красивыми женскими лицами. Их головные уборы могут датироваться временами древнего Мулхоронда.

Благодаря своей врожденной магии драгоценных камней, изумрудные големы связаны с *вратами* и силами связанными с перемещением.

СРАЖЕНИЕ

Изумрудные големы атакуют своими мощными кулаками.

Изумрудные Врата (Мчк): 1d2 раза в день, магическая способность требующая стандартное действие, изумрудный голем способен сотворить на земле изумрудный круг, действующий как заклинания *круг телепортации*. Есть приказ или нет, изумрудный голем скорее всего пройдет сквозь *врата* на другую сторону. *Изумрудные врата* длятся в течении 1d6 раундов. Если на кубике выпадет 6, то они длятся 1d6 часов. Пункты направлений *ворот*, настолько далеки, насколько может указать маг случайным образом. Но вопреки *кругу телепортации*, требующее от заклинателя точного местоположения цели, *изумрудные врата* голема способны вывести в любое место где был голем. *Врата* не могут выходить под воду, внутрь вулканов, или выше чем 90 метров в воздух, хотя различных безопасных и благоприятных направлений не считать.

Иммунитет к Магии (Экс): Изумрудные големы обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, магическим способностям и свкерх природным эффектам, за исключением следующих: *Неистовая рука Бигби*, *Хваткая рука Бигби*, *Стискивающий кулак Бигби*, и *Дробящая рука Бигби*. Помимо этого, эти заклинания действуют на голема так, будто он весит всего 226,5 кг. Заклинание *вдеребезги* действует на голема своими стандартными эффектами. *Починка* излечивает все нанесенные повреждения голему.

Механизм: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Создание

Сердце изумрудного голема, великолепный изумруд, стоимостью как минимум 10000 зм. Дополнительно создание голема стоит 60000 зм., в которые входит которые входят 2000 зм. которые пойдут на полудрагоценные камни для создания тела голема. Принимая что изготовление тела требует успешной проверки Мастерства (работа с драгоценными камнями) или Лечения (КС 15).

Создатель должен быть как минимум 17-го уровня, и способным активировать заклинания магов. Для завершения необходимо затратить 1,500 очков опыта из создателя, и применение заклинаний *якорь измерений*, *полиморф любого объекта*, *форма камня* и *круг телепортации*.

Сокровище

Изумрудный голем не несет с собой никаких сокровищ, но если его убить, он превратится в кучу бесполезной пыли, окружающей его неповрежденное изумрудное сердце. Сердце имеет тот же золотой эквивалент, как и стоимость изумруда при создании голема.

АЛМАЗНЫЙ ГОЛЕМ

Алмазных големов, обычно вырезают более тщательно, чем остальных драгоценных големов, очень часто они напоминают рыцарей в доспехах, или других воинов. В высоту они достигают до 3 метров. Сравнивая с рубиновыми и изумрудными големами, можно отметить, что алмазные големы стараются точно выполнять приказы, настолько, насколько позволяет их странная и причудливая натура.

СРАЖЕНИЕ

Прежде чем вступить в сражение, алмазные големы применяют заклинание *солнечный луч*. Благодаря своей

одержимости к педантизму, перед каждой своей рукопашной атакой, алмазный голем активирует *истинный удар*, даже если это не имеет тактического или стратегического смысла.

Они не могут атаковать в том раунде, когда применили свою магическую способность чтобы с активировать удар, и применяя этот удар они могут проводить лишь одну атаку. Исключением в этом правиле является то, что алмазные големы могут выполнять благоприятные атаки.

Рассеивание Магии противника (Спр): Любое существо ударенное големом в ближнем бою, подвергается воздействию эффекта рассеивания магии, которое действует так, будто оно с активировано магом 16-го уровня.

Магические Способности: Алмазный голем способен применять 1d3 раза в день заклинание *солнечный луч* так, будто он друид 15-го уровня (5 лучей в один раунд). При желании, алмазный голем способен активировать *истинный удар*.

Иммунитет к Магии (Экс): Алмазные големы обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, магическим способностям и свкерх природным эффектам, за исключением следующих: Заклинание *вдеребезги* действует на голема как заклинание *заклочение*. *Починка* излечивает все нанесенные повреждения голему.

Механизм: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Уязвимость к Ци (Экс): Алмазного голема способны повредить персонажи, обладающие техникой ударов *Ци*, которую монахи приобретают на 10-м уровне. Удара *Ци* +1 достаточно чтобы повредить голема. Любая атака *Ци* причиняет голему по 1d6 пунктов повреждений за каждый пункт удара *Ци* персонажа; например, монах 17-го уровня с *ци* ударом +3, причинит голему 3d6 повреждений, за каждый удар.

Создание

Сердце алмазного голема, великолепный алмаз, стоимостью как минимум 10000 зм. Дополнительно создание голема стоит 65000 зм., в которые входит которые входят 2000 зм. которые пойдут на полудрагоценные камни для создания тела голема. Принимая что изготовление тела требует успешной проверки Мастерства (работа с драгоценными камнями) или Лечения (КС 16).

Создатель должен быть как минимум 16-го уровня, и способным активировать заклинания магов. Для завершения необходимо затратить 1,500 очков опыта из создателя, и применение заклинаний *рассеивание магии*, *полиморф любого объекта*, *форма камня* и *солнечный луч*.

Сокровище

Алмазный голем не несет с собой никаких сокровищ, но если его убить, он превратится в кучу бесполезной пыли, окружающей его неповрежденное алмазное сердце. Сердце имеет тот же золотой эквивалент, как и стоимость алмаза при создании голема.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Первыми создателями драгоценных големов были короли-боги Мулхоронда. Секреты их изготовления канули в небытие с уходом этих королей. Затем Красный Волшебник Тэя, Залкир Асна Трул, переоткрыл методы их изготовления. Асна Трул создал сотни драгоценных големов, которые являлись частью его планов по захвату соседних земель Рашемена. Однако, Трул превысил свой контроль над драгоценными големами. Благодаря его несмышленности, и врожденным чертам характера големов, они вырвались на свободу из под его контроля и обрели независимость, распространившись по всему Фаэруну, плюс изумрудные големы со своими телепортационными способностями. На сегодняшний день, отдельного драгоценного голема, можно встретить в любом месте Фаэруна, преследующего цели заложенные с времен королей-богов, или искаженные версии приказов Трула – сражаться духами природы и друидами Рашемена.

ГОЛЕМ ТЭЙСКИЙ

Средний Механизм

Кубики Хит-Поинтов: 7d10 (38 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 24 (+3 Ловк, +11 природный)

Атаки: 1 удар +8 рукопашный; или +1 мощный составной лук (+3)+8 стрелковый (или +2 атаки +6 стрелковый используя черту Ускоренная Стрельба)

Повреждение: Удар 1d6+4; или мощный составной лук (+3) 1d8+3 (или 1d8+4 используя +1 стрелы)

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./3,0м.

Специальные качества: Снижение повреждений 10/+1, механизм, иммунитет к магическим стрелам, УМ 12

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 16, Ловк 16, Тело – , Интл – , Мудр 11, Обн 1

Отличительные Черты: Прицельный Выстрел, Точный Выстрел, Ускоренная Стрельба

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное, сгруппированный (2), или бригада (3-6)

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Нет (кроме как +1 стрелы)

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: 8-11 КХП (Средний)

Тэйские големы – неумолимые телохранители и смертельно опасные лучники ... и в богатых на магию территориях их возможно приобрести! Никто не гарантирует, что это будет дешевая покупка, ну, если только вашим худшим врагом будет маг.

Эти големы изготовлены из темного Тэйского дуба, и достигают в высоту 1,8 метра. Возможна различная резьба для специальных нужд, но большинство Тэйских големов похоже на всадников одетых в металлическую шапку и нагрудник. Дизайн голема и его физическая внешность не имеет ничего общего с геральдикой, политикой или иерархией Тэя. Их вес 181,0 кг., это всего лишь грубо в два раза тяжелее, чем человеческое тело с которого он создан. Одна из рук голема заканчивается встроенным длинным луком. Арбалет был бы может быть более эффективным, но создатели голема наделили его навыками во владении длинным луком, более популярными среди покупателей, вместо грубого механического арбалета.

Такие услуги весьма недешевы. Цены различны, но минимальные за которые вы можете купить Тэйского голема 40000 зм. Мастера Подземелий должны регулировать цены в соответствии со своими компаниями, принимая тот факт, что маги будут удерживать более высокие, чем за те которые хотели бы богатые купцы. Большинство лучших покупателей магов являются мелкие тираны, бандиты и местные чиновники, которые хотят к себе службу страшных бойцов без проблем с законностью связанных с наймом по свободной воле. Другими весьма вероятными покупателями големов, будут маги неспособные создавать големов самостоятельно, но хотели бы ощутить стиль жизни под охраной голема.

В отличии от остальных големов, у Тэйского неполная иммунность к заклинаниям.

СРАЖЕНИЕ

Рукопашный бой для этого голема вторичен, в первую очередь метательные атаки. Он всегда имеет в запасе 150 обычных стрел, и имеет в своем распоряжении 20 стрел +1 для использования против особых противников. Маги с удовольствием продадут и больше магических стрел, лишь бы платил заказчик. Действуя в одиночку или с напарниками, голем будет пытаться оставаться на небольшой дистанции от сражения, и стрелять в сражающихся, до тех пор пока противники заняты другими делами.

Любопытно, но голема можно направить на особую цель, противника активирующего заклинания, который не атакует непосредственно, для этого необходима проверка Воли мастера голема (КС 12) или его инструкции будут «непоняты» и атака будет выполняться против «очевидного» противника.

Иммунитет к Магическим Стрелам (Спр): Заклинание *Магическая стрела* не воздействует на Тэйского голема.

Механизм: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений

параметров, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Отличительные Черты: Как бонусные черты Тэйский голем получает Ускоренный Выстрел, Прицельный Выстрел, Выстрел в Определенную Точку

СОЗДАНИЕ

Спешим отметить, что никто кроме нескольких Тэйских волшебников так толком и не научился создавать таких големов. Есть примеры в истории Фаэруна создания подобных в функциях Тэйскому голему механизмов, но они единичны.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Тэйский голем обернулся в провал внешних отношений Красных Волшебников Тэя, которые попытались в качестве соглашения с Долинными Землями преподнести в дар этот магический предмет. Но у Долинных Земель была долгая практика в освоении владения длинным луком их достойными мужчинами и не менее способными женщинами, Долинцы восприняли Тэйского голема как порочную игрушку упадочных магов, слишком слабых, чтобы взять оружие в свои руки и самостоятельно себя защищать. Ответом Тэйских волшебников на эти насмешки продажа големов караванным мастерам Сембии, заинтересованным в защите караванов от «Долинных бандитов». У Сембийцев не было трудностей с выполнением грязных дел с Красными Волшебниками, до тех пор пока их интересы текли в одном направлении. Владельцы Сембийских караванов смотрят на присутствие как минимум одного Тэйского голема, как знак того, что купец хорошо знает как вести свои дела.

ГРАУНДЛИН

Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6

(19 хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 6м., роясь под землей 9м.

КД: 16 (+1 Ловк, +5 природный)

Атаки: 2 когтя +4 рукопашный,

укус –1 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+1, укус 1d8

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Захват

Специальные качества: Устойчивость к магии, устойчивость к ядам, острый нюх

Спас-броски: Стойк +3, Рефл +4, Воля +4

Параметры: Сила 13, Ловк 12, Тело 15, Интл 5, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Знание Дикой Природы +7, Искусство Побег +5, Прислушивание +5

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Группа (2-8)

Серьезность Вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно злое

Улучшенный: 4-5 КХП (Средний)

Граундлины – наемные убийцы, магически измененные злыми волшебниками. Будучи когда-то, изначально дварфами, их ужасно трансформировали в существ с внешними чертами гигантских барсуков.

Граундлины короткие и приземистые, напоминающие по строению своего тела дварфов – и на самом деле, на расстоянии их очень легко принять за карликов. Их маленькие уши спрятаны в густом мехе, а их глаза кажутся маленькими шелками. Вытянутое, щетинистое рыло заменило лицо дварфа, а изо рта торчит пара больших клыков. Руки граундлина заканчиваются мощными когтями. От существа исходит запах испорченного мяса.

Большинство граундлинов знают несколько слов на Общем языке, и могут рычащим голосом проводить простые разговоры.

СРАЖЕНИЕ

В бою граундлины очень хитрые, они применяют свою способность быстро пробуриваться сквозь землю для получения тактического превосходства, атакуя снизу и удивляя своих противников. Они известны за свое применение засад, мнимых отступлений, и атак проводимых со всех сторон, в хорошо им известных каменоломнях.

Захват (Экс): Когда граундлин попадает по противнику любимы двумя из своих атак в один раунд, он может попытаться ухватить врага, и затащить его под поверхность земли. Существо проводит свободную проверку захвата (не провоцируя благоприятной атаки); если оно выигрывает проверку, оно затаскивает оппонента в свою нору. Сражение в туннели граундлина, предпочтительная ситуация для граундлина (+2 к броскам атаки), и неудобная для любого оппонента (-2 к броскам атаки).

Устойчивость к Магии (Экс): Как и дварфы, граундлины получают +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний и магических эффектов.

Устойчивость к Ядам (Экс): Также граундлины получают +2 расовый бонус ко всем спас-броскам против любых ядов.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Вывели граундлинов волшебники Энтарима, в своих подземельях в Темной Твердыне. Граундлины служат Энтариму, выслеживая и уничтожая врагов их повелителей. Они образуют хорошо структурированную гильдию со строгими правилами продиктованными Черной Сетью. Эти правила запрещают им убивать существ, на которых не дал разрешение их мастер (если только они не помеха выполнению задания).

ГУЛГУТГИДРА

Огромный Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 15d8+105 (172 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 9м., впасть 9м. (только по поверхности)

КД: 23 (-2 размер, +15 природный)

Атаки: 2 щупальца +14 рукопашный, 6 укусов +12 рукопашный

Повреждение: Щупальце 1d6+5, укус 2d8+2

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 3м./4,5м.

Специфические атаки: Улучшенный захват

Специальные качества: Тошнотворная вонь

Спас-броски: Стойк +12,

Рефл +5, Воля +10

Параметры: Сила 20, Ловк 10, Тело 24, Интл 6, Мудр 9, Обн 15

Навыки: Отслеживание +7, Прислушивание +6

Отличительные Черты: Железная Воля, Мультиатака

Климат/Тер. Обитания: Любой лес, болото и под-земье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 12

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 16-30 КХП (Огромный);

31-45 КХП (Гаргантюан)

Гулгуттидра — гибрид между хищной гидрой и падальщиком отиджем. Она известна за свои зубы, аппетит, и болезненную вонь.

У каждой из шести голов существа, есть рот наполненный зубами размером с короткий меч, шея извивающаяся как у гидры, и способная достать, противников расположенных от неё на расстоянии до 6-ти метров.

Гулгуттидра это 2,72 тонны ненасытного голода, пожирающего всю органику, включая травы и деревья, как и халфлингов и людей. Передвигаясь по лесу, гулгуттидра хватая своих подвижных жертв своими двумя отидже-подобными щупальцами, одновременно чавкая деревья и кусты своими шестью ртами, оставляя после себя вычищенную дорогу разрушений. Существо предпочитает твердой органике, такой как деревья, мягкую, такую как мясо. Слой жирной слизи и экскрементов толщиной в 30 сантиметров покрывает

гулгуттидру, а также землю позади неё. Когда гулгуттидра передвигается, она скользит на подушке своей собственной отратительной слизи.

СРАЖЕНИЕ

Гулгуттидры действуют не скрытно. Они движутся прямо но то, что выглядит съедобным, хватая его своими щупальцами, кусая своими зубами и пожирая его. Выставленные снаружи кожа, мех, кожаные доспехи привлекают внимание гулгуттидры. Пища «завернутая» в металлические доспехи на втором месте.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности, гулгуттидра должна попасть своим щупальцем.

Тошнотворная Вонь (Экс): Любое телесное существо с 8 и менее КХП в диапазоне 24 метров от гулгуттидры, обязано провести проверку спас-броска Стойкости (КС 23), или его будет тошнить в течении следующих 1d10 раундов. В конце периода тошноты, если существо все также в пределах 24 метров от гулгуттидры, он должен будет провести ещё одну проверку. Успешная проверка спас-броска означает, что существо устойчиво от воню любой гулгуттидры на один день. Персонажи подверженные тошноте не могут проводить атаки, применять заклинания, концентрироваться на заклинаниях, или делать любое, что требует внимания и сосредоточенности. Единственное действие, которое может выполнять персонаж — одно передвижение (или равное передвижение действие).

В КОРОЛЕВСТВАХ

Известно как что, минимум две гулгуттидры бесчинствуют на просторах Далекоморных Болот, которые, как известно окружены гудящими колониями глазных яблок (из семейства бихолдеров). Эти маленькие бихолдеры используют свои глазные лучи: *ошеломляющий* и *замораживающий*, чтобы поймать трудноуловимую жертву, для которой гулгуттидра слишком медленна, чтобы поймать. Глазные яблоки ловят куски пищи в воздухе, когда гулгуттидра раздирает свою жертву, или вылавливают не переваренные объедки в оставленной гулгуттидрой слизи.





ДВАРФЫ ФАЭРҰНА

Дварфы игрового мира ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА составляют шесть различных подвидов. Щитовики и дуэргары очень похожи на две под-расы dwarфов приведенных в *Справочнике Монстров*. Арктические карлики, золотые, дикие и ардунниры уникальны для Королевств, и описаны в этом разделе.

ЩИТОВИКИ

Этих карликов в основном можно встретить на Севере Фаэрұна, с основной концентрацией в таких местах как Цитадель Адбар и Мифрилловый Зал, небольшие селения можно встретить по всему континенту, включая такие основные человеческие города, как Ватердип и Сильвермун. Щитовики или щитовые dwarфы стали более распространенными в последние годы, после длительного периода упадка; ученые предполагают, что какие-то факторы отвернули благоприятные факторы судьбы от этой расы. И хотя множество щитовых dwarфов известны как Скрытники, оставаясь изолированными в своих горных цитаделях, все больше появляется энергичных и обеспеченных групп dwarфов, Странников, которые знакомятся с человеческим обществом и внешним миром. За исключением культурных ценностей указанных здесь, щитовики идентичны с горными dwarфами/карликами, описанными в *Справочнике Монстров*.

ЗОЛОТЫЕ ДВАРФЫ

Золотые dwarфы процветают своей огромной нацией в Подземдоме, возле Великого Разлома в Восточном Шааре. Эти южные карлики являются более гордыми и элитными, чем их северные собратья. Их расовые черты отличаются от черт щитовиков следующим образом:

- +2 Телосложение, -2 Ловкость: Золотые карлики более плотные и полные, но не такие грубые и скрытные, как их щитовые собратья.
- +1 расовый бонус к броскам атаки против «необычных», вместо +1 бонуса к броскам атаки против орков и гоблиноидов. Золотые dwarфы хорошо владеют особой техникой сражений против множества опасных существ, обитающих в Подземье.

ДУЭРГАРЫ

Дуэргары, ещё известные как серые карлики, отсталая и злая раса dwarфов встречаемая в подземных королевствах на территории всех Королевств. Они описаны в *Справочнике Монстров*.

АРКТИЧЕСКИЕ ДВАРФЫ/КАРЛИКИ

Приземистые, толстенькие и плотные, эти эксцентрические карлики (называющие себя Иннугаакаликурит) единственная подраса карликов обитающая в регионе Великого Ледника. Арктические dwarфы с телами похожими на бочонки, с узким лицом и коротенькими ножками, напоминают обычных карликов, только, приплюснутых. Они редко бывают ростом выше 90 сантиметров, и практически такой же ширины, как и в высоту. У них ярко голубые глаза, а щеки румяные как яблоки.

Как и предполагается, их кожа белая, даже голубоватая, но благодаря их любви нежится под ярким солнцем, у большинства карликов ярко красный загар от макушки до пяток, позволяющий им преодолевать дискомфорт и заболевания в северных условиях. Их пальцы рук и ног притупленные и толстые, стопы широкие и плосковатые, позволяющие им ходить по снегу не погружаясь в него. Их голова покрыта белыми кучерявыми волосами, хаотично спускающимися по их спине почти до талии. У мужчин короткие, игривые бороды и волнистые усы. Оба пола предпочитают носить простые туники из меха полярного медведя. Иннугаакаликурит всегда ходят босиком.

Арктические карлики Маленькие, поэтому они получают соответствующие преимущества и недостатки этого размера (+1 к атакам и КД, +4 к проверкам Скрытности, уменьшенные ограничения переносимого и поднимаемого веса, базовая скорость 6 метров, должны использовать маленькие виды оружия). Их типичными показателями параметров являются Сила 16, Ловк 9, Тело 13, Интл 10, Мудр 11, Обн 8. Они иммунны ко всем видам атак холодом и эффектов от холода, и в любом случае обладают всеми способностями dwarфов приведенными в *Руководстве Игрока* и *Справочнике Монстров*. Их лидеры воины или рейнджеры.

Климат/Тер. Обитания: Горы с холодным климатом

Организация: Охотничья группа (3-12) или клан (51-100 плюс 30% не способных сражаться, плюс 5 лейтенантов 3-го уровня, 3 капитана 4-го уровня и старейшина 6-го–9-го уровней)

Серьезность Вызова: 1/2

Сокровище: Стандарт (только драгоценные камни)

Мировоззрение: Обычно законно нейтральное

Улучшенный: По классу персонажа

АРДУННИР

Это давно забытая раса dwarфов, специально благословленная богом dwarфов Думатойном, Подгорным Хранителем Секретов и Тайн. Ардунниры очень похожи на щитовиков, со светло серой кожей, длинными серыми бородами, и серебряными глазами. Они обычно носят плотно посаженное, из цельного куска одеяние, имеющее в себе каменные и металлические вставки, и с помощью врожденной магии карликов весьма эластичное.

У ардунниров те же специфические способности, как и у обычных dwarфов. Их чрезвычайная невосприимчивость к ядам, дает им +4 расовый бонус к спас-броскам против всех ядовитых веществ. Ардунниры также располагают врожденной экстраординарной способностью хождению в камне, позволяя им проходить сквозь камень и землю, так будто они в воздушном пространстве. Они способны нести двойное количество веса от массы своего тела. Один раз в раунд, ардуннир способен использовать магическую способность *форма камня* как чародей 8-го уровня.

Ардуннир способен применять магическую способность *форма металла* концентрируясь в течение одного раунда, и применяя способность в начале следующего раунда. Эта сила действует как заклинание *форма камня*, исключение лишь то,

что ардуннир способен поражать 1,5м. куба металла. Чтобы изменить форму, дварф должен прикоснуться к металлу, которая требует проведения рукопашной атаки на оппонента удерживающего предмет. Если ардуннир подготовлен к атаке, он изменит форму металлического оружия при по падании по дварфу, получая лишь половину повреждений от атаки и приводя оружие в непригодное состояние. (Дварф должен потратить одно действие для приготовления этой силы, затем в следующем приготовить способность *форма металла*, и использовать способность при своём следующем ударе в сражении). Магическое оружие и доспехи получают проверку спас-броска Стойкости против этой силы (смотри правила спас-бросков при Ударе Предмета в Главе 8 в *Руководстве Игрока*).

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Разведывательная группа (5-20) или клан (30-100 плюс 20% не способных сражаться, плюс 2-5 лордов 2-го-5-го уровней)

Серьёзность вызова: 2

Сокровище: Двойные предметы

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: По классу персонажа

ДИКИЕ ДВАРФЫ/КАРЛИКИ

Также известные как дварфы джунглей, эти существа обитают в джунглях Мхайра и Чалта. Они темнокожие, невысокие и приземистые. Их тела, полностью покрытые татуировками, намазаны жиром, служащим защитой от насекомых, а также усложняющим удержать их в захвате. Из одежды они ничего не носят, их длинные, волнистые волосы, выполняют роль одежды. Когда они собираются на войну, они намазывают волосы какой-то грязью, которая создает подобие грубого доспеха (+1 КД). Сильные и мускулистые, они плохие захватчики и избегают прямые конфронтации, вступая в сражение, если на них напали или спровоцировали.

Дикие дварфы используют трубки, из которых они выстреливают ядовитые иглы-дротики в своих жертв и врагов. Зона поражения этих стрел 3 метра и повреждение 1d3, они покрыты ядом, вызывающим сон. Любой в кого попал такой дротик, обязан пройти проверку Стойкости (КС14), или быть пораженным ядом который вступает в действие в течение одной минуты. Первичное повреждение подобно действию заклинания *замедление*, вторичное впадение в бессознательное состояние.

Также, эти карлики используют полукопья, метательные дубины и ручные топоры. Они обладают иммунитетом к собственному сонливому яду и получают дополнительный +1 бонус к проверкам спас-бросков против природных ядов и ядовитых газов. У них также +4 расовый бонус спас-бросков против болезней характерных для их родных джунглей. Они обладают устойчивостью к жаре равной 5. Как и арктические дварфы, дикие дварфы Чалта Маленькие. Их лидеры воины или варвары.



Климат/Тер. Обитания: Теплые Леса и Подземье

Организация: Охотничья банда (4-24 плюс 1 «кровник» 2-го-4-го уровней) или клан (101-200 плюс 3-12 «кровник» 2-го-4-го уровней, плюс 2-4 «культиста» жрецы 3-го-10-го уровней, и «военный лидер» 5-го-7-го уровней)

Серьёзность Вызова: 1/2

Сокровище: 10% монет

Мировоззрение: Обычно законно нейтральное

Улучшенный: По классу персонажа

ДЕМОН ГХОУР

Огромный Внешний (Хаотичный Злой)

Кубики Хит-Поинтов: 12d8+60 (114 хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 12м.

КД: 21 (-2 размер, -1 Ловк, +14 природный)

Атаки: 2 рога +19 рукопашный, 2 руки +14 рукопашный

Повреждение: Рог 1d8+9, рука 2d6+4

Заним. Про-во/Зона дейст: 3м на 3м/4,5м

Специфические Атаки: Оружие дыхания, магические способности, рев

Специальные Качества: Иммунитет к яду и молнии, устойчивость 20 к холоду, огню и кислоте, снижение повреждений 20/+2, острый нюх, телепатия, УМ 25

Спас-броски: Стойк +13, Рефл +7, Воля +9

Параметры: Сила 28, Ловк 8, Тело 20, Интл 15, Мудр 13, Обн 11

Навыки: Блеф +12, Бесшумное Передвижение +11, Взбирание +21, Дипломатия +14, Знание Дикой Природы +13, Концентрация +17, Отслеживание +13, Прыжки +21, Прислушивание +13, Скрытность +3

Отличительные Черты: Мощная Атака, Уворачивание, Улучшенное Уворачивание, Чтение Следов

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное или банда (1 плюс 6-9 великанов холмов, 5-8 огров или 2-8 минотавров)

Серьёзность Вызова: 12

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 13-15 КХП (Огромный), 16-31 КХП (Гаргантюан); 32-36 КХП (Колоссальный)

Эти ужасные демоны служат лорду ада Бафомету, и распространяют волю своего мастера среди минотавров, огров и отступников великанов, поклоняющихся лорду.

Гхоур выглядит как 6-ти метровое гуманоидное существо, сильно напоминающее очень крупного огра. Его кожа жесткая и покрыта волосами, тело очень мускулистое, его внешние черты бесовские. Два устрашающих рога торчат на его черепе.

Гхоуры говорят на языках Ада и Великанов

СРАЖЕНИЕ

Гхоуры врываются в сражение как яростные слоны, расшвыривая по дороге противников своими кулаками, и протыкая рогами. При критическом попадании их рога причиняют x4 повреждения. Если только возможно, то гхоуры начинают сражение, используя свой рев или оружие дыхания, или все по очереди.

Оружие Дыхания (Спр): Один раз в минуту, гхоур с силой выдыхает облако ядовитого газа высотой и шириной 3 метра, и длиной 9 метров. Те, кто попадают в воздействие облака, обязаны провести проверку Рефлекса (КС 21) или перенести повреждение 1d6 временной потери Силы.

Рев (Спр): Один раз в день, гхоур способен испускать страшный рев. Все кто вблизи 9 метров от гхоура, обязаны провести проверку Стойкости (КС 13) или замереть на 1d4 раунда. Ошарашенные персонажи теряют свои бонусы Ловкости, и не могут выполнять никаких действий. Противники получают +2 бонус к попаданию по таким персонажам.

Все, кто вблизи 3 метров от гхоура, также обязаны пройти ещё одну проверку Стойкости (КС 13), или быть оглушенными на 2d10 минут. Оглушенные персонажи ничего не слышат, переносят штраф -4 к инициативе, и имеют 20% шанс провала заклиний с вербальным компонентом. Они не могут проходить проверки Прислушивания.

Магические Способности (Мчк): Гхоуры способны использовать как способности, следующие залинания (КС спас-бросков соответственно уровня заклинания). При желании: *безошибочный телепорт, богохульство, глубокая тьма, круг волиества против добра, молот хаоса, обнаружить добро, осквернение, обнаружение магии, рассеивание добра, нечестивая болезнь.*

3/день — *конфуз, лабиринт, страх, праведная сила.*

Эти силы функционируют как заклинания с такими же названиями, с активированные магом 14-го уровня.

Телепатия (Спр): Гхоуры способны телепатически общаться с любым существом способным говорить, в диапазоне 30 метров.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Гхоуров можно встретить среди хаотично злых групп минотавров, великанов и огров.

Эти существа смотрят на присутствие демона в их рядах, как проявление милости со стороны Бафомета. С большим рвением Бафомету поклоняется племя огров в горах Ледяных Пиков, севернее Цитадели Адбар и западнее Анауроча. Эти огры крупнее и сильнее чем их остальные сородичи, и за последние годы отмечено повышение их активности. Рэинджеры и исследователи подозревают, что столь повышенная активность обусловлена присутствием в их племени гхоура. Также существует ряд отчетов о появлении гхоура среди племен огров в Таре, собирающий их под свое знамя с обещанием восстановления древней славы королевств огров.

ЛЕМОН ЙОЧЛОЛЬ

Средний Внешний (Хаотичный, Злой)

Кубики Хит-Понитов: 6d8+6 (33 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 9м., взбираясь 6м.
(в форме паука)

КД: Гуманоидная форма 17 (+2 Ловк, +5 кольчуга дреу)

Форма Паука 16 (+2 Ловк, -1 размер, +5 природный)

Форма Слизня 12 (+2 Ловк)

Форма Облака 11 (+2 Ловк, -1 размер)

Атаки: Гуманоидная форма: короткий меч +10/+5 рукопашный, или ручной арбалет +8/+3 стрелковый

Форма Паука:

Укус +9 рукопашный

Форма Слизня: 8 щупалец +10 рукопашный

Форма Облака: Нет

Повреждение: Короткий меч 1d6+4, ручной арбалет 1d4, щупальце 1d4+4; укус 1d8+6 плюс яд

Заним. Про-во/Зона дейст: 1,5м на 1,5м/1,5м; паук 1,5м на 3м/1,5м

Специфические Атаки: Магические способности, псионика, яд паука

Специальные Качества: Газообразная форма, иммунитет к ядам, газам и электричеству, устойчивость 20 к огню, снижение повреждений 10/+2, телепатия, УМ 15

Спас-броски: Стойк +6,

Рефл +7, Воля +7

Параметры: Сила 19, Ловк 14, Тело 13, Интл 14, Мудр 15, Обн 16

Навыки: Блеф +12, Взбирание (в форме паука) +12, Дипломатия +14, Запугивание +14, Знание (религия дреу) +11,

Концентрация +7, Отслеживание +11, Прислушивание +11

Отличительные Черты: Боевая активация, Сражение в слепую

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное или выводок (2-5)

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 7-12 КХП (Средний)



Йочлолей называют придворными Лолт, которые служат ей в Абиссе и по всем планам. Целью их существования является лишь одно — служба темной госпоже, и выполнение любых задач поставленных ею.

В своей естественной форме йочлоли выглядят как кучи пузырящейся слизи высотой около 1,8м, с восьмью щупальцами и одним мерцающим красным глазом. Однако они свободно способны видоизменяться между этой и другими тремя формами: красивым мужчиной или женщиной, или представителем эльфийской расы (обычно дреу), Большим чудовищным черным пауком, или газообразным облаком 3 метра высотой и 1,5 метра в диаметре.

Изменение формы свободное действие, которое йочлоль способен выполнять не чаще одного раза в раунд. Если йочлоль в человеческой или эльфийской форме был одет в доспехи, они сразу же падают с него, как только он приобретает любую другую форму.

Йочлоли говорят на языке Абисса

СРАЖЕНИЕ

Наиболее чаще, йочлолей на Материальном Плате можно встретить в паучьей, или гуманоидной формах. Если Лолт, отдала команду уничтожения, какого-то смертного, ни что не сможет остановить его на пути к выполнению задания, лишь смерть.

Магические Способности (Мчк): Йочлоли способны использовать следующие магические силы, как чародеи 8-го уровня (КС спас-броска 16): *безошибочный телепорт взбирание по паучьи, осквернение, очарование персоны, тьма, форма камня, и паутина.*

Псионика (Мчк): В дополнение к магическим способностям, йочлоли обладают псионическими способностями, применяющие их как чародеи 8-го уровня: *доминирование, чтение мыслей и чистый разум.*

Яд Паука (Экс): Те, по кому попадает атака укуса демона в форме паука, должны пройти спас-бросок Стойкости (КС 14), или быть пораженным ядом.

Первичное повреждение, временная потеря 1d6 пунктов Телосложения, а вторичное, временная потеря 2d6 пунктов Телосложения.

Газообразная

Форма (Экс):

Йочлоль, способен трансформировать себя в столп газа, 3 метра высотой и 1,5 метра в диаметре. Эта форма, точно похожа на эффект заклинания *газообразная*

форма. Существа, входящие в контакт с йочлолем в газообразной форме, подвергаются эффекту заклинания *зловонное облако.* Будучи в газообразной форме, йочлоли способны общаться со своим родным планом (будто применяют заклинание *контакт с иным планом*).

Телепатия (Спр): Йочлоли способны телепатически общаться с любым существом способным говорить, в диапазоне 30 метров.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Придворные Лолт, являются прямым звеном связи, между Матриархами городов дреу, таких как Мензоберранзан, и их отвратительной богиней. Каждая верховная жрица Лолт, знает, как призывать йочлоля, и до тех пор, пока йочлоль находится в

газообразной форме, он выполняет функцию канала общения между планами.

ДОППЕЛЬГАНГЕР. ВЕЛИКИЙ

Средний Перевертень

Кубики Хит-Поинтов: 9d8+9 (49 xp)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 17 (+3 Ловк, +4 природный)

Атаки: 2 удара +7 рукопашный; или рапира +7/+2 рукопашный; или ору-

жие ближнего боя (Маленькое или меньше) +3/-2 ру-

копашный, ору-

жие ближнего боя (Маленькое или меньше)

+3 рукопашный

Повреждение:

Удар 1d6+1,

или рапира

1d6+1; или

оружие +1, оружие

Заним. Прост-во/

Зона действ: 1,5м

на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки:

Чтение мыслей,

Полиморфическое

разделение

Специальные качества:

Собственное изменение,

поглощение индивидуальности,

иммунитет, Использование магичес-

ких предметов

Спас-броски: Стойк +7, Рефл +9, Воля +11

Параметры: Сила 12, Ловк 17, Тело 12, Интл 17,

Мудр 17, Обн 13

Навыки: Блеф +13, Маскировка +13, Прислуши-

вание +15, Поиск +8, Чувство Мотива +9, Отслежи-

вание +10

Отличительные Черты: Железная Воля, Настороженность,

Равнорукость, Сражение в слепую, Уварачивание, Эксперт-

ность

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 12

Сокровище: Двойной Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: По классу персонажа

Великие доппельгангеры абсолютные параноидальные кошмары: монстры, способные сожрать мозги вашего лучшего друга, а затем не только выглядеть как он, но и говорить как он, обладать его воспоминаниями, и всеми его способностями.

Как и обычный доппельгангер, великий, в своей истинной форме выглядит как гуманоид Среднего размера с гладкой кожей и белыми глазами без глазных яблок. Великих доппельгангеров редко можно встретить в их истинной форме. Значительно чаще, эти существа с глубоко посаженными глазами планируют заговор в облике какой-то важной персоны, которую они сожрали несколько месяцев ранее. Такое подражание просто потрясающе: благодаря способности великого доппельгангера поглощать индивидуальность особи, существует лишь несколько надежных способов отличить истинного человека от замаскировавшегося доппельгангера, один из них заклинание *истинное зрение*, способен на короткое время приоткрыть личину чудовища.

Обычно эти доппельгангеры слишком эгоцентричны чтобы образовывать альянсы с кем бы то ни было, а наименее всего с другим великим доппельгангером.

СРАЖЕНИЕ

В своей истинной форме, или в образе другого, но безоружного, он наносит атаки своими сильными кулаками. В облике воина или вооруженной особи, он проводит атаки с тем оружием которое находится в его руках. В таких случаях он

использует свою способность чтения мыслей, что бы использовать ту же тактику и способности, как и у копируемого им оригинала.

Чтение Мыслей (Спр): Великий доппельгангер способен читать мысли, постоянно, как заклинание, задействованное чародем 18-го уровня (КС 15). Он может выключать и включать её как свободное действие.

Полиморфическое разделение (Мчк): Великие доппельгангеры мастера различных обликов. Используя как магическую способность, доппельгангеры атакуют в рукопашном против существа, на которых наложено заклинание *собственный полиморф*, *смена облика*, *полиморф другого*, наносят 6б6 повреждений полиморфированному существу.

Собственное Изменение (Спр): Это существо способно принимать форму любого Маленького и Среднего гуманоида. Это действует как *собственное изменение* с активированное чародем 18-го уровня, но доппельгангер может находиться в этом облике неограниченное время. Изменение в новую форму или возвращение к своей истинной является стандартным действием.

Поглощение Индивидуальности (Спр):

Великий доппельгангер сожравший мозги Среднего или меньшего гуманоида впитывает в себя разум, воспоминания и личность жертвы. После поглощения индивидуальности жертвы, он принимает облик жертвы со 100% точностью и сохраняет воспоминания, способности и мировоззрение жертв. Единственные исключения, заклинания жрецов 2-го уровня и выше, особые способности паладинов, и другие силы дарованные богами. Когда великий доппельгангер поглотил три и более индивидуальностей, при поглощении новой он должен провести проверку Воли (КС 16) чтобы не потерять одну из индивидуальностей поглощенных ранее (утраченная выбирается случайно). В любом случае, доппельгангер не может иметь больше индивидуальностей, чем количество его КХП, теряя одну случайную индивидуальность из накопленных ранее при превышении ограничения. Если он «одет» в другой облик и выполняет деяние абсолютно противоположное мировоззрению его жертвы, он немедленно принимает свою истинную форму в течение 1d10 раундов. В истинной форме, он помнит все основные воспоминания своих поглощенных жертв, но не самые глубокие воспоминания. Воспоминания жертв облики которых были вытиснуты новыми обликами/индивидуальностями быстро забываются.

Иммунитет (Экс): Великие доппельгангеры иммунны к эффектам сна, обаяния и удержания, а также ко всем заклинаниям, воздействующим на разум. Также на них не воздействует эффекты определяющие мировоззрение.

Использование Магических Предметов (Экс): Вне зависимости от своей формы, доппельгангеры свободно используют магические предметы.

Навыки: Великий Доппельгангер получает +4 расовый бонус к проверкам Блефа и Маскировки. Доппельгангер использующий *собственное превращение* поглощая личность жертвы, и применяя её не выполняет проверку Маскировки; контроль личности абсолютен.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Как правило, великие доппельгангеры работают в одиночку. Но, было замечено, в Ватердипе, некий союз между несколькими великими доппельгангерами. В подземельях Подгорья и городе Скулпорт, группа известная под названием Невидимые говорила о том, что контролирует нескольких великих доппельгангеров. Цели группы до сих пор невыяснены, но недавно Кхелбен «Блэкстафф» Арансан, самый известный маг в Ватердипе, помог раскрыть заговор, планируемый против власти Пьергьерона Сына Паладина. Великий доппельгангер принял форму и воспоминания, напоминающие умершую жену Пьергьерона, чтобы поближе подобраться к нему. До сих пор неясно, это акт был индивидуален по замыслу, или является частью какого-то хорошо спланированного заговора.

ДРАКОН

Драконы – рептилиевидные, крылатые существа, очень давно появившиеся в мире. Они известны и страшны за свой размер, физическую мощь и магические способности. Самые старые из драконов, одни из самых могущественных существ во вселенной.

Все драконы приобретают новые способности и накапливают могущество с возрастом. Их длина варьирует от нескольких десятков сантиметров, до 30 метров, когда они приобретают статус великого вирма. Точный размер отличается в зависимости от возраста и вида дракона.

Категории Возраста Дракона

Категория	Возраст (Года)
1 Вирминг	0-5
2 Очень молодой	6-15
3 Молодой	16-25
4 Подросток	26-50
5 Юноша	51-100
6 Зрелый	101-200
7 Пожилой	201-400
8 Старый	401-600
9 Очень старый	601-800
10 Древний	801-1000
11 Вирм	1001-1201
12 Великий Вирм	1201 и ↑

И хотя они страшные хищники, драконы, если необходимо поедают практически всё, если они голодны. Метаболизм драконов действует, как высоко эффективная печь и может переработать даже неорганический материал. Драконы даже выработали некие блюда для такой пищи.

Хотя цели и идеалы очень различны среди подвидов, всё же все драконы жадины. Они обожают накапливать сокровища, собирая горы монет и кучи драгоценных камней, предметов и при возможности магические вещи. Те, у кого огромные запасы сокровищ, неохотно покидают свои логова, лишь вылетая ненадолго, чтобы про-патрулировать близлежащие окрестности, или раздобыть пищу. Для драконов никогда не будет достаточно сокровищ: Так приятно созерцать на них, наслаждаться их сиянием. Драконы изгоставляют лежбища в своих горах сокровищ, засыпая все уголки и выступы своего тела монетами. К тому времени, когда дракон достигает возраста великого вирма, в его тайниках собираются сотни изумрудов и монет.

Все драконы свободно общаются на языке Драконов.

СРАЖЕНИЕ

Драконы атакуют своими мощными когтями и зубами, также могут использовать оружие дыхания и особые физические атаки, в зависимости от своего размера. Они предпочитают сражаться, находясь в воздухе, находясь вне досягаемости атак врага до тех пор, пока оппоненты не начнут применять мощное стрелковое оружие. Старые, более интеллектуальные драконы прикидывают, изучают силы врага и уничтожают самых опасных противников в первую очередь (или же уклоняются от них выбивая самых слабых).

Занимаемое Пространство Драконом

Размер	Заним Простр-во	Обл. Воздейств.
Крошечный	0,45м. на 0,45м.	1,5м.*
Маленький	1,5м. на 1,5м.	1,5м.
Средний	1,5м. на 1,5м.	1,5м.
Большой	1,5м. на 6,0м.	3,0м.*
Огромный	3,0м. на 12,0м.	3,0м.
Гаргантюан	6,0м. на 18,0м.	4,5м.
Колоссальный	6,0м. на 24,0м.	4,5м.

*Большее чем обычная область воздействия для существа такого размера.

Атаки Дракона

Размер	Укус	2 Когтя	2 Крыла	1 Удар Хвостом	1 Раздав- ливание	1 Скручив. Хвостом
Крошечный	1d4	1d3	-	-	-	-
Маленький	1d6	1d4	-	-	-	-
Средний	1d8	1d6	1d4	-	-	-
Большой	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-
Огромный	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-
Гаргантюан	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Колоссальный	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

Укус: Эта атака причиняет указанное повреждение плюс бонус Силы дракона. Дракон также может использовать свой укус, чтобы хватать оппонентов (смотри описание отличительных черт ниже). Атаки укуса используют полный бонус атак.

Коготь: Атаки когтями причиняют повреждения указанные в таблице плюс половина бонуса Силы дракона (округляется вниз). Дракон также может использовать свои когти, чтобы удерживать оппонентов (смотри описание отличительных черт ниже). Атаки когтями проводятся с -5 штрафом к атаке.

Крыло: Дракон способен наносить удары своим противникам крыльями, даже находясь в полете. Атака крыльями причиняет повреждения указанные в таблице плюс половина бонуса Силы дракона (округляется вниз), и имеет -5 штраф к атаке.

Удар хвостом: Каждый раунд дракон способен наносить удар своим врагам хвостом. Удар хвостом причиняет указанное повреждение в таблице плюс 1,5 бонуса Силы дракона (округляется вниз). Атака проводится со штрафом -5.

Раздавливание: Летающий или прыгающий дракон, как минимум Огромного размера способен приземляться на противников, как выполняя стандартное действие, используя свое тело, чтобы раздавить их. Такие атаки эффективны против оппонентов на три размера меньше дракона (хотя он может попытаться этим опередить или попытаться замедлить больших по размеру противников).

Атака раздавливания поражает столько существ, сколько способно накрыть тело дракона (смотри таблицу Занимаемое Пространство Драконом и Его Область Воздействия). Существа в подвергаемой атаке зоне, обязаны провести успешную проверку Рефлекса против КС равному оружию дыхания дракона или быть придавленными, автоматически перенося дробящее повреждение, начиная со следующего раунда, пока дракон не сойдет с них. Если дракон выбирает выполнение прижимания врага, принимайте это как обычную атаку захвата. Придавленные персонажи переносят дробящее повреждение, пока не освободятся.

Раздавливающая атака причиняет повреждение, указанное в таблице плюс 1,5 бонуса Силы дракона (округляется вниз).

Скручивание хвостом: Дракон, как минимум размером Гаргантюан, способен, как стандартное действие выполнять атаку хвостом – скручивание. Скручивание поражает полкруга диаметром 9м., принимая, что центр задняя часть дракона. Зона поражения дракона размером Колоссальный 12м. Существа, подвергающиеся атаке скручивания должны быть на четыре и больше размеров меньше дракона. Скручивание автоматически причиняет указанное в таблице повреждение плюс 1,5 бонуса Силы дракона (округляется вниз). Поражаемые существа могут провести проверку Рефлекса, чтобы получить половину повреждений, против КС равному оружию дыхания дракона.

Захват: Драконы не любят проводить атаки захвата, хотя их атаки раздавливания и такая черта как Захват (смотри описание отличительных черт) позволяет использовать обычные правила захвата.

Если он захвачен существом того же размера или больше чем дракон, дракон может производить по нему атаку укуса и всеми своими ногами, (задние ноги причиняют повреждение – когти). Удерживаемый или раздавливаемый большим драконом, дракон может лишь производить атаки захвата, чтобы освободиться, или атаку укуса или оружия дыхания. Если захвачен существом меньше чем он, дракон может проводить все свои физические атаки, кроме скручивания хвостом.

Во время захвата, дракон всегда может использовать свое оружие дыхания, а так же заклинания и магические способности, при условии, что успешно пройдена проверка Концентрации.

