



СПРАВОЧНИК ВОЛО ПО МОНСТРАМ

DUNGEONS & DRAGONS

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ О МОНСТРАХ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ
ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МИРЕ

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Что хочется сказать, это было не простой задачей, перевод данного материала, общими усилиями, занял три месяца.

Надеемся, что эта книга будет исключительно полезна для вас и вашего Мастера и внесёт долю разнообразия в ваши приключения в мире Dungeons&Dragons.

Переводчики: Kitar, blackhole_next, stivie, Xattttta, Kestel, vanillaDM, FtZ, stallion971, palant, r0ot35

С переводом помогли: korfax, deiran, Kvinster, Gnomaks, Yurgin, Gumeg, Gosha767

Вычитка: stivie

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.02



СПРАВОЧНИК ВОЛО по МОНСТРАМ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Майк Мирлс
Ведущий разработчик правил: Джереми Кроуфорд
Дизайнеры: Адам Ли, Ким Мохан, Кристофер Перкинс, Шон К. Рейнольдс, Мэтт Шернетт, Крис Симс, Стив Винтер
Дополнительный дизайн: Эд Гринвуд

Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редакторы: Ким Мохан, Кристофер Перкинс
Помощники редактора: Крис Дююю, Бен Петрисор, Стэн!

Арт-директор: Кейт Ирвин
Помощники арт-директора: Шаюна Нарцисо, Ричард Виттерс
Графический дизайнер: Эмми Тандзи
Рисунок обложки: Тайлер Джейкобсон
Графическое оформление: Том Баббей, Джон-Пол Балмет,

Томас М. Бакса, Марк Бем, Эрик Белиль, Кристофер Бредли, Филип Барбаран, Кристофер Бардетт, Сэм Берли, Концептополис, Стивен Кроу, Дааркен, Эрик Дешам, Дейв Дорман, Марк Файлле, Скотт М. Фишер, Ларс Гранд-Вест, Ребекка Гуэй, Лейк Гурвиц, Тайлер Джейкобсон, Джереми Джарвис, Хорхе Лацера, Даниэль Люнгрэн, Говард Лион, Уорен Махи, Бринн Метхини, Скотт Мерфи, Марко Нелор, Джим Нельсон, Марк Сассо, Крис Симен, Керйг Дж. Спиринг, Кори Трего-Эрднер, Франк Вохвинкел, Ричард Виттерс, Ева Видерманн, Шон Вуд, Бен Вуттен

Картограф: Джаред Бландо

Другие члены команды D&D: Грег Билсленд, Барт Кэрролл, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маззанобле, Харли Росс, Лиз Шу, Нейтан Стюарт, Грег Тито

Руководитель проекта: Хезер Флеминг

Инженер продукта: Киндра Коллвей

Техническое оформление: Свен Болен, Кармен Чунг, Кевин Йи

Арт-администратор: Девид Гершман

Связи с общественностью: Джефферсон Данлэп



620B8682000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6601-1
Первая публикация в ноябре 2016

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

Sasquatch Game Studio и логотип Sasquatch Game Studio являются торговыми марками Sasquatch Game Studio LLC.

Printed in USA. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe 4 The Square Stockley Park Uxbridge Middlesex UB11 1ET UK

О КНИГЕ

Сердце этой книги – монстры: где они живут, как мыслят, как с ними можно подружиться, и как они вам могут навредить. Глава 1 рассуждает о некоторых группах монстров, представленных в *Бестиарии*. В Главе 2 представлены расовые варианты в дополнение к предложенным в *Книге Игрока*, а в Главе 3 предлагаются новые монстры и их параметры. В Приложении А представлены новые звери, в Приложении В – новые неигровые персонажи для использования в ваших приключениях D&D. В Приложении С приведена сводка приведенных в книге существ, отсортированная по уровню опасности, типу существа и зоне обитания.