Оружие Дыхания (Спр): Использование оружия дыхания считается стандартным действием. Используя оружие дыхания, дракон может активировать его спустя 1d4 раунда позже. Если у дракона более одной разновидности оружия дыхания, он все равно способен применять его лишь один раз в 1d4 раунда. Струя всегда начинается из рта дракона и направляется в выбранном им направлении, с зоной указанной ниже. Если оружие дыхания причиняет повреждение, существа в поражающей зоне могут провести проверку Рефлекса, и тогда перенесут лишь половину повреждений, КС зависит от типа дракона и его возраста которое указано в его описании. Спасброски против не приносящего повреждений дыхания имеют тот

же КС, но варьируют в зависимости от указанного в его описании.

Оружие дыхания имеет два основных вида, струя и конус, зоны различны в зависимости от размера дракона.

ОРУЖИЕ ДЫХАНИЯ ДРАКОНА

Размер Дракона	Струя*(Длина)	Конус**(Длина)
Крошечный	9,0м.	4,5м
Маленький	12,0м.	6,0м.
Средний	18,0м.	9,0м.
Большой	24,0м.	12,0м.
Огромный	30,0м.	15,0м.
Гаргантюан	36,0м.	18,0м.
Колоссальный	42,0м.	21,0м.

* Струя всегда 1,5метра высотой и 1,5 метра шириной.

**Конус настолько высокий и широкий, как и его длина.

Внушающая страх внешность (Экс): Молодой и более взрослый дракон способен встревожить противника лишь своим внешним видом. Эта способность срабатывает автоматически, когда дракон нападает, производит ураганную атаку или летает сверху. Существа находящиеся в зоне 9м.х категория возраста дракона и имеющие меньшее количество КХП чем у дракона, попадают под эффект.

Существа попадающее под эффект, но успешно проходящие проверку Воли (КС 10+1/2 КХП дракона + модификатор Обаяния дракона) на один день иммунны к страшной внешности дракона. При провале, существа с 4 КХП и менее впадают в панику на 4д6 раундов, а те, у кого 5 КХП и выше в шоке на 4д6 раундов. У паникующих -2 моральный штраф ко всем спас-броскам, они обязаны убежать. (Смотри Глава 3 *Руководство ДАНЖЕОН МАСТЕРА*). У шокированных -2 моральный штраф к броскам проверок, атак и спас-бросков. Драконы игнорируют внушающую страх внешность других драконов.

Заклинания: Дракон знает и владеет заклинаниями магов, как чародей определенного уровня (он указан в описании вида дракона), получая бонусные заклинания за высокий показатель Обаяния. Некоторые драконы, также способны использовать заклинания из сфер жрецов.

Магические способности: Магические способности дракона зависят от его возраста и вида. Он приобретает способности соответственно своему возрасту, дополнительно к уже приобретенным, используя категорию возраста или уровень заклинателя, какой из показателей выше. Спас-бросок для КС равен 10+ модификатор Обаяния дракона + уровень заклинания. Все магические можно использовать один раз в день, дополнительное количество указывается отдельно.

Иммунитет (Экс): Все драконы иммунны к эффектам парализа и сна. Каждый вид дракона, также иммунен к одному или двум формам атак вне зависимости от возраста, указывается отдельно в описании.

Устойчивость к Магии (Экс): С возрастом, драконы становятся более устойчивыми к магии и магическим способностям, указывается отдельно в описании.

Сражение в слепую (Экс): Дракон может обнаруживать существ не видя их (в основном чувствуя слухом и нюхом, но также ощущая вибрацию или другие окружающие его подсказки), с диапазоном 9м. х на категорию возраста дракона.

Острые Чувства (Экс): Дракон видит в четыре раза лучше человека в условиях низкой освещенности и в два раза лучше в условиях нормальной освещенности. Он также обладает темновидением с диапазоном 30м. х на категорию возраста дракона.

Навыки: Все драконы начинают с 6 пунктами навыков за каждый КХП, плюс бонусные пункты равные модификатор Интеллекта х КХП, и приобретают следующие навыки 1 ранг за КХП: Прислушивание, Отслеживание и Поиск. Остальные пункты навыков обычно распределяются на Блеф, Дипломатию, Знание (любое одно), Искусство Побега, Концентрацию, и Отслеживание, по цене 1 пункт навыка на 1 ранг. Драконы не могут получить навыки эксклюзивные для какого-то определенного класса.

Драконы способные применять заклинания, имеют навык Искусство Магии бесплатно, при 1 ранге за каждый КХП, принимая, что показатель бонуса их Интеллекта как минимум +1 (показатель Интеллекта 12 и выше).

Клыкастые, песенные и теневые драконы бесплатно получают навык Прыжки, при 1 ранг за каждый КХП.

Отличительные Черты: Все драконы имеют одну черту, плюс дополнительную черту за каждые 4 КХП. Драконы предпочитают Мощная Атака, Настороженность, Рассекание (только для атак когтями или хвостом), Разделение, Улучшенная Инициатива, Улучшенное обращение с оружием (коготь или укус), если доступны и полезны для драконов чародеев, то также предпочитаемы и метамагические черты. Также драконы могут приобретать для себя нижеследующие отличительные черты:

Атака в Полете: Смотри Отличительные черты в Введении.

Парение: В полете дракон способен остановить свое перемещение в воздушном пространстве и замереть на месте, полететь вертикально вниз или вверх вне зависимости от своей маневренности.

Пока он парит, он способен проводить атаки укусом и всеми конечностями (ногами), считается, что атаки причиняют повреждение – коготь, а также может проводить удары хвостом. Он также может выполнять скручивание хвостом во время парения, но тогда он не может проводить остальные атаки. Парящий дракон может проводить атаки крыльями. Вместо физических атак он может применять оружие дыхания.

Если дракон парит близко к земле с множеством мелких камней, пыли, струи воздуха от его крыльев создают полусферическое облако с радиусом 9м. х на категорию возраста дракона. Создаваемый ветер способен затушить факелы, небольшие костры, открытые фонари, и другие небольшие открытые источники не магического огня. Облако ухудшает зону видимости, а существа находящиеся в облаке более раунда могут временно ослепнуть. Те, кто расположены в облаке, для активации заклинаний должны пройти проверку Концентрации (КС 10 = 1/2 КХП дракона).

Ускоренная Магическая Способность: Дракон способен использовать одну из своих магических способностей каждый раунд, как свободное действие.

Захват: Дракон, успешно проведший атаку когтями, может провести захват, как свободное действие, не провоцируя благоприятную атаку. Если дракон производит удержание существа на четыре размера его меньше и ниже, он автоматически причиняет повреждение укусом в каждый раунд, или, если он не выполняет каких-либо действий, передвижений, он причиняет двойные повреждения от укуса удерживаемому существу. Схваченное существо не может проводить спас-броски против оружия дыхания дракона.

Дракон может в свободное действие отпустить существо, или отшвырнуть с силой, но используя это, как стандартное действие. Отшвырнутое существо пролетает 3 метра, и переносит 1д6 пунктов повреждений, за категорию возраста дракона. Если дракон проводит отшвыривание в полете, существо переносит повреждения от падения или отшвыривания, выбирается более высокий показатель.

Крылатый маневр: Летящий дракон способен каждый раунд быстро изменять направление полета. Эта отличительная черта позволяет разворачиваться дракону на 180 градусов вне зависимости от его маневренности, помимо разрешенных обычных разворотов. Дракон не способен взмывать вверх в этот же раунд, если он выполняет крылатый маневр, однако он может пикировать. Для дополнительной информации, смотри Тактическое Воздушное Передвижение в 3 Главе *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ДРАКОНОВ ПО СУШЕ

Драконы чрезвычайно сильные летающие существа, способные быстро преодолевать огромные расстояния.

Скорость Полета Дракона и Покрываемое им Расстояние

Скорость Полета	30м.	45м.	60м.	75м.
Один Час				
Обычное	24км.	32км.	48км.	64км.
Ускоренно	38,4км.	64км.	96км.	128км.
Один День				
Обычное	192км.	256км.	384км.	512км.

Передвигаясь над сушей, драконы устают не так быстро, как остальные существа. Если дракон применяет ускоренное или форсированное передвижение (смотри Глава 9 в *Руководстве Игрока*), проверяйте на временное повреждение раз/2 часа, вместо 1 раза каждый час.

ОБЩЕСТВО ДРАКОНОВ

Хотя, поговаривают о том, что драконы произошли от одного общего корня, сегодняшнее их разнообразие разоблачает

их, заставляя совместно сотрудничать лишь в чрезвычайных ситуациях или обстоятельствах, как могущественная общая угроза для всех существующих драконов. Однако, добрые драконы, никогда не сотрудничают со злыми, но несколько нейтральных драконов видели в союзе, как с добрыми, так и со злыми драконами.

Когда злые драконы различных подвидов сталкиваются между собой, обычно они сражаются, защищая свои территории. Добрые драконы более терпимы, хотя они также очень территориальные, они обычно стараются выяснить отношения мирным путем.

Для поддержания своих потребностей и темпераментов, драконы следуют определенным репродуктивным методикам. Это помогает обеспечить продолжение существования семейству драконов, вне зависимости от того, что случится с родителями или логовом родителей. Молодые драконы, в частности злые или низко интеллектуальные, стремятся отложить кладки в окрестностях своего обитания, 1d4+1 яйцо, оставляя свое потомство на само выживание. Эти выводки собираются в стайки драконов, обычно живя до возраста подростков или младше, пока не сформируют семью или обретя свое логово.

Старшие, более интеллектуальные драконы формируют семьи, состоящие из пары родителей и 1d4 молодняка. Супруги обычно относятся к зрелой или пожилой возрастной категории; подростки встречаемые рядом с родителями: вирмлиги (01-10 на d%), очень молодые (11-30), молодые (31-50), подростки (51-90), юноши (91-100). Вскоре, после того, как дракон достигает фазы юноши (реже подростка), он покидает родителей, и формирует свое собственное логово.

Супружеская пара, после прохождения пожилого возраста, распадается, независимость и жажда обладания сокровищами, заставляет их расходиться. Старые самки продолжают спариваться и откладывать яйца, но в логове находится лишь один из родителей. Часто, старые самки откладывают множество кладок, оставляя одну для себя, одну для партнера, и оставляя остальные на произвол судьбы. Иногда самка дракона передает яйцо или вирмлига на воспитания лесным родителям не драконьей крови.

КОЖА ДРАКОНОВ

Кузнецы способны изготовить из кожи дракона великолепные доспехи или щиты по обычной стоимости изготовления (смотри Особые и Превосходные Предметы в Главе 7 *Руководства Игрока*).

С кожи, снятой с одного дракона можно изготовить один комплект превосходного кожного доспеха для существа на один размер меньше дракона. Если взять лучшую чешую и куски шкуры, кузнец способен смастерить один комплект великолепной окаймленной кольчуги для существа на два

размера меньше дракона, один комплект великолепного полу пластинчатого доспеха для существа на три размера меньше дракона, или один превосходный нагрудник или полные пластинчатые латы для существа на четыре размера меньше. В любом случае, всегда достаточно шкуры, чтобы изготовить, маленький или большой превосходный щит в дополнение к доспеху, принимая, что дракон был как минимум Большого размера.

БУРЫЙ ДРАКОН

Дракон (Земной)

Климат/Территория: Любая пустыня

Организация: Вирмлиг, очень молодой подросток, молодой, юноша и зрелый: одиночное или выводок (2-5); пожилой, старый, очень старый, древний, вирм, или великий вирм: одиночное, пара, семья (1-2 и 2-5 подростка)

Серьезность Вызова: Вирмлиг 2, очень молодой 3; молодой 5; подросток 7; юноша 10; зрелый 13; пожилой 15; старый 17; очень старый 18; древний 20; вирм 22; древний вирм 24

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: Вирмлиг 7-8 КХП (Средний); очень молодой 10-11 КХП (Большой); молодой 13-14 КХП (Большой); подросток 16-17 КХП (Большой); юноша 19-20 КХП (Огромный); зрелый 22-23 КХП (Огромный); пожилой 25-26 КХП (Огромный); старый 28-29 КХП (Гаргантюан); очень старый 31-32 КХП (Гаргантюан); древний 34-35 КХП (Гаргантюан); вирм 37-38 КХП (Колоссальный); древний вирм 40+ КХП (Колоссальный)

Бурые драконы, известны также, как великие пустынные драконы, беспощадные, бескрылые создания, передвигающиеся под песками пустынь.

У бурых драконов чешуя песчаного цвета, изменяющаяся от тускло бурого, до почти белого в пожилом возрасте. У них маленькие, перепончатые когти, приспособленные для рытья, и очень большие вытянутые пасти. Их чешуя кожиста, и не настолько прочна как у других драконов.

Несмотря на интеллект, бурые драконы смотрят на людей и им подобных как на пищу, и находят весьма экстравагантным, проведение беседы со своей пищей. Они могут существовать на минеральном рационе длительные периоды времени, даже песке, но все же предпочитают мясо (в частности конину).

Эти драконы создают под поверхностью пустыни огромные пещеры-покои, как минимум на глубине 300 метров от поверхности. Они самые ненавистные враги синих драконов (смотри *Справочник Монстров*), которые соревнуются с ними за территорию и сокровища.

Изменения Бурого Дракона от Возраста

Возраст	Раз- мер	КХП (хп)	КД	Бонус Атаки	Спас- брос Стойк.	Спас- брос Рефлекса	Спас- брос Воли	Оружие Дыхания (КС)	Страх (КС)	УМ
Вирмлиг	С	6d12+12 (51)	13 (+3 прир.)	+8	+7	+5	+6	2d6(15)	-	-
Очень молодой	Б	9d12+27 (85)	15 (-1 размер, +6 природн.)	+12	+9	+6	+7	4d6(17)	-	-
Молодой	Б	12d12+36 (114)	18 (-1 размер, +9 природн.)	+17	+11	+8	+10	6d6 (19)	-	-
Подросток	Б	15d12+60 (157)	21 (-1 размер, +12 природн.)	+21	+13	+9	+11	8d6 (21)	-	-
Юноша	О	18d12+90 (207)	23(-2 размер, +15 природн.)	+24	+16	+11	+14	10d6 (24)	22	20
Зрелый	О	21d12+105 (241)	26 (-2 размер, +18 природн.)	+28	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	23
Пожилой	О	24d12+144 (300)	29 (-2 размер, +21 природн.)	+33	+20	+14	+18	14d6 (28)	26	25
Старый	Г	27d12+189 (364)	30 (-4 размер, +24 природн.)	+35	+22	+15	+19	16d6 (30)	27	27
Очень старый	Г	30d12+240 (435)	33 (-4 размер, +27 природн.)	+40	+25	+17	+22	18d6 (33)	30	28
Древний	Г	33d12+297 (511)	36 (-4 размер, +30 природн.)	+44	+27	+18	+23	20d6 (35)	31	30
Вирм	К	36d12+360 (594)	35 (-8 размер, +33 природн.)	+44	+30	+20	+26	22d6 (38)	34	32
Великий вирм	К	39d12+429 (682)	38 (-8 размер, +36 природн.)	+48	+32	+21	+27	24d6 (40)	35	34

СРАЖЕНИЕ

Бурные драконы зарываются в глубокие впадины, в песке выжидая свою жертву, и затем стремительно вырываются из песка, стараясь затянуть под песок своих жертв.

Оружие дыхания (Спр): Оружием дыхания бурных драконов, является струя кислоты. Он не использует этот вид атаки против всадников, зная, что лошади очень вкусная пища.

Ощущение сотрясений почвы (Экс): Эти существа, автоматически определяют место нахождения любого предмета в пределах 150 метров, вступающего в контакт с землей.



Способности Бурого Дракона в зависимости от Возраста

Возраст	Скорость	Сила	Ловк	Телосл	Интел	Мудр	Оби	Особые способности	Уровень заклинателя
Вирмлинг	18м., роясь 18м.	15	10	15	12	13	12	Иммунитет к кислоте, ощущение земных сотрясений	-
Очень молодой	18м., роясь 18м.	19	10	15	12	13	12	-	-
Молодой	18м., роясь 18м.	23	10	17	14	15	14	-	-
Подросток	18м., роясь 18м.	25	10	19	14	15	14	Создать воду	1-й
Юноша	18м., роясь 18м.	27	10	21	16	17	16	Снижение повр. 5/+1	3-й
Зрелый	18м., роясь 18м.	29	10	21	16	17	16	Песчаная буря	5-й
Пожилый	18м., роясь 18м.	33	10	23	18	19	18	Снижение повр. 10/+1	7-й
Старый	18м., роясь 18м.	35	10	25	18	19	18	Призыв огромной воздушной элементали	9-й
Очень старый	18м., роясь 18м.	39	10	27	20	21	20	Снижение повреждений 15/+2	11-й
Древний	18м., роясь 18м.	41	10	29	20	21	20	Призыв великой воздушной элементали	13-й
Вирм	18м., роясь 18м.	43	10	31	23	23	22	Снижение повр. 20/+3	15-й
Великий вирм	18м., роясь 18м.	45	10	33	23	23	22	Дезинтеграция	17-й

Создать воду (Мчк): Эту магическую способность, драконы способны использовать один раз в день.

Песчаная буря (Мчк): Один раз в день, зрелый бурый дракон, способен создать водоворот сильно крутящегося песка, на дистанцию до 72 метров. Все существа внутри в радиусе 18 метровой воронки бушующего песка, переносят по 1d6 пунктов повреждений, в каждый раунд, пока они находятся в зоне бури. Персонажи, находящиеся в буре, ослеплены, и обязаны провести проверку Баланса (КС 15) каждый раунд, когда они пытаются пройти более 1,5 метров или упасть навзничь.

Призыв Огромной Воздушной элементали (Мчк): Раз в день, пожилой бурый дракон, способен с активировать призвать природного союзника VII, чтобы получить одну огромную Воздушную элементарь, 1d3 Больших воздушных элементарей, или 1d4+1 воздушных элементарей меньших размеров.

Призыв Великой Воздушной Элементали (Мчк): Раз в день, древний бурый дракон, способен с активировать призвать природного союзника VIII, чтобы получить одной великой воздушной элементарь, 1d3 Огромных элементарей, или 1d4+1 меньших воздушных элементарей.

Другие Магические Способности: 1/день – создать воду, дезинтеграция.

В Королевствах

Бурные драконы происходят из пустыни Раурин, расположенной восточнее Мулхоранда. По слухам, они продукты создания древней Империи Имаскар, чьи Великие

Мастера, также ответственны, за образование Пыльной Пустыни. Бурные драконы мигрировали западнее Раурина, и теперь весьма часто встречаемы в восточных пустошах Раурина.

ГЛУБИННЫЙ ДРАКОН

Дракон (Земной)

Климат/Территория: Подземье

Организация: Вирмлинг, очень молодой, молодой, подросток, юноша и зрелый: одиночные или выводок (2-5); пожилой, старый, очень старый, древний, вирм, или великий вирм: одиночное, пара, семья (1-2 и 2-5 подростка)

Серьезность Вызова: Вирмлинг 2, очень молодой 4; молодой 6; подросток 8; юноша 11; зрелый 14; пожилой 16; старый 18; очень старый 19; древний 21; вирм 22; древний вирм 24

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: Вирмлинг 7-8 КХП (Крошечный); очень молодой 10-11 КХП (Маленький); молодой 13-14 КХП (Средний); подросток 16-17 КХП (Средний); юноша 19-20 КХП (Большой); зрелый 22-23 КХП (Большой); пожилой 25-26 КХП (Огромный); старый 28-29 КХП (Огромный); очень старый 31-32 КХП (Огромный); древний 34-35 КХП (Огромный); вирм 37-38 КХП (Гаргантюан); древний вирм 40+ КХП (Гаргантюан)



О глубинных драконах, на поверхности, мало что известно. Они, охотники Подземья, выслеживая терпеливо, и с коварством своих жертв.

Окраска глубинных драконов варьирует, от ярко малинового при вылуплении, темнея с возрастом до более глубокого, насыщенного фиолетового, и почти черного в поздние периоды жизни. Они стройны и змеевидны, у них извитые шеи и конечности, узкие крылья. Они превосходные перевертны, однако, эта способность у них развивается с возрастом, сперва форма безногой крылатой змеи, а затем сложные формы, например, гуманоидов. В других формах они способны пробираться сквозь узкие туннели, или передвигаться среди других рас Подземья.

Глубинные драконы – большие исследователи, которые иногда, даже забредают на поверхность, хотя обычно это происходит, когда они преследуют врагов, ищут украденное сокровище, или наоборот, сами хотят украсть какую-то магическую вещь. Во всех остальных случаях, их можно встретить, в наполненных ловушками, хорошо охраняемых логовах в Подземье.

«Дрейки глубин» способны поглощать практически все, но как кажется, они предпочитают «морпродукты»: моллюсков, рыбу, куо-тоа и аболетов.

СПРАЖЕНИЕ

Глубинные драконы, обожают скрытно преследовать своих жертв по темным пещерам Подземья. В сражении они осторожны, хотя бой считают неотъемлемым. Они избегают использования очевидных ловушек и засад, но получают наслаждение от охоты, внезапно атакуя ничего не ожидающих существ, безо всякого предупреждения, иногда используя свои заклинания, чтобы обрушить завалы камней на своих оппонентов.

Оружие Дыхания (Спр): Оружием дыхания глубинных драконов, является разедающий плоть газ.

Истинное Зрение (Спр): У этих драконов постоянно действует истинное зрение (как заклинание).

Форма Змеи (Спр): Глубинный дракон способен принять свою змеевидную форму (безногую) три раза в день в очень молодом возрасте, четыре раза в день в возрасте подростка. Эта форма такого же размера, как и дракон, но способна передвигаться по более узким туннелям, так как не имеет ног. В этой форме КД дракона ухудшается на – 6. Он передвигается со скоростью 9 метров, летает со скоростью 3 метра (плохо), и плавает со скоростью 9м. Он теряет свои атаки когтями, но может душить своих противников, причиняя повреждение, зависящее от его размера, которое следующее: Маленький 1d8, Средний 2d6, Большой 2d8, Огромный 3d6, Гаргантюан 3d8, Колоссальный 5d6.

Изменения Глубинного Дракона от Возраста

Возраст	Раз-мер	КХП (хп)	КД	Бонус Атаки	Спас-брос Стойк.	Спас-брос Рефлекса	Спас-брос Воли	Оружие Дыхания (КС)	Страх (КС)	УМ
Вирмлинг	Кр	6d12+5 (45)	17 (+2 размер, +5 природн.)	+8	+6	+5	+6	2d8(14)	-	-
Очень молодой	М	9d12+9 (67)	19 (+1 размер, +8 природн.)	+11	+7	+6	+7	4d8(15)	-	-
Молодой	С	12d12+24 (102)	21 (+11 природн.)	+14	+10	+8	+10	6d8 (18)	-	-
Подросток	С	15d12+30 (127)	24 (+14 природн.)	+18	+11	+9	+11	8d8 (19)	-	-
Юноша	Б	18d12+54 (171)	26 (-1 размер +17 природн.)	+21	+14	+11	+14	10d8 (22)	22	21
Зрелый	Б	21d12+84 (220)	29 (-1 размер, +20 природн.)	+26	+16	+12	+15	12d8 (24)	23	24
Пожилый	О	24d12+120 (276)	31 (-2 размер, +23 природн.)	+29	+19	+14	+18	14d8 (27)	26	26
Старый	О	27d12+162 (337)	34 (-2 размер, +26 природн.)	+33	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	28
Очень старый	О	30d12+180 (375)	37 (-2 размер, +29 природн.)	+37	+23	+17	+22	18d8 (31)	30	29
Древний	О	33d12+231 (445)	40 (-2 размер, +32 природн.)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	31
Вирм	Г	36d12+288 (522)	41 (-4 размер, +35 природн.)	+43	+28	+20	+26	22d8 (36)	34	32
Великий вирм	Г	39d12+312 (565)	44 (-4 размер, +38 природн.)	+47	+30	+22	+28	24d8 (37)	35	34

Способности Глубинного Дракона в зависимости от Возраста

Возраст	Скорость	Сила	Ловк	Телосл	Интел	Мудр	Обн	Особые способности	Уровень заклинателя*
Вирмлинг	12м., полет 30м. (средняя), роясь бм., вплавь 9м.	11	10	13	14	13	12	Истинное зрение, обнаружение магии, иммунитет к обаянию	-
Очень молодой	12м., полет 45м. (средняя), роясь бм., вплавь 9м.	13	10	13	14	13	12	Форма змеи 3/день	-
Молодой	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	15	10	15	16	15	14	Форма гуманоида 3/день	-
Подросток	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	17	10	15	16	15	14	Каждая форма по 4/день	1-й
Юноша	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	19	10	17	18	17	16	Снижение повр. 5/+1	3-й
Зрелый	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	23	10	19	18	17	16	Свободное передвижение	5-й
Пожилый	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	25	10	21	20	19	18	Снижение повр. 10/+1	7-й
Старый	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	27	10	23	20	19	18	Превращение камня в грязь	9-й
Очень старый	12м., полет 45м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	29	10	23	22	21	20	Снижение повр. 15/+2	11-й
Древний	12м., полет 60м., (плохая), роясь бм., вплавь 9м.	31	10	25	22	21	20	Прохождение сквозь стены	13-й
Вирм	12м., полет 60м., (неуклюжая), роясь бм., вплавь 9м.	33	10	27	24	23	22	Снижение повр. 20/+3	15-й
Великий вирм	12м., полет 60м., (неуклюжая), роясь бм., вплавь 9м.	35	10	27	24	23	22	Форма камня	17-й

*Также может применять, наравне с магическими, заклинания жрецов, из сфер Земли, Зла, Мошеничества.

Если дракон проводит успешную атаку, он может провести свободную проверку захвата (не вызывая благоприятной атаки). Если он выигрывает эту проверку, он захватывает и душит своего противника, автоматически причиняя каждый раунд, указанное выше повреждение, пока противник не освободился из захвата или не умер.

Форма Гуманоида (Спр): В молодом возрасте, глубинный дракон способен применять три раза в день *собственный полиморф*, чтобы принять форму, и четыре раза в день в подростковом возрасте. Он может изменять размер, очертание, цвет лица и внешние черты своей двуногой формы, чтобы походить на человека, эльфа (поверхностного или дреу), полу-эльфа, полу-орка, орка, хобгоблина, дварфа, дуэргара, или лобого подобного существа, Среднего размера. Если дракон имеет в этой форме доспехи, чтобы улучшить свой КД, то, при изменении формы, доспехи разрушаются.

Другие Магические Способности: При желании – *обнаружение магии*, *свободное передвижение*; 3/день – *превратить камень в грязь*; 2/день – *прохождение сквозь стены*, форма камня.

В Королевствах

Глубинные драконы наиболее часто встречаемы в верхнем и среднем Подземье (на глубине приблизительно 14,2 км.), в частности, вблизи городов темных эльфов. Очень часто они сотрудничают с дреу, служа в роли стражей, в обмен на регулярную пищу (пленных, рабов, осужденных преступников). Они жестокие конкуренты и враги плащевиков и майндфлаеров (иллитидов).

КЛЫКАСТЫЙ ДРАКОН

Дракон (Воздушный)

Климат/Территория: Любые Горы

Организация: Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток, юноша и зрелый: одиночные или выводок (2-5); пожилой, старый, очень старый, древний, вирм, или великий вирм: одиночный, пара, семья (1-2 и 2-5 подростка)

Серьезность Вызова: Вирмлиг 2, очень молодой 3; молодой 4; подросток 6; юноша 8; зрелый 11; пожилой 12; старый 15; очень старый 17; древний 18; вирм 19; древний вирм 21

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Улучшенный: Вирмлиг 4-5 КХП (Крошечный); очень молодой 7-8 КХП (Маленький); молодой 10-11 КХП (Средний); подросток 13-14 КХП (Большой); юноша 16-17 КХП (Большой); зрелый 19-20 КХП (Большой); пожилой 22-23 КХП (Огромный); старый 25-26 КХП (Огромный); очень старый 28-29 КХП (Гаргантюан); древний 31-32 КХП (Гаргантюан); вирм 34-35 КХП (Гаргантюан); древний вирм 37+ КХП (Гаргантюан)

Изменения Клыкастого Дракона от Возраста

Возраст	Раз- мер	КХП (хп)	КД	Бонус Атаки	Спас- брос Стойк.	Спас- брос Рефлекса	Спас- брос Воли	Высасывание Способности (КС)	Страх (КС)	УМ
Вирмлиг	Кр	3d12+3 (22)	14 (+2 размер, +2 природн.)	+5	+4	+3	+4	1d2(10)	-	-
Очень молодой	М	6d12+6 (45)	16 (+1 размер, +5 природн.)	+8	+6	+5	+6	1d3(12)	-	-
Молодой	С	9d12+24 (76)	18 (+8 природн.)	+11	+8	+6	+8	1d4 (14)	-	-
Подросток	Б	12d12+36 (114)	20 (-1 размер, +11 природн.)	+15	+11	+8	+10	1d4 (16)	-	-
Юноша	Б	15d12+45 (142)	23 (-1 размер, +14 природн.)	+19	+12	+9	+12	1d6 (18)	-	16
Зрелый	Б	18d12+72 (189)	26 (-1 размер, +17 природн.)	+23	+15	+11	+14	1d6 (20)	18	18
Пожилой	О	21d12+84 (220)	28 (-2 размер, +20 природн.)	+27	+16	+12	+16	1d8 (22)	20	20
Старый	О	24d12+120 (276)	31 (-2 размер, +23 природн.)	+31	+19	+14	+18	1d8 (24)	22	22
Очень старый	Г	27d12+135 (310)	32 (-4 размер, +26 природн.)	+33	+20	+15	+20	2d4 (26)	24	25
Древний	Г	30d12+180 (375)	35 (-4 размер, +29 природн.)	+37	+23	+17	+22	2d4 (28)	26	27
Вирм	Г	33d12+198 (412)	38 (-4 размер, +32 природн.)	+41	+24	+18	+24	2d6 (30)	28	28
Великий вирм	Г	36d12+252 (486)	41 (-4 размер, +35 природн.)	+45	+27	+20	+26	2d6 (33)	33	31

Клыкастые драконы – скупые, алчные и коварные существа.

Их тела покрыты костяными пластинами плотно накладывающиеся друг на друга, которые образуют шпоры на конечностях дракона, и вилкообразным хвостом, с двумя костяными лезвиями, напоминающими лезвие косы. Они плохо летают, но могут совершить одиночный взмах крыльями, чтобы быстрее переместиться вперед. Чешуя на теле пятнисто серого и бурого цветов, крылья небольшие, но мускулистые, глаза обычно ярко красного или оранжевого цвета. Голова клыкастых драконов усеяна множеством небольших рогов и шипов.

Эти драконы предпочитают искать пропитание вдали от своего логова, вход в которое, они обычно приваливают огромными булыжниками, чтобы не прошенные гости не попали туда в их отсутствие. Они говорят на множестве языков, но владеют основными словами, стремятся избежать безнадёжные или тяжёлые сражения. Они склонны к непроизвольному насилию, и вспышкам ярости.



Клыкостые драконы употребляют все виды свежего мяса, особенно любят мясо интеллектуальных млекопитающих.

СРАЖЕНИЕ

Клыкостые драконы мастера боя с использованием физической силы, каждая часть их тела несет угрозу. У них наблюдается настораживающая тенденция, играть со своей пищей, прежде чем её употребить, весьма грубым образом.

Высасывание Способности (Спр): У клыкастого дракона нет оружия дыхания, вместо этого, его укус, постоянно высасывает очки Телосложения из своей жертвы, если та провалила проверку Стойкости. Количество высосанных пунктов Телосложения и КС спас-броска приведены в соответствующей таблице.

Повышенные Повреждения (Экс): Благодаря своим острым когтям, зубам, чешуе, клыкастые драконы причиняют такие повреждения, будто они на один размер больше за свой базовый. Эта способность не позволяет дракону использовать атаки, не доступные дракону в соответствии с его размером. Так, очень молодой (Маленький) дракон причиняет 1d8 повреждений укусом, и 1d6 повреждений когтями (будто он Среднего размера), но не может проводить атаки крыльями.

Зацепить (Экс): Клыкостый дракон, проведя успешную атаку когтем или хвостом, может попытаться зацепить персонажа, это свободное действие (см. Глава 8 в *Руководстве Игрока*). Если попытка неудачна, оппонент не реагирует на зацепку дракона.

Имитация Звука (Экс): Клыкостый дракон способен с имитировать любой звук, ранее им услышанный, в любое время, когда он пожелает. Слушатели должны провести проверку Воли (КС равен внушаемому страху, драконом) чтобы отличить подделку.

Магические Способности: При желании – *определение магии, чтение магии*; 2/день – *щит, телекинез*; 1/день – *рассеивание магии, обращение заклинаний, сфера неуязвимости*.

В Королевствах

В Забытых Королевствах, клыкастые драконы впервые появились в руинах Миф Драннора, дав почву для теорий некоторым ученым о том, что они каким-то

образом связаны с демонами, наводнившими древний эльфийский город во время его гибели. Они весьма часты в Звездных Лесах Кормансора, изредка в Пограничном Лесу, Паучьем Лесу, и других лесах в регионах Долинных земель, Сембии, и Лунного Моря.

ПЕСЕННЫЙ ДРАКОН

Дракон (Электрический)

Климат/Территория: Любая земля

Организация: Вирмлинг, очень молодой, молодой, подросток, юноша и зрелый: одиночный или выводок (2-5); пожилой, старый, очень старый, древний, вирм, или великий вирм: одиночный, пара, семья (1-2 и 2-5 подростка)

Серьезность Вызова: Вирмлинг 2, очень молодой 4; молодой 6; подросток 8; юноша 10; зрелый 13; пожилой 15; старый 18; очень старый 19; древний 21; вирм 22; древний вирм 24

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда или хаотично доброе или хаотично нейтральное

Улучшенный:

Вирмлинг 6-7 КХП (Крошечный); очень молодой 9-10 КХП (Маленький); молодой 12-13 КХП (Маленький); подросток 15-16 КХП (Средний); юноша 18-19 КХП (Средний); зрелый 21-22 КХП (Большой); пожилой 24-25 КХП (Большой); старый 27-28 КХП (Огромный); очень старый 30-31 КХП (Огромный); древний 33-34 КХП (Огромный); вирм 36-37 КХП (Огромный); древний вирм 39+ КХП (Гаргантюан)

Песенные драконы, древний и очень таинственный подвид драконов, предпочитающий обитать в человеческом обществе, а не в драконьем. Они свободно могут принимать форму человеческой женщины, и в этой форме могут свободно жить среди людей, приоткрывая свою истинную сущность лишь в случае угрозы собственной жизни, или великого кризиса.

Способности Клыкостого Дракона в зависимости от Возраста

Возраст	Скорость	Сила	Ловк	Телосл	Интел	Мудр	Оби	Особые способности	Уровень заклинателя*
Вирмлинг	18м., полет 27м. (плохая)	11	10	13	8	13	8	Повышенное поврежден. Зацепить, подражание звука, чтение магии, определ. магии	-
Очень молодой	18м., полет 36м., (плохая),	13	10	13	8	13	8		-
Молодой	18м., полет 36м., (плохая),	15	10	15	10	15	10	Щит	-
Подросток	18м., полет 36м., (плохая),	19	10	17	10	15	10	Рассеивание магии	-
Юноша	18м., полет 36м., (плохая),	21	10	17	12	17	12	Снижение повр. 5/+1	1-й
Зрелый	18м., полет 36м., (плохая),	23	10	19	12	17	12	Обращение заклинаний	3-й
Пожилый	18м., полет 36м., (плохая),	27	10	19	14	19	14	Снижение повр. 10/+1	5-й
Старый	18м., полет 36м., (плохая),	29	10	21	14	19	14	Телекинез	7-й
Очень старый	18м., полет 45м., (неуклюжая),	31	10	21	16	21	16	Снижение повр. 15/+2	9-й
Древний	18м., полет 45м., (неуклюжая),	33	10	23	16	21	16	Быстрое залечивание +2	11-й
Вирм	18м., полет 45м., (неуклюжая),	35	10	23	18	23	18	Снижение повр. 20/+3	13-й
Великий вирм	18м., полет 45м., (неуклюжая),	37	10	25	20	23	20	Сфера неуязвимости	15-й

*Также может применять, наравне с магическими, заклинания жрецов, из сфер Защиты, Хаоса, Магии, Смерти.

В своем истинном облике, эти изящные и неповторимые драконы обладают серебрино-голубой чешуей, и общим обликом слегка напоминают медных драконов. В человеческом облике, они выглядят как привлекательная девушка от 20 до 30 лет. Вне зависимости от облика они сохраняют все свои знания и настороженность, выполняя свою роль с непревзойденным актерством, да так, что большинство людей так никогда и не узнают об истинном облике песенных драконов.

Сражение

Песенные драконы наносят стремительные и беспощадные удары своими острыми, как лезвие когтями, а также имеют склонность петь во время сражения (хотя поддерживают молчание, если шум может подвергнуть опасности их помощников, или нарушить результативность их атак). В человеческом облике, песенные драконы предпочитают сражаться рубящим и колющим видами оружия.

Оружие Дыхания (Спр): У песенного дракона один вид оружия дыхания, конус электрически заряженного газа.

Альтернативная форма (Спр): Драконы способны свободно использовать эту способность, действующую как *собственный полиморф*, для принятия человеческого облика. Они всегда выглядят в виде человеческих женщин, и у каждого дракона свой уникальный облик, который он принимает всякий раз когда превращается. Параметры дракона Силы, Ловкости и Телосложения в облике человека меняются на средние для человека (Сила 10, Ловк 11, Тело 10), но сохраняются хит-поинты дракона. Дракон может использовать все свои заклинания и особые способности – исключение оружие дыхания – в человеческом облике.

Превращение из дракона в человека занимает по времени 2 раунда, обратное превращение всего 1 раунд. В это время, дракон не может перемещаться, и может использовать лишь заклинания или оружие дыхания; остальные действия и атаки невозможны. Превращение разрывает всю одежду, перевязи, и другие ограничивающие тело предметы, без вреда для дракона.

Истинное зрение (Спр): Песенные драконы обладают истинным зрением (как заклинанием) в диапазоне 4,5 метров. Эта способность всегда активна.

Языки (Спр): Песенные драконы способны общаться на любых языках, благодаря этой врожденной способности, которая всегда активна.

Магические Способности: 1/час – свет, тьма; 2/день – мерцание, падение как перо, полиморф любого объекта; 1/день – лечение, перемещение по планам, телепорт.

В Королевствах

Встречаемые во всех точках Королевств, песенные драконы служат или сотрудничают с добрыми магами, Харперами, группами и отдельными личностями с одинаковыми целями или намерениями – защиты, восстановления и охраны земли. Они весьма часты на Островах Лунного Сияния, что дает повод некоторым магам предполагать, что эти драконы родом с этих островов. Они существуют окутанные тайнами, было замечено двое свидетелей превращений драконов в их истинный облик, когда поползли панические слухи о том, что злые волшебники начали превращать своих недругов в драконов.

Изменения Песенного Дракона от Возраста

Возраст	Раз-мер	КХП (хп)	КД	Бонус Атаки	Спас-брос Стойк.	Спас-брос Рефлекса	Спас-брос Воли	Высасывание Способности (КС)	Страх (КС)	УМ
Вирмлинг	Кр	5d12+5 (37)	16 (+2 размер, +4 природн.)	+6	+5	+4	+6	2d6 (13)	-	-
Очень молодой	М	8d12+8 (60)	18 (+1 размер, +7 природн.)	+9	+7	+6	+8	4d6 (15)	-	-
Молодой	М	11d12+22 (93)	21 (+1 размер, +10 природн.)	+13	+9	+7	+10	6d6 (17)	-	-
Подросток	С	14d12+28 (119)	23 (+13 природн.)	+16	+11	+9	+13	8d6 (19)	-	-
Юноша	С	17d12+51 (161)	26 (+16 природн.)	+20	+13	+10	+14	10d6 (21)	24	20
Зрелый	Б	20d12+60 (180)	28 (-1 размер, +19 природн.)	+23	+15	+12	+17	12d6 (23)	26	23
Пожилый	Б	23d12+92 (241)	31 (-1 размер, +22 природн.)	+28	+17	+13	+18	14d6 (25)	27	25
Старый	О	26d12+130 (299)	33 (-2 размер, +25 природн.)	+32	+20	+15	+21	16d6 (28)	30	28
Очень старый	О	29d12+145 (333)	36 (-2 размер, +28 природн.)	+36	+21	+16	+22	18d6 (29)	31	29
Древний	О	32d12+192 (400)	39 (-2 размер, +31 природн.)	+40	+24	+18	+25	20d6 (32)	34	31
Вирм	О	35d12+210 (437)	42 (-2 размер, +34 природн.)	+44	+25	+19	+27	22d6 (33)	36	32
Великий вирм	Г	38d12+266 (513)	43 (-4 размер, +37 природн.)	+46	+28	+21	+29	24d6 (36)	38	34

Способности Песенного Дракона в зависимости от Возраста

Возраст	Скорость	Сила	Ловк	Телосл	Интел	Мудр	Обн	Особые способности	Уровень заклинателя*
Вирмлинг	12м., полет 45м. (хорошая)	9	10	13	14	15	16	Изменение формы, истинное зрение, языки, свет, тьма, иммунитет к ядам и электрич.	-
Очень молодой	12м., полет 45м. (хорошая)	11	10	13	14	15	16		-
Молодой	12м., полет 45м. (хорошая)	13	10	15	16	17	18	Падение как перо	-
Подросток	12м., полет 45м. (средняя)	15	10	15	18	19	20	Мерцание	1-й
Юноша	12м., полет 45м. (средняя)	17	10	17	20	19	22	Снижение повр. 5/+1	3-й
Зрелый	12м., полет 45м. (средняя)	19	10	17	20	21	22	Телепорт	5-й
Пожилый	12м., полет 45м. (средняя)	23	10	19	20	21	22	Снижение повр. 10/+1	7-й
Старый	12м., полет 45м. (плохая)	27	10	21	22	23	24	Лечение	9-й
Очень старый	12м., полет 45м. (плохая)	29	10	21	22	23	24	Снижение повр. 15/+2	11-й
Древний	12м., полет 45м. (плохая)	31	10	23	24	25	26	Полиморф любого объекта	13-й
Вирм	12м., полет 45м., (неукл),	33	10	23	26	27	28	Снижение повр. 20/+3	15-й
Великий вирм	12м., полет 45м., (неуклюжая),	35	10	25	26	27	28	Перемещение по планам	17-й

*Также может применять, наравне с магическими, заклинания жрецов, из сфер Лечения, Мошенничества и Путешествий.

ТЕНЕВОЙ ДРАКОН

Дракон (Теневой)

Климат/Территория: Подземье

Организация: Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток, юноша и зрелый: одиночный или выводок (2-5); пожилой, старый, очень старый, древний, вирм, или великий вирм: одиночное, пара, семья (1-2 и 2-5 подростка)

Серьезность Вызова: Вирмлиг 2, очень молодой 3; молодой 5; одросток 7; юноша 10; зрелый 12;пожилой 15; старый 17; очень старый 18; древний 20; вирм 21; древний вирм 23

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: Вирмлиг 5-6 КХП (Крошечный); очень молодой 8-9 КХП (Маленький); молодой 11-12 КХП (Маленький); подросток 14-15 КХП (Средний); юноша 17-18 КХП (Средний); зрелый 20-21 КХП (Большой); пожилой 23-24 КХП (Большой); старый 26-27 КХП (Огромный); очень старый



29-30 КХП (Огромный); древний 32-33 КХП(Огромный); вирм 35-36 КХП(Гаргантюан); древний вирм 38+КХП (Гаргантюан)

Теневые драконы коварные и обманчивые существа, тесно связанные с Планом Теней.

У этих драконов полупрозрачная чешуя и темное тело, придают им, на расстоянии, нечеткое, расплывчатое очертание, кажущееся не более чем непонятное скопление теней.

Сражение

Теневые драконы предпочитают нападать из укрытий, используя свою способность растворение в тенях. Для сбивания с толку и обмана своих противников, они часто используют иллюзионные заклинания.

Оружие Дыхания (Спр): Оружием дыхания теневого дракона, является конус вихревых, дымящихся теней,

Изменения Теневого Дракона от Возраста

Возраст	Размер	КХП (хп)	КД	Бонус Атаки	Спас-брос Стойк.	Спас-брос Рефлекса	Спас-брос Воли	Высасывание Способности (КС)	Страх (КС)	УМ
Вирмлиг	Кр	4d12+4 (30)	19 (+2 размер, +7 природн.)	+6	+5	+4	+6	1 (14)	-	12
Очень молодой	М	7d12+7 (52)	21 (+1 размер, +10 природн.)	+9	+6	+5	+8	1 (16)	-	13
Молодой	М	10d12+10 (75)	24 (+1 размер, +13 природн.)	+12	+8	+7	+10	1 (18)	-	15
Подросток	С	13d12+26 (110)	26 (+16 природн.)	+15	+10	+8	+12	2 (20)	-	17
Юноша	С	16d12+32 (136)	29 (+19 природн.)	+19	+12	+10	+14	2 (22)	22	20
Зрелый	Б	19d12+57 (180)	31 (-1 размер, +22 природн.)	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24	22
Пожилой	Б	22d12+88 (231)	34 (-1 размер, +25 природн.)	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26	25
Старый	О	25d12+125 (287)	36 (-2 размер, +28 природн.)	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29	27
Очень старый	О	28d12+140 (322)	39 (-2 размер, +31 природн.)	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32	28
Древний	О	31d12+186 (387)	42 (-2 размер, +34 природн.)	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34	30
Вирм	Г	34d12+238 (459)	43 (-4 размер, +37 природн.)	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37	31
Великий вирм	Г	37d12+296 (536)	46 (-4 размер, +40 природн.)	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39	33

Способности Теневого Дракона в зависимости от Возраста

Возраст	Скорость	Сила	Ловк	Телосл	Интел	Мудр	Оби	Особые способности	Уровень заклинателя*
Вирмлиг	24м., полет 45м. (средняя)	11	10	13	14	14	15	Иммунитет к высасыванию энергии	-
Очень молодой	24м., полет 45м. (средняя)	13	10	13	16	16	17	Растворение в тени	-
Молодой	24м., полет 45м. (средняя)	13	10	13	16	16	17		-
Подросток	24м., полет 45м. (плохая)	15	10	15	18	18	19	Зеркальное отображение	1-й
Юноша	24м., полет 45м. (плохая)	17	10	15	18	18	19	Снижение повр. 5/+1	3-й
Зрелый	24м., полет 45м. (плохая)	19	10	17	20	20	21	Дверь измерений	5-й
Пожилой	24м., полет 45м. (плохая)	23	10	19	20	20	21	Снижение повр. 10/+1	7-й
Старый	24м., полет 45м. (плохая)	27	10	21	24	24	25	Неопределение	9-й
Очень старый	24м., полет 45м. (плохая)	29	10	21	26	26	27	Снижение повр. 15/+2	11-й
Древний	24м., полет 45м. (плохая)	31	10	23	28	28	29	Теневое передвижение	13-й
Вирм	24м., полет 45м., (неуклюжая),	33	10	25	30	30	31	Снижение повр. 20/+3	15-й
Великий вирм	24м., полет 45м., (неуклюжая),	35	10	27	32	32	33	Создание теней	17-й

* Также может применять, наравне с магическими, заклинания жрецов, из сфер Зла, Мошенничества и Хаоса

способных высасывать энергию. Существа, попадающие в конус, приобретают то количество негативных уровней, которые приведены в таблице; спас-бросок для отрицания этих уровней, также дан в таблице. Успешная проверка Рефлекса (КС такой же), уменьшает наполовину количество негативных уровней (дробь округляется вниз).

Растворение в Тенях (Спр): В любых условиях, кроме полного дневного света, теневой дракон способен раствориться в тенях, давая ему девять десятых укрытия. Искусственное освещение, даже заклинания *свет*, или *продолжительное пламя*, не снимает эту способность. Однако срабатывает заклинание *дневной свет*.

Создание Теней (Спр): 3/день, великий вирм способен призвать к себе массу клубящихся теней в диапазоне 92 метров от дракона, на время 1 часа (это эффект призыва). Все обычные и магические источники теней в этом радиусе не действуют. Все персонажи и существа в этом радиусе получают +4 бонус к проверкам Скрытности, и может скрыться, даже если находится под прямым обзором. Теневые драконы, и существа родом из Плана Теней, получают полное прикрытие в тенях (50% шанса промаха), хотя они способны нормально перемещаться и атаковать. Их атаки получают +2 бонус к броскам атаки, и снимают любые бонусы КД связанные с Ловкостью, так как они считаются полностью невидимыми.

Другие Магические Способности: 3/день – *зеркальное отражение*, не определение; 2/день – *дверь измерений*; 1/день – *теневое передвижение*.

В Королевствах

Теневые драконы встречаются в самых глубоких местах нижнего Подземья – как минимум 16км. от поверхности, где связь с Планом Теней наиболее сильная. На поверхности, их можно встретить в Морозных Холмах возле Громовых Вершин. Несколько теневых драконов примкнуло к Культ Дракона, известно, что, как минимум два теневых драконалича сотрудничают с Култом.

ДРАКОНОПОДОБ

Большой ужасный гуманоид (Рептилия)

Кубики Хит-Поинтов: 7d8+7 (38хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 6м., полет 12м. (хорошо)

КД: 17 (+1 Ловк, -1 размер, +7 природный)

Атаки: 2 передних когтя +10 рукопашный; или длинное копьё +10/+5 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d6+4; или длинное копьё 1d8+6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./3м.

Специфические атаки: Царапанье 1d6+2

Специальные качества: Обнаружение Магии

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +6, Воля +7

Параметры: Сила 19, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 14, Обн 13

Навыки: Запугивание +11, Прислушивание +12, Отслеживание +12

Отличительные Черты: Атака в полете, Повышенная Стойкость

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Гнездо (2-8) или отряд (4-16 плюс 1 человек некромансер 7го – 11го уровня)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Стандарт (только магические предметы)

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Драконоподобны – гуманоидные существа, которые, как считают, являются дальними родственниками драконов. Встречаемые в виде диких племен, или служащим человеческим хозяевам, их большая сила и острые когти, делают из них очень опасных противников.

Эти создания ростом 2,4 - 2,7 метров с драконьими признаками. Цвет их чешуи варьирует от темно-желтого до красновато-коричневого, с темными пятнами или полосами. Их морды явно драконьи, с вытянутым носом, гривой из толстых волос, и маленькими рогами, торчащими на задней части их головы. Крылья драконоподобов зеленого цвета, которые на свету приобретают золотистый, или желтоватый оттенок, изредка их крылья полностью соответствуют окрасу чешуи. Длинные, чешуйчатые хвосты, в отличие от драконов, никогда

не используются в сражении, все на себя берут их угрожающего вида когти.

Драконоподобны говорят на Драконьем языке

СРАЖЕНИЕ

Драконоподобны предпочитают атаковать с воздуха, рубя своих наземных противников своими передними когтями. Если вынуждены вступить в бой на земле, они вступают в него без промедления, используя когти или оружие (они предпочитают копьё или алебарды).

Царапанье (Экс): Драконоподобны, атакуя с воздуха, способен проводить две дополнительные атаки своими передними когтями (+10 рукопашный) причиняя по 1d6+2 повреждений за каждый коготь.

Обнаружение Магии (Экс): У драконоподобов врожденная способность, при желании определять магию, как свободное действие. У них всепоглощающая жажда к обладанию магическими предметами, любые персонажи, имеющие в своем распоряжении такие предметы будут атакованы первыми относительно других. При возможности, драконоподобны постарается выхватить магический предмет у оппонента, и бежать с ним, унеся в свою пещеру. (Принимайте это как попытку обезоруживания; так как обычно драконоподобны невооружены, при выигрыше проверки, предмет попадает к нему в руки). Драконоподобны сражающийся на земле не будут необоснованно рисковать, убегая с предметом, нет смысла поворачиваться спиной к врагам. Культ драконоподобов (смотри В Королевствах) лучше противостоят своей инстинктивной жажде к магии, и не будут осложнять, или приостанавливать свое задание ради овладения этими предметами.

Драконоподобны из племен, в отличие от драконоподобов из культа, не используют магические предметы в сражении.

ПЕРСОНАЖИ ДРАКОНОПОДОБЫ

Большинство этих существ являются варварами, и их желаемым классом является варвар. Однако, есть сведения о нескольких чародеях драконоподобных, как свидетельствуют последние данные их количество мал-по-малу возрастает.

В Королевствах

Культ Дракона, осуществил контроль над несколькими племенами драконоподобных; они ввели немного дисциплины в их общество, в обмен на обучение драконоподобных дополнительным, боевым навыкам, и обеспечив их необходимым количеством магических безделушек. Они же служат в качестве солдат, защищающих далеко идущие интересы Культа.



ПОЛУ-БЕС ДРАЗГЛОТ

Большой Внешний (Хаотичный, Злой)

Кубики Хит-Поинтов: 6d8+12 (39 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 16 (+2 Ловк, -1 размер, +5 природный)

Атаки: 2 когтя +11 рукопашный, укус +6 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d6+6, укус 1d8+3

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м/3м.

Специфические атаки: Магические способности

Специальные качества: Иммунности, устойчивости, способности дроу

Спас-броски: Стойк +7, Рефл +7, Воля +5

Параметры: Сила 22, Ловк 15, Тело 14, Интл 13, Мудр 11, Обн 11

Навыки: Бесшумное Передвижение +11, Знание (религия дроу) +5, Отслеживание +9, Поиск +11, Прыжки +11, Прислушивание +9, Скрытность +7

Отличительные Черты: Сражение в слепую, Мощная атака

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Появляющиеся в результате союза между вновь посвященной верховной жрицей и могущественным демоном, дразглоты – полу-бесы, ужасы встречаемый в Подземье.

Пока полу-бесы всех разновидностей не настолько часты, по крайней мере можно надеяться, что возможно дразглоты единственная регулярно встречающаяся разновидность, пусть даже намеренно созидаемая смертной расой через ритуал. Они выглядят как 2,4 метровые темные эльфы, с абсолютно черной кожей и переплетенной гривой из желтовато-белых волос. Их шкуры толстые и покрыты мелкими белыми волосами, а их тела очень мускулисты. Две из четырех рук заканчиваются мощными когтями; другие две, поменьше, обычные руки, которые эти существа применяют для активации заклинаний. У их морд адский вид, голова слегка вытянута, напоминает собачью, их рты полны страшных, острых зубов.

У дразглов есть темновидение в диапазоне 18 метров.

Они говорят на Адском и Подземном Общем языках.

СРАЖЕНИЕ

Дразглоты получают удовольствие от резни, и бесстрашно кидаются в сражение. Хотя они вполне интеллектуальны, они все же не гении, а их нетерпеливость влияет на стратегию. Они не любят оружие, так как обожают ощущения разрывания оппонентов своими когтями и зубами.

Магические Способности: Дразглоты способны применять один раз в день следующие заклинания, как маги 6-го уровня: *танцующие огоньки*, *осквернение*, *волшебный огонь*, и *нечестивая болезнь*. Также они способны применять *тьма*, четыре раза в день.

Иммунности (Экс): Дразглоты иммунны к ядам, заклинаниям и эффектам, связанным со сном.

Устойчивости (Экс): У дразглов устойчивость 20 к кислоте, холоду, огню, электричеству, они также получают +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний и эффектов очарования.



ДРАЗГЛОТЫ ПЕРСОНАЖИ

Очень часто дразглоты становятся магами или жрецами Лолт. Их желаемый класс жрец.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В городе дроу Мензоберранзане, выпуск студентов из академии связан с ритуалом ужасной порочности. Краеугольным камнем этой церемонии, является призыв глабрезу самой лучшей из студенток жриц. Конечным результатом такой церемонии, в редких случаях (возможно один раз в десять лет), рождение дразглота.

Дроу Мензоберранзана смотрят на дразглов как на некий знак хорошего расположения Лолт, знак благосклонности переменчивой Королевы Пауков над семьей молодой верховной жрицы. Такая семья воспринимает дразглота как знак, что пришло время нанести удар по конкурентной семье, и началом разработки планов, уничтожения дома соперников. Когда план созревает, дразглот занимает ключевое место в успешном завершении этой миссии.

ЖАЛО

Большой Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+8 (26 хп)

Инициатива: +6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 9м.

КД: 15 (+2 Ловк, -1 размер, +4 природный)

Атаки: Жало +6 рукопашный, 2 когтя +1 рукопашный; или Огромный шипастый цеп +6 рукопашный, жало +1 рукопашный

Повреждение: Жало 1d6+3 плюс яд, коготь 1d6+1; или Огромный шипастый цеп 2d6+3, жало 1d8+1 плюс яд

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м. (3м. для жала и шипастого цепа)

Специфические атаки: Яд

Специальные качества: Магия стремительных нор, Ощущение сотрясений почвы

Спас-броски: Стойк +3, Рефл +6, Воля +4

Параметры: Сила 16, Ловк 14, Тело 14, Интл 10, Мудр 10, Обн 12

Навыки: Бесшумное Передвижение +4, Знание Дикой Природы +4, Отслеживание +4, Поиск +4, Прислушивание +5, Отслеживание +4, Скрытность +3

Отличительные Черты: Улучшенная Инициатива, Квалификация в Экзотическом оружии (шипастый цеп)

Климат/Тер. Обитания: Теплые и умеренно климатические пустыни, горы и подземье

Организация: Одиночное, разведгруппа (2), патруль (4), пророки (8) или город (50-1000)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

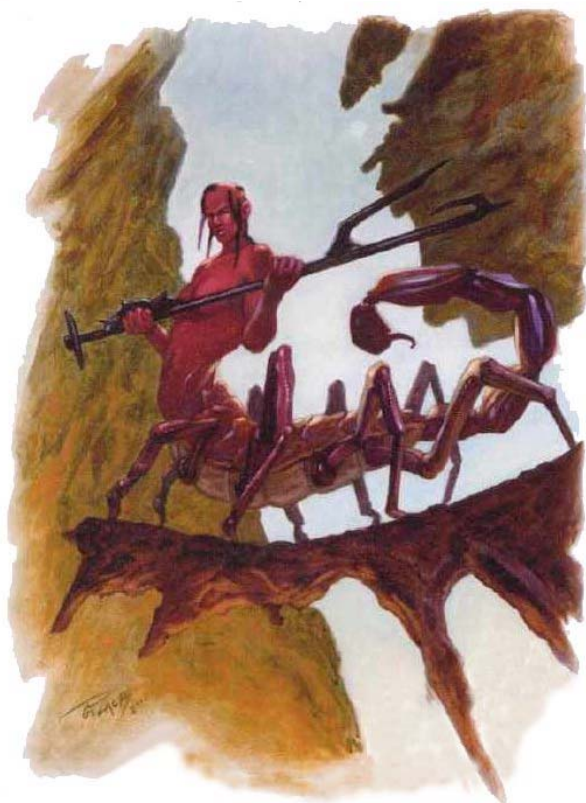
Улучшенный: По классу персонажа

Жало воплощает в себе смесь религиозного эзотерического мистицизма, и тенденции к убиванию.

Это существо воплощает в себе причудливую форму кентавра. Оно приблизительно того же размера что и кентавр, но нижняя часть тела скорпионья. Его человеческая половина, краснокожа, не имеет волос, и почти бесчеловечна. Его лицо выражает неестественное спокойствие.

Жала обладают чрезвычайно сложной культурой, наполненной странными философиями, которые весьма отклонены в сторону от человеческих, из-за взирания на мир сквозь фасеточные глаза насекомых. Было отмечено две странных тенденции в поведении этих существ. Первая, называемая в Фазруне «забег жал». Группы от двух до двадцати жал покидают свои гнезда, и бегут не останавливаясь, если только на них напали, или они не вынуждены сами защищаться. Они бегут на пределе скорости до тех пор... пока не падают замертво. Они так гибнут один за другим. Почему это происходит, никто не знает.

Вторая странность, необычный способ гадания жал, мало понятный обитателям верхнего мира. Используя свою



способность ощущать толчки на поверхности земли, и внутри земли, они создают некие мистические решетки. Затем они разбредаются и ложатся на землю в ожидании чего-то, пока достаточное количество существ не пройдет через эту решетку, соединив все её элементы в какой-то определенный узор. Никто не понимает, как жалы читают эти узоры, или какую информацию они располагают узнать, все что известно, так это то, что в определенное время они вырываются на поверхность, полностью вооруженные и убежденные в правильности пророчества, и что они следуют нужному пути. В других случаях, жалы проявляют практически всевозможное отношение к чужакам, даже к тем, с которыми они встречались раньше, опять же убежденные, что предсказание ведет их по правильному пути.

СРАЖЕНИЕ

Способность жал ощущать сотрясения почвы, магическая способность магии стремительных нор, и их великолепная инициатива, практически всегда позволяют жалам наносить удары первыми, в любом боевом столкновении.

Они всегда рассчитывают, на то, что они ослабят противника своим ядовитым жалом.

Яд (Экс): Удар жала, заставляет оппонента проводить проверку Стойкости (КС 14); при провале первичное и вторичное повреждения, временная потеря 1d4 пунктов Силы.

Ощущение Сотрясений Почвы (Экс): Жалы автоматически определяют местонахождения любого существа в пределах 18 метров от него, если создание находится в контакте с землей.

Магия Стремительных Нор (Мчк): Жало способно продвинуться на 6 метров вверх или вниз находясь в почве во время своего передвижения. За каждые 1,5 метра передвижений (дробь понижаются вниз) в земле, он переносит 1d3 повреждений. Если жало планирует передвигаться в твердой почве (цельный гранит), он будет оставаться на месте, но будет переносить повреждения, так будто он продвигается сквозь грунт. Жалы применяют магию стремительных нор, для передвижения между известными им туннелями, или выбираясь на поверхность, или же поднимаясь с нижнего туннеля, на верхний. Применение этой способности, сопровождается вспышками красного света, и запахом жженой кожи насекомых.

Отличительные черты: В качестве бонусной черты, жалы получают Улучшенную инициативу.

ЖАЛЫ ПЕРСОНАЖИ

Несколько жал способны развиваться как персонажи. Эти индивидуумы, исключение из правил, обычно продвигаются по классу жреца (их желаемого класса), чародея или воина, изредка рейнджера. Жрецы жал выбирают заклинания из сфер Земли, Зла, Огня и Путешествий.

ОБЩЕСТВО ЖАЛ

Как самцы, так и самки способны сражаться. Участники «забегов жал» практически одни самцы (90%). Охотничьи группы, участвующие в странных ритуалах гаданий, обычно включают в себя равное количество самцов и самок.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Жалы Королевств, происходят родом из Мацтики, континента расположенного за Бесследным Морем, который лишь недавно был заселен представителями Амна. Но новое заселение не было успешным, оно привлекло к себе внимание жал, или тлинкаллис, как они называют себя. Практически весь город-улей, на протяжении трехгодового ритуала, переселился в Подземье под территорией Амна. Тлинкаллис захватили регион, ранее управляемый королевством dwarфов Ксотаэрин. Единственные, кто оказал сопротивление, были существа представители элемента огня (саламандры, ифриты и т.д.), проживающие в южных окраинах уничтоженного королевства dwarфов. После сломятия сопротивления огненных существ, тлинкаллис занялись разведкой остального Подземья, посылая разведгруппы в разные концы подземелий, возможно ища новое место для создания будущей колонии.

ЗАБИЯКОЖАБ

Средний Гуманоид (Водный)

Кубики Хит-Поинтов:

1d8+3 (7 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 6м., вплавь 9м.

КД: 15 (+2 кожаный доспех, +3 природный)

Атаки: Полукопье +1

рукопашный; или полукопье +1 стрелковый

Повреждение: Полукопье 1d6; или полукопье 1d6

Заним. Прост-во/Зона действ.: 1,5м. на 1,5м./1,5м.



Специальные качества: Передвижение по болоту, призыв (только жрецы)

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +0, Воля -2

Параметры: Сила 10, Ловк 10, Тело 16, Интл 7, Мудр 7, Обн 7

Навыки: Отслеживание -2, Прислушивание -2, Скрытность +0*

Отличительные Черты: Выносливость

Климат/Тер. Обитания: Умеренно климатические и теплые водоемы и болота

Организация: Одиночное (1), стая (4), плав (8), или запруда (16-48)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: От класса персонажа

По своей природе забиякожабы влажнокожие, грубые и жестокие. Они убивают ради спорта, систематически уничтожая свои охотничьи угодья, и проводят религиозные ритуалы по призыву монстров, которые нередко выходят из под их контроля.

Забиякожабы – лягушкоголовые, амфибиевидные гуманоиды, с серой, зеленой, иногда покрытой желтыми крапинками кожей. У них длинные, кнутовидные языки, которые с затруднением позволяют им говорить на Общем. В высоту они достигают от 120 см., до 210 см., их вес колеблется между 45,3 кг. и 135,9 кг. Они сражаются с помощью копий или другого острого оружия, какое они вытянут из воды. Ношение как минимум кожного доспеха, является символом гордости у Забиякожаб, хотя довольно таки не легко плавать в доспехах.

Большинство встреченных забиякожаб вне дома, будут воинами; информация в блоках параметров для первоуровневых воинов этой расы (смотри Глава 2 в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, для большей информации о классе – воитель).

СРАЖЕНИЕ

Забиякожабы предпочитают вести бой в воде или около неё. При возможности они призывают каких-нибудь монстров, в качестве первой волны атаки. Но в любом сражении существует 50% вероятность того, что забиякожабы будут сражаться до смерти, насколько глупым и безысходным бы это не казалось, и 50% что они убегут с поля боя, как только часть из них погибла в бою, даже если победа на их стороне.

Передвижение по Болту (Экс): У забиякожаб не уменьшается количество передвижений, при ходьбе по болоту или трясине.

Призыв (Мчк): Жрецы забиякожаб пользуются дурной славой за свою непредсказуемую способность призыва. Когда жрец использует заклинание *призыв монстра*, существует вероятность в 50% что появится на одно существо больше, чем способно призвать заклинание. Далее, существует 25% шанса того, что призванные существа не будут под контролем забиякожаб, разрушая и атакуя все попавшее на своем пути. Бывает весьма часто, когда призванные монстры забиякожабами выходили из под контроля, и тогда призвавшим их, приходилось сражаться с самими монстрами, а не со своим первичным врагом.

Навыки: *Эти существа имеют +6 расовый бонус к проверкам Скрытности в болотах, благодаря их навыку камуфляжа в этой местности.

ЗАБИЯКОЖАБЫ ПЕРСОНАЖИ

Иногда эти создания продвигаются по классу варвар. Самый большой забиякожаб пруда, будет как минимум второго уровня варвар.

ОБЩЕСТВО ЗАБИЯКОЖАБ

Забиякожабы охотятся на все что движется, едят все что движется, задевают каждого встречного и поклоняются своим

пагубным божествам. Среди забиякожаб много жрецов; как минимум 10% забиякожаб пруда будут первого или более высокого уровня жрецы. У жрецов забиякожаб есть доступ к сферам Воды, Зла и Хаоса. Жрецы забиякожаб более ограничены чем остальные расы, они способны изучать лишь три типа заклинаний: заклинания *призыва монстров* (наиболее предпочитаемый их культуре тип заклинаний), заклинания *поражений*, и заклинания их сфер.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В болотах Челимбера, забиякожабы и сивсы ведут бесконечные войны за обладание просторств болот. По крайней мере, так думают забиякожабы. Сивсы думают по иному: Война окончена, и забиякожабы проигравшие. Сивсы позволяют существовать забиякожабам лишь потому что они являются своеобразной буферной зоной между внешними землями и их воинами, и собственными поселениями сивсов. Но как бы то ни было, в Королевствах, в болотах слишком мало изоляции для сивсов от внешнего мира, а количество забиякожаб в их запрудах и стоках все так же велико, и без вмешательства более высокоорганизованных сивсов.

ЗЕЛЁНЫЙ СТРАЖ

Среднее Растение
Кубики Хит-Поинтов: 4d8+11 (29 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 6м.

КД: 16 (+6 природный)

Атаки: 2 когтя +5 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+2

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Магические способности

Специальные качества: Растение, магические способности

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +1, Воля +4

Параметры: Сила 15, Ловк 10, Тело 14, Интл 7, Мудр 16, Обн 11

Навыки: Скрытность +4*, Чувство Направления +7, Прислушивание +7, Отслеживание +5, Знание Дикой Природы +9

Отличительные Черты: Прочность

Климат/Тер. Обитания: Умеренно климатический лес

Организация: Одиночное, пост (2) или роща (8)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно хаотично доброе

Улучшенный: 5-6 КХП (Средний)

Зелёные стражи охраняют секреты эльфийских лесов, посылая незваных гостей через лес на усмотрение мастера стражей, только он решает, что делать с чужаками.

Зелёные стражи выглядят как 2,1 метровые эльфы, сделанные из веток и листьев. Они очень легкие, их вес, несмотря на их рост, составляет 32,0-36,2 кг. Их конечности солидные ветки, а на руках расположены большие колючки, действующие, как когти. Хорошо выполняющих свою работу стражей, оформляют так, что они похожи на определенных эльфийских персон, или еще могут надеть причудливый головной убор. Оставленные на свое собственное усмотрение, зеленые стражи сильно разрастаются ветками и цветками, им очень нравится это состояние, хотя они в этом не признаются.

Лишь ограниченные из них, способны говорить на Эльфийском, и еще меньше на Общем.

СРАЖЕНИЕ

Зеленые стражи стараются избегать боя, используя свою способность поднять тревогу для других защитников, и попытаться за это время ввести замешательство, или усыпить врагов. Пойманные в окружение, они будут защищать себя своими острокопечными руками, но убегут при первой возможности. В нормальных условиях они не причинят вреда спящим противникам, и не проведут нападение на врагов стоящих в замешательстве. Выполнение приказа мастера, пытающегося заставить стража убить беззащитного противника, может повлечь за собой отклонение от обычного поведения этого существа, но большинство стражей слишком миролюбивые, чтобы воспринимать такие приказы всерьез, оставляя кровопролитие для других существ.

Сон (Мчк): Каждые 1d3 раунда зеленый страж способен создать эффект *сон* подобный заклинанию с активированному чародею 4-го уровня, требующий выполнения проверки Воли (КС 11). Любое создание успешно прошедшее проверку против способности зеленого стража *сон*, получает +2 накопительный бонус к спас-броскам против этой способности на следующие 24 часа.

Замешательство (Мчк): Каждые 1d6 раундов, зеленый страж может создавать эффект подобный заклинанию *замешательство*, выпущенному магом 8-го уровня (КС 14). Любое создание успешно прошедшее проверку против способности зеленого стража *сон*, получает +2 накопительный бонус к спас-броскам против этой способности на следующие 24 часа.

Тревога (Мчк): Дважды в день, в естественных условиях, таких как лес или подземье, как полно-раундовое действие, зеленый страж способен поднять *тревогу* на местности, подобное заклинанию, задействованному магом 3-го уровня. Звук тревоги слышимый, не ментальный, а звуки вместо звона, похожи на длинную трель печальной птицы.

Навыки: Зеленый страж получает навыки, как и существо из разряда Фэй с тем же числом КХП. *У зеленых стражей +12 расовый бонус к Скрытности в условиях леса.

Отличительные черты: Зеленый страж получает черты, как и существо из разряда Фэй с тем же числом КХП.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Когда эльфы отступали из великого леса Кормансор, на Остров Эвермит, они оставляли за собой регионы заселенные зелеными стражами, чтобы те охраняли священные рощи, земли захоронений, и другие важные места от непрошенных гостей. Предполагалось что стражи будут лишь находиться в пределах границ леса, но в 1371, Долинцы жаловались что стражи стали активными на окраинах лесов. Есть доклады о том, что зеленые стражи в отдаленных частях леса более агрессивны, чем когда охраняли только территорию Кормансора, и калечат людей попавших под их чары сна.

ЗОМБИ ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН

Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов: 4d12+3 (29 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 9м.

КД: 15 (+5 отклонение)

Атаки: 2 когтя +3 рукопашный

Повреждение: коготь 1d6+1 плюс болезнь

Заним. Прост-во/Зона дейст: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Болезненное облако, инфекционное прикосновение

Специальные качества: Нежить, снижение повреждений 15/+1

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +1, Воля +5

Параметры: Сила 13, Ловк 10, Тело —, Интл 6, Мудр 12, Обн 13

Навыки: Взмещение +4, Отслеживание +8, Поиск +5, Прислушивание +8

Отличительные Черты: Плотность

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное или группа (2-5)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда злое (любое)

Улучшенный: 5-8 КХП (Средний)

Эти скверные мертвецы, останки жрецов и поклонников, злых богов, которых настигла злобная мощь другого злого бога.

Эти зомби выглядят как гниющие трупы, окруженные плавными водоворотами темного тумана. Туман заполняет их легкие, и струйками вытекает из их ноздрей и рта. Их глаза, и острые ногти на пальцах, как и любая обнаженная от плоти кость, мерцают тусклым, изумрудно-зеленым светом.

СРАЖЕНИЕ

Зомби гибельный туман, атакуют своими когтями, распространяя ужасную болезнь, от которой они сами погибли. Они более шустрые, чем обычные зомби, и проявляют хитрость и минимальные признаки тактики в своих атаках. Но все же, они сражаются до конца, безо всякого проявления самосохранения.

Болезненное Облако (Спр): Туман, клубящийся вокруг зомби, понижает выносливость существ попадающих в него. Персонаж, находящийся в пределах 1,5 метров от Зомби (обязан провести проверку Стойкости (КС 13)), или перенести временную потерю 1 пункта Телосложения. Один персонаж проходит лишь одну проверку спас-броска, в одном столкновении с несколькими такими существами.

Инфекционное Прикосновение

(Экс): Когти Зомби Гибельного

тумана, несут с собой болезнь.

Персонаж раненный этим зомби,

обязан пройти в конце битвы проверку

Стойкости (КС 13). Успех

означает, что персонаж противо-

стоял заболеванию. Провал, он за-

болел, у болезни инкубационный

период 1d4 дня, забирающий временно

в конце периода инкубации, 1 пункт Си-

лы. Затем, каждый последующий день

персонаж обязан проходить другую про-

верку Стойкости (КС 13), или терять 1d2

пункта Телосложения и 1d4 пункта Си-

лы, временно. После этой проверки, он

должен провести ещё одну, для опреде-

ления утратил ли он, на постоянно, по 1

пункту Силы и Телосложения.

Нежить: Иммунитет к эффектам воз-

действующим на разум, ядам, сну, пара-

лизу, ошарашиванию и болезни. Не

объект критических попаданий, времен-

ных повреждений, повреждений парамет-

ров, высасыванию энергии, или смерти от

массивных повреждений.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Во время возвышения Фэула Чембрила, в 1370 ДО, Йачту Ксвим создал ужасный серый туман, распространившийся по всем Центральным Землям, достигнув на юге Звездную Мантию, на севере Горы Солнечного Восхода, и на востоке до Тсурлагола. Другой туман окружил Минтар, далее распространяясь на север к Сарадашу. В этом тумане, последователи Сирика подвергались ужасным заболеваниям. Те же кто умер от своей болезни, а не был поглощен зеленым пламенем, наполнявшим туман, спустя девять дней — восстали из мертвых, благодаря божественной силе заключенной в тумане, и многие из них до сих пор бродят по регионам в виде Зомби Гибельного Тумана.

Жрецы Йачту Ксвиима, получают +4 бонус к проверкам изгнания, для подчинения, управления и наказания этих зомби. В остальных случаях, эти существа не проявляют покорности к Ксвимским жрецам.

ИЗБРАННЫЙ

Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 3d8 (13 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 13 (+1 Ловк, +2 природный)

Атаки: 2 когтя +3 рукопашный; укус +1 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4; укус 1d8 плюс яд

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Яд

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +4, Воля +4

Параметры: Сила 11, Ловк 13, Тело 11, Интл 6, Мудр 12, Обн 10

Навыки: Взиранье +4, Отслеживание +5, Прислушивание +5

Отличительные Черты: Мультиатака

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное, группа (3-8), банда (9-20) или нашествие (21-40)

Серьезность Вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: –

Избранные жалкое подобие на людей, созданные из рабов для службы телохранителей или солдат.

Тот на кого применено заклинание, трансформирует их внешность в ужасное существо: Их лица искривлены, зубы длинные и острые, кожа жесткая и твердая. Руки сучковаты и вытянуты, заканчиваются ужасными, острыми когтями.

Ведомые яростью, избранные ищут отмщения за себя тем, кто причинил им такие боль и страдания, но направленность их злости магически отведена от их создателей. Эффектом является то, что избранные видят любого как источник своих страданий, кроме мага и его компаньонов, атаки этих существ направлены против других с неостановимым гневом.

СРАЖЕНИЕ

Избранные бесстрашно атакуют своими клыками, и наносят рубящие раны своими ужасными когтями. Они выполняют команды своих создателей беспрекословно, стараясь выполнить их как можно лучше. Однако, иногда избранные впадают в состояние берсерка, каким-то образом в их сознании всплывают воспоминания о прошлой жизни, пытках причиненных их создателем. За каждый последующий раунд сражения, начиная с пятого, существует 1% процент, накапливающийся раунд за раундом по 1%, что избранный впадет в состояние берсерка, и ужасно крича, покинет сражение, ища своего создателя.

Яд (Экс): Тот по кому попал укус избранного обязан выполнить проверку Стойкости (КС 11) или быть пораженным ядом. Первичное повреждение 1d4 пункта временной потери Телосложения, вторичное 2d4 пункта временной потери Телосложения.

СОЗДАНИЕ ИЗБРАННОГО

Трансмутация

Уровень: Чар/Маг 5

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 час

Диапазон: Прикосновение

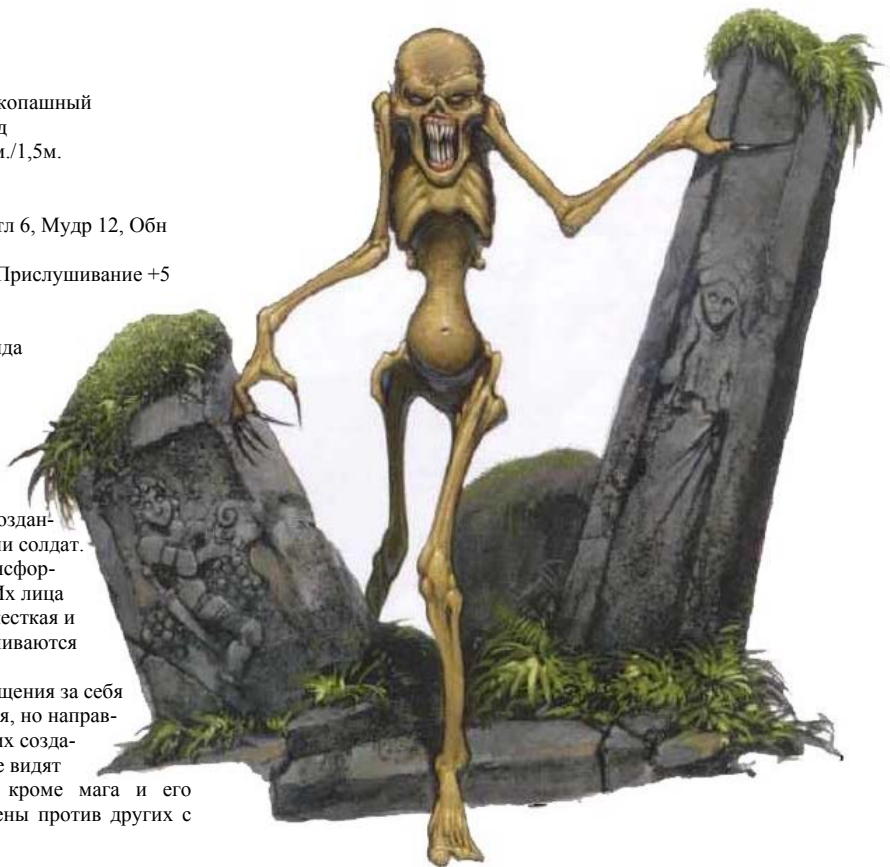
Цель: Один человек

Время действ.: Мгновенно

Спас-Бросок: Воля Нейтрализует

Устойч. к Магии: Да

Доступно только злым волшебникам, и то, Красные Маги Тэя не учат чужеземцев этому заклинанию. Активация включает в себя несколько магических ритуалов проводимых над обычным человеком (не выше 3-го уровня), превращающие его в безумное, кровожадное существо. Жертва должна быть удерживаема и беспомощна, чтобы сработало заклинание. После времени активации жертва должна провести проверку спас-броска Воли, при провале она превращается в избранного под контролем своего хозяина.



В КОРОЛЕВСТВАХ

Избранные создаются Красными Магами Тэя, для охраны домов магов, или важных мест таких как, лаборатории, сокровищницы, подземелья. Их случайный выход из-под контроля, цена, за которую платят маги, чтобы иметь в своем распоряжении столь полезных рабов. Множество Красных Магов и тархионов в тайне приготовили целые легионы избранных, чтобы обрушить их на земли Рашэмена и Агларонда, но, к счастью, политическая нестабильность Тэя препятствует осуществлению этих замыслов. Так как Красные Маги постоянно пытаются увеличить свое влияние в основных городах по всем Забытым Королевствам, их рабы избранные так же переезжают вместе с ними, вы можете где угодно встретить их вместе с красными халатами их повелителей.

КАРАБКАЮЩИЙСЯ КОГОТЬ

Миниатюрный Механизм

Кубики Хит-Поинтов: 1d10 (5 xp)

Инициатива: +0

Скорость: 6м.

КД: 15 (+4 размер, +1 природный)

Атаки: Коготь +4 рукопашный

Повреждение: Коготь 1

Заним. Прост-во/Зона действ: 0,3м. на 0,3м./0м.

Специфические атаки: Забывание упавшего

Специальные качества: Механизм, иммунитета, УМ 10

Спас-броски: Стойк +0, Рефл +0, Воля –3

Параметры: Сила 10, Ловк 10, Тело –, Интл –, Мудр 5, Обн 5

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное, пара или оплеск (4-24)

Серьезность Вызова: 1/3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: –

Искатели приключений, убивая дюжины этих миниатюрных опасных созданий, всегда приговаривают про себя «Пусть меня минует такая судьба».

Карабкающиеся когти – ампутированные левые руки гуманоидов Среднего размера, которые с помощью магии были искусственно оживлены. Их единственным преимуществом над

остальной нежитью и другими магическими слугами, это то, что их с легкостью можно переносить под одеждой и легко спрятать, а также то, что материал для большинства некромансеров для создания этих существ всегда под «рукой».

Перемещаются карабкающиеся когти на пальцах или с помощью коротких спазмов подбрасывающих их до 1,8 метра вверх. Они магически «видят» и «слышат», так будто бы у них есть сенсорные органы обычного гуманоида, но эти чувства очень слабые. В общем-то, они слишком глупы чтобы, выполнять какие-то сложные задания, более чем обязанность охраны, например.

СРАЖЕНИЕ

Когти предпочитают нападать толпой, возмещая таким образом недостаток своего размера, стараясь завалить на пол одного оппонента, чем сражаться со всеми врагами одновременно.

Забивание упавшего (Экс): Против лежащих противников, карабкающийся коготь наносит двойные повреждения.

Иммунитет (Экс): Не имея глаз, карабкающийся коготь не восприимчив к атакам взглядом.

Механизм: Иммунитет к заклинаниям воздействующим на разум, ядам, болезни и подобным эффектам. Не является объектом критических попаданий, временного повреждения, повреждения способности, высасывания способности или смерти от массивных повреждений.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Будучи неразумными существами, когти не способны самостоятельно размножаться, но в Подземье происходят странные вещи. Искатели приключений из Досяги Вилхона и Побережья Меча рассказывают будоражащие кровь истории, о том как, возвращаясь со своих миссий назад, они находили тела убитых орков и гоблинов ими ранее с отрезанными левыми руками. Представление картины того, как карабкающиеся когти отщипывают и отрывают конечности для получения новых «рекрутов» заставит напрячь нервы даже самого стойкого искателя приключений.

СОЗДАНИЕ КАРАБКАЮЩЕГОСЯ КОГТЯ

Трансмутация (Зло)

Уровень: Чар/Маг 3

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 час

Диапазон: Вблизи (7,5м. плюс 1,5м./2уровня)

Цель: Отрезанные левые руки в круге с радиусом в 1,5 метра

Время действ.: Мгновенно

Спас-Бросок: Нет

Устойч. к Магии: Да

Количество когтей, которые вы можете создать равно – ваш уровень x2. Руки, подлежащие трансформации должны быть помещены в круг с 1,5м. радиусом. Для начала вы должны с активировать *круг волшебства против добра* вокруг себя и рук. *Круг волшебства* должен находиться в течение всего часа активации *создания карабкающегося когтя*: достаточно чтобы заклинание было постоянно внутри круга. Только созданные карабкающиеся когти, будут под прямым вашим телепатическим управлением, до тех пор, пока ваши команды просты, а руки находятся не далее чем в 30 метрах от вас. Если вы покидаете зону, вы должны отдать карабкающимся когтям простые приказы, наподобие стоять на месте.

Создание карабкающегося когтя из чьей-то руки не запрещает использование заклинания *воскрешение* на безрукого. Существуют рассказы авантюристов, которые были воскрешены, а затем на них напали их же собственные левые руки.

Материальные компоненты: Стружка из ногтей пальцев рук упыря, и утерянное кем-то кольцо.

Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 xp)

Инициатива: +4 (Улучшенная Инициатива)

Скорость: 9м., взбираясь 9м.

КД: 14 (+4 природный)

Атаки: 2 когтя +7 рукопашный, укус +2 рукопашный; или дубина +7 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+4, укус 1d4+2; или дубина 1d6+6

Заним. Прост-во/Зона действ.: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки:

Ярость

Специальные качества: Острый нюх, иммунитет к страху

Спас-броски: Стойк +3, Рефл +3, Воля +4

Параметры: Сила 18, Ловк 11, Тело 15, Интелл 7, Мудр 12, Обн 10

Навыки: Взбирание +12, Знание Дикой Природы +6, Отслеживание +3, Поиск +10, Прислушивание +7, Скрытность +3*

Отличительные Черты: Улучшенная Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное, охотничья банда (4), клан (16-48), или собрание (200)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: По классу персонажа

Квагготы, злые подземные псы Подземья. Их свирепость, и 2,1 метровое физическое строение тела, делают из них весьма опасных соперников, но они не идут ни в какое сравнение с магической мощью дру, иллитидов и других подземных цивилизаций. Приблизительно половина всей популяции квагготов свободна; вторая половина порабощена, и находится под влиянием, той или иной подземной цивилизации.

Благодаря звериным внешним чертам квагготов, а также их лающе-рычащему диалекту Подземного Общего языка, очень мало имеющего общего с нормальным языком, искатели приключений часто называют их «глубинными медведями». От природы их мех белый, но, практически половина из всех свободных квагготов (такое же количество квагготов применяющих оружие)окрашивают свой мех, для лучшего камуфляжа в условиях Подземья. Эти использующие оружие квагготы относят себя к так называемым «те, кто следует магии», что на языке квагготов означает «более улучшенные чем, были созданы от природы».

Другая половина от всех квагготов, та что «следует зверю» отказывается использовать оружие, даже если оно доступно. Они оставляют свой белый мех не окрашенным, надеясь на свою природную свирепость и скорость, компенсирующие их пониженную способность растворения во мраке.

Помимо различий в методах охоты и сражения, основным разногласием между последователями-магии и последователями-зверя, является процесс поедания их жертв. Последователи-зверя, превыдпочитают поедать своих жертв сырыми, по возможности агонизирующих, или только что умерших. Последователи-магии, предпочитают готовить свою пищу, в частности людей и дварфов, чей сырой вкус им не очень нравится.

СРАЖЕНИЕ

Последователи-зверя могут выслеживать жертву и пытаться организовать засады, но они в основном надеются на свои огромные прыжки, свирепость, и атаки захвата. Последователи-магии, склонны к использованию простой тактики, в частности ложных отступлений, к хорошо замаскированным засадам. Они также вряд ли согласятся вступить в бой наследующий день, после предыдущей битвы. Порабощенные квагготы, с другой стороны, обладают некой жадной смерти, и часто продолжают сражаться, даже если их повелители приказали им отступать.

Ярость (Экс): Кваггот получивший повреждение, ранение в бою, имеет 50% шанс, того, что он впадет в ярость берсеркера в текущем раунде, безумно царапая и кусая своих противников, мертвые они или живые. В этом состоянии он приобретает +4 к Силе и -4 к КД. Существо не может добровольно остановить свое состояние берсерка последователи-магии, имеют 1 шанс на 1d6, что они впадут в ярость, но в таком случае они бросают свое оружие, и начинают атаковать когтями.

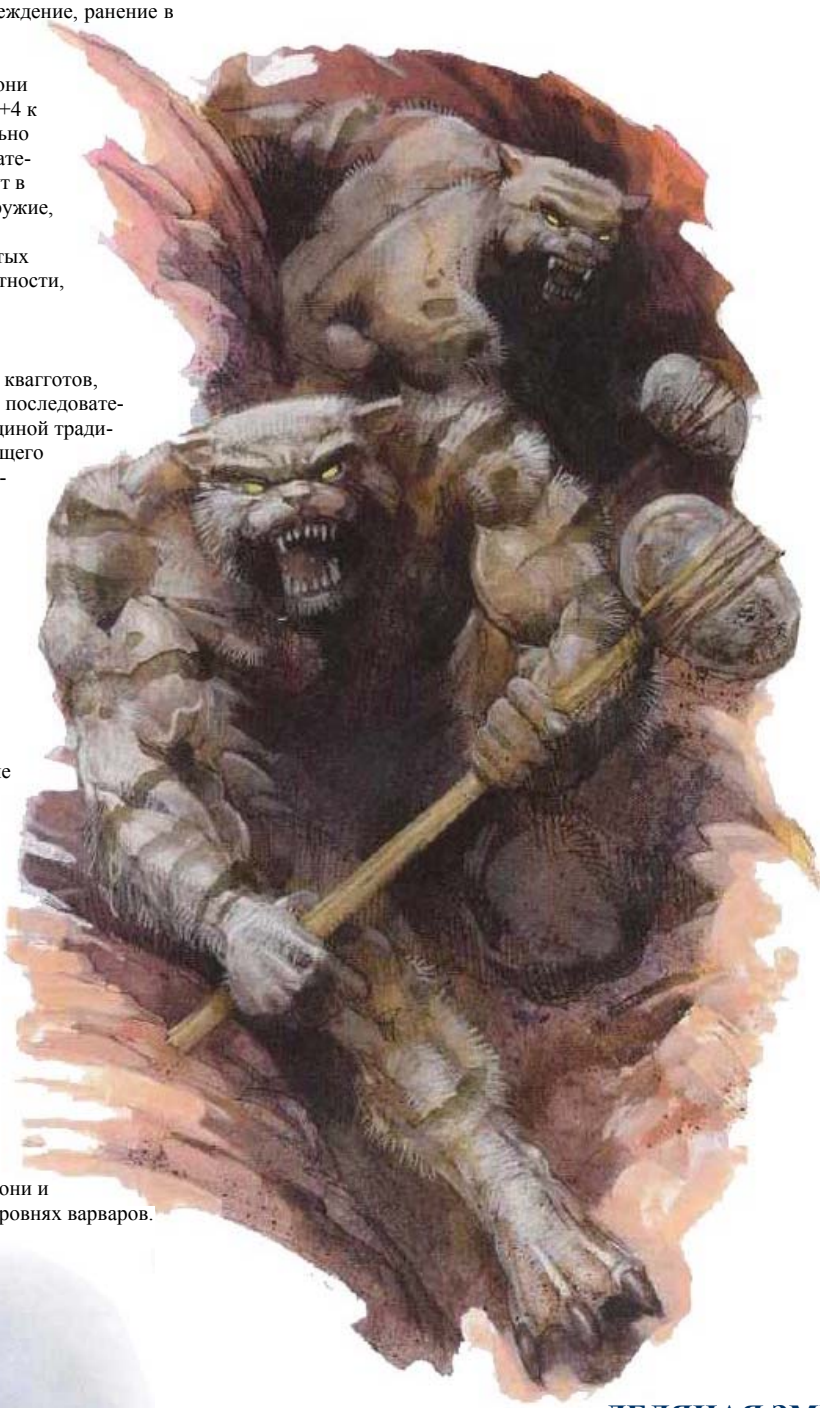
Навыки: *Последователи-магии, в тенистых местах, получают +2 бонус к проверкам Скрытности, благодаря своему темному меху.

ОБЩЕСТВО КВАГГОТОВ

Лишь одна пятая часть из всех свободных квагготов, состоит как из последователей-магии, так и из последователей-зверя. Остальная часть кланов, следуют единой традиции, зависящей от предпочитания доминирующего самца клана. Порабощенные квагготы, используют то оружие, которое им указывают их повелители, но лишь некоторые из них окрашивают свой мех, и абсолютно все подвержены ярости, так будто они последователи-зверя. И хотя несколько квагготов способны развиваться в уровнях как персонажи, они никогда не приобретают способности к активации заклинаний.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Свободные квагготы, случайным образом раскиданы по всему Подземью. Порабощенные же квагготы, выполняют роль слуг у большинства злых Подземных цивилизаций. Дроу используют их в качестве стражей, и дрессировщиков пауков; илликиды из Орайндайлла используют их в роли слуг, и весьма ценных берсеркеров. На севере, под Троллями Болотами, кланы квагготов «следующих магии», и племена орков образовали союз, и сформировали новые племена в Подземье, для совместного противостояния от работорговцев. Эти племена орков, квагготов и полукровок называют себя «убийцы пауков», из-за постоянных нападений на них со стороны работорговцев дроу. Полукровки больше смахивают на квагготов, чем на орков, хотя они заметно слабее их звериных предков. Но они и сильнее орков, и чаще всего продвигаются в уровнях варваров.