По всей книге рассеяны наблюдения и рассуждения двух обитателей Забытых Королевств: легендарного исследователя Волотампа Геддарма (для друзей просто Воло) и Архимага Долины Теней собственной персоной, Эльминстера Аумара. Для справки Мастеров и игроков, где бы те ни были, Воло и Эльминстер делятся своими знаниями относительно некоторых содержащихся здесь монстров, и в их словах есть доля правды вне зависимости от того, в каком мире D&D эти монстры встретятся.

Плейтестеры: Роберт Аланиз, Джей Андерсон, Кевин Баумн, Джерри Берендт, Билл Бенхам, Мэтью Будде, Мик Келоу, Энтони Карозелли, Крис Идди, Френк Флолис, Джейсон Фуллер, Джеффри Фуллер, Ник Грейвз, Ричард Грин, Грегори Харрис, Кен Харт, Стерлинг Херши, Эрика Хафстетлер, Пол Хьюз, Марк Кнапик, Ян Лачарите, Шейн Лихи, Том Ломмель, Джонатон Лонгстафф, Мезетт Маранда, Крис «Конг» Макдениел, Лу Мичелли, Майк Михалас, Дарен Митчел, Уильям Майерс, Кевин Нэфф, Роберт Квиллен второй, Девид «Дуб» Райс, Сэм Робертсон, Артур Северанс, Питер Сдуйпен, Фил Тобин, Стив Таунсенд, Кайл Тернер, Уильям Вон, Артур Райт

НА ОБЛОЖКЕ

Тайлер Джейкобсон проиллюстрировал судьбоносную встречу между подозрительным морозным гигантом и одиноким приключенцем, вооруженным Справочником Воло по Монстрам. Разрубит ли гигант нашего образованного героя надвое, или ситуация разрешится дипломатическим путем?

Предупреждение: Wizards of the Coast не поручается, гарантирует или предоставляет заверения иным образом относительно правильности информации, приводимой на страницах данной книги Волотампом Геддармом. Не верьте Воло. Не отправляйтесь на задания, предложенные Воло. Не слушайте Воло. Избегайте быть увиденными в его компании, чтобы не быть обвиненными в сообщничестве. Если Воло появляется в ваших приключениях, ваш Мастер, вне всяких сомнений, попытается прикончить вашего персонажа таким образом, чтобы вину за смерть можно было свалить на его собственные действия. Мастер, вероятно, и так пытается это сделать, но с появлением Воло вы можете быть в этом уверены. Мы не убеждены, что и комментариям Эльминстера можно доверять, но в последний раз, когда мы упоминали о нем в подобном предупреждении, он нас всех попрекал во фламфов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4	Гл. 2: Игровые расы	103	Пр. А: Различные животные	207
Гл. 1: Происхождение монстров	5	Аасимар	104	Пр. В: Неигровые персонажи	209
Бехолдеры: Кошмар наяву	5	Фирболг	106	Пр. С: Списки монстров	221
Гиганты: Сотрясатели мира	18	Голиаф	108	Пр. D: Словари	225
Гноллы: Ненасытный голод	33	Кенку	109		
Гоблиноиды: Войско завоевателей ..	40	Людоящер	111		
Карги: Тёмное сестринство	52	Табакси	113		
Кобольды: Малые драконы	62	Тритон	115		
Свежеватели разума: Бич миров	70	Монстры как			
Орки: Богоизбранные	81	искатели приключений	118		
Юань-ти: Люди-змеи	91	Гл. 3: Бестиарий	121		

Карты логовищ монстров

Логово бехолдера	14
Военный лагерь гоблиноидов	51
Логово карг	60
Логово кобольдов	69
Колония свежевателей разума	79
Цитадель орков	91
Храм юань-ти	101

СПИСОК СТАТ—БЛОКОВ СУЩЕСТВ

Адепт боевых искусств	209	Кетцалькоатль	149	Порождения Кьюсса	184
Алхун	186	Ки-рин	155	Поцелуй смерти	125
Архидруид	209	Кобольд драконий щит	157	Преобразователь	217
Бабау	146	Кобольд изобретатель	158	Призыватель	218
Бандерхобб	122	Кобольд чешуйчатый чародей	159	Прорицатель	218
Бард	210	Колдун Архифеи	213	Рой трупных личинок	208
Боггл	127	Колдун Великого Древнего	214	Свидетель разума	190
Бодак	128	Колдун Исчадия	214	Склизкий преследователь	191
Боевой священник	210	Колючка	131	Смотрящий	126
Брагест	123	Корова	207	Сорвиголова	219
Бронтозавр	148	Корред	160	Старейшина дарклингов	145
Варгуля	129	Красный колпак	161	Старший мозг	188
Вегепигмей	130	Ксварт	163	Стая черепных крыс	201
Вегепигмей вождь	131	Ксварт колдун Раксиворта	163	Стегозавр	149
Велоцираптор	148	Лекротта	164	Сторожевой дрейк	192
Вечный морозный гигант	132	Лесная Вайда	165	Танарукк	180
Военачальник	211	Лучник	215	Тёмный страж	219
Волатитель	211	Лягемот	166	Теневой мастифф	193
Гадрозавр	148	Мастер-вор	215	Тинкалли	194
Гаут	124	Минлок	167	Траппер	195
Гигантский ходун	175	Моркот	169	Тур	207
Гираллон	138	Морское отродье	170	Улитарид	189
Гнолл Глодатель	139	Некромант	216	Улыбающийся облачный гигант ..	136
Гнолл Охотник	139	Неоги	172	Утробный демон	147
Гончая йет	142	Неоги личинка	171	Ученик волшебника	220
Грунг	143	Неоги повелитель	172	Флинд	141
Дарклинг	145	Неотелид	173	Хитин	196
Дейноних	149	Нилбог	174	Хобгоблин железная тень	198
Дельфин	208	Огненный тритон воин	176	Хобгоблин опустошитель	199
Дикий грунг	144	Огненный тритон колдун Имикса ..	176	Холдрит	197
Диметродон	149	Оградитель	216	Цеповая улитка	200
Дредноут огненный гигант	133	Орк вскормленный Юртруса	177	Чемпион	220
Дрэглот	150	Орк клинок Илневала	177	Черепные крысы	201
Жрец Каракена	212	Орк коготь Лутик	178	Штормовой гигант квинтэссент ..	137
Иллюзионист	213	Орк красный клык Шаргааса	178	Шусува	147
Иссохший Гнолл	140	Орк рука Юртруса	179	Элитный воин грунгов	144
Каменный гигант сноходец	134	Отпрыск глубин	181	Юань-ти анафема	202
Карга аннис	151	Очарователь	217	Юань-ти говорящая в кошмарах ..	203
Карга бьёр	152	Пасть Гролантора	135	Юань-ти страж выводка	204
Катоблепас	153	Пещерный удильщик	182	Юань-ти хозяин ямы	205
Квикинг	154	Пожиратель	183	Юань-ти шепчущий в мыслях	206

ВВЕДЕНИЕ

Приветствую тебя, искатель приключений. Ты производишь впечатление личности, не обделенной любопытством, и с тягой к изысканности. Позволь в таком случае предложить тебе мой последний шедевр, на создание которого я потратил годы. Я думаю, ты сочтёшь его вполне стоящим твоего времени и денег. Но сначала предупреждение: здесь живут монстры!

Не кто иной как сам фонтан эрудированности, Эльминстер из Долины Теней¹, заверяет, что не только этот мир кишмя кишит монстрами. Как результат, надпись: «Здесь обитают монстры» появлялась на картах миров, очень далеких от нашего, и скрытых от вашего скромного² автора. Вы спросите, кто же я?