ЛЕЛЯНАЯ ЗМЕЯ

Большая Элементаль (Воздушная, Холодная)

Кубики Хит-Поинтов: 6d8+18 (45 хп)

Инициатива: +7 (Ловк)

Скорость: 24 м.

КД: 16 (-1 размер, +7 Ловк)

Атаки: Удушение +8 рукопашный

Повреждение: Удушение 1d8+7 плюс холод

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Удушение

Специальные качества: Иммуности элементарей, снижение повреждений 10/+1, холодный подтип,

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +12, Воля +3

Параметры: Сила 20, Ловк 25, Тело 16, Интл 4, Мудр 13, Обн 11

Навыки: Бесшумное передвижение +15, Отслеживание +9

Отличительные Черты: Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Холодные луга

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное



Улучшенный: 7-9 КХП (Большая); 10-18 КХП (Огромная)

Ледяная змея необычная разновидность воздушных элементарей, встречаемая на территории только с холодным климатом. По своей природе невидимая, наиболее часто она предстает в виде, извивающейся змеи из свободно-скользящего льда и снежных частиц, стремительно передвигающаяся по укрытым снегом полям и склонам.

Ледяная змея состоит из очень холодного воздуха, который постоянно циркулирует, перемешиваясь вместе со снегом, льдом, листьями и даже небольшими камнями, встречаемыми на пути продвижения. В отличие от других воздушных элементарей, ледяные змеи не летают, их передвижение связано с толкательными процессами вдоль поверхности земли, напоминая обычную змею.

СРАЖЕНИЕ

Ледяные змеи питаются теплом живых существ. Как и удав, они обволакивают собой жертву – но вместо того чтобы душить свою жертву до смерти, они высасывают тепло из тела существа.

Удушение (Экс): Когда ледяная змея попадает своим телом по оппоненту, в дополнение к причиняемому повреждению, она может провести свободную проверку захвата (не провоцируя благоприятную атаку). Если змея выигрывает проверку, она охватывает тело оппонента и начинает причинять 2d4 пункта временного повреждения благодаря холоду своего тела. Если существо падает без сознания от временного повреждения, змея начинает причинять обычное повреждение с той же скоростью.

Холодный Подтип (Экс): Иммуитет к холоду, двойные повреждения от атак огнем, за исключением успешных спасбросков.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Ледяные змеи встречаются на Севере, от Моря Движущегося Льда, до Тролльих болот, распространяя свой ареал дальше на юг зимой. Их присутствие связывают с работой злого жреца Акади, проживающего рядом с Ледяными Озерами.

ЛЕУКРОТТА

Большой Магический Зверь

Кубики Хит-Поинтов: 6d10+24 (57 хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 15м., взбираясь 6м.

КД: 16 (+1 Ловк, -1 размер, +6 природный)

Атаки: Укус +9 рукопашный

Повреждение: Укус 1d8+6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Костяной укус

Специальные качества: Иммуитет, мимикрия, острый нюх

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +2

Параметры: Сила 19, Ловк 12, Тело 18, Интл 12, Мудр 10, Обн 2

Навыки: Бесшумное Передвижение +3, Взбирание +12, Знание Дикой Природы +8, Отслеживание +8, Поиск +3, Прыжки +8, Скрытность +1,

Отличительные Черты: Мощная Атака, Повышенный Напор, Уворачивание

Климат/Тер. Обитания: Холмы и горы с умеренным климатом

Организация: Одиночное, пара или стая (4)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 7-16 КХП (Большой); 17-18 КХП (Огромный)

Леукротты огромные животные убийцы диких пустошей, настолько хитрые, что способны охотиться на людей, но и умные чтобы это не превращалось в привычку.

Леукротты ужасно уродливые. В теории, существо с телом и ногами 2,7-метрового в длину оленя, с львиным хвостом с хохолком, и и низкой, клиновидной головой, похожей на барсучью, могло бы быть красивым, или как минимум не вызывать отвращения. Но не в случае леукротты. Её мерцающие красные глаза, вонючая, жирная шерсть, вызывающая приступ тошноты, и постоянное выделение слюны, вызывает чувство сильного отвращения к этим созданиям.

Леукротты обитают в безлюдных территориях, далеко от цивилизованных существ, которые с радостью бы убили бы их, но не вдалеке от своих охотничьих угодий. Леукротты могут

созрять гуманоида, но предпочитают не интеллектуальную жертву, у которой нет родственников которые будут за нее мстить. Благодаря своим садистским наклонностям, леукротты стремятся уничтожить дикую жизнь быстрее, чем они могут её поглотить. Лишь только полностью злые пожиратели падали прикоснутся к существу убитому леукроттой, поэтому большинство убитых леукроттой попросту гниют, обходящие кругом все другими обычными животными.

Одержимость убийством леукротты переходит все границы. Когда они абсолютно сытые, они проводят свое время в развлекающих убийственных играх или ловят птиц за крылья, запрыгивая на них из-за скал. Друиды и рейнджеры, даже злые, ненавидят леукротт за их всепоглощающую тягу к уничтожению всех остальных существ.

Леукротты способны говорить на Общем, Драконьем языках, и языке Великанов. Они также обладают сверхъестественной способностью воспроизводить голоса своих жертв. Одним из любимых трюков леукротты, «воспроизведение» голосов своих жертв, в особенности тех, которых им удалось удержать в живых на протяжении долго периода времени.

СРАЖЕНИЕ

Если она может выбрать территорию для битвы, то она предпочтет сражаться возле утесов, оврагов и глубоких ущелий. Она попытается ввести противника в заблуждение, отпрыгнув в противоположную сторону, а затем свалить его с окраины в пропасть своим напором.

Костяной Укус (Экс): Рот леукротты наполнен острыми гребнями супер-прочных костей. При критическом попадании, укус леукротты причиняет x3 повреждения, и проламывает доспехи или щит противника (определяется случайным образом, если у противника есть и то, и то), для избежания его поломки, необходимо провести спас-бросок предмета (КС 16) (см. Глава 8 *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*).

Иммуитет (Экс): Леукротта иммунна к эффектам очарования (включая заклинание *дружба с животным*), и к эффектам принуждения (таким заклинаниям как *командование и внушение*).

В КОРОЛЕВСТВАХ

Даже до того, как они собрались в альянс под руководством Аластриель из Сильвермуна, разбросанные общины Серебрянных Пустошей разработали множество постулатов самообороны. Одним из главных было, утверждение, что леукротты должны уничтожаться, как только попадают в поле зрения. Полу-эльфы, рейнджеры, последователи Миеликки, вадники на единорогах поклоняющиеся Ларуэ, и даже отвратительные охотники, поклоняющиеся Малару, согласны что леукротты заслуживает ничего более, кроме как быстрой смерти. Одно время, за уши леукротты в Сильвермуне и Эверлунде платили вознаграждения, и казалось в большинстве регионов проблема с леукроттой была решена, но за последние четыре года, отвратительные твари появились вновь, причем в



безмерных количествах. Ренджеры, хорошо знакомые с дикими пустошами, говорят, что давление со стороны орков распространившихся по всем горам Мирового Хребта, заставили леукротт двинутся на юг. В текущее время, охотничьи экспедиции полу-организованных леукротт, заставляют все большее и большее количество более или менее умелых граждан, становится на путь временных приключений. Истинные искатели приключений, обычно руководят такими

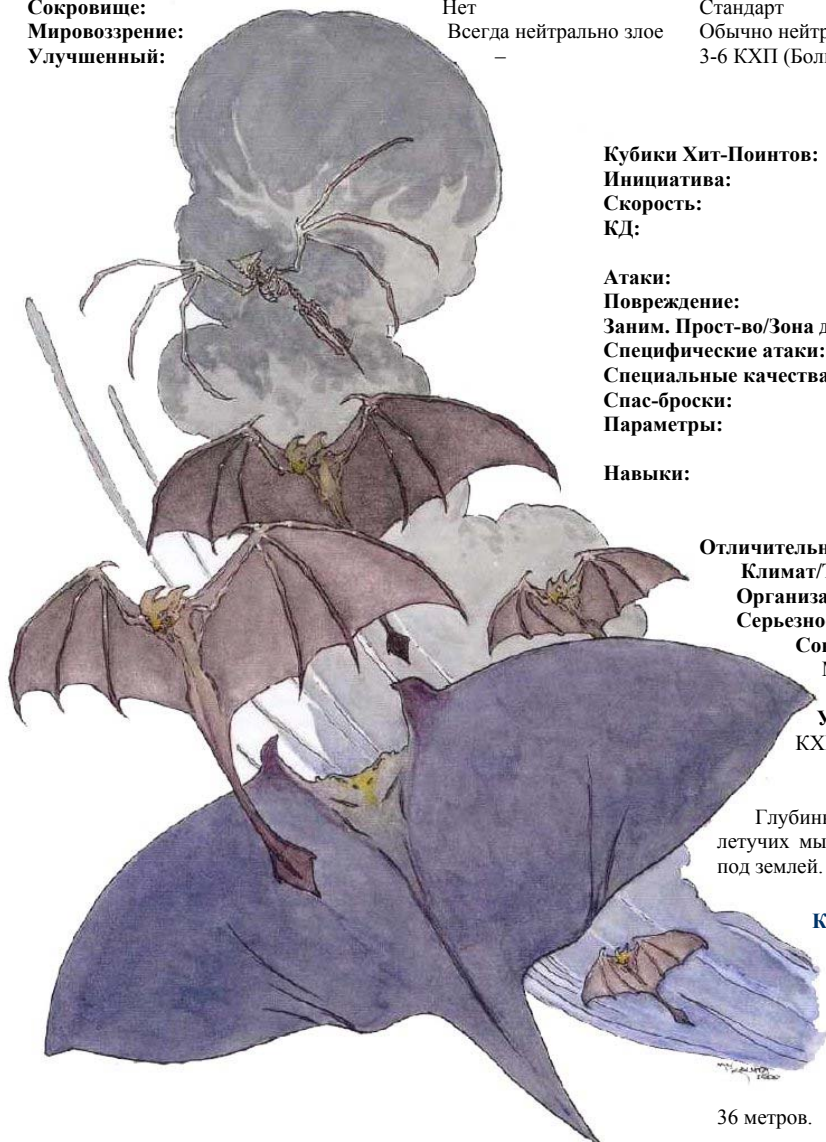
группами, и помогают обезопасить любого от смерти, это хорошо компенсируется, если охотничья группа провела успешный поход.

По всем Серебрянным Кордонам, и большинству остального Севера, возрождение леукротты породило новое ругательство. Люди, dwarфы и полу-эльфы Севера теперь используют слово «Леукротта» как ругательство, особенно когда плохая удача, оборачивает хороший план в плохую идею.

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ, ГЛУБИННЫЕ

Кубики Хит-Поинтов:	Костемышь
Инициатива:	Средняя Нежить
Скорость:	4d12 (26 xp)
КД:	+1 (Ловк)
Атаки:	9м., полет 15м. (средняя)
	13 (+1 Ловк, +2 природный)
	Укус +3 рукопашный
Повреждение:	Укус 1d6+1 плюс парализ
Заним. Прост-во/Зона действ:	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специфические атаки:	Парализ
Специальные качества:	Иммунность к оружию, видит невидимых, нежить
Спас-броски:	Стойк +1, Рефл +2, Воля +4
Параметры:	Сила 12, Ловк 13, Тело –
	Интелл 6, Мудр 10, Обн 14
Навыки:	Бесшумное Передвижение +7,
	Прислушивание +6, Отслеживание +6
	Скрытность +7
Отличительные Черты:	Атака в Полете
Климат/Тер. Обитания:	Любая земля и подземье
Организация:	Стая (2-8)
Серьезность Вызова:	2
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтрально злое
Улучшенный:	–

Ночной Охотник
Средний Зверь
2d10+2 (13 xp)
+3 (Ловк)
3м., полет 15м. (прекрасная)
14 (+3 Ловк, +1 природный)
Удар хвостом +1 рукопашный, укус –4
рукопашный, 2 когтя –4 рукопашный
Хвост 1d6, укус 1d4, коготь 1d4
1,5м. на 1,5м./1,5м.
Внушающая страх внешность
–
Стойк +4, Рефл +6, Воля +0
Сила 10, Ловк 16, Тело 13
Интелл 11, Мудр 11, Обн 10
Бесшумное Передвижение +8,
Прислушивание +5, Отслеживание +5,
Скрытность +8, Чувство Направления +3
Мультиатака
Любая земля и подземье
Налет (2-12)
1
Стандарт
Обычно нейтрально злое
3-6 КХП (Большой)



Кубики Хит-Поинтов:	Страшила
Инициатива:	Большой Магический Зверь
Скорость:	4d10+12 (34 xp)
КД:	+1 (Ловк)
Атаки:	3м., полет 15м. (прекрасная)
Повреждение:	17 (+1 Ловк, -1 размер, +4
Заним. Прост-во/Зона действ:	отклонение, +3 природный)
Специфические атаки:	Укус +7 рукопашный
Специальные качества:	Укус 1d6+6
Спас-броски:	Удержание Монстра
Параметры:	Отклонение Стрел, УМ 13
	Стойк +7, Рефл +5, Воля +3
	Сила 19, Ловк 13, Тело 16,
	Интелл 12, Мудр 14, Обн 13
Навыки:	Бесшумное Передвижение +8, Прислу-
	шивание +11, Отслеживание +11, Скрыт-
	ность +2
Отличительные Черты:	Атака в полете, Настороженность
Климат/Тер. Обитания:	Любая земля и подземье
Организация:	Банда (2-7)
Серьезность Вызова:	3
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Обычно законно
	нейтральное
Улучшенный:	5-8 КХП (Большой); 9-12
	КХП (Огромный)

Глубинные летучие мыши, разновидности Фаэрунских летучих мышей, часто встречаемых как на поверхности, так и под землей.

КОСТЕМЫШЬ

Эта нежить служит, как посыльные, стражи, и боевые советники злым жрецам и магам, а также могущественным мертвецам (таким как, личи и вампиры). Они выглядят как огромный скелет летучей мыши с размахом крыльев в 1,5 метра, и темными, пустыми глазами.

Костемыши обладают темновидением в диапазоне

36 метров.

Сражение

Костемыши появляются абсолютно беззвучно, никогда не произнося ни единого звука, нанося атаки своим холодящим укусом.

Парализ (Спр): Укус этого существа парализует всех живых существ (исключение эльфы), в том случае, если жертва не прошла спас-бросок Стойкости (КС 14). Парализованный персонаж не способен двигаться в течение 1d6+2 минуты.

Иммунность к оружию (Экс): Так как костемыши не имеют плоти и внутренних органов, они получают лишь половину повреждений от колющего и рубящего видов оружия.

Видеть Невидимых (Спр): Они видят всех невидимых существ вблизи себя, диапазон 18м.

Нежить: Иммунитет к эффектам, воздействующим на разум эффектам, яду, сну, парализу, ошарашиванию и болезни. На них не действуют критические удары, мощные повреждения, высасывание параметров и энергии, смерть от массивных повреждений.

В Королевствах

Костемыши любимые спутники большинства Красных Волшебников (в частности тех, кто познает тайны некромантии), членов Тайного Братства, и могущественных мертвецов.

НОЧНОЙ ОХОТНИК

Ночные охотники – злые летучие мыши, испускающие во время своих атак врага, эхообразные, ужасные вскрики. Они большие существа (размах крыльев 2,1 метр) с длинными, треугольными, острыми как лезвие хвостами. Цвет их меха бархатисто черный, а глаз – фиолетовый, оранжевый или красный.

У ночных охотников темновидение в диапазоне 54 метров.

Сражение

Эти создания во время охоты формируют группы, называемые «налет», нанося атаки когтями своих крыльев, и производят удары ловкими хвостами. Очень часто они подкрадываются к своим жертвам, для этого они низко летают, скрываясь за холмами, гребнями скал, деревьями или сталагмитами, пугая своими криками жертв при появлении.

Внешность Внушающая Страх (Экс): Испускаемая резкие крики в бою, они нервнируют слабых оппонентов. Существа, у которых менее 2 КХП, и которые услышала вскрик охотника вблизи 9 метров от себя, обязаны провести проверку Воли (КС 11), или находится в шоке в течение 5d6 раундов. Шокированные персонажи получают –2 штраф к проверкам, броскам атаки и спас-броскам.

В Королевствах

Иногда ночных охотников называют драгазхары, словом связанным с первым искателем приключений, приручившим их. Иногда они служат в роли талисманов у магов древо в Подземье.

СТРАШИЛА

Страшилы выглядят как, абсолютно черные существа, по внешнему виду напоминающие скатов – у них нет четко выделенных головы и шеи, а у их мощных крыльев абсолютно не видно пальцев. Размах крыльев около 2,7 метров. Природная способность к левитации, позволяет им беззвучно парить в воздухе. Эта пугающая внешность и поведение, и дали им название, но по своей природе они не злые.

Страшилы всегда молчаливы, общаясь с себе подобными с помощью ограниченной телепатии радиусом в 6 метров. Вопреки своей тишине, они обожают музыку, как вокальную, так и инструментальную, и очень часто собираются толпами послушать бардов ночующих у костров в диких местностях.

У страшил темновидение в диапазоне 48 метров.

Сражение

У этих существ очень сильный укус, но более сильные их свойства имеют магическую природу.

Удержание Монстра (Мчк): Раз в день страшилы способны применять заклинание *удержание монстра*. Обычно они используют эту способность, чтобы убежать от более сильного противника, или чтобы удержать жертву, когда они голодные.

Отклонение Стрел (Спр): Окруженные полем с радиусом в 1,5 метра, страшилы способны отклонять рукопашные атаки (отображающейся в бонусе +4 к КД). Помимо этого, поле не пропускает все стрелковые атаки, посылая обратно обычные стрелы, и поглощая заклинания наподобие: *Кислотной стрелы Мельфа*, и *магической стрелы*.

В Королевствах

Страшилы странствуют по верхнему миру лишь по ночам, или парят по просторам Подземья. Известен не один Харпер, который заслужил дружбу страшилы пая песни или играя на музыкальных инструментах у костра по несколько ночей.



МАЛАУТРИМ

Средний Перевертень

Кубики Хит-Поинтов:

5d8+5 (27 xp)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: Полет 9м.

(Отличный)

КД: 17 (+2 Ловкость,

+5 природный)

Атаки: Щупальце

+4 рукопашный

Повреждение: Щупальце 1d6+1

Заним. Прост-во/Зона

действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специальные качества: Быстрое заживление 3,

иммунитет к ядам, смена облика

снижение повреждений 15/серебро, уязвимость к серебру,

УМ 15

Спас-броски: Стойк

+7, Рефл +6, Воля +7

Параметры: Сила 12,

Ловк 14, Тело 12,

Интелл 15, Мудр 13,

Обн 15

Навыки: Блеф +10,

Маскировка +10*,

Отслеживание +6,

Прислушивание +6,

Чувство Мотива +9

Отличительные Черты: Железная Воля,

Повышенная Стойкость,

Сражение в слепую,

Экспертность

Климат/Тер. Обита-

ния: Любая земля и

подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Малаугримы великолепные оборотни, которым наибольшее удовольствие доставляет вонзание челюстного щупальца в горло живой жертвы, и затем её пожирание изнутри.

Также известные как теневые мастера, малаугримы существа абсолютной злой природы, принадлежащей какому-то злему миру. Одержимые жадной властью, они с жадностью ожидают возможности попасть на Материальный План, чтобы распространить свое правление и получить свою любимую пищу. Для достижения Материального Плана, они используют Теневую План, который дает (несомненно, ошибочное) мнение что они происходят родом из этого места.

В своем естественном облике (почти никогда никем не видимым), малаугримы выглядят как сферические существа диаметром 1,2 метра, с тремя длинными, мощными щупальцами, заканчивающиеся острыми, как лезвие крюками, и клювообразным ртом в центре их тел. Три больших, круглых, золотистых глаза окружают их клюв. Их шкура резиновая и толстая, усеянная коричневыми и зелеными пятнами. Они обладают врожденной способностью к парению и левитации в воздухе, с извивающимися щупальцами.

Малаугримы стареют, но как кажется, не умирают от старости. Хотя возможно они бессмертны, возможно, очень старых малаугримов убивают молодые, более сильные малаугримы, жаждущие место и статус пожилых.

Малаугримы говорят на Общем и своем собственном языках.

СРАЖЕНИЕ

Большинство малаугримов имеют один или два предпочтительных облика. В большинстве случаев, они используют облик нормально выглядящего человека, для выполнения своих ежедневных дел на Материальном Плана, и более чудовищную и могущественную форму в бою. Они редко сражаются, и не медлят в отступлении из битвы, если они близки к проигрышу.

Малаугримы с минимальным бонусом атаки в +6, способны проводить множество атак в раунд, для каждой дополнительной атаки, модификатор понижен (+6/+1, +7/+2, и так далее).

Альтернативная Форма (Спр): Малаугримы способны принимать форму любого существа, которое ниже статуса бога, или цельный объект, как заклинание *смена облика*, задействованное чародейом 20-го уровня.

Принимая форму гуманоидного существа, физические показатели параметров малаугрима (Сила, Ловкость, Телосложение) такие же, как и у природной формы, а не средние показатели для представителя превращаемой расы. В любой форме, истинный облик малаугрима подчеркивается золотистым свечением в его глазах. Проверка Отслеживания (КС 20), позволяет заметить предательское свечение.

Уязвимость к Серебру (Экс): Серебряное оружие причиняет максимальное возможное повреждение существу. Природным путем, малаугрим не может вылечить повреждения, полученные от этого типа оружия, включая и способностью быстрое заживление. Заклинание *Лечение ран* и другие магические лечения восстанавливают нормально утраченные хит-поинты в результате таких повреждений.

Устойчивость к Магии (Экс): УМ малаугрима повышается на 1 с каждым новым уровнем существа.

Навыки: *Находясь в альтернативной форме, малаугрим получает +10 условный бонус к проверкам Маскировки, будто в заклинании *собственное превращение*.

МАЛАУГРИМ ПЕРСОНАЖИ

Почти все встречаемые на Материальном Плана малаугримы, имеют как минимум два, а иногда и до двенадцати, уровней в классах персонажей. Распространенные классы маги и чародей, но возможны любые классы. Желаемый класс малаугрима – маг. Жрецы малаугрим имеют доступ к сферам Зла, Разрушений, Тьмы (из *Руководства по игровому миру ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*) и Хаоса.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Некоторые легенды повествуют о том, что малаугримы потомки мага по имени Малауг, кто был предположительно первым человеком из Фаруна, вступившим в План Теней.

Малаугримы первый раз объявились в Фаруне столетия назад, тогда они заслужили враждебность со стороны Эльминстера. Затем их появления были отмечены дважды, по двум различным причинам в разное время, в Год Принца (1357 ДО) в надежде выучить секрет колдовского огня, и в Год Теней (1358 ДО), в период Времен Неприятностей. Как минимум пять малаугримов до сих существуют на просторах Королевств, с Года Дикой Магии (1372 ДО). Аратлут и Талут двое из этих пяти.

Аратлут: Малаугрим «самец» Вор 6: СВ 10; Средний перевертень; КХП 5d8+10 (малаугрим) плюс 6d6+12 (вор); 67 хп; Иниц +6 (Ловк); Скор 9м.; КД 21 (+6 Ловк, +5 природный); Атак +7/+2 рукопашн. (1d6, удар); СА Подкрадывающаяся атака +3d6; СК Альтернативная форма, иммунитет к ядам, снижение повреждений 15/+1, быстрое заживление 3, уклонение, сверхъестественное уворачивание; УМ 21; МВ ХЗ; Сп-бр Стойк +10, Рефл +15, Воля +9; Сила 11, Ловк 22, Тело 15, Интл 19, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и Отл. Черты: Бесшумное Передвижение +20, Блеф +16, Использование Магических Устройств +16, Маскировка +16, Отслеживание +11, Падение +16, Прислушивание +11, Скрытность +20, Чувство Мотива +15; Железная Воля, Подвижность, Повышенная Стойкость, Сражение в слепую, Уворачивание, Экспертность, Энергичная Атака.

Инвентарь: кольцо падения как перо, кольцо защиты разума, пыль исчезновения, пыль иллюзий, сосуд с жидкостью лечением легких ранений, тапочки паучьего взбирания, палочка магических стрел (5-го уровня заклинатель; Использование Магических Устройств КС 20).

Предпочтительный облик: Аратлут предпочитает облик пантеры с львиноподобной головой и четырьмя втягивающимися щупальцами, расположенными на плечах – очень похожей на чужеродного зверя смесителя. Его параметры в этом облике следующие:

Большой Магический Зверь; Иниц +2 (Ловк); Скор 12м.; КД 16 (-1 размер, +2 Ловк, +5 природный); Атак +10/+10/+10/+10/+5 рукопашный (1d6+4, 4 щупальца; 1d8+2 укус); Заним. Прост-во/Зона воздейств.: 1,5м. на 3м./1,5м. (4,5м. со щупальцами); Сп-бр: Стойк +9, Рефл +11, Воля +7; Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 19, Мудр 12, Обн 14.

Аратлут испытывает неудобства от полетов, поэтому избегает принимать крылатые формы. Ему также недостает талантов в магии, поэтому он постоянно ищет магические предметы для повышения своей силы и могущества. Последним его местонахождением, по слухам, был город Амн, где как говорят, он был замаскирован в облике торговца. Его известные прозвища Алстальт и Имбар.

Талут: Малаугрим «самка» Маг 4: СВ 8; Средний перевертень; КХП 5d8+15 (малаугрим) плюс 4d4+12 (маг); Иниц +4 (Ловк) Скор 9м.; КД 19 (+; Ловк, +5 природный); Атак +5 рукопашн. (1d6, удар); СК Альтернативная форма, иммунитет к ядам, снижение повреждений 15/+1, быстрое заживление 3, УМ 19; МВ ХЗ; Сп-бр: Стойк +10, Рефл +9, Воля +10; Сила 10, Ловк 19, Тело 16, Интл 20, Мудр 11, Обн 18.

Навыки и Отл. Черты: Блеф +14, Знание (магия) +12, Знание (планы) +12, Искусство Магии +12 Концентрация +10, Маскировка +14*, Прислушивание +6, Отслеживание +6; Боевая Активация, Железная Воля, Написание Свитков, Повышенная Стойкость, Сварить Снадобье, Сражение в слепую, Экспертность

Инвентарь: браслеты защиты +1, легкий арбалет +1, плащ обаяния +2, посох +1, свитки: ослабляющий луч, испуг.

Заклинания (4/3/2 плюс 2/1): 0 – *вспышка, замораживающий луч, чтение магии, устойчивость*; 1-й – *наслать страх, ледящее прикосновение, ослабляющий луч, шокирующий захват, сон*; 2-й – *кошачья грация, касание утыря, испуг*.

Предпочтительный облик: Талут обычно выглядит, как трудноопределимая женщина, хотя они применяет привлекательные черты внешности (мужские или женские) при достижении своих целей. Ее параметры в человеческом облике следующие:

Средний Гуманоид: КД 15 (+4 Ловк, браслеты защиты +1); Атак +6 рукопашный (1d6+1, +1 посох), +10 стрелковый (1d8+1, +1 легкий арбалет); Обн 20 (плащ обаяния +2).

Талут энергична и бесстрашна, обожает кампанию людей. Она часто их использует как компаньонов, простодушна и агентов, для достижения дополнительных богатств, удовольствия, магии. Совершенный маг, она быстро улавливает новую магию, Талут стала силой тесно связанной с Вост-

гейтом, где она основала свой дом. Она тщательно скрывается от деятельности лордов-купцов Вэстгейта, что бы те не осудили её, за её деятельность в городе. Жестокая и слегка причудливая, Талут известна соей помощью и предательством людей, просто для своего развлечения, и как кажется, искатели приключений её любимая цель.



МЕРТВЕЦ БЭЙНА

Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов: 6d12 (39 хп)

Инициатива: +4 Улучшенная Инициатива

Скорость: 9м.

КД: 16 (+6 природный)

Атаки: 2 когтя +4 рукопашный, укус -2 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+1 плюс 1 пункт повреждения

Ловкости, укус 1d6

Заним. Про-во/Зона действ: 1,5м на 1,5м/1,5м

Специфические Атаки: Повреждение Ловкости

Специальные Качества: Снижение повреждения 15/+1, нежить

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +2, Воля +6

Параметры: Сила 13, Ловк 10, Тело - , Интл 10, Мудр 12, Обн 15

Навыки: Бесшумное Передвижение +8, Знание (религия) +3, Поиск +5, Прислушивание +9, Отслеживание +9, Скрытность +8

Огличительные Черты: Мультиатака, Улучшенная

Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Любые Земли

Организация: Группа (2-12)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно злое

Улучшенный: -

Мертвец бэйна – форма нежити созданная последователями-фанатиками злого божества.

Существо выглядит как высушенный человек, у которого была вытянута жизнь и энергия. Ужасная сила, поднявшая их из мертвых, мерцает в их красных глазах. Одна из рук мертвеца бэйна превращена в отвратительный коготь.

СРАЖЕНИЕ

Мертвец бэйна сохраняет большую часть хитрости со своей предыдущей жизни, а также использует командную роботу и тактику значительно эффективнее, чем остальная нежить. В атаках они используют свои когти и опасный укус. Они стараются избегать атак жрецов и паладинов.

Повреждение Ловкости (Спр): Коготь мертвеца, помимо стандартного повреждения, повреждает на 1 единицу Ловкости.

Нежить: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум эффектам, яду, сну, парализу, ошарашиванию и болезни. На них не действуют критические удары, временные повреждения,

высасывание параметров и энергии, смерть от массивных повреждений.

СОЗДАНИЕ МЕРТВЕЦА БЭЙНА

Создать такого мертвеца, способен злой жрец 12-го и выше уровня, в особенном ритуале, требующем участия как минимум ещё двенадцати добровольных последователей (которые трансформируются в мертвецов бэйна), и дополнительно 24 живых последователей.

Ритуал должен быть проведен в месте, посвященном злему богу жреца. Вновь созданные мертвецы, находятся под контролем создавшего их жреца. Этот контроль может быть нарушен, если другой жрец успешно произведет изгнание на мертвеца бэйна. Чтобы восстановить контроль, оригинальный владеец обязан провести проверку изгнания для восстановления контроля.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Мертвецов бэйна в королевствах, создают лишь последователи умершего бога Бэйна, или его сына и потомка Йачту Ксвима. Они творения лишь жрецов Ксвима. Эти жрецы способны передавать контроль над мертвецами магам, поклоняющимся Ксвиму (к примеру, несколько Зэнтаримских магов), которые не ниже 11-го уровня.

Созданные и наиболее часто встречаемые около Замка Зэнтл мертвецы бэйна (также называемые когти Ксвима) с помощью Наследника бога распространились вокруг, их, возможно, встретить в таких местах как Тэй и Вотердип. Фзоул Чембрил, Избранный Ксвимом и предводитель церкви Наследника бога, известен своим контролем над несколькими дюжинами Когтей. Первоочередной своей задачей, эти существа считают уничтожение церкви и жрецов Сирика.

МИРЛОЧАР

Средний Внешний (Хаотичный, Злой)

Кубики Хит-Поинтов: 6d8+6 (33 хп)

Инициатива: +4 (Улучшенная Инициатива)

Скорость: 6м., взбираясь 12м.

КД: 16 (+6 природный)

Атаки: Укус +7 рукопашный, 2 ноги +2 рукопашный

Повреждение: Укус 1d6+1 плюс особое, нога 1d6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

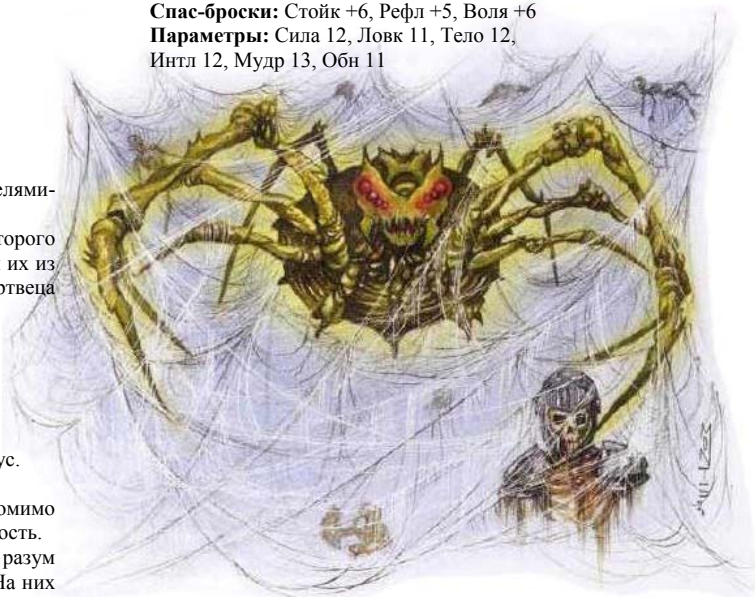
Специфические атаки: Высасывание Хит-Поинтов

Специальные качества: Бесшумность, иммунности, левитация, сражение в слепую, УМ 13

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +5, Воля +6

Параметры: Сила 12, Ловк 11, Тело 12,

Интл 12, Мудр 13, Обн 11



Навыки: Баланс +9, Взбирание +18, Знание Дикой Природы +10, Отслеживание +22, Прыжки +16, Скрытность +13

Отличительные Черты: Улучшенная Инициатива, Чтение следов

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное или охотничья стая (2-12)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 7-12 КХП (Средний)

Не будучи истинными пауками по своей сущности, эти демонические слуги Лолт, появляются в ответ на ритуалы поклонения или мольбы к Королеве Пауков.

Мирлочары, также известные как пауки душ, выглядят, как мрачные пауки с коричневым, бурым или бледно-желтым хитином. Их тела мерцают слабым зеленовато-желтым светом, а их восемь глаз сияют огненно-красным. В длину их тела около метра, а их ноги достигают в длину до 1,8 метра или около того.

Мирлочары говорят своими шипящими, призрачными голосами на Адском (Абисса) и Подземном общем языках.

СРАЖЕНИЕ

Призванные, мирлочары должны повиноваться лишь одной команде от одного из его призвателей, следуя инструкциям безо всяких вопросов. Однако, как только задание выполнено, они свободны, странствовать по новому плану настолько долго, пока не причинят вреда последователям Лолт. Обычно они дают выход своим чувствам хаоса, собираясь в охотничью стаю. Они наносят удары своими острыми, хитиновыми окончаниями двух передних ног, и своими зазубренными челюстями.

Высасывание Хит-Поинтов (Спр): Магический укус паука душ, способен 1 из 6 шансов высосать 1 хит-поинт из своей жертвы навсегда, перенося его к количеству жизненных пунктов паука. Этот хит-поинт часть(не дополнение сверху) от обычного 1d8+1 повреждения наносимого укусом паука. Также укус паука, обладает одним из двух эффектов: *удержание персоны* (длительность 4 раунда) или *перевернутая гравитация* (действует лишь на жертву, и также длится 4 раунда). Какой бы эффект паук не выбрал, жертва обязана провести проверку Воли (КС 13) для избежания воздействия эффекта.

Бесшумность(Экс): Пауки душ перемещаются абсолютно беззвучно. Если они не хотят, их никак невозможно услышать.

Левитация (Экс): Мирлочары способны вертикально левитировать при скорости 6м. они могут использовать эту способность для замедления собственного падения с высоты, или прыжка, эквивалент заклинанию *падение как перо*.

Иммунитет (Экс): Мирлочары иммунны к паутине (они не могут быть пойманными в паутину пауков или заклинание *паутина*), ядам, сну, очарованию, внушению, фантазмам и эффектам морали.

Навыки: Как и у обычных пауков охотников, мирлочары обладают расовыми бонусами +4 к проверкам Скрытности, +6 к проверкам Прыжков, и +12 к проверкам Отслеживания.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Мирлочары на один уровень ниже йочлолей (смотри Демон, Йочлоль) в демонических рядах слуг Лолт, что делает более легким призыв для жриц дроу, и более вероятной встречу этих существ на Материальном Plane. Последователи дроу Лолт часто призывают мирлочаров, а иногда целую стаю пауков, для преследования врагов Лолт безваших из города дроу, и пытающихся скрыться в Подземье.

Когда верховная жрица дроу, переставшая быть в фаворе у Лолт, призывает йочлоля в надежде получить информацию или

расположение Королевы Пауков, призываемый йочлоль, очень часто использует возможность послать мирлочара сквозь ворота. В этом случае, паук неконтролируем и разрушителен, а адские врата закрываются сразу же за спиной существа.

МОГИЛЬНЫЙ ПОДРЕЗАТЕЛЬ

Огромный Механизм

Кубики Хит-Поинтов: 12d10 (66 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 12м., зарывшись 15м.

КД: 22 (-2 размер, +14 природный)

Атаки: 2 удара +14 рукопашный, укус +9 рукопашный; или каменный боевой молот +14/+9 рукопашный; или каменный боевой молот +7/+2 стрелковый (диапазон 9м.)

Повреждение: Удар 2d6+7, укус 2d8+3; или каменный боевой молот 2d8+10; или каменный боевой молот 2d8+7

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 1,5м. /4,5м. (6м. с молотом)

Специфические атаки: Нет

Специальные качества: Снижение повреждений 5/+5, сражение в слепую, иммунности, уязвимость к тишине, магические способности, механизм

Спас-броски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +6

Параметры: Сила 24, Ловк 10, Тело —, Интл 14, Мудр 11, Обн 16

Навыки: Знание Дикой Природы +8, Поиск +15, Прислушивание +15, Отслеживание +8

Отличительные Черты: Выносливость, Железная Воля, Мощная Атака, Рассеяние

Климат/Тер. Обитания: Подземье

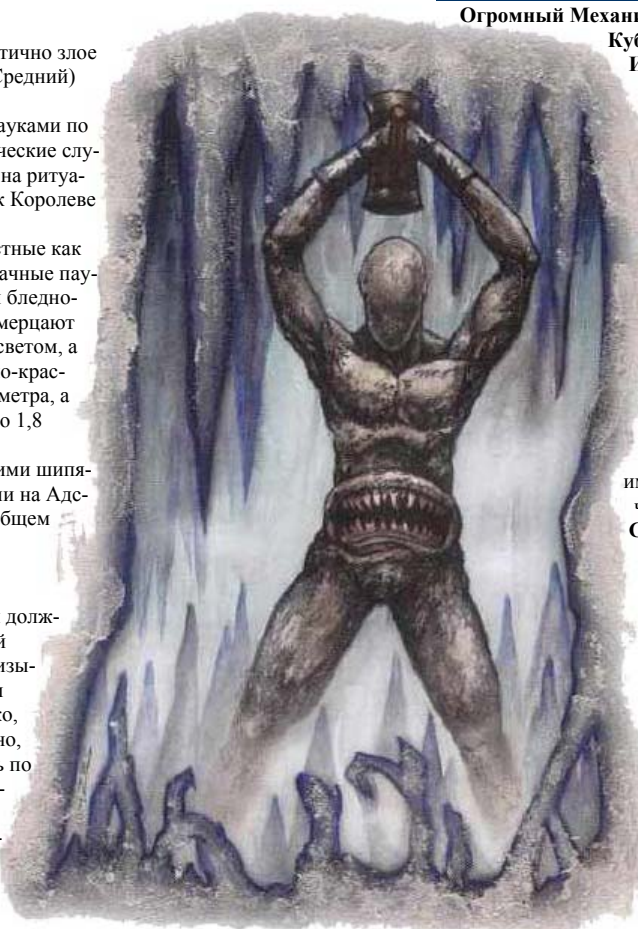
Организация: Одиночное, команда (2), копальщики (4) или лагерь (20-100)

Серьезность Вызова: 14

Сокровище: Двойное предметов

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: 13-24 КХП (Огромный)



Могильные подрезатели поклоняются магии, и считают смыслом своей жизни, сбор магических предметов. С точки зрения могильного подрезателя, разница между группой искателей приключений, и новой, только найденной гробницей наполненной магическими предметами, так это то, почему группа авантюристов до сих пор ещё жива.

В высоту подрезатели достигают 4,5 метров, они изготовлены полностью из камня и заколдованного железа. Под землей, они как дома, перемещаясь с помощью своих внутренних чувств, будто сонаром. Они пробуриваются с помощью своих железных рук, и дробящих камень зубов в забытые склепы, забирая из них сокровища, и относят магические предметы в свои глубоко расположенные логова. Они пере-говариваются, с помощью колебательных вибраций, создаваемых их кожей. Они понимают Общий, и общаются с другими существами с помощью телепатии. Общение с искателями приключений, обычно ограничивается одной фразой: «Положите свои магические предметы, и уберите по добру, по здорову».

СРАЖЕНИЕ

Понимание могильными подрезателями пространства, весьма отличается от понимания такового большинством остальных рас. Там где, искатели приключений видят непримечательный, безликий, непроницаемый камень, подрезатели видят пространство, которое ещё просто не использовано. Эти существа пробуриваются к своим потенциальным противникам со всех сторон, появляясь из скал в самых неожиданных местах, так будто они применили способность *форма камня*.

Против заклинателей они применяют следующую тактику, они стараются приблизиться к ним максимально близко, чтобы не дать тем активировать заклинания, а самим получить благоприятные атаки. Если одного, или двух ударов молота не достаточно, то тогда они стараются захватить заклинателя, и

отправить его в свой рот на животе. Будучи превзойденными, со стороны врагов, они разделяют их с помощью *шипастых камней*, а затем используют превосходство своего молота, чтобы одновременно сражаться с одним или двумя оппонентами.

Сражение в Слепую (Экс): Подрезатель не переносит никаких штрафов в рукопашном или стрелковом бое, из-за отсутствия глаз. Применяя свою сонарную способность, он способен определять положение всех врагов пределах 36 метров от себя, так будто он видящее создание. Вне зоны этого диапазона, у всех целей полное укрытие (смотри Главу 8 *Руководства Игрока*).

Иммунитет (Экс): У могильных подрезателей иммунитет к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям и другим видам атак базирующихся на зрении.

Уязвимость к Тишине: Подрезатели попавшие под воздействие заклинания *тишина*, теряют свою способность перемещения с помощью сонара, и считаются ослепленными.

Магические Способности: Могильный подрезатель способен создавать эффект *шипастые камни*, как чародей 5-го уровня, три раза в день.

Форма Камня (Мчк): До семи раз в день, способны могильные подрезатели использовать способность эквивалентную заклинанию *форма камня*, будто с активированную друидом 6-го уровня.

Определение Магии (Спр): При желании, подрезатели способны определять магию (как заклинание).

Ощущение Сотрясений Почвы (Экс): Подрезатели автоматически определяют местонахождение жертвы, находящейся в контакте с землей, в пределах 18 метров от себя.

Механизм: Иммунитет к эффектам воздействию на разум, ядов, болезням и подобным эффектам. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Навыки и черты: Могильные подрезатели обретают навыки и отличительные черты, также как и Необычные с тем же количеством КХП.

ОБЩЕСТВО МОГИЛЬНЫХ ПОДРЕЗАТЕЛЕЙ

Эти существа, были созданы в качестве магических солдат человеческими магами, связанными в войне с магами, представителями не человеческих рас. За столетия, подрезатели превратились в существ способных самостоятельно контролировать свои действия, и их количество начало увеличиваться, в их логовах глубоко под землей. Благодаря некой разновидности памяти у этих созданий, которая хранит воспоминания о жизни ранних подрезателей у всех их потомков, и поэтому, они действуют по единой «программе», охотой за магическими предметами, и уничтожением все магов не человеческой расы, как своих древних врагов.

Превращение в камень, мания для могильных подрезателей. Они часто, безо всякой причины превращаются в замысловатые углы, двери или стены пещер, образы приятные для них, так будто для человеческого воина, нанесение кинжалом узоров на столе таверны.

В КОРЛЕВСТВАХ

Могильные подрезатели были созданы во время великой битвы с фазриммами. Мания подрезателей к овладению магическими предметами, иногда становится на второе место, перед нанесением удара по их древним противникам.

Когда искатели приключений, сидя с бокалом, углубляются в свои воспоминания, они изредка произносят «Гробница». Легенды гласят, что у подрезателей существует центральный склеп, некий храм, глубоко под землей, где сейчас расположена Пустыня Анауроч. Ближе к поверхности, на территорию наложены запреты шарнов, для удержания фазриммов, но дальше, глубже в землю, территория освобождена от запретов. Именно туда, по легендам, подрезатели сносят все свои магические предметы, возможно создав на сегодняшний момент, самую богатую сокровищницу в Королевствах. Если легенда правдива, то возможно и то, что это одна из самых наиболее хорошо защищенных гробниц в Королевствах.



Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Поинтов: 4d8 (18 хп)

Инициатива: +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 9м.

КД: 12 (+2 Ловк)

Атаки: 2 когтя +4 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4 плюс болезнь

Заним. Прост-во/Зона действ.: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Скрытая атака, болезнь

Специальные качества: Уклонение

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +6, Воля +4

Параметры: Сила 10, Ловк 14, Тело 11, Интл 6, Мудр 11, Обн 7

Навыки: Бесшумное Передвижение +6, Взлом Замков +4, Плавание +8, Скрытность +6, Чистка Карманов +6

Отличительные Черты: Улучшенная Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Любые болота и подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт (нет драг. камней или предметов)

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Мьязели – ужасные и злобные убийцы, скрывающиеся в болотах, влажных туннелях и канализациях.

Мьязели ниже, чем люди, достигая в росте 120-150 см., и в весе 36,2 кг. Их кожа варьирует от светло-серого, до темно-зеленого (очень часто на одной и той же особи), и очень часто, с нерегулярно расположенными, воспаленными красными пятнами, результата заболевания кожи. Их глаза насыщенного черного цвета, темно-зеленые, покрытые воском волосы. Их пальцы, частично перепончатые, это помогает им плавать в их влажной среде обитания.

Мьязели говорят на Общем.

СРАЖЕНИЕ

Мьязели сражаются своими когтистыми руками, предпочитая нападать из укрытий. Они обычно нападают на одиноких существ, или отставших от группы, используя максимальное преимущество в свою сторону, и ни секунды не колеблются по поводу отступления, если сражение не в их пользу.

Скрытая Атака (Экс): Мьязель обладает воровской способностью скрыто напасть, когда оппонент не подозревает о его присутствии. В любое время, когда у оппонента снят бонус КД к его Ловкости, или когда мьязель нападает со спины, он причиняет дополнительные 3d6 повреждений в атаку.

Болезнь (Спр): Ранения, наносимые мьязелем, несут с собой болезнь кожи. Успешное попадание когтем, обязывает оппонента провести спас-бросок Стойкости (КС 12), или быть пораженным болезнью, со сроком инкубационного периода 1d6 дней; происходит потеря 1d2 пунктов и Ловкости и Телосложения (смотри раздел Болезни в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*). Если персонаж переносит потерю пунктов параметров, он должен проводить ещё одну проверку спас-броска, для избежания потери 1 пункта от каждого из указанных параметров навсегда. (Мьязелей, с их уродливой внешностью, эффекты от болезни обходят стороной).