Волотамп Геддарм, ваш покорный слуга, рассказывает сокровенную правду, подобно тому, как духи-стражи потаённых гробниц павших архимагов, уже обратившихся в пыль, шептали древние секреты в мои уши. Да, в этом самом томе я излагаю мельчайшие подробности, которые никогда доселе не излагались с такой незамутненной ясностью в одном месте³, о существах разнообразных и странных, которых люди и большинство других цивилизованных рас считают «монстрами».

Я не могу рекомендовать наиважнейшие знания, содержащиеся в этом издании⁴, в достаточной степени, и восклицать, что это «жизнеспасительная необходимость для каждого путника или искателя приключений в диких лесах или Подземье, будь они шахтёрами, старателями, или просто странниками, ищущими спасения в пещере от диких зверей, когтей зимы, или целого мира»⁵. И если вам придёт в голову сокрушаться, что та или иная глава книги недостаточно выверена или полна⁶, да будет вам известно, что я, Воло, никак не ограничивал глубину своих изысканий⁷ и не искал обходных путей вокруг трудной и опасной дороги сбора самых обширных и авторитетных сведений из всех возможных. И, позволю себе добавить, подвергая при этом свою жизнь опасности!⁸

Временами, я использовал свою не-ничтожную⁹ магию, чтобы замаскироваться под дерево, камень, или даже лужицу, чтобы создать лучшее руководство из возможных. В процессе я видел самые удивительные места, от высоких морозных горных пиков, мимо которых проплывают замки гигантов, до глубочайших ледяных озёр под землей, где плавают и извиваются безмянные создания с множеством щупалец, и каждый раз я заново изумлялся красоте мира, который мы все, монстры или нет, разделяем.¹⁰

Если вы сочтёте эту книгу полезной, пожалуйста, расскажите своим друзьям, бизнес-партнерам и знакомым, встреченным на улице. Тогда, вероятно, в будущем у меня будет возможность написать еще более полезное руководство.¹¹ И что бы не выпало вам или мне в наших дальнейших жизнях, я остаюсь вашим скромным писцом и покорным слугой, каковым сейчас и являюсь (и, если боги сохотят, снищу славу),

Волотампом Геддармом¹²



ПРИМЕЧАНИЕ ЭЛЬМИНСТЕРА АУМАРА, АРХИМАГА ДОЛИНЫ ТЕНЕЙ, СТАРШЕГО СОВЕТНИКА ПУБЛИЧНОГО ЛОРДА ГЛУБОКОВОДЬЯ:

1. ДАВАЙ, ДАВАЙ, НЕ СКУПИСЬ НА ПОХВАЛУ.
2. ЕСЛИ ЭТО — «СКРОМНЫЙ», ТО СТРАШНО ПОДУМАТЬ, ЧТО ЖЕ ТАКОЕ «НАПЫЩЕННЫЙ».
3. ДА УЖ, НЕЗАМУТНЕННОЙ! ВОЛО, ТВОЯ ЯСНОСТЬ ТАКАЯ ЖЕ НЕЗАМУТНЕННАЯ, КАК ПЕНЯЩАЯСЯ ПОВЕРХНОСТЬ БОЛЬШОЙ ГОРОДСКОЙ СТОЧНОЙ КАНАВЫ ЗА МГНОВЕНИЕ ДО ТОГО, КАК ИЗ-ПОД НЕЕ ВЫЛЕЗУТ ЩУПАЛЬЦА!
4. КАКАЯ ОСЛЕПИТЕЛЬНАЯ СКРОМНОСТЬ! ИДЕАЛЬНЫЙ ОБРАЗИК ПРОСВЕЩЕНИЯ, САМООТВЕРЖЕННО ПРЕПОДАЮЩИЙ ЗНАНИЯ ОКРУЖАЮЩИМ. ЗАЧАСТУЮ НА БЛЮДЕ И С ЯБЛОКОМ В КАЖДОМ ИЗ РТОВ.
5. БЕРУШИ ПРОДАЮТСЯ ОТДЕЛЬНО.
6. ДА, ДАВАЙ БЕЙ ПЕРВЫМ! СНЕСИ ГОЛОВЫ СВОИМ ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ КРИТИКАМ АВАНСОМ.
7. ВМЕНЯЕМОСТЬ ТЕХ, КТО БЕССВЯЗНО БОРМОЧЕТ О СВОИХ ИЗЫСКАНИЯХ, РЕДКО ВСЕЛЯЕТ БОЛЬШОЕ ДОВЕРИЕ.
8. МОЖЕТ И ПОДВЕРГАЛ, ЮНЫЙ ВОЛО, ХОТЯ ТЫ ЯВНО БЕЗ ПОНЯТИЯ, КАК ЧАСТО И КАК ДОЛГО Я РАССКАЗЫВАЛ ДРАКОНАМ, СВЕЖЕВАТЕЛЯМ РАЗУМА И ДАЖЕ ГОБЛИНОМ, КАК ПОИСТИНЕ УЖАСНЫ НА ВКУС ВСЕ ВОЛОТАМПЫ, СЫРЫЕ ИЛИ ВАРЕНЫЕ. ВСЕГДА ПОЖАЛУЙСТА.
9. ВРЕМЕНАМИ, ВОЛО НЕВЕРНО ИСТОЛКОВЫВАЕТ ЗНАЧЕНИЕ СЛОВ. ЗДЕСЬ, НАПРИМЕР, ОН ИМЕЛ ВВИДУ «НЕСУЩЕСТВУЮЩУЮ».
10. РАЗДЕЛЯЕМ, ПОКА НЕ РЕШИМ УБИТЬ ДРУГ ДРУГА, ИСПОЛЬЗУЯ ПОЛЕЗНЫЕ ПОДСКАЗКИ ВОЛО, АККУРАТНО СОБРАННЫЕ ЗДЕСЬ.
11. «РУКОВОДСТВО ВОЛО ПО БЕГСТВУ ОТ РАЗЪЯРЕННЫХ ТОЛП». ПРЕДВИЖУ НЕБОЛЬШУЮ, НО НЕМЕДЛЕННО СТАНОВЯЩУЮСЯ КЛАССИКОЙ КНИГУ.
12. ВСЁ ЖЕ ОТДАМ ДОЛЖНОЕ. ПАРЕНЬ ПОСТАРАЛСЯ НА СЛАВУ. ВЫШЛО ЛУЧШЕ, ЧЕМ Я ОЖИДАЛ. НЕКОТОРОЕ СОДЕРЖИМОЕ ЭТОЙ КНИГИ ВЕРНО, И ОТДЕЛЬНЫМ АБЗАЦАМ ДАЖЕ МОЖНО ДОВЕРЯТЬ.

ГЛАВА 1: ПРОИСХОЖДЕНИЕ МОНСТРОВ



В СВОЕ ВРЕМЯ ВОЛО СТОЛКНУЛСЯ СО многими монстрами, но немногие из них столь отвратительные и злобные, как те, что описаны здесь. В этой главе представлены несколько культовых монстров D&D, а также дополнительные сведения об их происхождении, поведении, склонностях и местах обитания – в продолжение того, что уже изложено в *Бестиарии*. Для того, чтобы так детально описать всех известных монстров потребовалось бы слишком много чернил и бумаги, поэтому мы сократили список до девяти групп существ, которые чаще всего встречаются в D&D кампаниях:

Бехолдеры	Гоблиноиды	Иллитиды
Гиганты	Карги	Орки
Гноллы	Кобольды	Юань-Ти

Если вы разберете эту главу на идеи и карты при создании приключения или злодея в следующий раз, тогда, будем считать, эта книга выполнила свою цель. Мы надеемся, исследовав каждую представленную группу монстров, Вы придумаете новые способы бросить вызов и развлечь Ваших игроков, а также найдете новые идеи для своей собственной D&D кампании. Позвольте каждой статье пробудить искру вашего воображения!