Уклонение (Экс): Как и вору, мьязели способны провести спас-броски, Рефлекса против эффектов, позволяющих провер-

ку, для получения лишь половины повреждений, или полностью уклоняются от него.

Навыки: Перепончатые пальцы этого существа, дают +4 расовый бонус при проверках Плавания.

ПЕРСОНАЖИ МЬАЗЕЛЬ

Желаемый класс для мьазель – вор

В КОРОЛЕВСТВАХ

Мьазели часто встречаемы в Бескрайнем Болоте, которое граничит на востоке с Кормиром, где они охотятся на одиноких гоблинов и кобольдов. Также их можно встретить, скрывающихся в канализациях таких городов, как Вэстгейт. Пугающие догадки ходят по улицам этого города. О том, что возможно под городом существует целая гильдия или культ мьазелей, возможно даже связанных какими-то интересами с секретным культом Гарагоса Похитителя. Правдивы или нет, все эти истории, нельзя отрицать одного, мьазели встречаемые под Вэстгейтом сражаются и убивают с невероятной дикостью.

НИТ

Маленький Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 7d8 (31 xp)

Инициатива: +9 (Ловк)

Скорость: Полет 15м. (отличная)

КД: 24 (+1 размер, +9 Ловк, +4 уклонение)

Атаки: Укус +15 рукопашное

Повреждение: Укус 1d6-2

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Магическая стрела

Специальные качества: Бесшумность, иммунитет к ментальному воздействию, невидимость, отражение магических стрел, поглощение энергии, УМ 15

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +13, Воля +8

Параметры: Сила 6, Ловк 28, Тело 10, Интл 13, Мудр 17, Обн 13

Навыки: Дипломатия +11, Знание (магия) +9, Отслеживание +11, Прислушивание +11, Чувство Мотива +9

Отличительные Черты: Искусное Обращение с оружием (укус), Молниеносные Рефлексы

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно злое

Улучшенный: –

Часто, ошибочно принимаемые за жутких волшебных огоньков, ниты опасные хищники, преследующие своих жертв днем, нанося удары не промахивающейся магической стрелой.

Ниты – мерцающие сферы света, приблизительно 0,6-1,2 метра в диаметре, варьирующие в цвете, и его интенсивности в зависимости от желания существа. Они говорят на Общем, и способны общаться с волшебными огоньками.

СРАЖЕНИЕ

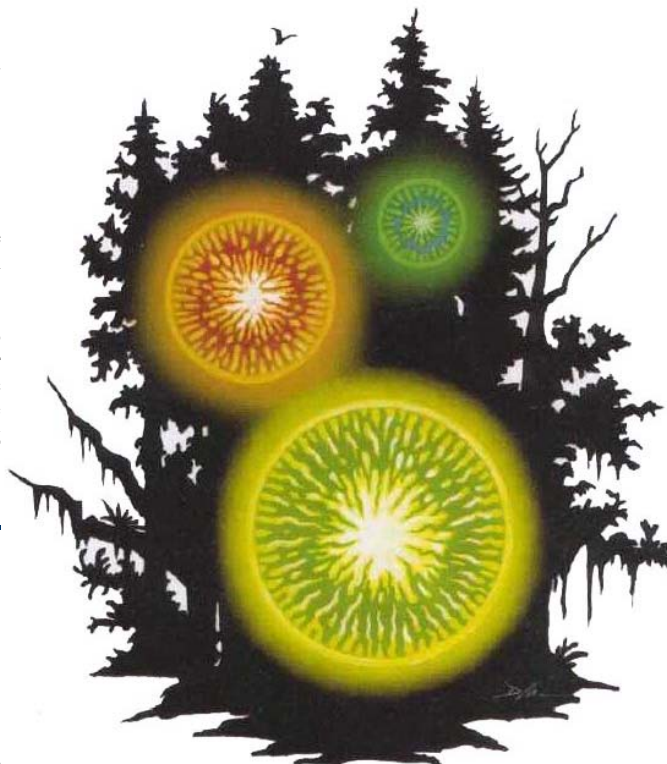
Если способны достать, ниты кусают своих жертв (часто скрываясь от них под светом солнца), но их основной атакой, является применение магической стрелы.

Магическая Стрела (Спр): Каждый раунд, нит способен выпускать по одной магической стреле (как заклинание), причиняющей 1d4+1 пунктов повреждения существу, находящемуся в пределах 33 метров от нита.

Невидимость (Спр): При желании, нит, способен полностью скрыть свое сияние (на 2d4 раунда), чтобы незаметно скрыться от столкновения, или подкрасться к жертве, в течении этого времени, он абсолютно невидим. Нит выстреливающий магическую стрелу, ярко вспыхивает, появляясь и оставаясь видимым до начала следующего действия.

Поглощение Энергии (Спр): Нитов не повреждает огонь и молния; фактически, от этих форм энергии он получают хит-поинты. Нит по которому попала огненная или молниевая атаки, восстанавливает столько хит-поинтов, сколько бы причинила повреждений эта атака. В сражении, ниты подлетают к факалам, чтобы получить преимущество лечения (1 хит-поинт в раунд).

Когда нит достигает 60 хит-поинтов, он распадается на два более маленьких нита, процесс создания нитов сопровождается взрывными вспышками света, и разрядами магических стрел в разных направлениях (все живые существа в пределах 9 метров,



переносят удар 1d3 стрелы). В результате получается два нита небольшого размера (по 30 хп, каждый).

Отражение Магических Стрел (Спр): Ниты способны отражать заклинания *магическая стрела*, направленные в них, отправляя их назад в заклинателя.

Иммунитет к Ментальному Воздействию (Экс): Странные разумы нитов, обладают твердой непроницаемостью ко всем эффектам очарования, убеждения, фантазмам и морали.

Бесшумность (Экс): Если не говорят, то Ниты не производят абсолютно никакого шума. Их не услышать даже с проверками Прислушивания, если они того сами не хотят.

В КОРОЛЕВСТВАХ

«Диким огнем», так называют нитов некоторые варвары Севера, а также верят в то, что эти создания, злые духи. Большинство жителей Королевств стараются избегать их, в то время как ниты стараются избежать столкновения с жителями.

Во время Костров в Крысиных Холмах – огромный пожар на мусорной свалке южнее Ватердипа, в Год Щита (1367 ДО), городские патрули видели в огромном пламени нескольких нитов и вил-о-виспов. Стражи выбили из огня вил-о-виспов (хотя во время этих действий погибло двое солдат), но ниты остались в адском пламени, делясь, взрываясь, воспроизводясь с поражающей скоростью. Как поговаривают, в Крысиных Холмах сейчас как минимум четыре нита, и куда больше штук в Ардипском Лесу, восточнее города.

Иногда ниты выполняют роль стражей; для них большая честь выполнять защиту своих владений, от различных незваных гостей.

НИШРУУ

Большой Внешний (Хаотичный)

Кубики Хит-Поинтов: 9d8 +30 (70 хп)

Инициатива: +4 (Улучшенная Инициатива)

Скорость: Полет 6м. (Отличное)

КД: 9 (-1 размер)

Атаки: Нет

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Поглощение магии

Специальные качества: Газообразная форма, выпускание магии, иммунитет к ментальному влиянию, снижение повреждений 20/+1, устойчивость к холоду 10, уязвимости

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +10

Параметры: Сила –, Ловк 10, Тело 16, Интл 13, Мудр 15, Обн 13

Навыки: Бесшумное Передвижение +12, Знание (Магии) +13, Знание (планы) +13, Искусство Магии +13, Отслеживание +14, Поиск +10, Прислушивание +14



Отличительные Черты: Железная Воля, Плотность, Улучшенная Инициатива
Климат/Тер. Обитания: Любая земля
Организация: Одиночное
Серьезность Вызова: 6
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Обычно хаотично нейтральное
Улучшенный: 10-15 КХП (Большой); 16-27 КХП (Огромный)

Сверхъестественные, туманные существа с другого плана, нишруу питаются магией, внося разрушения в ряды заклинателей и магических предметов.

Нишруу выглядит как красная, туманная сфера, диаметром приблизительно 3,6 метров. Она регулярно пульсируя и мерцающая, плывёт в поисках магической энергии, её поддерживающей силы.

Нишруу возможно имеют свой, чуждый всем язык, но все попытки завести с ними общение, не увенчались успехом.

СРАЖЕНИЕ

Нишруу не применяют физических атак, и игнорирует физические атаки проводимые на них (хотя атаки осуществимы переходя через снижение повреждения, или применяя магическое оружие). Они бесстрашно и не останавливаются движутся к источникам магии. Персонажи и существа находящиеся внутри образа нишруу, не переносят никакого вреда (исключение заклинатели, как будет указано ниже), и проводят попадания автоматически по нишруу, если они способны повреждать газообразных существ.

Поглощение Магии (Спр): Нишруу питается магией, и поглощает прикасающуюся к ней магию, если она в виде заклинаний наложенных на существо, магических предметов, располагающих магией или даже заклинателей попавших внутрь её туманного тела. Этот необычный вид питания имеет следующие эффекты:

- нишруу поглощает все разрушающие заклинания направленные на неё, возмещая при этом утраченные ранее хит-поинты, количество восстанавливаемых пунктов, равно количеству наносимых пунктов повреждения заклинанием. Единственное исключение – холодные и огненные заклинания, которые причиняют повреждение (пониженное, в случае холодных заклинаний) а затем растворяющихся в течение 1 раунда.

- нишруу поглощает все не повреждающие заклинания с активированные на неё, получая по 1 хит-поинту за каждый уровень заклинания. Заклинания контролирующее разум и иллюзии не имеют никаких эффектов в любом случае.

- в контакте с магическим предметом, нишруу высасывает из него 1d4 заряда из предмета в начале, а затем каждый раунд пока предмет в контакте с нишруу.

- в контакте с магическим предметом не имеющим зарядов, нишруу нейтрализует его силы до тех пор пока предмет в контакте с нишруу, и в течение 1d4 раундов после контакта.

- если персонажи, находящийся внутри нишруу, пытается использовать бутылку с жидкостью или свиток, магический предмет не будет проявлять эффект до 1d4 раунда после того как персонаж покинет нишруу.

- артефакты вступившие в контакт с нишруу не действуют пока внутри существа, и 1 раунд после того как они вынесены.

- заклинатели (использующие магические или жреческие заклинания) теряют одно заученное заклинание, определяется случайно, при первом контакте с нишруу. Каждый раунд, пока заклинатель остается в контакте с существом, он теряет по заклинанию, определяемому случайным образом. Каждый раз, когда персонаж теряет таким способом заклинание, он должен проходить проверку Воли (КС 15) или переносить эффекты заклинания *слабоумие*.

Газообразная Форма (Экс): Так её тело состоит из сплошного тумана, нишруу располагает некоторыми способностями существ газообразной формы. Она может проходить сквозь маленькие дыры и узкие щели, пространства, также обладает снижением повреждения 20/+1.

Иммунитет к Ментальному Влиянию (Экс): Нишруу невосприимчива к влияющим на разум эффектам (очарованию, подчинению, фантазмам и эффектам морали).

Уязвимости (Спр): *Жезл Поглощения* или *Кольцо Возврата Заклинаний*, вступая в контакт с нишруу, имеют шанс 5% мгновенного уничтожения существа, без причинения вреда предмету (за исключением что он станет мрачного, красного цвета). Если предмет не уничтожает существо, он нейтрализуется как и остальные волшебные предметы.

Для нишруу ядовита соль. Брошенная горсть соли в нишруу, причиняет ей 2d10 пунктов повреждений. Принимайте это за метательную атаку с увеличением диапазона метания с 1,5 м. до 3 м.

Выпускание Магии (Спр): Когда нишруу погибает, её тело рассеивается и разлетается. Любой магический предмет с зарядами, находящийся в контакте, в момент смерти с нишруу получает 1d6 дополнительных зарядов. Магическое оружие причиняющее смертельный удар нишруу, приобретает специальную способность хранения заклинаний (смотри Главу 8 в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*), на 1d6 дней.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Место обитание нишруу происходит родом с другого плана, но она нашла обильные запасы пищи для прожорливости, в Фаэруне. Впервые они были встречены на Островах Лунного Сияния, но встречаемы повсюду, где применяется магия. Они постоянно доставляют неприятности в магических мастерских Тэйских анклавов.

Подвид нишруу – хакешар, встречается в Старых Империях Мулхоранд, Унтэр и Чессента. Он идентичен с нишруу во всех параметрах, кроме внешности: Сотни сжимающихся рук, рассматривающих вас глаз, и, разевающихся, голодных ртов в красном тумане тела существа, создают поистине более ужасающую внешность.

ОГНЕННЫЙ НЬЮТ

Средний Ужасный Гуманоид (Огненный, Рептилия)

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2 (11 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 6м. (кольчуга); базовая 9м.

КД: 16 (+5 кольчуга, +1 Ловк)

Атаки: Длинный меч +2 рукопашный

Повреждение: Длинный меч 1d8

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Оружие дыхания

Специальные качества: Огненный подвид

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +4, Воля +3

Параметры: Сила 10, Ловк 13, Тело 13, Интл 7, Мудр 10, Обн 8

Навыки: Езда Верховом (гигантский шагатель) +5, Запугивание +3, Отслеживание +4, Прислушивание +4

Отличительные Черты: Сражение Верховом

Климат/Тер. Обитания: Горы с теплым климатом

Организация: Одиночное, бригада (5-10), вооруженная банда (16-35), или племя (81-100, включая 2-4 жреца 2-го–4-го уровней, 4 элитных воина 2-го или 3-го уровней, и владыка 4-го–6-го уровней)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: По классу персонажа

Огненные ньюты – дальние родственники лизардменов, или людоящеров, жестокие мародеры, бесчинствующие в жарких и вулканических регионах.

Кожа ньюта пятнистая, ярко-коричневого цвета, темнее вдоль позвоночника, и практически белая на брюшной части. Абсолютно лишённые волосаго покрова, и своими внешними чертами они весьма напоминают угря. Их глаза темно малинового цвета. В рост достигают около 165-180 см., и весят от 77,0 до 81,5 кг.

Огненные ньюты говорят на языке Драконов.

СРАЖЕНИЕ

Воины ньютов обычно экипированы в кольчуги, и имеют при себе длинные мечи, боевые топоры или длинные копыя. Практически 33% из встреченных ньютов на поверхности, будут верхом на гигантских шагателях, натренированных для ближнего боя. Как минимум 90% элитных воинов и жрецов будут передвигаться на этих животных.

Оружие Дыхания (Спр): Один раз в каждые 10 минут, огненный нют способен выдыхать огонь на врага, в

диапазоне 1,5 метров. Эта атака причиняет 1d6 повреждений; успешная проверка Рефлекса (КС 12) снижает повреждение на пополам.

Огненный Подтип (Экс): Иммунитет к огню, двойное повреждение от холода, если только не пройдена успешно проверка спас-броска.

ОГНЕННЫЕ НЬУТЫ ПЕРСОНАЖИ

Желаемый класс для ньюта варвар. Их жрецы способны применять заклинания из сфер Зла, Огня и Разрушений.

ОБЩЕСТВО ОГНЕННЫХ НЬУТОВ

Огненные ньюты проживают в жестоких, военных сообществах, управляемых жрецами. Встречаемые вне своих поселений, они обычно карательная экспедиция, которой необходимо уничтожить врага – человеческий поселок, сообщество гуманоидов, и даже другое племя огненных ньютов. Для воина ньютов, считается большой честью уничтожить выплывшийся молодняк в выводковой камере вражеского племени.

Лагерь ньютов содержит не способный сражаться молодняк (равный всему количеству взрослых особей) и яйца (150% от количества всех взрослых). Яйца спрятаны в секретной, хорошо охраняемой выводковой камере.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Огненные ньюты, местные жители Пиков Пламени, цепи вулканов в южной части Чалта.

Они также встречаемы в вулканических регионах по всему Фаэруну, включая регионы вокруг Озера Пара и Острова Арнрок, Горы Хотнау (в Лесах Невервинтера), и горах Тармиша. Были замечены военные группы в теплых пещерах под Холмами Утраченных Душ, хотя, насколько известно, в этом регионе не отмечено вулканической активности.

Волосатый Паук Мелкое насекомое

Кубики Хит-Поинтов:	1/8d8 (1 хп)
Инициатива:	+2 (Ловк)
Скорость:	6м., взбираясь 3м.
КД:	20 (+2 Ловк, +8 размер)
Атаки:	Укус +3 рукопашный
Повреждение:	1d2-5 плюс яд
Заним. Прост-во/Зона действ:	15см. на 15см./0м.
Специфические атаки:	Яд
Специальные качества:	Иммунитет к ядам
Спас-броски:	Стойк +2, Рефл +2, Воля +0
Параметры:	Сила 1, Ловк 14, Тело 10, Интл –, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +6, Прыжки +4, Отслеживание +15, Скрытность +25
Климат/Тер. Обитания:	Теплые и умеренные земли, подземье
Организация:	Талисман (1) или рой (2-20)
Серьезность Вызова:	1/2
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральное
Улучшенный:	–

В Подземье распространено несколько разновидностей пауков, обычно рядом с поселениями дроу. Здесь они живут в безопасности, так как пауки священные животные Лолт, плюс большое количество пищи, встречаемое в окрестностях больших городов, позволяет паукам процветать на территориях контролируемых дроу, во всем Подземьи.

Паук Мечник Большое насекомое

Кубики Хит-Поинтов:	5d8+10 (32 хп)
Инициатива:	+0
Скорость:	6м., взбираясь 6м.
КД:	17 (-1 размер, +8 природный)
Атаки:	8 ног +6 рукопашный, укус +1 рукопашный
Повреждение:	Нога 1d6+4, укус 1d8+2 плюс яд
Заним. Прост-во/Зона действ:	3м. на 3м./1,5м.
Специфические атаки:	Напарывание, яд
Специальные качества:	–
Спас-броски:	Стойк +6, Рефл +1, Воля +1
Параметры:	Сила 18, Ловк 10, Тело 14, Интл –, Мудр 11, Обн 3
Навыки:	Взбирание +14, Прыжки +13, Отслеживание +15, Скрытность +7
Климат/Тер. Обитания:	Теплые климатом леса и подземье
Организация:	Одиночное или выводок (2-5 в загонах дроу)
Серьезность Вызова:	5
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральное
Улучшенный:	–

ВОЛОСАТЫЙ ПАУК

Эти, размером с руку, но с опасным укусом, волосатые пауки, встречаются в джунглях, Подземье, гробницах и пещерах. Они не плетут свои собственные паутины, но с легкостью передвигаются по паутине других пауков.

У этих пауков темновидение в диапазоне 18 метров.

ПАУК,
ПОДЗЕМНЫЙ



Первичное и вторичное повреждения временная потеря по 1d6 пунктов Силы.

Навыки: У пауков мечников расовые бонусы +4 к проверке Скрытности, +6 к проверке Прыжков и +12 к Отслеживанию.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Мечники уроженцы джунглей Мхайр, расположенных далеко на юге. Они способны переносить широкий диапазон колебаний температуры, и проживать в различных условиях. Они были довольно давно завезены в Подземье торговцами дроу. Их очень часто содержат как домашних животных, и используют в войнах темные эльфы поклоняющиеся Лолт, пауков контролируют жрицы Королевы Пауков.

ПЕРИТОН

Средний Магический
Зверь

Кубики Хит-Поинтов:

5d10+5 (32 xp)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 6м., полет 18м. (плохая)

КД: 16 (+3 Ловк, +3 природный)

Атаки: 2 когтя +8 рукопашный, 2 удара +6

рукопашный, укус +6 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+3, удар 1d3+1, укус 1d6+1

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Вырывание сердца

Специальные качества: снижение повреждений 10/+1, острый нюх

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +7, Воля +2

Параметры: Сила 17, Ловк 16, Тело 12, Интл 10, Мудр 13, Обн 10

Навыки: Бесшумное передвижение +5, Запугивание +2, Знание Дикой Природы +9, Отслеживание +9, Прислушивание +5

Отличительные Черты: Атака в Полете, Мультиатака

Климат/Тер. Обитания: Леса, холмы и горы с умеренным климатом

Организация: Одиночное, пара или гнездо (4)

СРАЖЕНИЕ

Волосатые пауки охотятся группами, нападая толпой на своих жертв, и откусывают от них большие куски плоти. До сорока пауков, в одно время, могут напасть на одно существо Среднего размера.

Яд (Экс): При укусе паука, жертва должна пройти проверку Стойкости (КС 11), или быть поражена ядом. Первичное и вторичное повреждения временная потеря по 1 пункту Ловкости.

Навыки: У волосатых пауков расовые бонусы +4 к проверке Скрытности, +6 к проверке Прыжков и +12 к Отслеживанию.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Иногда, волосатых пауков используют в качестве талисманов маги и чародеи (в особенности маги дроу), так как они способны переносить небольшие предметы, и лазить по стенам и потолкам. Они следуют стандартным правилам талисманов, написанных в 3 Главе *Руководства Игрока*. Они не дают каких-то необычных способностей своим хозяевам.

ПАУК МЕЧНИК

Мечники достигают в диаметре до 3,6 метров, и обладают гладким, волосатым, черным телом, на котором видны полосы темно коричневого меха. На их ногах расположены хитиновые пластины, с рельефными, острыми краями, способными резать словно мечи, именно благодаря им паук получил свое название.

СРАЖЕНИЕ

Мечники наносят удары в рукопашном бою своими мечеподобными клинками на ногах. Они могут направлять атаки против существ, расположенных со всех сторон паука, но обычно не используют более четырех ног одновременно, на одного противника.

Напарывание (Экс): Против грозно выглядящей жертвы, паук применяет следующую тактику, он высоко подпрыгивает вверх, и приземляется сверху на оппонента, соединяя все свои восемь ног в единый плотный клинок. Он проводит лишь один бросок атаки (+5 рукопашный), но при успешном броске, оппонент Маленького и меньшего размера переносит повреждение от трех ног, Средний от четырех, Большой от пяти, Огромный шести, Гаргантюан и больше от восьми конечностей паука. Если паук приземляется с высоты более 6 метров для проведения этой атаки, к повреждению каждой ноги, он прибавляет по 1 пункту.

Яд (Экс): При укусе паука мечника, жертва должна пройти проверку Стойкости (КС 16), или быть поражена ядом.



Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 6-10 КХП (Средний); 11-15 КХП (Большой)

Как охотники, убивающие животных для получения лишь трофеев, перитоны охотятся на людей, чтобы лишь вырвать у них сердце.

Перитоны обладают телом гигантского 2,1 метрового орла, и головой демонически выглядящего, фиолетового оленя. Не летая столь высоко, как хищные птицы перитоны предпочитают летать невысоко над землей, вдоль дорог, накидываясь на ничего не ожидающих путников своими когтями, рогами и опасным укусом.

Своим появлением перитоны обязаны ошибочным действиям богов, они самые неудачные существа вселенной. Они ненавидят жизнь. Перитоны верят, что они преобразятся в лучшую сторону, если найдут великолепное человеческое или другого гуманоида сердце. Перитоны живут ради этого шанса, найти великолепное сердце, вырвать его свежим и съесть, и превратится в мечтаемый образ. Некоторые перитоны верят, что прекрасное сердце должно быть съедено у специально выращенных гуманоидов, они заставляют их голодать, считая это «приготовлением», а иногда для выращивания заставляют спариваться. Но, какими эффективными не были методы перитонов, они сделали лишь один заключительный вывод: Перитоны несут тень своей судьбы, и насылают эту тень на тех, чье сердце они поглотили.

Перитоны понимают Общий язык, и один дополнительный язык за каждую единицу бонуса Интеллекта, но не способны говорить.

СРАЖЕНИЕ

Перитоны стараются скрыться за гребнем холмов, или позади небольшой рощи деревьев, чтобы затем нанести внезапную пикирующую атаку на наиболее уязвимо выглядящего противника. Против слабых или не магических противников проведя атаку, они снова кружат сверху, готовясь вновь нанести пикирующую атаку. Против магических существ, или если утрачен эффект внезапности, перитон бросается в ближний бой, используя крылья, чтобы напрыгнуть и накрыть врага во весь рост, размахивая своими тяжелыми рогами, царапая когтями, и кусая «мягко выглядящих» противников.

Вырывание Сердца (Экс): Обычно перитоны удерживают свои атаки когтями и ртом до последнего момента, из-за всепоглощающего желания отведать сердце противника. Перитоны всегда используют возможность нанести смертельный удар беспомощной жертве, той, что ограничена в действиях, удерживаема, спит, парализована или без сознания. Как полнораундовое действие, занимает прицеливание перитона для проведения автоматически критического попадания. Если защищающийся выживает от удара, он обязан пройти проверку Стойкости (КС 10+причиненное повреждение) или умереть. Если смертельный удар убивает защищающегося, перитон пожирает его сердце. Персонаж чье сердце было вырвано таким способом, не может быть возвращен к жизни заклинанием *оживить погибшего*, но заклинание *воскрешение* действует.

ОБЩЕСТВО ПЕРИТОНОВ

Иногда перитоны летают и охотятся группами, но им тяжело сотрудничать в бою, каждый перитон боится что другой, а не он съест великолепное сердце, в котором лежит ключ к освобождению. У них мало интереса к сражению с механизмами, нежитью, гнусом, бестелесными существами и другими созданиями, не обладающими сердцем. Эльфы (но не полу-эльфы), также попадают в список мало интересующих жертв перитона. Перитон убивший эльфа со злобы, никогда не будет поглощать его сердце.

В КОРОЛЕВСТВАХ

На Севере, в Мировом Хребте, Король Обоулд, вожь орков Цитадели Множества Стрел, заключил удачную сделку с перитонами. В обмен на рабов и заключенных, перитоны охраняют восточные границы от незваных гостей, позволяя полностью сфокуси-

роваться ему на Серебряных Кордонах на юге. Это не сложная сделка, так как перитоны убивают любого, кто двигается.

ПЛАШЕВИК. ЛОРД

Огромный Необычный

Кубики Хит-Поинтов:

9d8+45 (85 хп)

Инициатива: +5 (+1 Ловк,

+4 Улучшенная инициатива)

Скорость: 3м., полет 15м.

(средняя)

КД: 17 (+1 Ловк, +8 при-

родный, -2 размер)

Атаки: Удар хвостом +12 рукопашный, укус +7 рукопашный

Повреждение: Удар хвостом 2d6+8, укус 2d4+4

Заним. Прост-во/Зона дейст: 4,5м. на 4,5м./3м. (укус 1,5м.)

Специфические атаки: Стон, поглощение, активация заклинаний, управление плащевиками

Специальные качества: Теневое перемещение, перемещение в планах, УМ 18

Спас-броски: Стойк +8, Рефл +6, Воля +9

Параметры: Сила 26, Ловк 13, Тело 20, Интл 18, Мудр 17, Обн 15

Навыки: Бесшумное Передвижение +10, Искусство в Магии +13, Знание (магии) +13, Отслеживание +12 Скрытность +3

Отличительные Черты: Сражение в слепую, Боевые Рефлексы, Молниеносные Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Экспертность

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное или рой (1 плюс 2-7 плащевиков)

Серьезность Вызова: 7

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Лорды плащевиков – представители главенствующей подрасы, страшной подземной расы плащевиков. Они выглядят как большие плащевики, обычно встречаются или в виде черного плаща, такой вы можете увидеть надетым на огра или небольшого великана, или раскрыты в виде летучей мыши, с когтями будто из слоновой кости на черных крыльях. Их плоское тело на брюшной части белое, морда с красными глазами, иглообразными клыками и рогами, хвост хлесткий, кнутоподобный.

Как и у плащевиков, разум лордов плащевиков слишком чужд пониманию людей, именно поэтому до сих пор не было ни одного успешного контакта общения с ними.

СРАЖЕНИЕ

В первую очередь эти создания используют свой стон, чтобы проредить ряды нападающих. Когда часть оппонентов убегают в испуге, или испытывают тошноту, или замерли, лорд плащевик нападает на самого сильного или могущественного врага (обычно мага) и старается захватить этого персонажа, не останавливаясь сражаться в это время с остальными соперниками, используя для этого сильный, с шипастыми костными выростами хвост.

Стон (Экс): Как свободное действие, при желании лорд плащевик способен выпускать опасный дозвуковой стон, если он используется, то в этом раунде плащевик не может проводить укус. Варьируя частоту и мощь стоны, плащевик способен создавать один из четырех эффектов:

Нервозность: Все кто в пределах 27 метров от плащевика, переносят –2 моральный штраф к броскам атаки и повреждений.

ЛОРД
ПЛАШЕВИК

Те же, кто слышат эти звуки на протяжении 6 непрерывных раундов, обязаны пройти проверку Воли (КС 16) или войти в транс, и быть не способными самостоятельно атаковать и защищать себя до тех пор, пока стон не прекратится. Оппоненты успешно прошедшие проверку, должны выполнять её в следующем раунд снова, если стон не прекращается.

Страх: Все кто в пределе 12 метров от лорда плащевика должны провести проверку Воли (КС 16) или убежать в ужасе в течение 2 раундов.

Тошнота: Любой, кто находится в пределах 12 метрового конуса от плащевика должен провести проверку Стойкости (КС 16) или их охватит тошнота и слабость. Пораженные персонажи падают на землю и не могут выполнять никаких действий, включая собственную защиту в течение 1d4+1 раунда.

Стопор: Отдельный персонаж в пределах 15 метров от лорда плащевика обязан пройти проверку стойкости (КС 16) или он остановится будто под воздействием заклинания *удержание монстра* на 6 раундов. Этой способностью плащевик способен удерживать лишь одну жертву, если он решит переключиться на другого и воздействовать стопором на другого противника, то предыдущий эффект аннулируется.

Захватывание (Экс): Лорд плащевик может попытаться захватить врага размером Большой или меньше по размеру. Плащевик проводит атаку захвата, не вызывая при этом благоприятной атаки. Если удержание успешно, то он свободно может использовать свой кнутовидный хвост, и в то же время кусать захваченную жертву. Укус против захваченной жертвы лорд плащевик проводит с +4 бонусом к атаке.

Атаки проводимые на плащевика, который удерживает жертву, поровну разделяют нанесенные повреждения на жертву и плащевика 50% на 50%.

Активация заклинаний: Лорды плащевики используют заклинания как маги 9-го уровня, эта способность повышается с каждым новым размером и Кубиком Хит-Поинтов. Они хорошие специалисты в заклинаниях подшколы теней, включая эти заклинания: 1-й – *леденящее прикосновение, ослабляющий луч, сон*; 2-й – *расплывчатость, тьма, испуг, спектральная рука*; 3-й – *газообразная форма, не определение, призрачный скакун*; 4-й – *бессилие, черные цупальца Эварда, страх, малое создание, теневое колдовство*; 5-й – *великое теневое колдовство, большое создание, прохождение сквозь стены, теневое заклятие*; 6-й – *великое теневое заклятие, тени*; 7-й – *фазовая дверь, теневая ходьба*; 8-й – *эфирность, лабиринт*; 9-й – *высасывание энергии*.

Лорды плащевики активируют свои заклинания, используя лишь вербальные компоненты.

Управление плащевиками (Экс): Лорды плащевики руководят общинами плащевиков являясь беспрекословными лидерами для обычных плащевиков.

Теневое Перемещение (Спр): У лордов плащевиков есть способность к манипулированию тенями. Эта сила эффективна лишь в затемненных, тенистых зонах и имеет следующие эффекты:

Неясные очертания: На 1d4 раунда плащевик получает 1/4 укрытия.

Танцующие изображения: Это подобно эффекту заклинания *зеркальные отображения* с активированные магом 9-го уровня.

Молчаливое изображение: Подобно эффекту заклинания *молчаливое изображение* задействованному магом 9-го уровня.

Перемещение по Планам (Спр): При желании лорд плащевик способен перемещаться в и обратно из Плана Теней. Один раз в день он способен перемещать с собой до семи плащевиков в таком путешествии, как заклинанием *Перемещение по планам*.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Плащевиков и лордов плащевиков можно встретить по всему Подземью в Королевствах. Города плащевиков основываются лишь если лорды плащевики собираются вместе. Наиболее известный город плащевиков в Забытых Королевствах – Рринглор Норот, расположенный глубоко под Марширующими Горами в Калимшане. Этот древний город существовал еще десять тысяч лет назад, это отмечено в легендах dwarфов, и нет никаких данных что в нем происходили какие-то изменения. Согласно некоторым философам dwarфов, плащевики как-то живут в отдельности от потока времени.

В Рринглор Нороте, как и в других городах плащевиков, правят двенадцать лордов плащевиков, периодически собираясь на совет, сливаясь своими телами в единый шар серой материи называемый Теневой Конклав. В таких заседаниях лорды полу-

чают единство мыслей, что позволяет им быстро принимать решения в отношении дальнейшего правления. Окончив собрание, они вновь приобретают свои истинные тела и отправляются воплощать в жизнь решения принятые на конклаве.

ПРОКЛЯТЫЙ ВОИТЕЛЬ

Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов: 4d12 (26 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 6м. (шплинтовая или окаймленная кольчуга); базовая 9м.

КД: 16 (+6 шплинтовая или окаймленная кольчуга)

Атаки: Боевой топор +5 рукопашный; или длинный меч +5 рукопашный

Повреждение: Оружие 1d8+4

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специальные качества: Нежить

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +1, Воля +4

Параметры: Сила 16, Ловк 11, Тело –, Интл 5, Мудр 11, Обн 6

Навыки: Взбирание +10, Прыжки +10, Отслеживание +9

Отличительные Черты: Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное или группа (2-12)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Улучшенный: –

Проклятые воители, магически созданная нежить, сразу же после смерти воина, поэтому они всегда сохраняют хотя бы, минимальный интеллект. Их возможно создать из тел воинов как минимум 4-го уровня, которые являются мертвыми не больше одного дня.

СРАЖЕНИЕ

Будучи в прошлом солдатами, проклятые воители сохраняют свою силу и навыки, а также жажду к сражениям. Они вооружены тем оружием, которое было у них при жизни, хотя они не способны использовать стрелковое оружие. Им можно отдать приказ к метанию копий, но они будут выполнять



это с минимальной точностью (бонус атаки +0).

Проклятые воители способны выполнять простые приказы, такие как «наступать и атаковать врага», и тому подобные. Будучи не слишком высокоразвитыми, сложные приказы вводят их в состояние замешательства. Приказы состоящие не более чем из 12 слов не вызывают проблем; но существует 5% накапливающие за каждое дополнительное слово после двенадцати, что проклятый воитель не воспримет приказ – делает наоборот, впадет в состояние берсерка и будет атаковать всех вокруг него, или же замрет на месте ничего не делая. Этот процент удваивается если проклятые воители находятся в Рашемене, где могущественная магия духов земли, разрушает злые некромантные заклинания Красных Магов. Помимо этого, проклятые воители переносят штраф –2 к броскам атаки в сражении с Раашемарскими духами природы или Ведьмами Рашемена.

Нежить: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум эффектам, яду, сну, парализу, ошарашиванию и болезни. На них не действуют критические удары, временные повреждения, высасывание параметров и энергии, смерти от массивных повреждений.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Существование проклятых воителей связано с защитой Тэя и выполнением безумных схем его правителей. Первым создал их, более двадцати лет назад, Сзасс Там, Залкир Некрамантия, для Красных Магов Тэя, направив их на захват Рашемена. Легион Миркула, военизированная сила состоящая практически только из проклятых воителей, обрушилась на Рашемен в Год Принца (1357 ДО), но после яростного сражения, берсеркеры разбили армию. Сейчас, проклятые воители являются одной из составляющих Легиона Сирика, самого большого военного подразделения Сзасса Тама. Недавно, Там создал еще больше мертвых существ, возможно для упреждения крупномасштабного гражданского конфликта. Хотя они находятся под непосредственным управлением Тама, он преподнес в дар нескольких существ, своим надежным союзникам.

ПТЕРАФОЛЬК

Большой Перевертень (Рептилия)

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+12 (30 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 9м., полет 9м. (средняя) при помощи крыльев; полет 15м. (хорошая) в виде птеранодона

КД: 16 (-1 размер, +7 природный)

Атаки: 2 когтя +7 рукопашный; укус +2 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d6+5; укус 1d8+2

Заним. Прост-во/Зона действ.: 1,5м. на 1,5м./3м.

Спас-броски: Стойк +7, Рефл +4, Воля +6

Параметры: Сила 20, Ловк 11, Тело 16, Интл 10, Мудр 15, Обн 9

Навыки: Взбирание +12, Отслеживание +8, Прислушивание +8, Прыжки +8

Отличительные Черты: Атака в полете в виде птеродактиля, Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное, летная группа (11-30), или племя (31-100)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 5-12 КХП (Большой)

Эти рептилиевидные люди ящеры, промышляют в темных джунглях, преобразовывая свою форму в птеранодона, чтобы набрасываться на своих жертв.

В своей естественной форме, птерафольков часто воспринимают за людей ящеров, хотя они больше по размеру и худощавее, также не обладают хвостами. Мелкие, гладкие чешуйки покрывают их тела, варьирующиеся в цвете от оливково зеленого, до притемненного желто-коричневого цвета. Их руки вытянуты, и оканчиваются длинными ногтями, которые они применяют, чтобы цапать своих оппонентов, в то время, как их когтистые ноги, помогают им лучше взбираться по отвесным поверхностям.

Птерафольки обладают двумя дополнительными формами-обликами. Они способны превращать свои руки в мощные, кожистые крылья, дающие им возможность полета, хотя в этом облике они неповоротливы и медленны. В этой форме, они все

также способны применять свои когти, для атаки оппонентов стоящих на земле, хотя после атаки, они обязаны немедленно приземлиться. Их третья форма-облик, небольшой птеранодон, с размахом крыльев в 4,5 метра. В этой форме, они способны атаковать своими когтистыми ногами (бонус атаки и повреждений не изменяются), и приобретают бонусную черту, Атака в Полете.

Птерафольки разговаривают на Драконьем.

СРАЖЕНИЕ

Птерафольки – плохие и противные по характеру, им нравится своя собственная грубость. Они мало заботятся о разработке стратегии, хотя известно, что они планировали набеги на небольшие поселки. Они предпочитают атаковать с воздуха, набрасываясь на оппонентов, быстро меняя облик в это время, приобретая руки. В больших группах, они изредка используют оружие, наподобие больших зазубренных копий (бонус атаки +8 рукопашный, повреждение 1d8+7)

В КОРОЛЕВСТВАХ

Птерафольки происходят родом из джунглей Чалта, делят территорию и ресурсы со своими соперниками, племенами людей и гоблинов. Группа из нескольких дюжин птерафольков, принимала участие в нападении Каверина Эбонхэнда, на древний Чалтийский город Мезро в Год Виверны (1363 ДО), но они разбежались, после того как человеческий предводитель, был убит защитниками города.



СИВ

Средний Гуманоид (Водный)

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 12м., влывавь 6м.

КД: 13 (+1 Ловк, +2 природный)

Атаки: Сеть +2 стрелковый; или сьянгхэм +1 рукопашный; или праща +2 стрелковый

Повреждение: Сеть (опутывание); или сьянгхэм 1d6; или праща 1d4

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специальные качества: Устойчивость к холоду, хождение по воде

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +1, Воля +0

Параметры: Сила 10, Ловк 12, Тело 10, Интл 10, Мудр 10, Обн 9

Навыки: Отслеживание +3, Прислушивание +4

Отличительные Черты: Квалификация в Экзотическом оружии (сеть), Квалификация в Экзотическом оружии (сьянгхэм)

Климат/Тер. Обитания: Болота

Организация: Одиночное, патруль (4), отряд воспитанников храма (16) или селение (30-180)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Улучшенный: По классу персонажа

Сивы – расчетливые, лягушко-головые гуманоиды, воспитывающиеся, как хорошо натренированные монахи.

Цвет их кожи варьирует от бледно-зеленого, до темно-голубого. На ощупь кожа прохладная и влажная, как у лягушки. Ростом сивы не выше 1,5 метров и весом около 45,3 кг. У них длинные, утонченные пальцы, и перепончатые ноги. Они дышат воздухом, и предпочитают находиться вне воды, хотя при необходимости они способны плавать.

Информация, приведенная выше, описывает, сива, воина 1-го уровня.

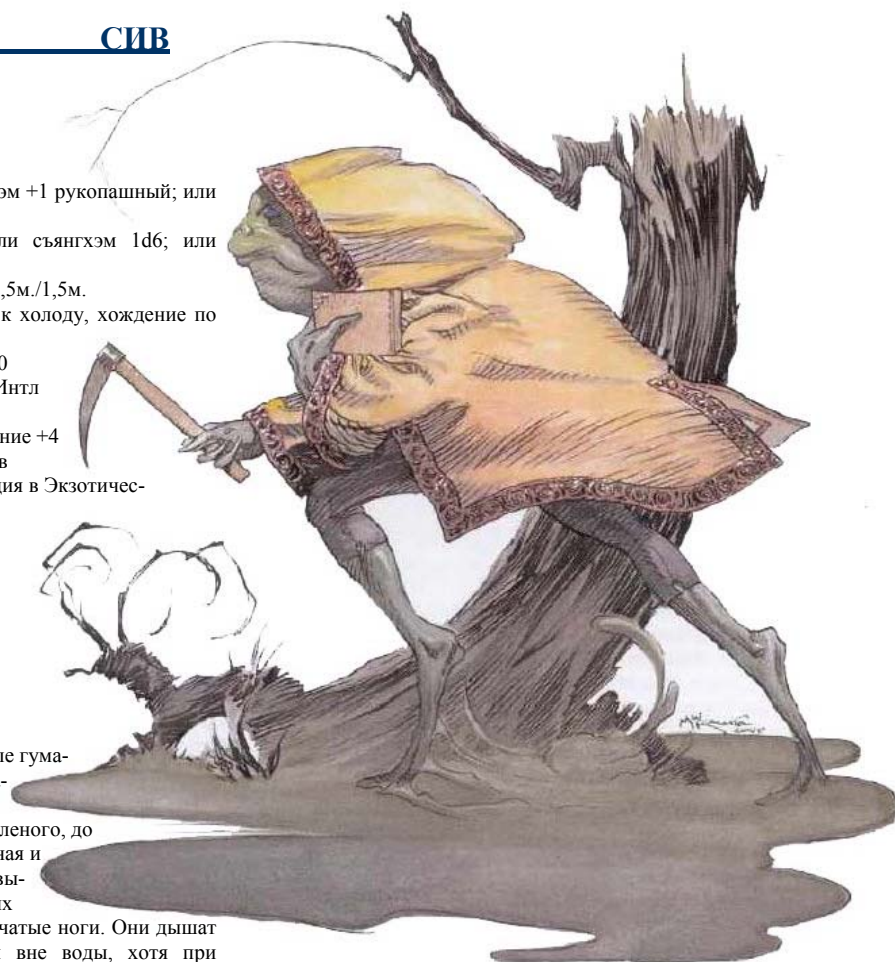
СРАЖЕНИЕ

Сивы, сражаются в соответствии с тактической ситуацией. Они предпочитают избегать прямого сражения с мощными противниками, которых перед этим не «обработали», своими пращами и сетями. Для полного преобладания над врагом, они используют свою способность хождения по воде, чтобы перехитрить, и напасть с тыла и флангов на врага, который осмелился войти в их болота. Их предпочтительным оружием являются сьянгхэм и сеть.

Хождение по Воды (Спр): В нормальных условиях, сив способен передвигаться по поверхности водных участков, топей, болот и других жидких поверхностей, так будто он передвигается по обычной земле. Сив, желающий применить эту способность в условиях боя, должен успешно пройти проверку Ловкости (КС 10) в свое действие. Провал означает, что сив потерял устойчивость, и провалился под поверхность воды, но он все равно способен нормально действовать в этом раунде. Возвращение в состояние хождения по воде, цельнораундовое действие. Сивы прошедшие проверку Ловкости, могут использовать даже свой навык Акробатики на воде, так будто они находятся на плотной поверхности. Вода, на которой образованы небольшие волны, повышают КС до 20, хотя всплески, проводимые людьми по воде, обычно не настолько сильны, чтобы вызвать действие волны. Если волны выше 15 см., сив, не способен применять свою способность хождения по воде, поэтому они предпочитают держаться рядом с болотами, стоячими озерами и другими неподвижными водоемами.

Устойчивость к холоду (Экс): Сивы, переносят лишь половину повреждений от атак холодом.

Отличительные Черты: Сивы, получают, в качестве бонусной черты Умение обращения с Экзотическим оружием (сьянгхэм).



ПЕРСОНАЖИ СИВЫ

Сивы, обычно развиваются в классе монаха, их желаемом классе. В начале, они обычно берут черты повышающие бонусы их спас-бросков. Несколько сивов способны развиваться в классе жрецов, и выбирать заклинания из сфер Воды, Закона, Зла и Смерти.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В королевствах тяжело просуществовать расе самоуверенных, свысока смотрящих на всех фанатиков мира наполненного могущественными магическими расами и сильными героями, но все же сивы пытаются. Помогает им в этом, их относительная изоляция в болотах. Они настолько преуспели в своих местных землях, что некоторые, ищущие приключений, сивы начали появляться из болот, пытаются взять под контроль низины расположенные вокруг Далекоторных Болот и Бескрайнего Болота. Сивы были откровенно удивлены, стойким отпором, оказанным им расами гоблиноидов и людей. Они не имели даже идей, что осуществление контроля в новых землях будет столь тяжелым.

СЛИЗЬ. ГХАУНАДАН

Средний Перевертень

Кубики Хит-Поинтов: 5d8+8 (30 xp)

Инициатива: +6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 9м.

КД: 19 (+2 Ловк, +7 природный)

Атаки: 2 псевдоподии +4 рукопашный; или длинный меч +4 рукопашный

Повреждение: Псевдоподия 1d6+1 плюс парализ; или длинный меч 1d8+1

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Парализ, зачаровывающий взгляд

Специальные качества: Устойчивость тупому оружию, обезоруживание, сражение в слепую, иммунности

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +6, Воля +5

Параметры: Сила 13, Ловк 14, Тело 13, Интл 13, Мудр 12, Обн 16

Навыки: Блеф +11, Дипломатия +11, Маскировка +11, Скрытность +10

Отличительные Черты: Уворачивание, Улучшенная Инициатива, Прочность

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: –

Эти отвратительные, разумные, чудовища – послушные слуги Гхаунадаура, божества друу управляющего слизями, желевиками и студнями. Гхаунаданы подобны слизям, но они весьма интеллектуальны, и способны придавать своему телу гуманоидную форму.

В своем естественном облике, гхаунадан похож на обычное существо, такое как охровый студень или зеленый слизь. Он может передвигаться, в ползуну своей скорости, сквозь небольшие трещины, решетки, или даже под дверями, в этой форме он способен находить себе дорогу по стенам и потолкам.