Вероятно, вы задаетесь вопросом: почему были выбраны именно эти монстры? Где драконы и гит'янки? Демоны и нежить? Мы надеемся заняться другими монстрами в наших следующих книгах. А до тех пор присматривайте за кобольдами, скрывающимися под лестницей, и остерегайтесь ведьм, преподносящих странные подарки.

БЕХОЛДЕРЫ: КОШМАР НАЯВУ

Для тех, кто стремится победить или хотя бы понять бехолдеров, практически каждый их аспект непонятен. Эти причудливые существа обладают чуждым интеллектом, нечеловеческой формой восприятия и способностью изменять окружающую реальность не только по желанию, но и просто своим присутствием. В уютных границах его подземного логова бехолдер почти непобедим, благодаря комбинации его несравненного интеллекта и смертельно опасных глазных лучей.

Модели поведения и мотивы, свойственные бехолдерам, присутствуют у людей и других разумных существ. Различие заключается лишь в степени их выраженности. Например, там, где гордый, самоуверенный человек будет испуган серьезной угрозой, высокомерие Бехолдера не будет знать границ: он верит, что превосходит любое существо, включая других Бехолдеров. Шахматист становится гроссмейстером, оттачивая способность видеть в игре на несколько ходов вперед, но эта способность никогда не сравнится с тем, что может бехолдер с его превосходным интеллектом и внимательностью.

Разум бехолдера настолько могущественен и разносторонен, что может предвидеть практически любое развитие ситуации, фактически сводя на нет вероятность застать его врасплох. Такой образ мыслей можно интерпретировать как форму паранойи, в таком случае это крайне запущенная ее форма. Для тирана-человека вполне обоснованно переживать о невидимых угрозах, в то время как бехолдер ищет подвоха абсолютно во всем, несмотря на то, что он всё видит, потому что такой настрой становится естественным спутником постоянной бдительности.

Вы думаете, мы сплетаем хитроумные интриги и выдумываем планы с несколькими запасными вариантами для разных ситуаций? Бехолдеры постоянно меняют, переделывают, отказываются и закручивают новые планы такого же масштаба. Среднему бехолдеру человеческие интриги кажутся детским лепетом.

— Эльминстер

Бехолдеры принадлежат к тем немногим типам существ, которые меняют реальность вокруг себя. Кроме того, бехолдеры на самом деле не спят, когда отдыхают. Разум чудовища остается в полубессознательном состоянии. В редких случаях, когда бехолдер видит сон о другом бехолдере, пространство сновидений искривляется и воплощается в реальности, фактически принимая форму другого бехолдера. Назвать это процесс размножением можно с большой натяжкой, так как в большинстве случаев, к счастью для всего остального мира, старый и новорожденный бехолдеры начинают смертельную схватку.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Бехолдер способен видеть во всех направлениях одновременно. Он всегда ищет скрывающихся противников. Даже когда он спит, его малые глаза остаются открытыми, сканируя его убежище на наличие угроз. Если бы человек действовал подобным образом, постоянная бдительность и отсутствие спокойного отдыха привело бы его к опасному уровню психоза. Но разум бехолдера воспринимает это как норму и необходимость — он всегда остерегается возможности убийства, предательства или других угроз, которые будут готовы напасть на бехолдера в тот момент, когда он ослабит защиту.

В дополнение к вездесущей, пассивной паранойе, бехолдер обладает гениальным интеллектом. Там, где другое существо восприняло бы два по-видимому несвязанных события как просто случайные, бехолдер представляет множество путей, которыми они могли быть связаны, обнаруживая или создавая закономерность из кажущегося или действительного хаоса. Обдумывая все эти возможности — даже самые невероятные из них, — и обобщая свои собственные действия в ответ, бехолдер действительно подготовлен к любой ситуации и обладает стратегией противодействия ей.

У бехолдера всегда есть запасной план, даже для самого невероятного развития событий. Не важно, атакуют ли искатели приключений его убежище при поддержке ангельских союзников или поработанных демонов, делают подкоп, телепортируются или врываются верхом на динозаврах, укутанные слоями магической защиты и вооруженные превосходным оружием. В любом случае, ответные действия бехолдера давно просчитаны. Он и его приспешники знают, что им делать в любой ситуации.

ДЕСПОТИЧЕСКАЯ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Бехолдер верит, что превосходит всех остальных существ. Не обладающие разумом оппоненты рассматриваются в качестве еды или домашние животных, а разумные — как пища или потенциальный прислужник. Настоящие конкуренты бехолдера — другие бехолдеры, потому что только у них есть достаточно интеллекта, силы и волшебства, чтобы противостоять другому бехолдеру.

Большая часть мыслительной деятельности бехолдера посвящена раскрытию заговоров против себя (реальных или воображаемых), планирования нападения на известных конкурентов и подготовки против всех возможных угроз. Это объясняется их бехолдероцентрической картиной мира; конечно же, клан дуэргаров, перемещающийся по его территории, послан конкурентом, который пытается изгнать его. Банда искателей приключений в его логове была послана, чтобы убить его, трусливым конкурентом, и так далее. Все это потому, что он — самый лучший из всех бехолдеров, а все остальные существа ему завидуют.

Высокомерие бехолдера — выдающийся аспект его индивидуальности. Хотя он не расположен хвастаться превосходством, особенно в бою, это проявляется в принижении успехов противников и издевательствам над их способностями и неудачами. Исклительный противник может заработать капельку уважения — достаточного, что бехолдер стал милосерден, и умиротворил существо лучом очарования или сна вместо того, чтобы убить его на месте. Конечно, у этого милосердия есть свой мотив; побежденный противник будет доволен, подчинен и станет послушной марионеткой в свите бехолдера, когда его воля будет сломлена. Бехолдер способен увидеть в группе умелых авантюристов ценный приз, и может воспользоваться своими способностями, чтобы захватить их, оставляя им возможность служить его охранниками, шпионами или убийцами в борьбе с его конкурентом. При отказе, в лучшем случае, существо станет заколдованным прислужником, а в худшем его ждет дезинтеграция.

РОЖДЕНИЕ БЕХОЛДЕРА

Бехолдеры могут произвести представителей своего вида, но этот процесс не имеет никакого отношения к биологии, и полностью связан с их психологией.

Когда бехолдер спит, его тело бездействует некоторое время, но разум никогда не прекращает свою работу. И хотя со стороны он кажется находящимся в забытьи, существо полностью находится в сознании. Иногда во снах его преследуют видения самого себя или другого бехолдера (которого, возможно, не существует). В очень редких случаях, когда он видит сон о другом бехолдере, происходит разрыв ткани реальности, и прямо из воздуха появляется новый, полностью воплощенный бехолдер. Этот «потомок» может быть полной родительской копией или принять вид одного из многочисленного семейства бехолдеров, такого как поцелуй смерти или зрячий. (см. «Псевдобехолдеры»). Это также может быть и по-настоящему уникальное существо, которое могло быть порождено только извращенным воображением бехолдера, с набором магических способностей, ничего общего не имеющим со способностями родителя. В большинстве случаев, процесс заканчивается воплощением в одну из трех основных форм бехолдера: бехолдер-отшельник, улей или тиран смерти.

БЕХОЛДЕРЫ — ОТШЕЛЬНИКИ

подавляющее большинство бехолдеров в мире живут вдаль от сородичей. Когда один бехолдер-отшельник создает другого, первое, что они попытаются сделать исходя из своей природы — уничтожить друг друга. Отшельник обычно располагает свое существование в системе пещер или руинах строения, создавая убежище самостоятельно или завладевая убежищем, изгнав или убив прежнего владельца — бехолдера, который его породил.