Раз в день, на протяжении до 15 часов, это создание способно принимать облик симпатичного гуманоида, уникального для каждого индивидуального существа. Большинство выглядит, как человеческие мужчины, но есть и такие, что принимают форму девушек друу. В этом облике они способны носить одежду и доспехи (предпочитая яркие цвета жрецов Гхаунадаура: медный, янтарный, оранжевый, красновато-коричневый, и оттенки фиалетового), и использовать оружие. Изменение формы требует 1 полный раунд.

Гхаунаданы часто проживают рядом с другими слизями и студнями, выполняя роль их лидеров. Они активные слуги своего отвратительного бога.

Гхаунаданы говорят на языках Абисса и Подземном общем подземного мира. Те же, кто работает в человеческих городах, обычно изучают и Общий.

СРАЖЕНИЕ

В форме слизи, гхаунадан бьет своими двумя псевдоподиями, причиняя повреждения ударами, и нанося на жертву парализующую слизь. В гуманоидной форме, существо предпочитает сражаться оружием, но используя действие равное перемещению, оно способно трансформировать свои руки в псевдоподии, и проводить обычные атаки.

Парализ (Экс): Атаки гхаунадаура в форме слизи способны парализовать оппонента. Жертва должна провести проверку Стойкости (КС 13) или быть парализованной на 2d6x10 минут.

Очаровывающий Взгляд (Спр): В гуманоидной форме, у гхаунадаура есть атака взглядом: Персонажи столкнувшиеся с взглядом этого существа должны выполнить проверку Воли (КС 15). Те, кто провалил проверку, воспринимают гхаунадаура так, будто его Обаяние на 2d4 пункта выше. Эта способность бесполезна в сражении, но она позволяет гхаунадану превосходно использовать навыки, основанные на Обаянии (Блеф, Дипломатия и Маскировка). Эффект длится до тех пор, пока гхаунадан находится в поле зрения, и в форме гуманоида.

Устойчивость к тупому оружию (Экс):

Полужидкое тело этого существа, переносит лишь половину повреждений от тупого оружия (булав, молотов и т.д.).

Обезоруживание (Экс): В форме слизи, гхаунадан может предвзвешивать все атаки в раунде, и выбрать обволочь оружие противника; при успешном броске атаки этого создания, оружие погружается в его тело, но гхаунадан должен хорошо зафиксиро-



вывать его в своем теле, чтобы оно не вышло из него. Чтобы высвободить оружие, персонаж должен провести проверку Силы (КС 20).

Слепое зрение (Экс): Как слизевидное существо, у гхаунадаура нет глаз, но все его тело действует как единый сенсорный орган, позволяя видеть ему окружающую обстановку в диапазоне 18 метров от него.

Иммунитет (Экс): Гхаунаданы обладают множеством иммунитетов, которые имеют слизи, хотя у них есть разум и Интеллект. Они иммунны к яду, сну, парализу, ошеломлению и полиморфу. Они не подвергаются критическим попаданиям, и, на них нельзя напасть с тыла. Эти иммунитеты одинаково работают как в гуманоидной форме так и слизи.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Активные группы гхаунадаура можно встретить в местах, где находятся враги Гхаунадаура – включая всех других божеств друу, и множества других богов связанных с расами Подземья. Несколько лагерей гхаунадаура расположено в Подгории, огромном подземелье под Ватердипом, где они проводят тщательное наблюдение за храмом Эйлистраи (возле подземного города Скуллпорт). Однако недавние слухи показывают, что гхаунаданы оперируют в человеческом облике непосредственно в самом Ватердипе.

СПЕКТРАЛЬНАЯ ПАНТЕРА

Большой Магический Зверь (Бестелесный)

Кубики Хит-Понитов: 3d10+9 (25 xp)

Инициатива: +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 12м.

КД: 15 (-1 размер, +1 Ловк, +5 природный)

Атаки: Укус +6 рукопашный

Повреждение: Укус 1d8+6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Аура страха

Специальные качества: Быстрое заживление 2, острый нюх, прикосновение призрака, спектральная форма
Спас-броски: Стойк +6, Рефл +4, Воля +3

Параметры: Сила 18, Ловк 13, Тело 16, Интл 13, Мудр 14, Обн 15

Навыки: Бесшумное Передвижение +11, Отслеживание +10, Прислушивание +10, Прыжки +7, Скрытность +3*

Отличительные Черты: Настороженность, Улучшенная Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

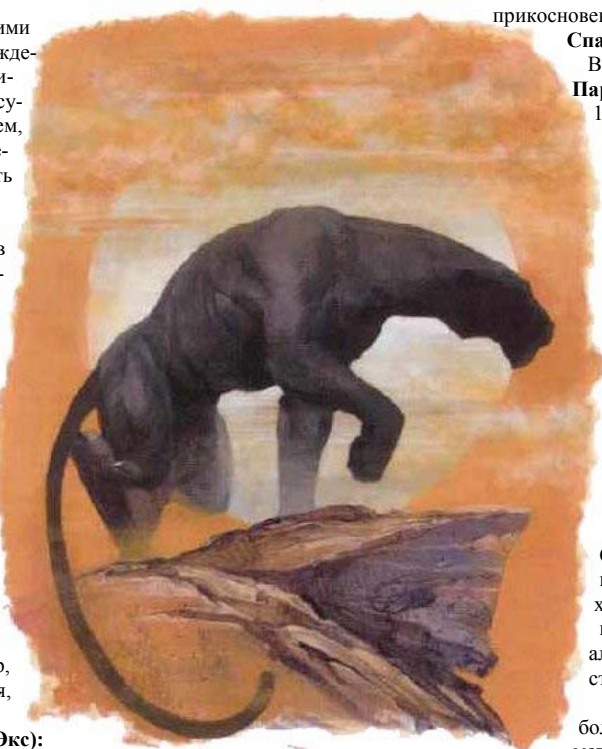
Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 4-9 КХП (Большой)

Спектральные пантеры, таинственные существа, питающиеся и страхом, и плотью своих жертв. Они предпочитают плоть интеллектуальных существ, так как вкус их страха более насыщенный.

Эти существа похожи, на очень больших черных пантер, от 3,0 до 3,6 метров в длину. Их тела просвечивающиеся и почти нереальные, но эта иллюзорность благодаря их меху. Их глаза глубокого черного цвета, и они никогда не отражают ни единого луча света падающего на них.

Спектральные пантеры обладают темновидением в диапазоне 36 метров.



СПЕКТРАЛЬНАЯ ПАНТЕРА

СРАЖЕНИЕ

Спектральные пантеры способны часами преследовать своих жертв, питаясь пока возможно, страхом своих жертв прежде чем убить их.

Аура Страх (Спр): Спектральные пантеры излучают ауру на расстоянии 9 метров от себя. Персонажи, находящиеся в этом диапазоне должны проходить проверку Воли (КС 13) каждую минуту, или начать дрожать, перенося при этом -2 штраф к броскам атак, проверкам и спас-броскам.

Спектральная форма (Спр): Три раза в день, спектральная пантера может становиться бестелесной, на промежуток времени до 10 минут. Будучи бестелесной, её КД становится 12 (-1 размер, +1 Ловк, +2 отклонение), а также она приобретает все специфические качества бестелесного существа. В этой форме, пантера чаще всего атакует, используя свою способность прикосновение призрака.

Прикосновение Призрака (Спр): Этой способностью, пантера свободно может повреждать любых бестелесных существ. В тоже время, находясь в бестелесном состоянии, она может этой способностью поражать существ, обладающих телом.

Навыки: У спектральных пантер расовый бонус +4 к проверкам Бесшумного Передвижения. * Будучи в тени, бонус скрытности существа поднимается до +8.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Спектральные пантера, совсем недавно были обнаружены в Фазруне. Внимание исследователей к ним, было привлечено повышенным количеством ужасных смертей за недавние годы, от Ватердипа до Хлондета. Все жертвы были теневыми магами – таинственными заклинателями, изучающими таинственную силу теней. Следователи поговаривают, что пантер могло привлечь применение этой магии, или же у теневых магов появился могущественный враг, способный использовать пантер в качестве наемных убийц.

По другим же предположениям, заклинания используемые магами, могли призвать неконтролируемых заклинателями пантер, которые и погубили всех своих призывателей.



СТРАЖ БЭЙНА

Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов: 4d12 (26 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 9м.

КД: 13 (+3 природный)

Атаки: 2 когтя +3 рукопашный; или длинный меч +3 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4-1, или длинный меч 1d8+1

Заним. Про-во/Зона Воздейст: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические Атаки: Магическая стрела

Специальные Качества: Мерцание, иммунности, нежить

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +1, Воля -1

Параметры: Сила 12, Ловк 11, Тело - , Интл 9, Мудр 12, Обн 13

Навыки: Бесшумное Передвижение +7, Отслеживание +8,

Поиск +4, Прислушивание +8, Скрытность +7

Отличительные Черты: Сражение вслепую

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное или отряд (3-10)

Серьезность Вызова: 2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злой

Улучшенный: -

Стражи бэйна – ожившие скелеты, поднятые злыми жрецами для службы в роли охраны.

Эти существа выглядят, как и обычные скелеты. Однако, магические силы которыми они наделены, отличают их.

Создать стража бэйна, способен жрец как минимум 14-го уровня, применив заклинание *создание нежити*.

СРАЖЕНИЕ

Стражи бэйна – молчаливые, но разумные, злые слуги, обладающие независимым, обоснованным и жестоким поведением. Они способны сражаться любыми видами оружия, или же своими руками.

Магическая Стрела (Мчк): Раз в 3 раунда, страж бэйна способен применять заклинание *магическая стрела*, как волшебник 4-го уровня. При активации образуется две стрелы, повреждающие 1d4+1 пункта за каждую.

Мерцание (Мчк): Каждые 10 минут, страж бэйна способен активировать заклинание *мерцание*, как волшебник 4-го уровня.

Нежить: Иммунитет к эффектам, воздействующим на разум эффектам, яда, сна, парализа, ошарашиванию и болезни. На них не действуют критические удары, временные повреждения, высасывание параметров и энергии, смерти от массивных повреждений.

Иммунности (Экс): Стражи бэйна иммунны к холоду. Они получают лишь половину повреждений от колющего и рубящего видов оружия.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Первыми, кто в тайне разработал технику создания этих стражей, были жрецы бога Бэйна, но, спустя время эта техника распространилась широко среди других культов злых богов. Тэйская ветвь церкви Йачту Ксвима особенно широко использует изготовление этих существ, они служат в качестве стражей храмов во всех Тэйский торговых анклавах по всему Фазруну. Также они весьма популярны среди последователей Велшаруна, полубога личей, большое количество встречается в Кузне Череп и Костяной Баталии, а также в юго-западных областях Анауроча.

ОГРОМНОСТРАЖИ

Некоторые стражи экипированы в черные, тенистые доспехи, настолько прозрачные, что их кости видно сквозь доспехи, а в их глазницах пылают красные огни. Эти огромностражи получают +1 бонус уклонения к своему КД от спектрального доспеха, и имеют способность видеть невидимые объекты и существа.

Создать огромностража способен жрец как минимум 16-го уровня, при помощи заклинания *создание нежити*.

ТВАРИ МАЛАРА

Форма Охотничьей Пантеры

Средний Перевертень

Кубики Хит-Поинтов:

9d8+45 (85 хп)

Инициатива:

+10 (+6 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость:

18м.

КД:

21 (+6 Ловк, +5 природный)

Атаки:

2 когтя +12 рукопашн, укус +10 рукопашный

Повреждение:

Коготь 1d4+2, укус 1d6+1

Заним. Прост-во/Зона дейст: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки:

Наскок, улучшенный захват, Царапанье 1d4+1

Форма Когтистого Изничтожителя

Средний Перевертень

9d8+45 (85 хп)

+6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

6м., карабкаясь 6м.

23 (+2 Ловк, +11 природный)

Укус +16 рукопашный, 4 когтя +14 рукопашный

Коготь 1d6+5, укус 2d6+10

1,5м. на 1,5м./1,5м.

Улучшенный захват

Специальные качества:

Оборотничество, снижение повреждений 5/+1, регенерация 6, иммунитет к страху, обоняние

**Спас-броски:
Параметры:**

Стойк +11, Рефл +12, Воля +8
Сила 15, Ловк 22, Тело 20
Интелл 10, Мудр 15, Обн 17

Навыки:

Бесшумное Передвижение +17, Баланс +18,
Знание Дикой Природы +8,
Карабкање +5, Отслеживание +11,
Плавание +5, Прислушивание +11,
Прыжки +14, Скрытность +17

Отличительные Черты:

Боевые Рефлексы, Мультиатака,
Настороженность, Улучшенная Инициатива
Искусное обращение с Оружием (коготь), Искус-
ное обращение с Оружием (укус), Чтение следов

Климат/Тер. Обитания:

Любая земля

Организация:

Одиночное, пара, отряд (3-6)

Серьезность Вызова:

11

Сокровище:

Нет

Мировоззрение:

Всегда хаотично злое

Улучшенный:

—

Оборотничество, снижение повреждений 5/+1, регенерация 6, иммунитет к страху

Стойк +11, Рефл +8, Воля +8

Сила 30, Ловк 14, Тело 20

Интелл 10, Мудр 15, Обн 17

Бесшумное Передвижение +5,

Знание Дикой Природы +8,

Карабкање +21, Плавание +13,

Отслеживание +11, Прислушивание +11,

Прыжки +14, Скрытность +5

Боевые Рефлексы, Настороженность,

Мощная Атака, Мультиатака, Улучшенная

Инициатива, Улучшенные критические

удары (19-20 коготь)

Любая земля

Одиночное, пара, отряд (3-6)

11

Нет

Всегда хаотично злое

—

Форма Летучей Мыши**Средний Перевертень**

9d8+45 (85 хп)

+6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

3м., полет 9м. (неповоротливый)

17 (+2 Ловк, +5 природный)

Укус +10 рукопашный

Укус 1d6+4

1,5м. на 1,5м./1,5м.

—

Оборотничество, снижение повреждений 5/+1,

Регенерация 6, иммунитет к страху.

Стойк +11, Рефл +8, Воля +8

Сила 17, Ловк 15, Тело 20, Интелл 10, Мудр 15, Обн 17

Бесшумное Передвижение +5, Карабкање +6, Отслеживание +11,

Плавание +6, Прислушивание +11, Прыжки +7,

Скрытность +5

Атака в полете, Боевые Рефлексы, Настороженность,

Улучшенная Инициатива, Улучшенный Критический Удар (укус),

Искусное Обращение с Оружием (укус)

Любая земля

Одиночное, пара, отряд (3-6)

11

Нет

Всегда хаотично злое

—

Кубики Хит-Поинтов:**Инициатива:****Скорость:****КД:****Атаки:****Повреждение:****Заним. Прост-во/Зона действ:****Специфические атаки:****Специальные качества:****Спас-броски:****Параметры:****Навыки:****Отличительные Черты:****Климат/Тер. Обитания:****Организация:****Серьезность Вызова:****Сокровище:****Мировоззрение:****Улучшенный:**

Служащие богу кровавой охоты, Твари Малара имеют три формы, для своей дикой охоты, чтобы преследовать, раздирать и даже уничтожать в полете своих жертв. В отличие от стандартных животных, эти существа движимы одной целью, найти и уничтожить. Погибнув, тварь присоединяется к своему божеству в его пантеоне, где она будет награждена и реинкарнирована, если в течение своей жизни она великолепно охотилась.

У всех трех форм, черный блестящий мех, с красными пятнами, расположенными на морде, лапах и холке. Красные пятна напоминают брызги крови.

В форме грациозной пантеры, с высоко поднятыми ушами и мерцающими глазами, эти твари предпочитают выслеживать свои жертвы. Охотничья пантера обладает острым чутьем и исключительными боевыми и подвижными параметрами, а также имеет дикое боевое способности, чтобы уничтожать своих противников. В этой форме тварь занимает в длину около 1,5 метра, и весит от 56,3 кг до 67,5 кг.

В форме широкого когтистого изничтожителя она значительно тяжелее и плотнее, и используется для более серьезного боя. По внешнему виду она напоминает россомаху, с чрезвычайно широким ртом и четырьмя лапами с закрученными, напоминающими скимитары когтями. Его задние мощные лапы способны «подталкивать» тело вперед, а передние с когтями цепляться, таким образом позволяя ему прекрасно взбираться по деревьям и горным поверхностям, несмотря на то что он весит около 225 кг.

Форма летучей мыши не очень хороший летун, но она все же способна выслеживать и преследовать своих жертв, которых невозможно поймать на земле. Тварь обладает всеми экологическими способностями истинных летучих мышей, чувствуя себя не комфортно в воздухе, она всегда наготове, чтобы принять одну из более боевых форм, для нападения на какую-нибудь, не летающую жертву.

СРАЖЕНИЕ

В форме охотничьей пантеры, она способна выматывать своих противников, или перепрыгивать через более сильных соперников, нападая прямо на магов и чародеев.

Царапанье (Экс): пантера, которой удалось осуществить удержание способна выполнить две царапающих атаки своими задними ногами (+8 рукопашный), причиняя повреждение 1d4+1 пунктов. Если пантера запрыгивает на оппонента, она также дополнительно способна поцарапать его.

Форма когтистого изничтожителя предпочитает иную форму атаки. Он хватается своего соперника зубами, и удерживает его, в то время как проводит атаки всеми четырьмя своими лапами.

Форма летучей мыши слабый боец, но все же она способна провести такую атаку набрасываясь на свою жертву пикируя сверху на неё.

Изменение формы (Спр): Смена одной из трех форм для Твари Малара занимает полный раунд, принятие новой формы и её функционирование начинается в начале следующего действия. Каждый раз, когда она принимает новую форму, она вылечивает свою обычную дневную норму лечения 8 хит-поинтов. К вниманию, эта способность позволяет им вылечить такие смертельные повреждения, которые невозможны их обычной регенерацией. Очень часто они забывают об этом факте, сражаясь до смерти, вместо того, чтобы отступить и восстановиться, и снова кинуться в бой.

Регенерация (Экс): Твари Малара восстанавливают по 6 хит-поинтов за раунд. Божественная магия и благословленное оружие наносят им полное повреждение.

Атакующий прыжок (Экс): Только для охотничьей пантеры: В прыжке на врага, в первом раунде она способна провести все атаки, даже если она тратила действие на передвижение.

Улучшенный захват (Экс): Только когтистый изничтожитель: Для использования этой способности, Тварь Малара должна провести свою атаку с помощью укуса.

Навыки: Во всех своих формах, существа получают расовый бонус +4 к проверкам Прислушивания и Отслеживания.

В форме пантеры, существо получает расовый бонус +8 к проверкам Бесшумного Передвижения, Прыжкам и Скрытности, и +12 к проверкам Баланса. *В зонах с густой растительностью или высокой травой, тростником, бонус Скрытности поднимается до +12.

Отличительные Черты: В форме пантеры, тварь получает Мультиатаку, Чтение следов и Искусное Обращение с Оружием, как для своих когтей, так и укуса, как бонусные отличительные черты. В форме когтистого изничтожителя, бонусными чертами являются следующие: Улучшенный критический удар (когти), Мультиатака и Мощная Атака. В форме летучей мыши: Атака в полете, Улучшенный критический удар (укус), и Искусное Обращение с Оружием (укус).

В КОРОЛЕВСТВАХ

Малар – божество жестокой охоты и зверского разрушения. Избегаемый в цивилизованных землях, таких как Кормир и Долины, он популярен в землях севера, владениях варваров, злых рейнджеров и некоторых друидов. Культ ликантропов поклоняющихся Малару, называемый Черная Кровь, обычно можно встретить в Шилдмите. Появляясь в один из дней фестиваля празднования календаря Фаэрүна, каждые четыре года, они используют Тварей Малара как гончих при охоте на единорогов. В повседневной жизни, культ использует тварей при охоте за искателями приключений.



ТЁМНОЕ ДРЕВО

Огромное Растение

Кубики Хит-Поинтов: 10d8+50 (95xp)

Инициатива: -1 (Ловк)

Скорость: 3м.

КД: 20 (-1 Ловк, -2 размер, +13 природный)

Атаки: 2 когтя +14 рукопашный; или укус +14 рукопашный

Повреждение: Коготь 2d4+9; или укус 1d6+13

Заним. Прост-во/Зона действ: 3м. на 3м./4,5м.(0м. для укуса)

Специфические атаки: Захват, замешательство

Специальные качества: Устойчивость к огню (15), уязвимость к холоду

Спас-броски: Стойк +12, Рефл +2, Воля +3

Параметры: Сила 28, Ловк 8, Тело 21, Интл 5, Мудр 10, Обн 7

Климат/Тер. Обитания: Теплый лес

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 7

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 11-16 КХП (Огромный); 17-30 КХП (Гаргантюан)

Темные деревья выпивают кровь людей и других интеллектуальных существ, странствующих по джунглям, в которых они растут.

По виду темные деревья напоминают кипарисы, но их кора более темная, и на поверхности произрастает некоторое количество мха. У них два впалых темных глаза, которые практически невидны, если только точно не знаешь куда смотреть. Они поразительно похожи на триантов, но любой кто ранее встречался с темным деревом, отличит их ощутимую ненависть и зло исходящее от них.

СРАЖЕНИЕ

Темным деревьям доставляет удовольствие мучить ничего не ожидающих искателей приключений, прежде чем убить их. Они атакуют двумя руками, стараясь подтянуть жертву к своим разинутым рта, чтобы высосать кровь.

Захват (Экс): Если темное дерево провело успешно атаки обеими руками, оно захватывает жертву, проводя без благоприятной атаки свободную проверку захвата. Если успешно, оппонент подтянут настолько близко, что оно способно применять атаку ртом.

Замешательство (Мчк): Как свободное действие, один раз в раунд, темное дерево создает эффект *замешательства* на одну жертву в пределах 15 метров от дерева. В боевых мерках, это заклинание *замешательства*, задействованное магом 10-го уровня. Эта способность коварна тем, что она применима на ничего не ожидающую жертву: Жертва полностью теряет способность к ориентированию, и очень часто может заблудиться в джунглях.

Уязвимость к холоду: У темных деревьев мокрая, слизистая кора, защищающая их от огня, но из-за этого они переносят -2 штраф к проверкам спас-бросков против любых атак холодом.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Темные деревья местные обитатели Сияющего Юга. Маг отступник из Гал-руаа, Бенаурил, создал их около 200 лет назад, в попытке сделать из них надежных слуг как трианты. После нападения на своего создателя, эти деревья широко распространились, и теперь весьма встречаемы в Лесу Темных Деревьев северо-западнее Дурпара. Они также распространились в Лесу Граниун в Луирене, и в Лесу Амтар, севернее Домбрата.



Средний Магический Зверь

Кубики Хит-Понитов: 5d10+15 (42 хп)

Инициатива: +6 (+2 Ловк +, Улучшенная Инициатива)

Скорость: 1,5м; полет 12м. (плохая)

КД: 15 (+2 Ловк, +3 природный)

Атаки: 2 когтя +8 рукопашный, укусы +3 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d4+3, укус 1d6+1

Заним. Прост-во/Зона действ.: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Впитывание заклинаний

Специальные качества: Иммунитет, уязвимость к свету, УМ 15

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +1

Параметры: Сила 16, Ловк 15, Тело 16, Интл 5, Мудр 11, Обн 4

Навыки: Бесшумное Передвижение +5, Отслеживание +5,

Прислушивание +5, Скрытность +3

Отличительные Черты: Повышенная Стойкость, Улучшенная Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Любая земля

Организация: Одиночное, пара или эскадрилья (3-4)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Улучшенный: -

Темнотварей создают злые волшебники, трансформируя обычных животных в ужас с крыльями наподобие летучих мышей, которые служат как стражи, посыльные или как другие слуги.

В высоту темнотвари достигают 120 – 150 сантиметров, размах крыльев в два раза больше чем рост. На их изогнутых шеях расположены рептилиевидные головы с длинными дергающимися языками. На их костях после трансформации остается очень мало плоти, поэтому сквозь кожу видно как зеленоватым или пурпурным светом, сияет их скелет. Их два боевых когтя расположены на первых фалангах крыла.

Случайная небольшая схожесть на исходную форму животного до трансмутации, делает невозможным существование двух абсолютно одинаковых темнотварей.

СОЗДАНИЕ ТЕМНОТВАРИ

Трансмутация (Зло)

Уровень: Чар/Маг 5

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 час

Диапазон: Вблизи (7,5м.+1,5м./2 уровня)

Цель: Одно животное с не более чем 2 КХП

Время действ.: Мгновенно

Спас-Бросок: Нет или Воля Нейтрализует

Устойч. к Магии: Да

Заклинатель способен трансформировать одного Маленького и Среднего по размеру зверя, с не более чем 2 КХП в темнотварь. Цель с Интеллектом 5 и более, получает право на прохождение спас-броска Воли для нейтрализации эффекта; цели с Интеллектом 4 и ниже автоматически трансформируются.

Заклинание можно активировать только в темноте: ночью, в помещениях или под землей. Его эффекты длятся до тех пор, пока темнотварь не убита или не выставлена на солнечный свет (см. выше) который рассеивает трансформацию. Трансформацию также возможно снять заклинанием *рассеивание магии*, хотя в таком случае, необходимо преодолеть устойчивость к магии темнотвари. Заклинание *солнечный луч*, автоматически рас-

сеивает трансмутацию, не нуждаясь в преодолении устойчивости к магии.

Если вы хотите наложить другое заклинание на темнотварь, вам необходимо провести его активацию, сразу же после окончания заклинания *создание темнотвари*, а также пройти проверку навыка Искусство Магии (КС 12+уровень накладываемого заклинания). Впитанное/наложенное заклинание не имеет никакого эффекта; оно полностью «входит» в темнотварь.

Другой заклинатель используя *определение магии*, за 1 раунд способен узнать, впитала заклинание в себя темнотварь или нет. По истечении 3 раундов, *определение магии* и успешная проверка навыка Искусство Магии (КС 15+уровень накладываемого заклинания) позволяет определять какое заклинание впитано темнотварью.

Созданная темнотварь полностью под телепатическим контролем её создателя. Ограничения управления количеством темнотварей нет, хотя маг или чародей может создать количество темнотварей с впитанным заклинанием, равное его уровню.

Материальные Компоненты: Высушенная кровь виверны, распыленная над жертвой, и черная жемчужина, стоимостью не менее 200 зм.

ТЕМНОТВАРЬ

Темнотвари не переносят дневного света. За каждые 10 минут проведенные на свету, или под эффектом заклинания *дневной свет*, 25% вероятность того, что заклинание трансформировавшее темнотваря закончится, а животное примет исходную форму. *Солнечный луч* автоматически рассеивает трансформацию. Заклинатели, котрым необходимо во время задания чтобы темнотвари выбрались на поверхность, обычно применяют на них заклинание *тьма*.

СРАЖЕНИЕ

Темнотвари предпочитают нападать с воздуха, проводя пикирующую ураганную атаку в первом действии, а затем рубя когтями и кусая. Первичной боевой «задачей» темнотвари это принять на себя как можно больше вреда, прежде чем он будет нанесен на её хозяина. Даже неся в себе очень ценные заклинания, они все равно сражаются так, будто они расходный материал. Заклинатели желающие использовать преимущество впитанных заклинаний, часто отзывают их из проигрышного рукопашного сражения.

Впитывание заклинаний (Спр): Когда темнотваря создана, маг способен с активировать заклинание, которое темнотваря будет «нести» до тех пор, пока заклинание не понадобится. Во время действия хозяина темнотвари, как магическую способность хозяин может выпустить одно

заклинание впитанное темнотварью в пределах 9-ти метров, так будто она находится в обычном диапазоне. У заклинание есть 25% шанса на провал, плюс по 10% дополнительно, за каждое заклинание наложенное в другую темнотваря до этого, в этот день. Успешно или неудачно задействовано заклинание, темнотваря мгновенно умирает во вспышке магического пурпурного пламени, приобретая свою истинную форму в смерти.

Иммунности (Экс): Темнотвари иммунные ко всем эффектам воздействующим на разум.

Уязвимость к свету (Экс): Размещенные на свету, или под эквивалентом света равным заклинанию *дневной свет*, темнотвари переносят моральный штраф -2 ко всем броскам атак, проверок, спас-бросков и повреждений.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Красные Маги Тэя имеют страшную репутацию за использование темнотварей. В Рашэмене, частой жертве атак Волшебников, существует поговорка: «Пусть прольется дождь из животных!», черная шутка относящаяся к пожеланию, чтобы Красные Маги забыли вернуть своих темнотварей в Подземье до наступления рассвета.

ТИФЛИНГ, ПЛАНАРНИК

Кубики Хит-Поинтов:	Танарукк
Инициатива:	Средний Внешний
Скорость:	5d8 (22 хп)
КД:	+1 (Ловк)
Атаки:	6м.
Повреждение:	15 (+1 Ловк, +4 природный)
Заним. Прост-во/Зона дейст:	Боевой топор +8 рукопашный; или укус
Специфические атаки:	+7 рукопашный
Специальные качества:	Боевой топор 1d8+3; или укус 1d6+3
Спас-броски:	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Параметры:	—
Навыки:	Устойчивость к огню 13, контроль пламени, УМ 14
Отличительные Черты:	Стойк +4, Рефл +5, Воля +3
Климат/Тер. Обитания:	Сила 15, Ловк 12, Тело 11,
Организация:	Интел 11 Мудр 8, Обн 6
Серьезность Вызова:	Запугивание +6, Поиск +6, Прислуши-
Сокровище:	вание +9, Отслеживание +9, Скрыт-
Мировоззрение:	ность +9
Улучшенный:	Настороженность, Улучшенное Обращение с
	Оружием (Боевой Топор)
	Любая земля и подземье
	Патруль (2-5), отряд (6-11), клан (16-35),
	племя (51-100)
	2
	Стандарт
	Обычно хаотично
	злое
	По классу
	персонажа

Эффект обладания сверхъестественной сущности, такой как демон, длится в вашей крови в течение многих поколений. Планарники, это общее слово, применяемое ко всем существам, в чьей крови замешана кровь внешних, обычно бесов или небесных существ. Тифлинги, люди, в чьем семейном древе переплетается демоническая кровь, они описаны в *Справочнике Монстров*. В этом разделе описываются две разновидности тифлингов, но они pochodят не от человеческих корней, их предками являются эльфы и орки.

ФЭЙ'РИ

Фэй'ри потомки эльфов и демонов. Они весьма разнообразны по своей внешности, но основной их формой, являет-

Фэй'ри
Средний Внешний
1d8-1 (3 хп)
+5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)
9м., полет 12м. (плохая)
15 (+1 Ловк, +4 кольчужная рубаха)
Длинный меч +1
Длинный меч 1d8
1,5м. на 1,5м./1,5м.
Демонические способности
Демонические способности, альтернативная
форма, эльфийские черты
Стойк +1, Рефл +3, Воля +2
Сила 10, Ловк 13, Тело 8,
Интел 13, Мудр11, Обн11
Бесшумное Передвижение +1, Блеф +4,
Прислушивание +3, Поиск+3, Отслеживание+3
Улучшенная Инициатива
Любая земля и подземье
Одиночное, банда (2-8), или дом (10-20)
2
Стандарт
Обычно хаотично злое
По классу персонажа

ся облик золотого эльфа – высоких, благородных эльфов, с бронзовой кожей, медными, черными, или золотисто-белыми волосами. У всех фэй'ри дополнительная черта, отображающая их демоническое наследие – мелкая чешуя по всему телу, огромные крылья, похожие на те, которые у летучих мышей, пылающие огненные глаза, и длинные остроконечные хвосты.

Фэй'ри говорят на языках Абисса, Эльфов и Общем.

СРАЖЕНИЕ

Помимо основных параметров, представленных ниже, эти создания часто обладают классами персонажей, и развиваются в них. Они могут использовать любой тип оружия и доспехов, разрешенных по их классу, и они располагают всеми классовыми способностями и специальными способностями связанными с их наследием.



Демонические Способности: У каждого фэй'ри есть четыре способности из указанного ниже списка:

- *внушение*
- *оверь измерений*
- *очарование персоны*
- *слабость*
- снижение повреждений 10/+1
- *тьма*
- устойчивость к огню 10
- *чтение мыслей*
- *ясновидение/яснослышание*
- +2 расовый бонус к спас-броскам против электричества
- +2 расовый бонус к спас-броскам против ядов

Фэй'ри способны применять свои магические способности раз в день, как заклинатели 1 уровня, или их уровня персонажа.

Эльфийские Черты (Экс): Как эльфы, фэй'ри получают следующие преимущества:

- иммунитет к заклинаниям и эффектам сна
- +2 расовый бонус к спас-броскам Воли против заклинаний и эффектов очарования
- Зрение при плохой освещенности: Фэй'ри в два раза лучше, чем люди, видят при звездном свете, лунном, и свете факелов и т.д. Также при этих условиях они сохраняют способность различать цвета.

Альтернативная Форма (Экс): Как и их предки сукубусы и инкубусы, фэй'ри при желании способны менять свой облик, хотя они ограничены формами гуманоида, ростом и весом.

Навыки: Фэй'ри получают +2 расовый бонус к проверкам Блефа, Поиска, Прислушивания, Отслеживания и Скрытности.

Персонажи Фэй'ри

Желаемый класс этих существ чародей.

В Королевствах

Фэй'ри потомки трех младших знатных домов золотых эльфов, части королевства Высокого Леса, Силуванэдэ. Тысячи лет назад, эти эльфы попали под влияние Дома Длардрагет – семьи полу-демонических эльфов, изгнанников из эльфийских земель Аркорар. Когда Силуванэдэ было разбито лунными эльфами из Шаррвэна и Иэрлана (его соседей в Высоком Лесу), представители этих домов смешались с демонами, в попытке усилить свою родословную. Столетия спустя, в –2770 ДО, впервые фэй'ри обрушили свою мощь, в качестве мести, посылая полчища чудовищ на королевство Шаррвэн, с целью его уничтожения.

В Год Освобождения Секретов (880 ДО), фэй'ри осадили Аскалхорн, и за два года, с помощью нескольких магов, призвавших на помощь нескольких демонов, чтобы уничтожить дьяволов фактически правивших замком. В последующем хаосе, эльфы Иэрлана раскрыли фэй'ри, и заключили их в нескольких тайных цитаделях в северных частях Высокого Леса, основанных ранее Домом Длардрагет столетия назад. После уничтожения Замка Адские Врата, в Год Латной Рукавицы (1369 ДО), фэй'ри были выпущены. Они присоединились, образовав альянс, к оставшимся полу-бесам дома Длардрагет, и оттуда начали распространяться и нести угрозу по всему Северу.

ТАНАРУКК

Танарукк наследие смешения орка и демона.

По внешности, танарукки короткие, плотные гуманоиды с сутулой осанкой. Грубый волос растет на верхушке их головы и в различных местах по всему телу. Их острые как лезвие зубы и

клыки сильно выступают изо рта, так как их нижние челюсти, сильно выступают на морде. Их глаза красноватого оттенка, и тускло мерцают в темноте. У них толстые рога- или чешуйчатообразные гребни вдоль их низких, насуспенных лбов. В дополнение, большинство племен танарукков, во время своих ритуалов, наносят рубцы на тело своих молодых особей, в момент достижения их зрелости. Кожа танарукков от серо-зеленых, до тускло коричневых тонов. Они редко носят доспехи, так как от природы их кожа плотная (хотя и не покрытая чешуей). Они тяжелее чем предполагает их рост, в среднем 135 см. в высоту, и около 97,0 кг.

Танарукки говорят на искаженной версии из Орочьего и Адского (Абисса) языков.

СРАЖЕНИЕ

Танарукки сражаются бесстрашно, но разумно применяют тактику, и тщательно выполняют приказы, отданные более выше стоящими наставниками (больше из страха, чем из уважения перед отданной командой).

Контроль Пламени (Экс): Два раза в день, танарукк может создать не магический огонь в пределах 3-х метров от себя, до сожжения до углей, или воспламенения огня, до яркости дневного света, с двойным радиусом освещения. Этот магический эффект не изменяет силу жары, или расход топлива в огне. Эта способность длится на протяжении 5-ти минут.

Персонажи Танарукки

Желаемый класс для этих существ варвар; их лидеры обычно бывают мультиклассовыми варвар/чародей.

В Королевствах

Пока Замком Адские Врата правили демоны (между 882 ДО и 1369 ДО), была разработана программа по выведению необходимого количества солдат для гарнизона, смеси между орками и демонами. После столетий разведений, танарукки начали самостоятельно размножаться, или спариваться с другими орками, и стали новой расой, природной для Королевств.

ФАЭРИММ

Большой Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 5d8+5 (27 xp)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 3м., полет 9м. (хорошая)

КД: 18 (+1 Ловк, -1 размер, +8 природный)

Атаки: 4 когтя +3 рукопашный (или мастерский искривленный меч +0 рукопашный, 3 мастерских искривленных меча –4 рукопашный), укус +1 рукопашный, жало +1 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d6+1 (или искривленный меч 2d4+1), укус 2d6, жало 1d8 плюс яд

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./3м.

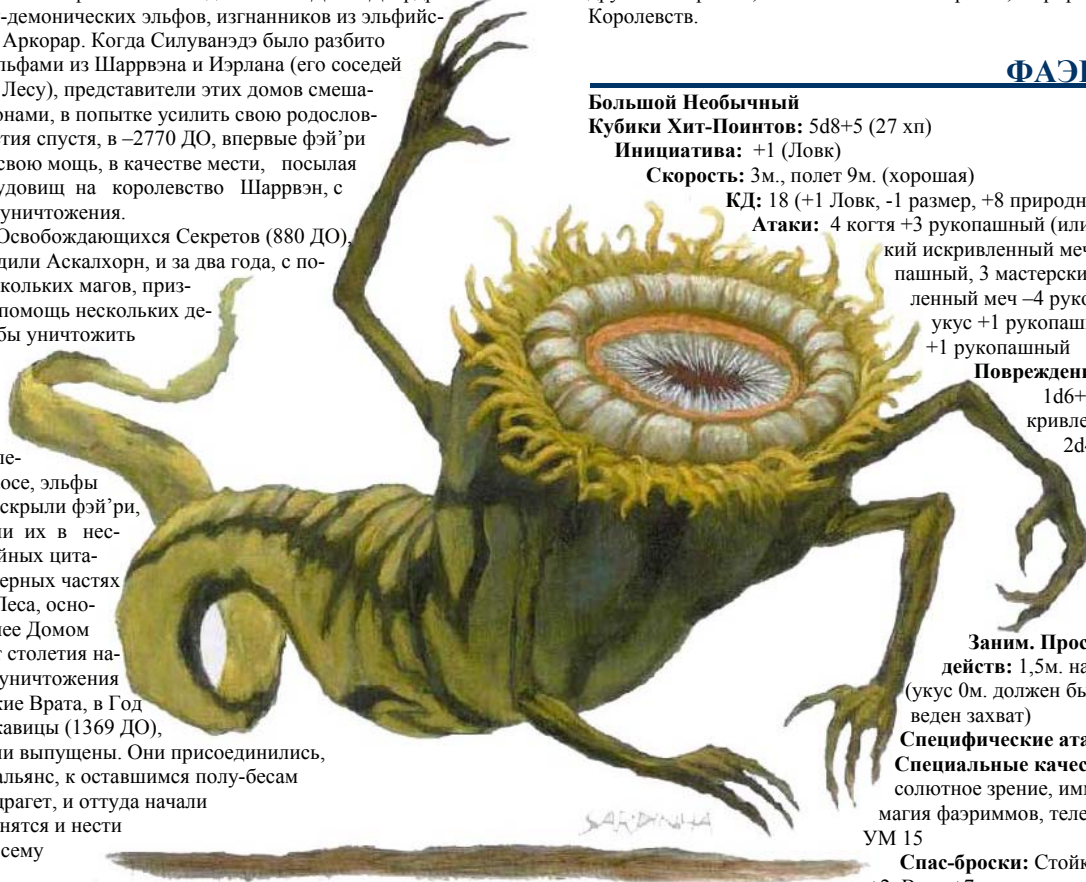
(укус 0м. должен быть произведен захват)

Специфические атаки: Яд
Специальные качества: Абсолютное зрение, иммунитета, магия фаэриммов, телепатия, УМ 15

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +2, Воля +7

Параметры: Сила 12, Ловк 13, Тело 12, Интл 18, Мудр 16, Обн 17

Навыки: Запугивание +8, Знание (магия) +11, Искусство Магии +11, Концентрация +9, Отслеживание +8, Поиск +7, Прислушивание +5, Чувство Мотива +8



Отличительные Черты: Мультиатака, Проникновенность Заклинаний, Фокусирование в заклинаниях (выбор)
Климат/Тер. Обитания: Подземье
Организация: Одиночное, пара, рой (3-30)
Серьезность Вызова: 5
Сокровище: Двойной стандарт
Мировоззрение: Обычно нейтрально злое
Улучшенный: По классу персонажа, как чародеи

Фаэриммы – злые маги, с радостью уничтожившие всю существующую жизнь, за исключением тех, кого бы они смогли использовать в качестве рабов, способных выдержать их пытки, проводимые фаэриммами ради спортивного интереса.

Фаэриммы напоминают ветряные сачки, с яйцевидной головой. Их голова-диск, содержит огромную, заполненную зубами глотку, окруженную четырьмя когтистыми руками. За диском-макушкой, их длинные, извилистые хвосты заканчиваются смертельным жалом. Они могущественные маги, получающие новые уровни как чародеи, в течении жизни, которая длится несколько столетий. Множество старейшин фаэриммов, чародеи 15-го – 20-го уровней; некоторые из них преследуют познание улучшенных магических знаний, это весьма напоминает человеческих архимагов. Магические способности молодых фаэриммов, не настолько хорошо развиты.

Если фаэриммы менее злы, они будут более чуждыми, и трудными к пониманию, но их всепоглощающая жажда причинения боли, будет более предсказуема. Общаются они друг с другом, с помощью скорости ветряных потоков вокруг их тел. С другими существами они общаются с помощью телепатии. Они понимают Общий и несколько других языков.

СРАЖЕНИЕ

Фаэриммы, могут быть опасными физическим бойцами, но смотрят на сражение с применением физической силы, как на проявление слабости. Применение жала или оружия для своей защиты, является знаком их слабых магических способностей. Поэтому фаэриммы применяют физические атаки, как последние попытки защиты, даже на низких уровнях, когда им не хватает мощной магии. Низкоуровневые фаэриммы, предпочитают применять превосходные мечи, вместо закованных клинков (ятаганов).

Как истинные заклинатели, фаэриммы предпочитают применять эффекты магии очарования, управления и иллюзии, вместо повреждающих заклинаний, но они не против применить шар огня при необходимости. Могущественные старейшины фаэриммов, предпочитают, очаровать существ, чтобы те сражались на их стороне. Фактически, очень часто фаэриммы просто наблюдают, как их враги сражаются со своими собственными друзьями. Также фаэриммы обожают призывать внешних существ, но, в общем, они слишком тщеславны, чтобы применять столь низкоуровневые заклинания для обычных животных и слабых существ.

Яд (Экс): Жало фаэримма; проверка Стойкости (КС 15); первичный эффект парализ на 2d4 раунда, и левитация над землей в пределах нескольких десятков сантиметров, повисая бессильно. Вторичное повреждение, парализ на 1d3 часа.

Устойчивость к заклинаниям (Экс): За каждые три уровня опыта, фаэриммы получают, как чародеи, +1 к повышению своей устойчивости к магии.

Абсолютное зрение (Эс): От природы фаэриммы способны определять магию, видеть невидимых, астральных, и бестелесных существ и объекты, в диапазоне 36 метров от себя.

Иммунитет (Экс): Фаэриммы обладают иммунитетом к эффектам полиморфа и окаменения.

Поле (Спр): Фаэриммы способны летать, как при применении заклинания, это считается свободным действием, при скорости 9м. Фаэримм неспособный летать (к примеру, из-за антимагического поля), падает на землю.

Магия фаэриммов (Спр): Фаэриммы активируют свои заклинания, как магические способности не требующие ни вербальных, ни соматических, ни материальных компонентов.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Тысячелетия назад, фаэриммы планировали заговор, по уничтожению всего живого на Фаэруне. Им удалось свергнуть могущественную Нззерийскую империю, и превратить её территорию в известное место под названием Пустыня Анауроч, но их остановило вмешательство старейшин шарнов. Шарны заключили большинство фаэриммов в магическое поле под пустыней Анауроч. Лишь нескольким фаэриммам удалось

избежать заключения. Некоторые из сбежавших, обитают в Миф Дранноре, растратив свое могущество, на внутренние политические дрязги. Другие захватили город бихолдеров Оолтул, и теперь стараются сломить барьер шарнов, чтобы освободить своих заключенных собратьев.



ЧЕРНЫЙ ЕДИНОРОГ

Большой Магический Зверь

Кубики Хит-Поинтов: 4d10+20 (42 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 18м.

КД: 17 (-1 размер, +3 Ловк, +5 природный)

Атаки: Рог +9 рукопашный, укус +6 рукопашный, 2 копыта +6 рукопашный

Повреждение: Рог 1d8+5, укус 1d8+2, копыто 1d4+2

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Причинить легкие ранения

Специальные качества: Телепорт

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +7, Воля +6

Параметры: Сила 20, ловк 17, Тело 21, Интл 14, Мудр 21, Обн 28

Навыки: Бесшумное Передвижение +9, Запугивание +15, Знание Дикой Природы +11, Отслеживание +13, Прислушивание +13

Отличительные Черты: Мультиатака, Настороженность, Улучшенное Обращение с Оружием (рог)

Климат/Тер. Обитания: Любой лес и луга

Организация: Одиночное, семейство (2-5) или легион (100-600, со злыми девушками наездницами)

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: 5-8 КХП (Большой)

Черные единороги – злые создания, появившиеся благодаря смешению крови обычных единорогов с демонами и другими адскими созданиями. Эти ненавистные, безумные существа, живут ради жесткости и сражений.

Они выглядят, как угольно-черные существа, с развивающимися черными, шелковыми гривами и пылающими красными глазами. Их рога вытянутые и спиралевидные, украшенные серебром.

Черные единороги, очень развитые существа и способны обучаться Общему. Ходят слухи, что некоторые злые маги, пытаются научить их применять заклинания, которые используют для активации лишь вербальные компоненты.

СРАЖЕНИЕ

Сражаются черные единороги безжалостно, используя в бою

свои передние копыта, рог и остроконечные зубы. Кажется, им доставляет удовольствие, при возможности наносить максимальные страдания и боль.

Причинить Легкие Ранения (Мчк): Три раза в день, черный единорог способен *Причинить легкие ранения*, проводя успешную рукопашную атаку своим рогом, причиняя по 1d8+4 пунктов повреждения. Он может использовать эту способность, проводя обычную атаку своим рогом, но, в таком случае, выбирается, какое повреждение причиняется.

Телепорт (Спр): Черные единороги, способны безошибочно телепортироваться (как заклинанием), один раз в день, перенося себя и своего наездника, в любое известное ему место. Они часто применяют эту способность, чтобы покинуть поле боя если ситуация обернулась против них, иногда к огорчению своих наездниц.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Этих ужасных созданий, сотворили Красные Маги Тэя, содержащие их теперь в качестве домашних животных. Черные единороги стали одной из основных боевых единиц Тэйской армии, несмотря на их неуправляемость в качестве скакунов. Несколько больших подразделений черных единорогов и их злых по мировоззрению девушек наездниц, служат в качестве залкиров. К примеру, Сестры Сирика, выдающееся подразделения, состоящее из жриц Сирика верхом на единорогах, и поклявшихся верно служить Залкиру Азнару Трулу.

Черные единороги, позволяют управлять собой, лишь злым по мировоззрению девушкам или эльфийкам-дроу. В общем-то, им нравится служить в роли черных спутников (смотри Главу 2 *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛЬЯ*).

ЧИТИН

Средний Ужасный Гуманоид

Кубики Хит-Понитов: 2d8+2 (11 хп)

Инициатива: +1 (Ловк)

Скорость: 9м., карабкаясь 6м.

КД: 16 (+1 размер, +1 Ловк, +3 доспех из паутины, +1 баклер)

Атаки: 3 коротких меча +3 рукопашный; или три метательных копья +4 стрелковый

Повреждение: Короткий меч 1d6; или метательное копьё 1d6

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м на 1,5м/1,5м

Специфические атаки: Бонус захвата

Специальные качества: Тяжело обезоружить, чувствительны к свету

Спас-броски: Стойк +1, Рефл +4, Воля +3

Параметры: Сила 10, Ловк 13, Тело 12, Интл 12, Мудр 11, Обн 7

Навыки: Баланс +5, Взбирание +9, Бесшумное передвижение +5, Прыжки +4, Ремесло (изготовление ловушек) +6, Скрытность +9

Отличительные Черты: Равнорукость,

Сражение с Несколькоими Оружиями

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Рой (2-8) или племя (10-60 плюс 2-5 чолдрит)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Результат неудачных экспериментов, эти паукоподобные гуманоиды, непреднамеренно созданы дроу. Для своих построек они используют паутину, как обычные люди используют камень и дерево.

Ростом читины достигают около 1,2 метра, и весят около 38,3 кг. Их длинные, осевидные руки имеют дополнительный сустав, позволяя им действовать в более широком диапазоне, чем большинству рук других гуманоидов. У них чело-

векоподобные лица, но их глаза фасетчатые, а изо рта выглядывают жевалы (как у насекомых). У читин, серая, пятнистая кожа, на их голове и на нижней части спины растут черные прямые волосы.

Читины выделяют секрет, позволяющий им свободно перемещаться по их собственным паутинам. На их ладонях и стопах расположены маленькие крючки, которые позволяют им взбираться по стенам и потолкам. Они выпускают клейкую паутину из отверстия в их брюхе, используя эту паутину как производственный материал для их домов, ловушек и доспехов. Доспех читины дает бонус +3 к КД, и имеет -1 штраф к проверке доспеха.

Говорят читины на Подземном общем.

СРАЖЕНИЕ

Обычно читины рассчитывают на свои ловушки и засады, которые помогают им пересилить более крупных и сильных существ, включая ненавидимых ими дроу и драйдеров. Часто они возводят обычно выглядящую, нормальную паутину, в которой очевиден проход, за которым может скрываться волчья яма, сеть ловушка, или какой-нибудь другой вид западни. Иногда они добавляют к ловушкам копия которые могут разместить на дне или по краям ям, причиняющие по 1d6 пунктов повреждения за каждое.

От природы читины одинаково хорошо владеют всеми своими руками, и способны сражаться, одновременно удерживая три оружия, не перенося при этом штрафов как атаке. Оружие, доспехи и другие предметы читин изготовлены из затвердевшей паутины, но спустя несколько месяцев, если их не обрабатывать секретами-маслами читин, они могут разрушиться. Эти предметы также уязвимы к огню: Два раунда контакта с огнем зажигает паутину, уничтожая предмет полностью за 2d4 раунда.

Бонус Захвата (Экс): Иногда читины стараются обезоружить противника, схватить и утащить его к себе, в целях жертвоприношения своей паучей богине Лолт. Их четыре руки дают им бонус +4 к проверкам захвата, против существ Среднего размера и где-то их роста.

Тяжело Обезоружить (Экс): Из-за крючков на ладонях читины, существо получает +4 бонус к встречной проверке против оппонента пытающегося обезоружить его.

Чувствительность к свету (Экс): При дневном или ярком магическом свете (как у заклинания *дневной свет*), читины переносят штраф -1 к броскам атаки и повреждений.

Отличительные Черты: Равнорукость читин и их Сражение с несколькими оружиями, дают им возможность эффективно использовать свои руки для атаки не получая никаких штрафов.

ПЕРСНАЖИ ЧИТИНЫ

Желаемый класс читин, вор. Среди них не встречаются маги и чародеи, а их жрец представители несколько иной расы - чолдрит, описанной в отдельном разделе.

ОБЩЕСТВО ЧИТИН

Деревни читин расположены в середине паутины, являющейся лабиринтом, заполненным ловушками. Куполовидные дома, изготовленные из затвердевшей паутины, имеют окна и некоторые декоративные



украшения, также сделанные из паутины. Они могут возводить свои постройки прямо на поверхности пола пещер, их стенах и потолках, соединяя между собой дома с помощью мостиков из паутины. Как и ожидается, в центре пещеры расположен храм посвященный Лолт. Жрицы Лолт – чолдриты, беспрекословные предводители селений читин.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Небольшие количества читин можно встретить в северной части верхнего и среднего Подземья, но самая большая популяция, целая сеть поселков, известная под названием Йатчол, расположена под Дальним Лесом, юго-восточнее Замок Адские Врата. Поговаривают, что читины следствие неудачных экспериментов магов дроу из недалеко расположенного города темных эльфов Чед Насада, с целью получения новой, более лучшей расы рабов. Но, начиная с Года Ползучего Клыка (1305 ДО), читины стали независимыми от дроу, и возвели свои собственные поселения. Как минимум семь поселков, в каждом из которых от 40 до 60 читин, формируют Йатчол.

Дроу и читины ненавидят друг друга, и как только попадают в поле зрения друг друга, атакуют без промедления.

ЧОЛДРИТ

Большой Необычный

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+12
(30 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 9м., карабкась 6м.

КД: 19 (+3 Ловк, +7 природный, -1 размер)

Атаки: Укус +6 рукопашный

Повреждение: Укус 2d4+6

плюс яд

Заним. Прост-во/Зона

действ: 1,5м. на 3м./1,5м.

Специфические атаки: Яд, заклинания, паутина

Специальные качества:

Магические способности, УМ 13

Спас-броски: Стойк +4,

Рефл +6, Воля +7

Параметры: Сила 19,

Ловк 16, Тело 17,

Интелл 15, Мудр 16,

Обн 14

Навыки:

Баланс +9,

Взбирание +19,

Знание (рели-

гия читин) +8,

Искусство Магии +5, Концентрация +9, Прыжки +10

Отличительные Черты: Боевое Активирование,

Молниеносные Рефлексы

Климат/Тер. Обитания: Подземье

Организация: Племя (2-5 плюс 10-60 читин)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Чолдрит – жрицы расы читин, воспринимаемые в своем сообществе, как благословенные паучьей богиней Лолт.

Выглядят чолдрит как раздутые, белые баки, диаметром около 2,7 метров, с человекоподобной головой читины. У них два больших, фасетчатых глаза, и два ядовитых жевала (как у насекомых). Их уши вытянуты и остроконечны, напоминают рожки. Как и у обычного паука, у них восемь ног, но передняя пара тоньше чем остальные, и на их конце функционирующие руки. Чолдрит используют эти руки лишь для активации заклинаний, и для удержания пищи около рта.

Чолдрит говорят на Подземном Общем и Абисса.

СРАЖЕНИЕ

Чолдрит предпочитают находится позади живого щита из воинов читин, используя свои жреческие заклинания для помощи свои союзникам, или нанося вред ими врагу.

Оппоненты, прорвавшие оборону из читин, сталкиваются с ядовитым укусом чолдрит.

Яд (Экс): Тот по кому попал укус чолдрит, обязан провести проверку Стойкости (КС 13), или быть пораженным ядом. Первичное повреждение причиняет парализ тела врага, вторичное – временное снижение Телосложения на 2d4 пункта.

Активация заклинаний: Чолдрит активируют заклинания как жрецы 4-го уровня, и имеют доступ к сферам Защиты, Зла и Хаоса.

Паутина (Спр): Чолдрит выпускают паутину как и чудовищные пауки. Они могут применять паутину 8 раз на день. Она подобна атаке проводимой с помощью сети, но имеет свой диапазон в 15 метров, с зоной разбрасывания в три метра. Эффективна против целей Среднего или более мелкого размеров (для деталей атак сетью, смотри Руководство Игрока, Глава 7). Паутина обездвиживает цель, не давая ей абсолютно никаких перемещений.

Опутанная цель, способна бежать, если проведет успешную проверку Искусство Побег (КС 26), или разорвать Силой (КС 32). Все это стандартные действия. У паутины 12 хит-поинтов.

Смотри раздел Чудовищные Пауки в Справочнике Монстров для большей информации о паутине.

Магические способности (Мчк): Лолт даровала своим последовательницам и любимым детям две способности: *тьма* и *благословение*. Каждую, из которых они способны использовать по два раза на день.

ПЕРСОНАЖИ

ЧОЛДРИТ

Чолдрит продвигаются лишь по уровням жрецов. Каждый уровень жреца, добавляет один уровень к способности активации магии этих существ. Например, чолдрит жрец второго уровня, активирует заклинания как жрец 6-го уровня.

В КОРО-

ЛЕВСТВАХ

Если читины являются производным

магических экспериментов дроу,

то чолдрит являются непосредственной работой самой Лолт. Их схожесть с драйдерами не прошла незамеченной для исследователей, которые подозревают что трансформация в чолдрит, это награда Лолт (в отличие от наказания за неудачу (драйдер)) за испытание на верность или поклонение.

ШАЛАРИН

Средний Гуманоид (Водный)

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: Вплавь 12м.

КД: 15 (+2 Ловк, +3 серебряно-волновой доспех)

Атаки: Трезубец +4 рукопашный

Повреждение: Трезубец 1d8+3

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Спас-броски: Стойк +2, Рефл +2, Воля +0

Параметры: Сила 14, Ловк 14, Тело 10, Интелл 11, Мудр 11

Навыки: Отслеживание +2, Прислушивание +2

Отличительные Черты: Улучш. Обращ. с Оружием (трезубец)

Климат/Тер. Обитания: Тепло- и умеренно-климатические воды

Организация: Группа (3-10) или каста/клан (11-30)

Серьезность Вызова: 1/2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно Нейтральное

Улучшенный: По классу персонажа

Шаларины – высоко развитая раса, изящных пловцов.

Они украшены выступающими спинными плавником, начинающимся от переносицы, а затем идя по лобной части головы через весь череп, и вниз до крестца. Он выступает в самой высокой своей точке, где-то около 60 см. в месте сочленения лопаток. У шаларинов в районе ключиц расположены жабры вдоль ключиц и реберных костей, вдоль каждой стороны туловища. По размеру он очень похож на людей, достигая в росте около 1,8 метра. У них скользкая, без чешуйчатая кожа, очень похожая по текстуре на кожу дельфинов. По своей окраске она различна, от серебристого, наподобие дельфиньего, до красного, оранжевого цветов, и даже цвета слоновьей кости, или же полуночного синего. Их спинные плавники также весьма разнообразны в палитре окраски, отражая принадлежность шаларина к своей касте/рангу.

Изложенная выше информация о параметрах, относится 1 уровневому воину шаларину.

Шаларины говорят на Водном.

СРАЖЕНИЕ

Воины шаларины всегда имеют при себе трезубцы, и одеты в серебряно-волновые или жемчужные доспехи: описанные выше параметры отображают серебряно-волновой доспех, изготовленный из уникального вида кораллов. (Жемчужный доспех дает +5 бонус к КД, но замедляет скорость плавания до 9м.). некоторые шаларины могут быть бардами, жрецами или чародеями, и помимо своих классовых заклинаний и способностей, способны использовать соответствующие своему классу виды доспехов и оружия.

ПЕРСОНАЖИ ШАЛАРИНЫ

Желаемый класс для шаларинов – воин.

ОБЩЕСТВО ШАЛАРИН

Шаларины проживают в строго структурированном обществе, и они считают очень важным определить как можно быстрее, к какой же касте/рангу принадлежат другие существа, для того чтобы понять, какие взаимоотношения развивать с ними. Можно предположить, каково будет удивление многих шаларинов, если они увидят воина, как они его воспринимают, готовящего ужин, или поющего на сцене. В обществе шаларинов существует четыре касты/ранга: Защитники (воины), Обеспечители (рабочие, слуги и правители), Ученые (историки, поэты, барды и певцы), и Поисковики (исследователи).

В общем шаларины учтивы и открыты, хотя они держаться на расстоянии от морских эльфов, из-за давних преследований шаларинов этой расой. Многим, шаларины кажутся наивными, но это обманчиво. Хотя они открыты и доверчивы, они далеко не глупы.

В КОРОЛЕВСТВАХ

В Фазруне, шаларины встречаемы лишь в Море Падающих Звезд, где их империя Ас'арем охватывает территорию от глубоких северных вод Островов Вхамит, до Восточной Досяги, между Импилтаром и Великой Долиной. В Год Бесструнной Арфы (1371 ДО), во Внутреннем Море появились постоянные ворота, связывающие империю шаларинов с их древней родиной в Море Коринактис, западнее Мацтики. В страхе, что остальные расы, попытаются осуществить контроль над *воротами*, шаларины стараются хранить в строжайшем секрете, знания о расположении *ворот*, пока они не установят твердые взаимоотношения со своими дальними родственниками, обитающими столь далеко от них.

ШАРН

Большой Необычный

Кубики Хит-Пойнтов: 4d8+20 (38 хп)

Инициатива: +5 (Ловк)

Скорость: 3м., полет 12 м. (великолепная)

КД: 19 (+5 Ловк, -1 размер, -1 природный, +4 ускоренность)

Атаки: 3 когтя +6 рукопашный (или 3 Среднего размера, или меньшего, оружия ближнего боя +4 рукопашный), 6 когтей +4 рукопашный (или 3 Среднего размера, или меньшего, оружия ближнего боя +4 рукопашный), 3 укуса +4 рукопашный

Повреждение: Коготь 1d6+2 (или оружие +4), коготь 1d6-2 (или оружие +2), укус 2d6+2



Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./3м.

Специфические атаки: Уровни активации заклинаний, шестигранные порталы

Специальные качества: Снижение повреждений 10/+3, ускоренность, уклонение, иммунности, фиксированный облик, первичный облик, регенерация 2, УМ 20

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +6, Воля +8

Параметры: Сила 18, Ловк 20, Тело 20, Интл 18, Мудр 18, Обн 20

Навыки: Блеф +8, Гадание с кристаллом +10, Дипломатия +8, Знание (магии) +8, Искусство Магии +10, Концентрация +10, Поиск +7, Прислушивание +10, Отслеживание +9, Чувство Мотива +7; плюс дополнительные навыки, дарованные классом персонажа

Отличительные Черты: Боевые Рефлексы, Настороженность, Мультиатака, Мультиловкость, Сражение в слепую, Сражение с оружием в каждой руке; плюс дополнительные черты дарованные классом персонажа

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное, пара или парламент (4-48)

Серьезность Вызова: 6+уровни персонажа

Сокровище: Двойные монеты, четверное предметы

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Улучшенный: 5-8 КХП (Большой), 9-12 КХП (Огромный)

Шарны – воплощение магического хаоса. Если захотят, они смогут править всем миром, но лишь в случае, если они смогут все вместе соединить свои разумы, для достижения этой цели, но кажется их программа более сложная, чем всего лишь управление всем.

Шарны обладают угольно-черным и серебристым телом, весом в 1360 кг., вокруг которого постоянно кружат магические огни. В высоту они достигают 3,6-4,5 метра. У каждой из трех голов шарна, скалящиеся челюсти, все головы расположены на одном туловище. Выше их выпуклых ноздрей, на гладкой коже, не видно ни глаз, ни ушей, ни волос. Для передвижения по земле, он волочит по земле нижнюю часть своего змеевидного тела, но если нет очевидной причины для передвижения по земле, то обычно шарн летит. Две массивные, стержневые руки выступают с обеих сторон его тела, а ещё одна торчит со спины. На каждой из стержневых рук, расположены три младшие руки, у каждой из которых есть по трехпалые, когтистые руки.

Каждая из девяти маленьких рук, имеет на себе множество маленьких глаз; каждый из глаз хорошо видит, и обладает темновидением.

Шарны – высшая магическая раса. Некоторые из ученых предполагают, что они произошли от самой эссенции хаоса, ещё задолго до появления первых драконов.

СРАЖЕНИЕ

Уровни активации заклинаний: Типичный шарна способен активировать заклинания как чародей 7-го уровня, или жрец 5-го. Благодаря действию ускорения на тело шарна, он способен выпускать по два заклинания в один раунд, но своеобразная структура мыслительных процессов этого существа, требует что бы заклинания были, каждое из списка различного класса. Поэтому, средний шарн, желающий потратить все свои действия на активацию заклинаний, в раунд способен применить одно жреческое, и одно магическое, а не два из одного класса. (Заклинания доступные как жрецам так и магам, одновременно, считаются принадлежащими к обоим классам). Каждый дополнительный Кубик Хит-Поинтов, повышает на один как жреческий уровень шарна, так и магический. Например, средний шарн с 8 КХП, активирует заклинания как чародей 9-го уровня и жрец 7-го.

Особые Магические Правила для Шарнов: Шарнам не требуются материальные компоненты и фокусирование при активации заклинаний. Обычно шарны не располагают талисманами.

Особые Жреческие Правила для Шарнов: Шарнам не требуются материальные компоненты, и божественная фокусирование для активации своих заклинаний. Как жрецы, шарны могут выбрать четыре сферы из приведенного ниже списка, и получить все дарованные силы от них сполна: Защита, Знание, Магия, Мошеничество, Путешествие, Смерть, Удача, Хаос. Они изгоняют нежить, в соответствии со своим уровнем жреца и модификатором Обаяния.

Шестигранные Порталы (Спр): Шарны способны создавать до трех штук миниатюрных порталов – эфирные окна – сквозь которые он способен видеть, активировать заклинания, и даже проводить рукопашные атаки. Каждый портал – светящееся фиолетовым светом гексагональное окно, диаметром 0,9 метра. Как полнораундовое действие, шарн способен может сформировать один из трех порталов в любом месте в пределах 6-ти метров от своего тела, каждый из порталов коагулирует водоворотами фиолетовых движений. Затем, каждый из шестигранных порталов, способен самостоятельно передвигаться независимо, на расстояние 6 метров за раунд, как свободным действием, прежде чем шарн предпримет свое регулярное действие (не предрасположенное, за счет ускоренности). Шестигранные порталы не блокируют передвижение, зону видимости и стрельбу из стрелкового оружия. Персонаж способен занимать ту же клетку, что и портал шарна, без вредного для себя эффекта, кроме как возможности шарна прикасаться и атаковать персонажа. Как свободное действие, шарн может заставить исчезнуть один и более из своих порталов, но тогда не способен образовать новый шестигранный портал, до тех пор пока не затратит стандартное действие.

Если шарн удаляется более, чем на 30 метров от своего портала, портал исчезает.

Активируемое заклинание шарном через портал, воспринимается, будто шарн прикасается рукой к персонажу. Он может выполнять касательные заклинания к существам стоящим в пределах 1,5 метров от портала. Шарн не способен полностью пройти сквозь один из своих порталов, точно так же как, и любое другое существо не способно пройти сквозь него.

Шарн способен проводить рукопашные атаки сквозь свои порталы, не неся при этом никаких штрафов к броскам атаки, существо должно находится в пределах 1,5 метров от портала,

а, не в 3 метрах, в физической зоне поражения шарна. Отметьте, что угрожаемая зона портала 1,5 метра. С помощью портала можно проводить фланговые, и атаки с тыла, словно рядом расположено любое существо, обладающее зоной угрозы.

Оппоненты не могут проводить обычные атаки по шарну сквозь портал, или выпускать заклинания, но они могут реагировать на действия шарна, атакуя его руки из портала, или применяя на них заклинания. Принимая что шарн невидим целиком, когда проводит атаку сквозь портал, и следовательно он получает 9/10 укрывтия (+10 бонус к КД, и +4 бонус к спасброскам Рефлекса).

Шестигранные порталы можно рассеивать, но рассеянный портал шарна, может быть восстановлен в следующем действии шарна, рядом с шарном. Шестигранные порталы не появляются, и не действуют внутри *антимагических полей*. С помощью принудительных эффектов, порталы не способны становиться невидимыми.

Ускоренность (Экс): Шарны выполняют свои действия так, будто они находятся под действием заклинания *скорость*.

Уклонение (Экс): Шарны обладают способностью уклонения, как монахи 1-го уровня, не получая повреждений при успешной проверке спас-броска Рефлекса против атаки, причиняющей половину повреждений при успешной проверке Рефлекса.

Иммунитет (Экс): Шарны иммунны к эффектам воздействию на разум, полиморфу, и заклинаниям способных изменить их облик.

Фиксированный Облик (Экс): Шарны не способны полиморфировать себя, изменять свой внешний вид, или быть измененными другими.

Первичный Облик (Экс): Ни одно другое существо, не может полиморфировать, превратить себя (или кого-то другого) в облик шарна, или что-то напоминающее по виду шарна.

Регенерация: Законные по мировоззрению: оружие, заклинание и внешние существа, причиняют шарнам обычные повреждения. Любые другие повреждения регенерируются со скоростью 2 хит-поинта в раунд, до тех пор, пока у шарна не открыт ни один из шестигранных порталов.

Отличительные Черты: Шарны обладают Мультиловкостью и Сражением с оружием в каждой руке, как бонусными чертами.

ОБЩЕСТВО ШАРНОВ

Шарны не многочисленная раса. Их общество представляет из себя, бедлам из политических аргументаций и социальных интриг. Сражение сил, обычно постоянно базируется на идеологических конфликтах. Эта, внутрь смотрящая фокусировка, все же не мешает шарнам вмешиваться во всевозможные дела других видов существ, даже на других планах. В таких случаях, их цели практически никогда не ясны никому.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Шарны ведут великие войны против фазриммов, войны помогающие с охранить облик Фаз-руна, хотя столкновение великой магии шарнов и магии фазриммов, привело к природным катаклизмам на полях битв этих существ, превратив горы в холмы, а леса в луга. В конечном счете, шарны разрешили вопрос касаемый фазриммов, заключив последних, в темницу под Анаурочем, до тех пор пока они не решат, что же предпринять с фазриммами. Большинство старых шарнов перешли в новую фазу существования, оставив после себя молодых шарнов, не обладающих и близко, тем всеилием, которое было у их предков, и теперь пытаются осознать, где же их место во вселенной.

Сейчас у молодых шарнов, может быть временное проявление интереса к жизненной активности млад-



ших смертных созданий, но эта раса все также несет в себе основные принципы своего существования, базируемые на внутренних дебатах и экспериментах.

Приложение : Существа-Шаблоны

У определенных существ нет своего типа, но вместо этого они создаются, прикрепляясь к «шаблонам» уже существующих существ. Нижеследующие правила отображают технику создания шаблонника.

КУРСТ

Курсты – несчастные гуманоиды мертвецы, попавшие под проклятие, не позволяющее им обрести покой.

Курстов создают злые заклинатели, накладывающие на своих жертв заклинание *наложение проклятия*, а затем, в течение 4 раундов, добавляют сверху заклинания *желание* или *чудо*.

Кожа курстов блеклая, практически неестественно белой бледноты, а глаза становятся черными, с белыми зрачками в глубине, напоминающая маленькие светлые пятнышки, выделяющиеся на абсолютной темноте. Курсты предпочитают носить кожаные доспехи, плащи с капюшонами темных цветов, и сапоги. Они предпочитают темноту свету, и обожают тишину.

Практически никогда, курсты не находятся под контролем своих создателей, лишь в редких случаях, когда они стараются обрести покой смерти, выражающийся через заклинание *снять проклятие*. Это заклинание, единственный способ верного уничтожения курста навсегда, в таком случае, курст превращается в пыль, с неким подобием улыбки на лице, и его не возможно воскресить.

Будучи немного сумасшедшими, курсты имеют 5% шанса на каждые 10 минут, к выполнению непонятных действий, прекращая драться, они начинают петь, прыгать и танцевать, водить пальцем по ближайшей стене, остановится и смотреть в незримое пространство, и т.д., на 1d6 раундов. В это время ничто не отвлекает курста, даже атаки проводимые по нему.

Курсты способны говорить на тех языках, которыми они владели при жизни.

СОЗДАНИЕ КУРСТА

Шаблон «Курста» можно применять к любому гуманоидному существу (назовём его «базовое существо»). Он обладает всеми основными характеристиками базового существа, а также особыми способностями отмеченными в этом разделе.

Кубики Хит-Поинтов: Кубик повышается до d12

Скорость: Как у базового существа

КД: Как у базового существа и тип доспеха. Также курсты приобретают +3 природный бонус к доспеху. Они предпочитают кожаные доспехи.

Атаки и Повреждение: Как у базового существа и то же оружие. В безоружных атаках, курсты причиняют 1d4 пунктов повреждений.

Специфические атаки и Специальные качества: Курсты сохраняют все экстраординарные специфические способности, которыми они обладали при жизни. От трансформации в статус нежити, они утрачивают способности к применению заклинаний, и использования магических способностей. Также курсты приобретают следующие специальные качества:

Устойчивость к заклинаниям (Экс): Курсты имеют устойчивость к заклинаниям/магии равную 12+их уровень.

Нежить: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, ядам, сну, парализу, ошарашиванию и болезни. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высасыванию энергии, или смерти от массивных повреждений.

Регенерация (Экс): Курсты регенерируют со скоростью 1 хит-поинт в час. Курст не убит, если количество его хит-поинтов снижено до 0. Они

падают, парализованные на землю, и лежат до тех пор, пока не восстановятся их хит-поинты. Курст способен отращать утраченные органы и конечности. Будучи обезглавленным, тело курста превращается в пыль, но новое тело регенерируется из головы. Этот процесс занимает столько дней, сколько хит-поинтами обладает курст, в течение всего этого времени он остается парализованным. Курстов возможно излечивать лечебной магией.

Иммунность к огню и холоду (Экс): Курсты не переносят повреждений от атак холодом и огнем.

Иммунитет к Изгнанию (Экс): Курсты не могут быть изгнаны, осуждены, разрушены или управляемы жрецами или паладинами.

Спас-броски: Как базовое существо. Как нежить, курсты иммунны к любым вещам требующим проверку Стойкости (если только она не воздействует на объекты).

Параметры: У курста (как и неживого существа) нет показателя Телосложения. Лишь у одного, на каждые десять курстов, сохраняется полный, прежний показатель Интеллекта, у всех остальных показатель Интеллекта равен 8, все остальные параметры, сохраняются такими же, как и были при жизни.

Навыки: Как у базового существа. Курсты утрачивают свое ощущение запахов, поэтому они переносят штраф –2 к проверкам Алхимии, и другим навыкам, основанным на обонянии. Они могут утрачивать очки в навыках, и даже забывать сами навыки, в связи с понижением своего Интеллекта.

Отличительные Черты: Как у базового существа

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночный

Серьезность Вызова: Как у базового существа +1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Улучшенный: Как у базового существа

В КОРОЛЕВСТВАХ

Во Времена Неприятностей, в диких зонах магии, было убито множество народа, которые впоследствии стали курстами, также во время битвы со слугами Миркула, множество стражей и наблюдателей Ватердипа, были мгновенно превращены в курстов. Известен один могущественный курст, часто встречаемый рядом с Башней Черепов, храме Келемвора расположенного в Ормате, на Сияющих Лугах. Этот курст, чья имя неизвестно, был когда-то воином Тармиша высокого уровня, и теперь он надеется найти освобождение от своего текущего статуса мертвеца, через проявление милости со стороны Лорда Нежити.

ПРИМЕР КУРСТА

В качестве примера курста, использован воин человек 5-го уровня.

Курст

Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов:

5d12 (32 хп)

Инициатива: +5 (+1

Ловк, +4 Улучшенная

Инициатива)

Скорость: 9м.

КД: 16 (+1 Ловк, +2

кожаный доспех, +3

природный)

Атаки: Палаш +9 руко-

пашный

Повреждение: Палаш

1d10+5

Заним. Прост-во/Зона дейст:

1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специальные качества: Не-

жить, регенерация (1/час), иммунитет к холоду и огню, иммунитет к изгнанию, УМ 17

Спас-броски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +2

Параметры: Сила 16, Ловк 13, Тело –,

Интелл 8, Мудр 12, Обн 8

Навыки: Взбирание +3, Езда Верхом +1,

Отслеживание +3, Прислушивание +3

Отличительные Черты: Квалификация в



экзотическом оружии (палаш), Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Подвижность, Улучшенное обращение с оружием (палаш), Специализация в оружии (палаш)
Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье
Организация: Одиночное
Серьезность Вызова: 6
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное
Улучшенный: По классу персонажа

ЛИКАНТРОП

Ликантропы – гуманоиды, способные трансформировать себя в обычных животных или чудищ. Основная информация о ликантропах из *Справочника Монстров*, представлена здесь; но большей информации, консультируйтесь со справочником по поводу поражения и лечению ликантропии.

«Ликантроп» шаблон применимый к любому гуманоидному существу, это существо далее будет обозначаться как «персонаж». Ликантропы получающие параметры некоторых типов плотоядных существ, будут обозначаться как «животное».

В *Справочнике Монстров* описываются наиболее распространенные формы ликантропов; в этом разделе описано ещё три формы:

Ликантроп	Животное
Оборотемышь	Крупная летучая мышь
Оборотекрокодил	Гигантский крокодил
Оборотеакула	Большая акула

Кубики Хит-Поинтов: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, какой выше.

Скорость: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, в каком облике находится ликантроп.

КД: Как у персонажа или животного природный доспех +2, в зависимости от того, в каком облике находится ликантроп.

Атаки: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, в каком облике находится ликантроп.

Повреждение: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, в каком облике находится ликантроп.

Специфические атаки: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, в каком облике находится ликантроп (плюс проклятие ликантропии в облике животного).

Ликантропическая Эмпатия: Ликантропы способны общаться и проявлять эмпатию с обычными и крупными животными их типа. Это дает им +4 бонус к проверкам к влиянию на отношение животного (смотри Глава 5 *Руководства Мастера Подземелий*), а также общаться простыми выражениями (если животное настроено дружелюбно), отдавать команды животному, наподобие «друг», «враг», «убегай» или «атакуй».

Проклятие Ликантропии: Если гуманоид ранен ликантропом, но не убит, он может заразиться ликантропией после окончания столкновения. Шанс равен 1% за каждый пункт, причиненный природной атакой ликантропа; если атаковало несколько ликантропов, то все шансы % заражения суммируются. Повреждения от разных видов ликантропов суммируются раздельно. Персонаж убитый ликантропом, воскрешенный или поднятый из мертвых, имеет 100% шанс заражения ликантропией.

Специальные качества: У всех ликантропов есть следующие специальные качества:

Альтернативная форма (Спр): Все ликантропы могут превращаться в животную форму. Переход из или в форму животного, полнораундовое действие. Принимая форму животного, ликантроп восстанавливает хит-поинты, так, будто он отдыхал в течение всего дня. Если он убит, ликантроп всегда трансформируется в свой гуманоидный облик, хотя и остается мертвым. Однако части тела, отделенные от основного туловища, остаются звериными. Эта оборотническая способность, для некоторых ликантропов, трудно-контролируема.

Снижение Повреждений: Ликантроп в форме животного, приобретает снижение повреждений 15/серебро.

Спас-броски: Как у персонажа или животного, в зависимости от того, какой выше, Ликантропы получают бонус +2 к спас-броскам Воли и Стойкости.

Параметры: В гуманоидной форме, ликантроп получает +2 к Интеллекту и Мудрости, благодаря хитрости животного. В

животной форме, модификаторы параметров ликантропов, различаются в зависимости от вида:

Оборотемышь: Сила +6, Ловк +4, Тело +6, Интл +2, Мудр +2

Оборотекрокодил: Сила +16, Ловк +2, Тело +8, Интл +2, Мудр +2

Оборотеакула: Сила +6, Ловк +4, Тело +2, Интл +2, Мудр +2,

Навыки: Все ликантропы вне зависимости от своего облика приобретают +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Прислушивания. В животной форме, ликантропы помимо своих обычных навыков гуманоидной формы, получают навыки своего типа животного. Если у ликантропа есть те же навыки и в гуманоидной, и в звериной формах, используйте тот, у которого выше показатель.

Отличительные Черты: Как персонаж, Ликантроп способен изучить такую черту, как улучшенный контроль оборотничества. Будучи в животной форме, ликантроп обладает всеми чертами, что и стандартное животное его типа. Дополнительные черты зависят от типа, они следующие:

Оборотемышь: Атака в Полете, Улучшенная Инициатива

Оборотекрокодил: Сражение в слепую, Мощная Атака

Оборотеакула: Сражение в слепую, Мощная Атака

Климат/Тер. Обитания: Как персонаж или животное

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: Как животное +2

Мировоззрение: Оборотемышь: Всегда нейтрально злое

Оборотекрокодил: Всегда нейтрально злое

Оборотеакула: Всегда нейтрально злое

Улучшенный: По классу персонажа

ПЕРСОНАЖИ ЛИКАНТРОПЫ

Так как они проживают в дикой местности, большинство ликантропов становятся варварами или рейнджерами. Оборотекрокодилы, часто бывают жрецами. Становление ликантропом, не изменяет желаемый класс персонажа. Становление ликантропом, обычно изменяет мировоззрение персонажа (смотри выше), которое заставляет представителей определенных классов, утрачивать свои классовые способности, как отмечено в Главе 3 *Руководства Игрока*.

ПРИМЕРЫ ЛИКАНТРОПОВ

Ниже будут приведены параметры простых ликантропов, используя в качестве базового существа, 1 уровневое человеческого обывателя.

В человеческой форме у всех обычных ликантропов следующие показатели параметров: Сила 11, Ловк 11, Тело 11, Интл 12, Мудр 12, Обн 10. Их единственным навыком является Мастерство или Профессия с бонусом +7, и в качестве единственной черты, у них является Фокусирование в Навыке.

В своих гуманоидных формах, ликантропы выглядят как обычные представители их рас, хотя обычно для ликантропов, долгое время подверженных ликантропии, характерно плавное приобретение размытых форм их типа животных. В форме животного, ликантроп напоминает более мощную версию обычного животного. При тщательном рассмотрении, в глазах животной формы, видны искры интеллекта, и весьма часто они мерцают красным светом в темноте.

СРАЖЕНИЕ

В своих обычных формах, ликантропы применяют ту же тактику что и представители их рас, хотя ликантропы слегка, более агрессивные, чем все остальные представители их рас. В животной форме ликантроп сражается точно также, как и животное его типа.

ОБОРОТЕМЫШЬ

В гуманоидной форме, оборотемыши обычно темноглазы, скрытны и малозаметны. У них часто курносые носы и острые зубы, они стараются избегать яркого света и предпочитают сырое с кровью мясо.

Сражение

Оборотемыши применяют свою способность полета, для получения максимального преобладания в бою, пикируя вниз на ничего не ожидающих жертв, и взмывая вверх на безопасное расстояние.

Сонар (Экс): Оборотемыши улавливают высокочастотные звуки, неслышимые большинством остальных существ, что

Кубики Хит-Понитов: Инициатива:	Оборотемышь Огромный Перевертень 4d8+12 (30 хп) +0; +6 (+2Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива), для л.мышы	Оборотекрокодил Огромный Перевертень 7d8+7 (38 хп) +0; +1 (Ловк), для крокодила	Оборотеакула Большой Перевертень 7d8+14 (45 хп) +0; +2 (Ловк) для акулы
	Скорость: КД:	9м., 6м., вплавь 9м. как крокодил 10; 18 (-2 размер, +1 Ловк, +9 природный) как крокодил	9м., вплавь 18м. как акула 10; 17 (-1 размер, +2 Ловк, +6 природный) как акула
Атаки:	Безоружный удар +0; или укус +4 рукопашный как л. мышь	Безоружный удар +0; или укус +11 рукопашный; или удар хвостом +11 рукопашный как крокодил	Безоружный удар +0; или укус +7 рукопашный как акула
Повреждение:	Безоружный удар 1d3 временный;Безоружный удар 1d3 временный; укус	Безоружный удар 1d3 временный; укус	Безоружный удар 1d3 временный; укус
Заним. Прост-во/Зона действ:	Укус 2d6+4 как л. мышь 1,5м. на 1,5м./1,5м.	2d8+12; удар хвоста 1d12+4 как крокод. 1,5м. на 1,5м./1,5м.	укус 1d8+4 как акула 1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специфические атаки:	4,5м. на 4,5м./3м. как л. мышь Эмпатия к летучим мышам, плюс проклятие лкантропии	1,5м. на 6м./3м. как крокодил Эмпатия к крокодилам; плюс захват плюс проклятие лкантропии как крокодил	1,5м. на 3м./1,5м.как акула Эмпатия к акулам, плюс проклятие лкантропии, как акула
Специальные качества:	Сонар, снижение повреждений 15/серебро как л.мышь	снижение повреждений 15/серебро как крокодил	Острый нюх, снижение поврежд. 15/серебро как акула
Спас-броски: Параметры:	Стойк +9, Рефл +6, Воля +7 Сила 17, Ловк 15, Тело 17 Интл 12, Мудр 12, Обн 10	Стойк +11, Рефл +6, Воля +8 Сила 27, Ловк 13, Тело 19 Интл 12, Мудр 12, Обн 10	Стойк +8, Рефл +7, Воля +8 Сила 17, Ловк 15, Тело 13 Интл 12, Мудр 12, Обн 10
Навыки:	Бесшумное Передвижение +7 Отслеживание +10*, Прислушивание +10* как л. мышь	Отслеживание +9, Прислушивание +9 Скрытность +0* как крокодил	Отслеживание +11, Прислушивание +11 как акула
Отличительные Черты:	Атака в Полете, Улучшенная Инициатива как л. мышь	Мощная Атака как крокодил	Мощная Атака, Сражение в слепую как акула
Климат/Тер. Обитания:	Умеренно и тепло климатическ. леса, холмы, луга и подземье	Теплые болота	Любая водная местность
Организация: Серьезность Вызова:	Одиночное 4	Одиночное 6	Одиночное 4
Сокровище: Мировоззрение:	Стандарт Всегда нейтрально злое	Нет Всегда нейтрально злое	Нет Всегда нейтрально злое
Улучшенный:	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа



информацию о цветовой гамме. Она эффективна в темноте, густом тумане и подобных условиях с низкой освещенностью. Заклинание *тишина* нейтрализует действие эхолокации, заставляя оборотемышь надеяться лишь на свое слабое зрение, в форме летучей мышы максимальный диапазон зрения 3 метра.

Навыки: *Применяя сонар, оборотемыши получают бонус +4 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

позволяет им, определять местоположение объектов и существ в пределах диапазона 36 метров от оборотемыши. Эхолокация настолько же точна, как и зрение, но она не даёт

В Королевствах

Оборотень очень часто встречается в Подземье, особенно часто в роли домашних животных дроу. В таких случаях, у них гораздо лучше развиты навыки, параметры, и способности класса, чем у приведенного обывателя в качестве базового существа.

ОБОРОТЕКРОКОДИЛ

В своих гуманоидных обликах, оборотекрокодилы выглядят как высокие, худощавые люди с острыми внешними чертами, острым носом и подбородком, на худом лице. В облике крокодила, это вытянутые, длинные и очень сильные чудища.

Сражение

Оборотекрокодилы предпочитают ловить своих потенциальных врагов, появляясь перед ними в своем человеческом облике, принимая образ простого обывателя. А затем внезапно трансформироваться в облик крокодила, и атаковать свою жертву пока она в диапазоне поражения.

Захват (Экс): Когда крокодил проводит успешную атаку укуса против Больших и меньших по размеру оппонентов, он может проводить свободную проверку захвата, без провоцирования благоприятной атаки. Если успешно, он удерживает, и способен перетаскивать оппонента с места, не причиняя повреждений. Его любимая тактика, утаскивать оппонента на глубину, где он старается придавить его ко дну, плотно сцепив свои челюсти. Если успешно, то пока его прижим зубами действует, он причиняет каждый раунд повреждение укусом.

Навыки: *Оборотекрокодил лежа погруженным в воде, получает +12 к проверке Скрытности.

В Королевствах

Оборотекрокодилы создания Себека, крокодилогового младшего бога пантеона Мулхоранда. Лишь несколько из порождений Себека остались в Мулхоранде, так как слуги

королей-богов, изгнали их из Мулхоронда более пяти столетий назад, но они продолжают обитать в близлежащих Чесцентских Гадючьих болотах.

ОБОРОТЕАКУЛА

В человеческой форме, это огромные, мускулистые грубияны, при трансформировании приобретающие форму больших белых акул. Грубые и высокомерные в человеческой форме, они ещё более невыносимые в своей акульей форме.

Сражение

В человеческом облике, оборотеакеры предпочитают сражаться в ближнем бою; большинство из них очень сильные, и любят проводить захваты против противника. Если же ситуация выходит из под контроля, они быстро приобретают форму акулы чтобы убежать. Под водой, оборотеакеры атакуют снизу, яростно кусая ноги своих жертв.

Острый Нох (Экс): Обоняние акул настолько острое, что они улавливают запахи на расстоянии 54 метров от себя.

В Королевствах

О них впервые узнали около двадцати лет назад, видимо, оборотеакеры появились когда мстительных людей трансформировали в ликантропов Умберли или Талос, во время Войны богов. На сегодняшний день, они встречаются только в водах вдоль Побережья Меча.

ДРУГИЕ ЛИКАНТРОПЫ КОРОЛЕВСТВ

После прохождения Времен Неприятностей, в королевствах появились ликантропы всевозможных видов и форм. По слухи говорят о существовании таких существ как: оборотебизон, оборотепес, оборотедельфин, оборотелеопард, оборотесова и оборотепантера.

Литари: Эти эльфы-оборотни, обладают всеми способностями обычных вервольфов, за исключением того, что у них не существует гибридная форма. Их мировоззрение всегда хаотично доброе, и они часто в эльфийском облике высокоуровневые персонажи.

В облике волка, литари красивое животное, с бледно-серым или серебристым мехом, и разумными голубыми или коричневыми глазами. В облике лесного эльфа, они прекрасны и таинственны даже для эльфов. Высокие, с бледной кожей, у них голубые или зелёные глаза, и серебристые волосы.

Литари могут распространять свою ликантропию только на других эльфов, и только лишь в особых ритуалах, при условии согласия обеих сторон.

Оборотекот: Эти хаотично добрые ликантропы, люди, которые способны принимать облик обычного кота. Секретная сестринская община оборотекошек, известная как Глаза Заката, поклоняются богини Шаресс и Селун, и хотя их точные цели и намерения неизвестны. По слухам, во время ночей полнолуния, они охотятся на культистов Шара и Ловиятара.

ЛИЧ

Большинство способностей личей расписаны в *Справочнике Монстров*, включая ауру страха, парализующее прикосновение и снижение повреждений. У определенных личей сет тинга ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА, есть не совсем обычные для всех личей способности. Эти дополнительные способности расписаны ниже.

Специфические Атаки: Если специфическая атака позволяет спас-бросок, то его КС следующий 10+1/2 КХП Лича+его модификатор Обаяния.

Холодоголь (Спр): Лич способен выпускать шары холодного, сине-зеленого огня, причиняющие 3d10 пунктов повреждения негативной энергией. Для метания двух таких шаров в раунд, лич затрачивает полное действие атаки (бонус для второй атаки шаром понижен на 5). Зона поражения этих метательных снарядов 4,5 метров.

Безнадёжность (Спр): Прикосновение некоторых личей, помимо повреждения, обладает эффектом заклинания *эмоция (безнадёжность)*. Жертвы должны пройти проверку Воли, или переносить -2 моральный штраф к проверкам навыков, параметров, спас-бросков, броскам атаки и повреждений, на все время длительности столкновения.

Взгляд Ада (Спр): Лич способен убивать своим взглядом, в диапазоне 9 метров от себя. Любое существо, столкнувшееся взглядом с личем, обязано пройти проверку Стойкости или умереть.

Преследующий во Снах (Спр): Лич способен проникать во сны любого индивидуала, местоположение которого, он знает. Спящего мучают во сне кошмары, и при пробуждении он теряет один Пункт Телосложения (проверка Воли нейтрализует эффект). Спящий чье Телосложение снижено до 0, умирает.

Смертельное Сжатие (Спр): Один раз в день, лич способен своими руками создать подобие нимба из черного пламени, остающегося до тех пор, пока он не прикоснется к кому-то. Персонаж к кому прикоснулся лич (с броском атаки на прикосновение) обязан пройти проверку Стойкости, или мгновенно умереть.

Ослабляющее Сжатие (Спр): Лич способен своей специфической атакой ослабить врага. Поражаемый персонаж, обязан пройти проверку Стойкости, или временно потерять 2d4 пункта Силы.

Взгляд Разрушительной боли (Спр): Любое существо, вошедшее в зрительный контакт с личем, переносит 2d10 пунктов повреждений, от жестокой, выкручивающей мышцы, боли. Успешная проверка спас-броска Стойкости, позволяет отстоять перед взглядом лича.

Пагубный Голос (Мчк): Если лич говорит с жертвой в течение 10 полных минут, объект должен проверить Волю, или впасть в глубокий транс-сон. В этом состоянии, персонаж правдиво отвечает на любые вопросы лича. Каждый час, жертва может проводить попытку спас-броска, но за каждый час продолжительности беседы с личем, КС спас-броска повышается на 1.

Специальные Качества: У некоторых личей есть исключительная способность устойчивости к магии 12+их КХП. У других повышенное снижение повреждений 20/+2.

ВСТРЕЧАЕМЫЕ В КОРОЛЕВСТВАХ ЛИЧИ

Алхун (Иллитилич): Эти мертвые майнд флаеры, растущая сила в запутанной политике Подземья. Они выглядят также как и при жизни, но их кожа сухая и морщинистая, а не покрытая слизью, как у живых иллитидов. Алхун, располагает всеми способностями майнд флаера. При жизни, все алхуны были магами или чародеями (обычно как минимум 9-го уровня), по этому они несут в себе смертельную смесь магических и псионических способностей. У них нет ауры страха или парализующего прикосновения лича, но зато есть все остальные специфические способности (иммунитет мертвецов, снижение повреждений 15/+1, иммунитет к атакам холодом, электричеством, полиморфа, и воздействующим на разум). Они сохраняют устойчивость к магии иллитидов, которая обычно затрудняет их адаптацию к состоянию лича. Алхуны постоянно страдают от сморщивания и обезвоживания их тканей тела, поэтому они постоянно принимают ванны или потребляют большие количества воды, отваров и других видов жидкостей.

Бэйнлич: Бэйн, бог страданий, основал свою церковь давным-давно, но, те кто ему поклонялись, умирали от сил добра в огромных количествах. Устав от бесконечного потока жертв, каждые 50 или 60 лет, Бэйн избирал самого могу-



шественного жреца из рядов своих священников, и проведя над ним отвратительный ритуал, трансформировал заклинателя в мощную, бессмертную форму – лича Бэйна, или бэйнлича. За столетия, было создано как минимум 35 таких существ, и до начала Гибельного Тумана, было задокументировано лишь около десяти смертей этих созданий. Когда Йачту Ксвим, наслал на Фазрун свой Гибельный туман, были уничтожены последние из последователей Бэйна, а также большая часть существующих на тот момент личей. Те же, кто остался, занялись своими делами – кто начал скрываться, а кто развернул активную деятельность против Ксвима и его Избранного, Фзоула Чембрила.

Чтобы стать бэйнличем, жрец должен быть злого мировоззрения и как минимум 17-го уровня, эти личи после перехода в состояние мертвеца сохраняют все свои прижизненные классовые способности. Они также получают ауру страха личей, снижение повреждений и иммунитета, а также прикосновение безнадежности, холодогонь, и устойчивость к магии. С возрастом, за каждые 100 лет существования, они приобретают 1 дополнительный уровень и одну из следующих способностей: Взгляд разрушительной боли, пагубный голос и смертельное сжатие.

ДОБРЫЙ ЛИЧ

Личи описанные в *Справочнике Монстров*, в основном злые, и ненавидят всех. Однако, не все личи таковы, единицы из этих созданий смотрят на смерть (или силу наложившую на них это состояние), как на приказ для дальнейшей службы за благородные цели, защиту любимых созданий или места, или достижения великой цели. У этих, добрых по мировоззрению личей, те же способности что и у их злых конкурентов, но они располагают несколькими дополнительными экстра способностями.

Специфические Атаки: Некоторые из добрых личей, в своем состоянии нежити, обретают контроль над мертвецами. Такие личи обладают одной или несколькими следующими атаками:

Изгнание Нежити (Спр): Три или более раз в день, добрый лич способен применить эту способность на нежить, как добрый жрец, делая проверку изгнания (Обаяние), чтобы определить сколько КХП мертвецов попадает под воздействие. Некоторые из личей способны контролировать нежить, вместо того чтобы изгонять или разрушать.

Анимирование Мертвеца (Мчк): Добрые личи способны анимировать скелетов или зомби, чтобы те состояли на службе у него, используя эту магическую способность как чародей его уровня. В общем, добрые личи не имеют интереса в поднимании армии нежити, они применяют эту силу лишь в случае самозащиты, или в пылу сражения.

Специальные Качества: некоторые добрые личи, обладают уникальными качествами, которые они используют для осуществления своих целей.

Проекция (Спр): Три раза в день, на время до 1 часа, добрый лич способен создать, духоподобную собственную проекцию, которая может удалаться от него на 1,6 км. от текущего местоположения лича. Сквозь эту проекцию, лич способен может действовать как в этом, так и в Эфирном/Нематериальном Плানে, способен слышать и говорить, и даже активировать заклинания через неё. Связь между личем и проекцией проходит сквозь все известные физические и магические барьеры, и даже может проходить между Материальным и Эфирным Планами.

КД проекции 20, скорость полета 6м. (маневренность отличная), то же что и у лича количество хит-поинтов, но не может переносить телесные объекты/вещи, и не обладает ни одной специальной атакой и качеством лича. Если проекция нанесено повреждение, лич переносит половину повреждений (округляется вниз); проекция исчезает, когда утрачивает все свои хит-поинты. Её нельзя изгнать или магически рассеять. Проекция способна толкать или передвигать небольшие предметы, так она способна своим пальцем писать послания на

песке или пыли, или переворачивать страницы в книге, но не может носить предметы. В одно время, лич способен создать только одну проекцию.

Иммунитет к Изгнанию (Экс): Множество добрых личей, нельзя изгнать или разрушить добрым или нейтральным жрецам. Когда же злые жрецы пытаются подчинить и управлять личем, вместо этого они изгоняются или разрушаются.

Хождение по Воде (Спр): У некоторых добрых личей, есть способность, при желании передвигаться по воде, как заклинание с тем же названием.

ВСТРЕЧАЕМЫЕ В КОРОЛЕВСТВАХ ДОБРЫЕ ЛИЧИ

Арчлич: Арчличи – трансформированные человеческие заклинатели, часто жрецы, барды или маги, которые тщательно и осторожно подходили к своему превращению в состояние личей. Они посвящают свое состояние мертвеца, к дальнейшему выполнению поставленных перед ними благородных целей. Арчличи выглядят точно также как и обычные личи. Они обладают всеми характеристиками обычных личей, включая способность к применению заклинаний, а также всех способностей класса, которыми они располагали при жизни. В дополнение они способны изгонять нежить как добрые жрецы (принимается, что количество попыток изгнания равно 3+ модификатор Обаяния). У них также есть способность анимирование мертвецов (как описано выше), а также хождение по воде. У них есть иммунитет к изгнанию, который расписан в разделе добрый лич.

Базлнори: Базлнорны эльфийские личи, которые смотрят на переход к смерти, как становление в качестве опоры для своих семейств, охраны редких магических ресурсов, мудрого советника и стража. В древнем Миф Дранноре, они стояли на страже против воров, защите путешествующих эльфов, хранении семейных реликвий, и обучении молодых магов волшебству. После падения этого эльфийского города, они остались обитать в его руинах, охраняя сокровищницы и тайники с могущественными магическими книгами и предметами.

Базлнорны выглядят как высокие, впечатляюще выглядящие мертвые эльфы, с иссохшей кожей и мерцающими белыми глазами. Они не излучают ауру страха, и не обладают амулетами (хотя некоторые способны использовать заклинание *клон*), но они располагают всеми остальными способностями личей. Они способны изгонять нежить как добрые жрецы своего текущего уровня, и обладают способностью создавать проекцию.

ПРИЗРАК

Справочник Монстров описывает, все характерные способности для призраков, включая искажающее прикосновение, запугивающий стон и искаженный взгляд. Определенные призраки Забытых Королевств обладают силами, не указанными в *Справочнике Монстров*. Поэтому, дополнительные способности описаны здесь.

Специфические атаки: Если спец. атака призрака позволяет проверку спас-броска, то его КС высчитывается следующим образом: 10+1/2 КХП призрака+его модификатор Обаяния.

Охлаждающий Луч (Спр): До двенадцати раз в день, способен призрак выпустить луч холодного света. Луч поражает существ находящихся в пределах 27 метров от призрака; для попадания, призрак должен провести успешную стрелковую атаку. Луч причиняет временную потерю 2д6 пунктов Телосложения. В дополнение, пораженный луч, обязан пройти проверку Воли, или попасть под воздействие заклинания *замедление*, количеством 1 раунд за каждый КХП призрака.



Смертельная песнь (Спр): Один раз в день, призрак способен пропеть, загробным голосом, траурную погребальную песню, на протяжении от 1 до 4 раундов (на усмотрение призрака). Песня заставляет всех живых существ в пределах 27 метров от призрака впасть в панику, если они провалили проверку Воли. У паникующих созданий –2 штраф из-за морали к проверкам спас-бросков, они убегают от призрака при максимальной скорости, в течение 10 раундов, и имеют 50% вероятности, что потеряют предметы, которые они держат в руках. Песня также создает поле с радиусом 3 метра, отрицающим все магические эффекты на продолжительность песни, и 6 раундов после её окончания. Любая физическая атака, проведенная против поющего призрака, причиняет ему тройные повреждения.

Высасывание Энергии (Спр): Некоторые призраки, способны высасывать жизненную энергию, как нежить подобная вампирам и духам. Успешно проведенная атака прикосновения призрака, накладывает один или два негативных уровня (в зависимости от разновидности призрака).

Высасывание Хит-Поинтов (Спр): Прикосновение призрака высасывает хит-поинты его жертвы, в количестве 1d8 за удар. Утрата хит-поинтов постоянна, лишь для целей мести призрака (его убийцы или убийц), остальные восстанавливают свои хит-поинты как обычно.

Иссушение (Спр): Прикосновение призрака, действует наподобие *железа иссушения*, причиняя временную потерю 1d4 пунктов Силы, и 1d4 пунктов Телосложения, при успешной атаке прикосновения. При критическом попадании, потеря пунктов происходит напостоянно. Спас-бросок Стойкости, нейтрализует этот эффект.

Специальные Качества: У некоторых призраков в Королевствах, есть специальные качества. В дополнение к стандартным для нежити и бестелесных существ, дополнительные качества описаны в *Справочнике Монстров*. Помимо стандартных, призрак может обладать:

Устойчивость к Магии (Экс): Определенные призраки обладают устойчивостью к магии равной 12+их КХП.

Устойчивость или Иммуность (Экс): Иногда призраки иммунные или устойчивые к определенным формам энергии, включая: кислоту, огонь, холод и электричество.

Магическое Излучение (Спр): Призрак способен заставить все магические предметы, находящиеся в 18 метрах от него, излучать холодное, белое сияние. Предмет освещает круг с радиусом 1,5 метра, и излучение длится 2d4x10 минут.

ВСТРЕЧАЕМЫЕ В КОРОЛЕВСТВАХ ПРИЗРАКИ

Адская сфера: Эти мертвые бихолдеры, объекты террора и благоговения, в частности среди примитивных племен, поклоняющихся им как богам. К их способностям призрака относятся: укус искажающего прикосновения, иммунность к атакам холодом и электричеством. Некоторые из этих проклятых глаз, сохраняют свои прижизненные способности: антимагический конус центрального глаза, два стебельчатых глаза с *страхом* и *замедлением*. Их другие восемь стебельчатых глаз, обладают способностями расписанными ниже. Как и у бихолдера, каждый эффект глаза, напоминает заклинание, задействованное магом 14-го уровня, но подчиняется правилам луча (смотри прицеливание заклинаний в Главе 10 *Руководства Игрока*). У всех лучей диапазон поражения 45 метров. КС спас-бросков, если приемлемы, 20 (принимая, что у призрака 11 КХП и 19 Обаяние).

Охлаждающий Луч (Спр): Как и в расписанной выше строке.

Иссушение (Спр): Как и в расписанной выше строке.

Удержание Монстра (Мчк): Цель должна пройти спас-бросок Воли (КС 20) или попасть под воздействие заклинания.

Бессилие (Мчк): Цель должна пройти проверку Стойкости (КС 20) или попасть под воздействие заклинания.

Анимирование Мертвеца (Мчк): Эта способность подобно заклинанию, только вместо прикосновения, адская сфера применяет свой луч.

Дробление Костей (Экс): Эта атака разламывает кости и хитиновое покрытие существ, причиняя повреждения, и снижает наползаем скорость. Цель должна проверить свой спас-бросок Стойкости (КС 20); успех означает, что перенесено 2d6 повреждений; провал означает, что причинено в первом раунде 3d6 повреждений, и дополнительно 1d8 повреждений в следую-



щем раунде, так как сломанные кости причиняют внутренние повреждения. Бестелесные, газообразные и беспозвоночные существа (включая в себя растения, слизей, элементаров, червей и моллюсков без раковин, таких как кальмары и осьминоги), не подвергаются воздействию этой способности.

Иссушение Плоти (Экс): Этой способностью, адская сфера, магически заставляет засыхать плоть на кости, причиняя повреждение, будто заклинанием *Кислотная стрела Мэльфа* (2d4 пункта вреда в раунд, на протяжении 5 раундов).

Нечестивая Болезнь (Мчк): Цель подвергается тому же эффекту, что и заклинанием. Добрые персонажи переносят 5d8 пунктов вреда, и ослаблены на 1d4 раунда; нейтральные персонажи переносят половину повреждений, и не ослаблены. Успешная проверка Стойкости (КС 20) снижает на половину повреждения и нейтрализует ослабленность.

Призрачный Дракон: Это существо появляется когда погибает древний дракон, а его сокровищница ограблена. Призрачный дракон находит покой лишь в том случае, когда ему возвращено в логово его утраченное сокровище (или равноценное по стоимости). У этого дракона специфические атаки в виде: внушающего страх присутствия, высасывания энергии (два негативных уровня) и иссушение. В дополнение, у призрачного дракона есть специфическое оружие дыхания: конусовидное облако серого тумана, старящего находящихся в нем существ на d% лет. Призрачный дракон способен применить эту атаку три раза, а затем должен выждать 12 раундов, чтобы восстановить энергию. Размер конуса зависит от размера дракона; для деталей смотри раздел Дракон.

Спектральный Арфист: Это призраки Мастеров Харперов, умерших при выполнении заданий Харперов, так и оставшихся невыполненными. Они обладают атакой смертельной песни и специальными качествами устойчивости к магии, магического излучения и иммунности к холоду и электричеству.

Смотропризрак: Эта нежить, иногда называемая «вечно бодрствующие стражи», создана могущественным (8-го уровня) заклинанием из школы некромантии, чтобы служить в роли охранников. Они обладают специфической атакой – охлаждающий луч, и специальными качествами: устойчивости к магии, магическим излучением и иммунитетом к холоду.

Энтаримское Привидение: Эти призраки эссенция Энтаримских волшебников, которых постигла ужасная смерть от рук их врагов, или коварных соратников. Они остаются на

этом плане с одной целью — мщение, и самые страшные из их атак. Направлены на тех, кто виновен в их смерти. Они располагают специфической атакой высасывания хит-поинтов (описано в этой книге), и злорадство (описано в *Справочнике Монстров*).

РАВЕНАНТ

Равенанты — бессмертные мстители, поднятые из своих могил чтобы преследовать и убивать своих убийц. Они существуют только для мести своему убийце и его помощникам.

Равенант выглядит как разлагающаяся и разрушенная версия убитого человека во время его смерти: кожа плотно облегает кости, открытые раны, вязкая плоть, безжизненные глаза, но до тех пор, пока они не встретятся с глазами своего убийцы, тогда они начинают мерцать неестественным светом. Иногда равенанты создаются, даже когда их тело практически, полностью уничтожено их убийцами, показывая, что магия, восстанавливающая их к жизни, способна восстановить и их тело. В любом случае, все магические предметы, которые были оставлены при равенанте в момент его смерти, он будет носить с собой.

Равенант располагает практически всеми способностями, которыми он обладал при жизни, включая использование оружия и магические способности. Его мировоззрение меняется к нейтральному, которое может ограничить классовые способности у определенных персонажей. Равенанты, бывшие в прошлой жизни магами или чародеями, теряют своих талисманов, став равенантами. Жрецы и паладины, обладающие позитивной энергией, такой как изгнание нежити, применение лечащих заклинаний, становятся практиками негативной энергии, способными подчинять мертвецов и причинять раны магией. Жрец всё также может молиться своему богу, для восстановления заклинаний, но все молитвы должны происходить в полночь. У магов равенантов, могут возникать проблемы с доступом к своим магическим книгам; равенанты чародеи, обычно с такими проблемами не сталкиваются. Равенанты способны говорить на своих родных языках, хотя они редко с кем общаются.

Равенанты обычно игнорируют всех тех, кто не повинен в их смерти, хотя они могут на них напасть, если те охраняют виновников их смерти. Они часто желают отомстить соучастникам действий, но обычно мечь соучастникам убийства вторично, по сравнению с их первоочередной задачей.

Равенант выполнивший свою миссию, рассыпается на мелкие крупинки, а душа его находит освобождение. Равенант не справившийся с заданием, медленно разлагается. По прошествии шести месяцев, он более не может удерживать воедино свое тело, и оно рассыпается в прах. Дух равенанта, уходит в иной мир, с провалом своего задания.

СОЗДАНИЕ РАВЕНАНТА

Равенант — «шаблон» для любого гуманоидного существа (далее называемого как «базовое существо»). Он использует все основные способности базового существа, его специфические способности, за исключениями, отмеченными в этом разделе.

Кубики Хит-Поинтов: Повышаются до d12

Специфические Атаки: Равенант сохраняет все специфические атаки базового существа, а также получает дополнительные способности:

Удар Мщенья (Экс): В любой рукопашной атаке, проводимой против своего убийцы, равенант причиняет дополнительные +1d10 повреждений.

Парализующее Сияние (Экс): Первый раз, когда равенант сталкивается со своим убийцей, его убийца обязан пройти проверку Воли (КС 10+1/2 КХП равенанта, или его уровни+модификатор Обаяния равенанта), или быть парализованным на 2d4 раунда.

Специальные Качества: Равенант сохраняет все специальные качества базового существа, а также приобретает следующие качества мертвеца:

Снижение Повреждений (Спр): У равенантов снижение повреждений 5/+1.

Иммунитет к Изгнанию (Экс): Равенанта нельзя изгнать или подчинить жрецам или паладинам.

Регенерация (Экс): Огонь причиняет смертельные, невосстановимые повреждения равенанту. Все остальные повреждения он восстанавливает со скоростью 3 хит-поинта в раунд.

Иммунитет (Экс): Равенанты иммунны к атакам газом, кислотой, полиморфом, холодом, электричеством, а также воздействию на разум.

Нахождение Виновного (Экс): Пока равенант и его убийца находятся на одном плане, равенант знает, где находится его убийца, и как далеко он расположен от равенанта. В зависимости от магических способностей базового существа, это экстраординарное чувство, может переходить даже через границы планов.

Параметры: Равенант получает +4 к Силе и +2 к Обаянию, но, из-за того что он нежить, у него нет показателя Телосложения.

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: Как базовое Существо +1

Сокровище: Как у базового существа или нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: —

ПРИМЕР РАВЕНАНТА

Здесь приведен пример равенанта, в качестве базового существа, взят эльфийский чародей 7-го уровня.

Равенант Средняя Нежить

Кубики Хит-Поинтов: 7d12 (45 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 9м.

КД: 14 (+3 Ловк, кольцо отклонений +1)

Атаки: короткое копьё +1 +6 рукопашный; или короткое копьё +1 +7 стрелковый; или легкий арбалет +6 стрелковый

Повреждение: короткое копьё +1 1d8+4; или короткое копьё +1 1d8+3; или легкий арбалет 1d8

Заним. Прост-во/Зона действ: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Активация заклинаний, как чародей 7-го уровня (наиболее вероятные заклинания: шар огня, невидимость и магические доспехи), удар мщенья, парализующее сияние

Специальные качества: Снижение повреждений 5/+1, иммунитет к изгнанию, регенерация 3, иммунности, нахождение виновного, призыв талисмана

Спас-броски: Стойк —, рефл +5, Воля +5

Параметры: Сила 14, Ловк 16, Тело —, Интелл 12, Мудр 10, Обн 19

Навыки: Алхимия +3, Гадание с Кристаллом +4, Знание (магия) +6, Искусство Магии +11, Концентрация +8 (+12 с Боевой Активацией), Отслеживание +3

Отличительные Черты: Боевая Активация, Проникновенность Заклинаний, Уворачивание

Нежить: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, ядам, сну, парализу, ошарашиванию и болезни. Не объект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметров, высасыванию энергии, или смерти от массивных повреждений.

Эльфийские Черты (Экс): Иммуниет к заклинаниям сна и подобным эффектам; +2 расовый бонус к спас-броскам Воли против очаровывающих эффектов и заклинаний; зрение при низкой освещенности

Магические Предметы при Себе: волшебная палочка призыва монстров II, кольцо отклонений +1, короткое копье +1

Серьезность Вызова: 8

В КОРОЛЕВСТВАХ

По причинам, известным лишь гномам, они не желают говорить об убийствах гномов которые дело рук, скорее всего равенантов, а не убийц, представителей других рас. В начале 1372 ДО, гном иллюзионист по имени Твисп, был преследуем по всему Даггердэйлу равенантом, похожим на лунного эльфа вернувшегося с Эвермита. И хотя крики Твиспа о его невинности, становились все более пронзительными, его заклинания, которые он в это время выпускал против равенанта, нанесли урон только Долинцам, не приостанавливая ни на минуту его преследователя.

ТВАРЬ КСВИМА

С ростом силы и влияния Йачту Ксви́ма в королевствах, убеждения бога тирании и ненависти становятся все более распространенными. Беспощадный и ненавистный бог, Ксвим подчеркивает свое присутствие через плотоядных и злых по-природе животных и чудовищ. Когда он направляет крошечный фрагмент своей воли в такое создание, с ним происходит трансформация, от злого прикосновения бога, оно приобретает новые силы. Зверь вырастает в размере, становясь выделяющимся на фоне остальных представителей своего вида. Его глаза начинают мерцать изумрудно-зеленым светом, и оно способно проводить любые энергетические атаки (молнии, огня и т.д.) отдающие мерцанием зеленого свечения. По своему темпераменту, твари Ксви́ма, злы и безжалостны.

СОЗДАНИЕ ТВАРИ КСВИМА

Взяв существо (назовём его «базовое существо») и модифицировав так, как описано в этом разделе, вы можете создать любую версию Прикоснутых-Ксвимом существ. Ксвим предпочитает избирать таких существ как: летучие мыши, черные собаки, черные коты, ястребы и грифы, или таких чудовищ как бихолдеры, зеленые и синие драконы, адские гончие, кокатрисы, бесы, темные наги и мертвецы.

Кубики Хит-Поинтов: Как у базового существа +1

Скорость: Как у базового существа

КД: Как у базового существа

Атаки: Как у базового существа (модифицируется в соответствии с добавленным КХП)

Повреждение: Повышается на один тип кубика, как следующее:

Старое Повреждение	Новое Повреждение
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 или 1d10	2d6
1d12	2d8

Специфические атаки: Как у базового существа, но повреждение увеличивается в том же соотношении, что и физическое. У тварей Ксви́ма следующие специфические атаки:

Внушающее страх Присутствие (Экс): Активируется, когда тварь производит громкий звук (рев, лай, или другой звук, характерный специфическому виду). Эта экстраординарная способность пугает существ, находящихся в пределах 9 метров от твари, у которых меньше КХП, чем у твари, они должны провести проверку Воли (КС 10+1/2 КХП твари+её модификатор Обаяния), или же быть напуганными (см. Главу 3 Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ). Время действия эффекта 5d6 раундов. Когда тварь активирует эту способность, её глаза начинают мерцать ярким изумрудно-зелёным светом.

Пожирание (Спр): Когда тварь Ксви́ма уничтожает оппонента гуманоида, он может пожирать его труп, поглощая и плоть, и жизненные силы. За каждые поглощенные 8 КХП или уровней, она получает один дополнительный КХП. Тварь способна отсрочивать пожирание, на один день за каждый свой КХП, но после этого времени, сожрав жертву, жизненная энергия последней, невозстановима. Пожирание разрушает тело жертвы, и предотвращает поднятие или воскрешение тела жертвы, или его частей. Заклинания *желание*, *чудо*, *истинное воскрешение* способны вернуть к жизни поглощенную жертву, но даже у таких мощных заклинаний существует шанс провала в 50%.

Уничтожение Добра (Спр): Раз в день, тварь способна нанести обычную атаку, причиняя дополнительное повреждение равное количеству своих КХП (максимум +20), против доброго противника.

Специальные качества: Все специальные качества базового существа, плюс:

- Иммуниет к страху

- Иммуниет к яду

Снижение Повреждений (Спр): Тварь Ксви́ма с 4-7 КХП получает снижение повреждений 5/+1; 8-11 КХП 5/+2; 12 и выше КХП 10/+3.

- Темновидение в диапазоне 18 метров

если у существа есть уже одно из таких качеств, используйте значения указанные в этом разделе или существа, что выше (значения не суммируются).

Спас-броски: Как у базового существа (модифицируется в соответствии с добавляемыми КХП).

Параметры: Как у базового существа, но Интеллект как минимум 3, а Обаяние повышается на +4.

Навыки: Как у базового существа, модифицирующиеся с новыми дополнительными КХП.

Отличительные Черты: Как у базового существа.

Климат/Тер. Обитания: Как у базового существа

Организация: Одиночный

Серьезность Вызова: Как базовое существо +1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно злое
Улучшенный: –

В КОРОЛЕВСТВАХ

Избранный Ксвимом, Фзоул Чембрил, способен своим прикосновением, превращать любое животное или чудовище в тварь Ксви́ма. По слухам, высокоуровневые жрецы (как минимум 9-го уровня) Ксви́ма, обладают такой же способностью. Так как они служат воле злого и ненавистного бога, они могут появляться где угодно, часто без предупреждения. В Год Бесструнной Арфы (1371 ДО), Карина Тчаззам, преемница благородного семейства Тчаззам в Ватердипе, была убита своей любимой кошкой, чьи глаза, по словам очевидцев, светились изумрудно-зелёным светом во время атаки. Новый приемник, её младший брат Тарлон Тчаззам, запретил в семейных владениях присутствие любой кошки.

ПРИМЕР ТВАРИ КСВИМА

Здесь в качестве примера Твари Ксви́ма, за базовое существо взята адская гончая.

Адская Гончая, Тварь Ксви́ма

Средний Внешний (Злой, Огненный, Законный)

Кубики Хит-Поинтов: 5d8+5 (27 xp)

Инициатива: +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 12м.

КД: 16 (+1 Ловк, +5 природный)

Атаки: Укус +6 рукопашный

Повреждение: Укус 1d8+1

Заним. Прост-во/Зона дейст: 1,5м. на 1,5м./1,5м.

Специфические атаки: Оружие дыхания, внушающее страх присутствие (КС 12), пожирание, уничтожение добра (+5)

Специальные качества: Иммуниет к страху и ядам, огненный подтип, острый нюх, снижение повреждений 5/+1

Спас-броски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +4

Параметры: Сила 13, Ловк 13, Тело 13, Интл 6, Мудр 10, Обн 10

Навыки: Бесшумное Передвижение +14, Знание Дикой Природы +0*, Ослеживание +8*, Прислушивание +7, Скрытность +13

Отличительные Черты: Улучшенная Инициатива

Климат/Тер. Обитания: Любая земля и подземье

Организация: Одиночное

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно злое

Улучшенный: –

Оружие дыхания твари (9-ти метровый конус зеленого огня), причиняющий 1d8+1 повреждений.

Навыки: У адской гончей Ксви́ма, +5 расовый бонус к проверкам Бесшумного передвижения и Скрытности. *Она также получает +8 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Знания Дикой Природы, когда преследует жертву по запаху следов.

ЯНЬ-ТИ

Одним из наиболее коварных аспектов янь-ти, является их человеческое наследие, эта отвратительная раса змеиных людей, является потомками людей смешавшимися с древней расой зауройдов. В своем чудовищном зле, янь-ти продолжают смешение змеиной и человеческой крови, они создали два новых типа своих агентов и слуг, которые не являются полностью ни людьми, ни янь-ти.

Они происходят из одного процесса. Если процесс удачен, то в результате появляется заражённый. Эти создания выглядят практически также, как и до процесса преобразования – люди с нормальным телом (реже эльфы, дварфы, орки или другие гуманоиды), обычно 3-го – 6-го уровней. Хотя на их теле внешне нет проявления зараженной крови, их личности и манеры изменяются. В их повседневной жизни можно заметить следующие изменения: они начинают часто облизывать свои губы, или содержать в доме огромных змей в качестве домашних животных. Зараженные выполняют роль агентов янь-ти, там где эта змеиная раса не может проскочить незамеченной, и проникнуть в такие места где чистокровный янь-ти будет сразу же раскрыт.

Если же процесс неудачен, в результате появляется страж роя (называемый некоторыми хистачии). Это практически безумные необычные, безволосые создания, с истощенным телом. Их серая или желтовато-зеленая кожа, плотная и чешуйчатая, от которой исходит противный запах гниющего мяса. У них расплывчатые, налитые кровью глаза, их раздвоенный язык постоянно выскакивает, и прячется изо рта. Стражи роя, как видно и в их названии, выполняют роль охранников большинства помещений янь-ти.

Зараженные и стражи роя, говорят на тех языках, которыми они владели перед трансформацией, обычно, спустя несколько месяцев, после заражения, обычно они изучают язык Драконов.

СОЗДАНИЕ ЯНЬ-ТИ

Зараженный и страж роя, шаблоны, которые можно применить к любому человеку (далее называемому как «базовое существо». Шаблоны используют все параметры и характеристики базового существа, за исключением тех что отмечены здесь.

Кубики Хит-поинтов: Как у базового существа.

Скорость: Как у базового существа.

КД: Как у базового существа. Стражи роя не носят доспехи.

Атаки и Повреждение: Как у базового существа. Зараженные также могут применять ядовитый укус, но он бесполезен в боевых ситуациях (смотри Специфические Атаки).

У стражей роя острые когти и ужасный укус, который они могут применять в ближнем бою. Они используют базовые

значения бросков атаки, которые были у людей, но их коготь причиняет 1d2 повреждений, а укус 1d3.

Специфические Атаки: Зараженные и стражи роя, сохраняют все специфические атаки, которые у них были прежде. Зараженные также приобретают ещё две специфических атаки:

Псионика (Мчк): Трансформация дает небольшой псионический потенциал в разум человека, давая зараженному одну из сверхприродных возможностей, таких как у истинных янь-ти. Зараженный может создавать следующий эффект с помощью разума, как чародей соответствующего персонажу уровня: **яд** (спас-бросок Стойкость КС 13+модификатор Телосложения зараженного) и **собственный полиморф** (только в змеиную или змееподобную формы).

Ядовитый Укус (Экс): Слюна зараженного ядовита, если она принята внутрь или введена в кровь, хотя в целом эта способность бесполезна в бою. Зараженный может внести яд, если он удерживает оппонента, и выплевывает слюну на открытую рану. Спас-бросок – Стойкость КС 10+1/2 КХП зараженного+его модификатор Телосложения. Провалившие проверку жертвы, переносят временное повреждение Телосложения в 1d4 пункта. Спустя 1 минуту, ещё одна проверка, провал означает повторное, временное повреждение 1d4 Телосложения. Поцелуй зараженного также ядовит, хотя КС в таком случае снижен на 2.

У стражей роя нет таких специфических атак, взамен у них способность **ярости**.

Ярость (Экс): Один раз в день, страж роя может войти в ярость, эффект подобен ярости варвара. В этом состоянии существо получает +4 к Силе, +4 к Телосложению, и +2 моральный бонус к проверкам спас-бросков Воли, но и переносит штраф в –2 к Классу Доспехов.

Специальные Качества: Все специальные качества базового существа, плюс следующие:

Иммуниет к ядам (Экс): Зараженные и стражи роя, обладают иммунитетом к ко всем змеиным ядам и собственному яду.

Устойчивость к Магии (Экс): Устойчивость к магии зараженных 12+1 за каждые три уровня.

Ментальная Устойчивость (Экс): Стражи роя иммунны к заклинаниям **очарования** и **удержания**.

Спас-броски: Как у базового существа.

Параметры: Зараженные получают +2 к Телосложению. Стражи роя +2 к Ловкости и +2 к Телосложению, но теряют –4 Интеллекта и –4 Обаяния.

Навыки: Как у базового существа. Стражи роя теряют по два ранга на каждом навыке, из-за понижения Интеллекта.

Отличительные Черты: Зараженные и стражи роя получают бонусную черту **Настороженность**, вследствие обострения их органов чувств.

Климат/ Тер. Обитания:

Теплые земли

Организация: Зараженный:

Одиночное, Страж роя:

Выводок (2-8) или племя (9-20)

Серьезность Вызо-

ва: Зараженный: Как у

базового существа +1

Страж роя: Как у

базового существа.

Сокровище: Стан-

дарт



Мировоззрение: Обычно хаотично злое
Улучшенный: Зараженный: По классу персонажа
 Страж роя: –

Создание Заражённых

Большую часть своих слуг, янь-ти создают из человеческих заключенных. Они также могут трансформировать в зараженных своих последователей людей, которые добровольно согласны на прохождение процесса. Чтобы стать зараженным, человек должен выпить раствор, смесь из яда янь-ти и определенных трав и корней.

Любой человек выпивший эту микстуру, добровольно или насильно, должен пройти проверку Стойкости (КС 16). Если спас-бросок неудачен, жертва должна пройти проверку Концентрации (КС 15). Успех этой проверки означает, что персонаж становится зараженным за время болезненной трансформации в течение 1d6 дней. Провал означает, что персонаж медленно трансформируется в стража роя в течение 7-12 дней (1d6+6) дней.

Если Стойкость успешна, персонаж сразу же впадает в кому; смерть последует через 1 час. Жертву в коме можно вернуть к жизни с помощью заклинаний *сопротивление отравлению* или *нейтрализовать яд*, но только если заклинание применено в течение 1 часа, когда жертва приняла микстуру. Человеко-головые янь-ти, обладают способностью нейтрализовать яд, и могут самостоятельно спасать коматозных жертв. Но это не для блага жертвы. Человек проваливший проверку после питья первой дозы микстуры, может прийти в сознание, и вновь впасть увидев перед собой новую порцию микстуры, так как янь-ти попытаются осуществить все же трансформацию.

Только люди могут стать зараженными. Не-люди выпившие микстуру янь-ти, должны пройти проверку Стойкости (КС 16).

ПРИМЕР ЯНЬ-ТИ

Приведенные в качестве примера здесь заражённый и страж роя, в качестве базового существа используют вора 5-го уровня.

	Заражённый	Страж Роя
	Средний Ужасный Гуманоид	Средний Ужасный Гуманоид
Кубики Хит-Поинтов:	5d6+5 (22 хп)	5d6+5 (22 хп)
Инициатива:	+7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)	+8 (+4 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)
Скорость:	9м.	9м.
КД:	15 (+3 Ловк, +2 кожаный доспех)	14 (+4 Ловк)
Атаки:	Короткий меч +7 рукопашный	2 когтя +4 рукопашный, укус –1 рукопашный
Повреждение:	короткий меч 1d6+1	Коготь 1d4+1, укус 1d4
Заним. Прост-во/Зона дейст:	1,5м. на 1,5м./1,5м.	1,5м. на 1,5м./1,5м.
Специфические атаки:	Псионика, Скрытная атака (+3d6), ядовитый укус	Скрытная атака (+3d6), Ярость
Специальные качества:	Уклонение, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости КД сохраняется даже когда опрокинут), УМ 13	Уклонение, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости КД сохраняется даже когда опрокинут), иммунитет к заклинаниям очарования и удерживания, ядам
Спас-броски:	Стойк +2, Рефл +7, Воля +1	Стойк +2, Рефл +4, Воля +1
Параметры:	Сила 12, Ловк 16, Тело 13, Интл 14, Мудр 10, Обн 8	Сила 12, Ловк 18, Тело 13, Интл 8, Мудр 10, Обн 4
Навыки:	Блеф +7, Взбирание +9, Дипломатия +11, Запугивание +9, Бесшумное передвижение +11, Поиск +10, Прислушивание +10, Отслеживание +10, Скрытность +11, Чувство Мотива +8	Блеф +3, Взбирание +7, Запугивание +5, Поиск+3, Бесшумное передвижение +9, Прислушивание+8, Отслеживание +8, Скрытность +9, Дипломатия +7
Отличительные Черты:	Настороженность, Улучшенная Инициатива, Иск-Ное Обращение с Оружием (короткий меч), Улучшенное Обращение с Оружием (короткий меч)	Чувство Мотива +6 Настороженность, Улучшенная Инициатива, Иск-ное Обращение с Оружием (короткий меч), Улучшенное Обращение с Оружием (короткий меч)
Климат/Тер. Обитания:	Теплые земли	Теплые земли
Организация:	Одиночное	Выводок (2-8) или племя (9-20)
Серьезность Вызова:	6	5
Сокровище:	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно хаотично злое	Обычно хаотично злое
Улучшенный:	По классу персонажа	–

Если проверка успешна, не-люди заболеет, и не сможет выполнять ни одного действия в течение 1d4 раундов. При провале, он впадает в кому, и умирает в течение 1d4+1 раундов.

Если человек проваливает проверку, во время принятия микстуры, есть несколько способов предотвращения его перехода в состояние заражённого. Процесс будет отменен, если строго в этом порядке будут с активированны заклинания: *нейтрализация яда*, *рассеивание магии*, *снятие проклятия*, и *лечение*. Однако, жертва навсегда потеряет один пункт Интеллекта. Заклинания *желание*, *ограниченное желание* и *снятие проклятия*, снимают трансформацию без потери единицы Интеллекта. Как только трансформация окончена, только *желание* или *чудо* могут вернуть жертве её истинное состояние.

В КОРОЛЕВСТВАХ

Процесс создания зараженных, был разработан янь-ти в Змеиных Холмах, и теперь их агенты работают по всему северу. Это не произошло сразу же повсюду, понадобилось время чтобы янь-ти из Хлондета и Чалта изучили также этот секрет, и теперь заражённых можно встретить по всему Фазрүну.

Необычный янь-ти, по имени Зсталкк Ссармн, ведущая фигура в торговле рабами в подземном Скуллпорте. Он недавно закончил возведение храма змеиному богу Сэту, где расположил свою резиденцию, и теперь активно выводит новых заражённых из своих рабов с помощью полукровок янь-ти из Змеиных Холмов. Некоторые предполагают, что он продает зараженных как рабов важным фигурам, или позволяет выкрадывать зараженных другими рабами, что бы те могли спокойно вести шпионскую деятельность в домах врагов. До сих пор неясны цели, за эти рискованным проектом.

Существа, разложенные по своей Серьезности Вызова

Карабкающийся Коготь	1/3	Ардуннир	2	Аладжи	4
Бормотун	1/3	Граундлин	2	Жало	4
		Избранный	2	Зелёный Страж	4
Аараокра	1/2	Костемышь	2	Леукротта	4
Арктический Дварф/Карлик	1/2	Страж Бэйна	2	Мирлочар	4
Волосатый Паук	1/2	Танарукк	2	Мьязель	4
Генаси Водный	1/2	Фэй'ри	2	Оборотеакула	4
Генаси Воздушный	1/2			Оборотемышь	4
Генаси Земной	1/2	Вэмик	3	Спекральная Пантера	4
Генаси Огненный	1/2	Драконоподоб	3	Темнотварь	4
Глазное Яблоко (бихолдер)	1/2	Жалохвост	3	Чолдрит	4
Дикий Дварф/Карлик	1/2	Зомби Гибельный туман	3		
Шаларин	1/2	Кваггот	3	Абишай, белый	5
		Ледяная Змея	3	Абишай, черный	5
Асаби	1	Мертвец Бэйна	3	Айбрандли	5
Гайбсил	1	Проклятый Воитель	3	Бэйнлар	5
Гигантский Шагатель	1	Птерафольк	3	Гхаунадан	5
Гоблин Декантера	1	Страшила	3	Дразглот	5
Забиякожаб	1	Фаэрлин, великан	3	Йочлочь, демон	5
Ночной Охотник	1	Черный Единорог	3	Мечник, Паук	5
Огненный Ньют	1			Нит	5
Сив	1	Абаллинн	4	Перитон	5
Читин	1	Адская гончая Ксвима	4	Страж роя (5-го уровня)	5
				Фаэрим	5

СВ Драконов относительно Возраста

Возраст	Бурый	Глубин- ный	Клы- кастый	Тене- вой	Песен- ный
Вирмлинг	2	2	2	2	2
Очень молодой	3	4	3	3	3
Молодой	5	6	4	5	5
Подросток	7	8	6	7	7
Юноша	10	11	8	10	10
Зрелый	13	14	10	12	13
Пожилый	15	16	12	15	15
Старый	17	18	15	17	17
Очень старый	18	19	17	18	18
Древний	20	21	18	20	20
Вирм	22	22	19	21	22
Великий вирм	24	24	21	23	24

Гоуджер (бихолдер)	11	Абишай, зеленый	6
Голем, рубиновый	11	Заражённый (5-го уровня)	6
Смертельный поцелуй (бихолд)	11	Курст (5-го уровня)	6
Тварь Малара	11	Оборотекрокодил	6
		Нишруу	6
		Шарн	6+
		Абишай, синий	7
		Плащевик, лорд	7
		Тёмное Древо	7
		Абишай, красный	8
		Глубинное отродье	8
		Голем, Тэйский	8
		Равенант (7-го уровня)	8
		Туманный великан	8
		Бронированный ужас	10
		Голем, алмазный	12
		Голем, изумрудный	12
		Гулгуттидра	12
		Гхоур (демон)	12
		Доппельгангер, великий	12
		Могильный Подрезатель	14

Приложение II:

Список встречающихся заклинаний, русско-английский.

Здесь приведены наименования заклинаний, на русском и английском, для того чтобы у вас не возникли недоразумения и путаницы с применением магии, если вы используете заклинания, *Руководство Игрока*, другого перевода.

А

Антимагический щит – Antimagic shield

Б

Бессилие – Enervation

Безошибочный телепорт – Teleport without error

Благословение – Bless

Богохульство – Blasphemy

Большое создание – Major creation

В

Вдребезги – Shatter

Великое теневое заклятие – Greater shadow evocation

Великое теневое колдовство – Greater shadow conjuration

Видеть невидимое – See invisibility

Взбирание по паучьи – Spider climb

Внушение – Suggestion

Волшебный огонь – Faerie fire

Воскрешение – Resurrection

Восстановление – Restoration

Вспышка – Flare

Высасывание энергии – Energy drain

Г

Газообразная форма – Gaseous form

Глубокая тьма – Deeper darkness

Д

Дверь измерений – Dimension door

Движение земли – Move earth

Дезинтеграция – Disintegrate

Дневной свет – Daylight

Доминировать – Domination

Дробящая рука Бигби – Bigby's crushing hand

Дыхание под водой – Water breathing

З

Заключение – Imprisonment

Замедление – Slow

Замораживающий луч – Ray of frost

Зеркальное отображение – Mirror image

Зловонное облако – Stinking cloud

И

Изумрудные ворота – Emerald gates

Испуг – Scare

Истинное воскрешение – True resurrection

Истинное зрение – True seeing

Истинный удар – True strike

К

Камнекожа – Stoneskin

Кислотная стрела Мельфа – Melf's acid arrow

Командование – Command

Кошачья грация – Cat's grace

Контакт с иным планом – Contact other plane

Конфуз – Confusion

Круг волшебства против добра – Magic circle against good

Круг телепортации – Teleportation circle

Л

Лабиринт – Maze

Левитация – Levitate

Ледяной шторм – Ice storm

Ледящее прикосновение – Chill touch

Лечение – Heal

Лечение легких ранений – Cure light wounds

Лечение ранений – Cure wounds

М

Магическая стрела – Magic missile

Малое создание – Minor creation

Мерцание – Blink

Молот хаоса – Chaos hammer

Молчаливое изображение – Silent image

Н

Наложить проклятие – Bestow curse

Наслать страх – Cause fear

Неистовая рука Бигби – Bigby's forceful hand

Нейтрализовать яд – Neutralize poison

Не определение – Nondetection

Нечестивая болезнь – Unholy blight

О

Обнаружение магии – Detect magic

Обнаружить добро – Detect good

Обратная гравитация – Reverse gravity

Обращение заклинаний – Spell turning

Ограниченное желание – Limited wish

Оживить погибшего – Rise dead

Оживление нежити – Animate dead

Определить мировоззрение – Detect alignment

Осквернение – Desecrate

Ослабляющий луч – Ray of enfeeblement

Очарование персону – Charm person

Ошеломление – Daze

П

Падение как перо – Feather fall

Паутина – Web

Перемещение по планам – Plane shift

Песчанная буря – Sandstorm

Полиморф другого – Polymorph another

Полиморф любого объекта – Polymorph any object

Починка – Mending

Праведная Сила – Righteous might

Превращение воды в грязь – Transmute water to dust

Превращение камня в грязь – Transmute rock to mud

Призыв баатезу – Summon baatezu

Призыв Большой Воздушной

Элементали – Summon Large Air Elemental

Призыв Великой Воздушной

Элементали – Summon Greater Air Elemental

Призыв Огромной Воздушной

Элементали – Summon Huge Air Elemental

Призыв монстра (уровень) – Summon monster (level)

Призрачный скакун – Phantom steed

Прикосновение упыря – Ghoul touch

Причинить – Inflict

Причинить легкие ранения – Inflict light wounds

Продолжительное пламя – Continual flame

Прохождение сквозь стены – Passwall

Прыжок – Jump

Р

Расплывчатость – Blur

Рассеивание добра – Dispel good

Рассеивание магии – Dispel magic

Рука мага – Mage hand

С

Свет – Light

Свободное передвижение – Freedom of movement

Слабоумие – Feeblemind

Смена облика – Shapechange

Снять проклятие – Remove curse

Сопrotивление отравлению – Delay poison

Собственное изменение – Alter self

Собственный полиморф – Polymorph self

Собственное превращение – Change self

Создать воду – Create water

Создание нежити – Create undead

Солнечный Луч – Sunbeam

Сон – Sleep

Спектральная рука – Spectral hand

Стискивающий кулак Бигби – Bigby's clenched fist

Страх – Fear

Стрела молнии – Lighting bolt

Сфера неуязвимости – Globe of invulnerability

Т

Танцующие огоньки – Dancing light

Телекинез – Telekinesis

Теневое заклятие – Shadow evocation

Теневая ходьба – Shadow walk

Теневое Колдовство – Shadow conjuration

Тени – Shades

Тишина – Silence

Тревога – Alarm

Тьма – Darkness

У

Удержание Монстра – Hold monster

Удержание Персоны – Hold person

Улучшенный образ – Major image

Уменьшение количества воды – Lower water

Устойчивость – Resistance

Ф

Фазовая дверь – Phase door

Форма камня – Stone shape

Форма металла – Shape metal

Х

Хваткая рука Бигби – Bigby's grasping hand

Хождение не оставляя следов – Pass without trace

Ч

Чёрные щупальца Эварда – Evard's black tentacles

Чистый разум – Mind blank

Чтение магии – Read magic

Чтение мыслей – Detect thoughts

Чудо – Miracle

Ш

Шар огня – Fireball

Шипастые камни – Spike stones

Шокирующий захват – Shocking grasp

Щ

Щит – Shield

Э

Эмоция (отчаяние) – Emotion (despair)

Эфирность – Etherealness

Я

Якорь измерений – Dimensional anchor

Ясновидение – Clairvoyance

Ясновыслушивание – Clairaudience

МОГУЧИЕ ГЕРОИ ЗАСЛУЖИВАЮТ БОЛЕЕ ЗЛОБНЫХ ПРОТИВНИКОВ

Демоны и полу-демоны драконы и драконоподобны, оживлённые мертвецы и неупокоившиеся духи, обладатели магии и пожиратели заклинаний: Всё это существа Фаэруна, чудовища игрового мира ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА®.

В Справочнике Монстров: Существа Фаэруна вы встретите множество новых чудовищ, которых можно применять в приключениях Драконы и Подземелья (D&D). Все эти создания, от аараккры до зомби Гибельного тумана, представляют огромный спектр разнообразия новых вызовов судьбе.

Хотя вы можете использовать их в любых игровых мирах, эти создания всё же предрасположены для игрового мира ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА - мира великой магии, ужасных негодяев и нескончаемых приключений.



Visit our website at
www.wizards.com/forgottenrealms