Бехолдер-отшельник собирает (или наследует) низших существ-прислужников. Эти существа помогают защитить убежище, а также служат ударным отрядом, когда бехолдер покидает свое убежище ради охоты на жителей ближайших окрестностей. Обычно он грабит соседей ради знаний и сокровищ. После того, как бехолдер получит желанные вражеские трофеи, он разрешает своим слугам разделить оставшуюся добычу.

Когда бехолдеру снятся бехолдеры, вот тогда начинаются серьёзные проблемы.

— Воло



ТИРАНОГЛАЗЫ

Тираноглаз – бехолдер–отшельник, который подавил свою ксенофобию и паранойю, и принял решение стать лидером или правителем сообщества или организации, включающей в себя других существ. Это не значит, что тираноглаз любит, уважает или понимает связанных с ним существ, но он призывает представителей других рас и регулярно общается с ними. Тираноглаз все еще безжалостен в устранении угроз, вне зависимости от того, исходят ли они от другого бехолдера или иного могущественного существа, но при этом у него отсутствует параноидальный страх того, что любое существо, не находящееся под прямым управлением, работает на врага. Большинство известных бехолдеров, которые приняли решение сотрудничать с человеческим обществом – тираноглазы. В качестве примера организации, которой руководит тираноглаз, посмотрите секцию «Гильдия Ксанатар».

УЛЕЙ

Иногда, во сне бехолдер видит свое отражение в зеркале, неожиданно сталкивается с несколькими копиями или пребывает в состоянии, называемым «расщепление личности». В таком случае на свет появляется удивительная группа «новорожденных», идентичных родителю, но меньшего размера.

Когда бехолдер просыпается, то считает новорожденных расширением своего сознания, находящегося в других телах, и поэтому не собирается убивать их. У этой группы одинаковых бехолдеров на самом деле нет коллективного разума, но их личности и мотивы настолько похожи, что они могут предсказать и предугадать действия друг друга, как родные братья. Первородный бехолдер занимает ведущую роль и берет на себя управление группой. Улей состоит из 3 – 10 бехолдеров, а так же слуг, которыми они управляют.

ТИРАНЫ СМЕРТИ

С возрастом бехолдер все больше начинает задумываться о своей смертности. Сны такого страшного смерти бехолдера могут привести в странные уголки реальности, где его воображение сотворит обстоятельства, в которых существо может жить после смерти. Пробудившись, он обнаружит, что превратился в тирана смерти. Он стал нежитью – но его страх быть убитым все так же жив.

Паранойя тирана смерти относительно его врагов обычно связана с его страхом быть уничтоженным, что влияет на все его действия. Например, тиран смерти, который вообразил, что в конце концов будет убит морозными гигантами, может переместить свое убежище внутрь вулкана, послать приспешников уничтожить всех гигантов в радиусе 100 миль, а также предпринять другие серьезные меры, чтобы его страхи никогда не стали явью.

ПСЕВДОБЕХОЛДЕРЫ

Меньшие существа, псевдобехолдеры, на первый взгляд похожи на настоящих бехолдеров своими летающими сферическими телами и глазами. На этом сходство заканчивается.

Глава 3 этой книги содержит несколько новых типов псевдобехолдеров. **Поцелуй смерти**, как правило, является результатом кровавого кошмара, что снится бехолдеру, сильно раненному в сражении или столкнувшемуся с вампиром. **Смотрящие «рождаются»** в

лихорадочных снах отравленного или больного бехолдера, в которых его чувство масштаба и перспективы деформируются. **Наблюдатель** (см. *Бестиарий*) является своего рода меньшим бехолдером, призванным с другого плана существования, чтобы присматривать, например, за сокровищницей. Возможно, **гаут** прибыл с того же плана, что и наблюдатель, или плана, который пересекает его в достаточной степени для того, чтобы ггут смог воспользоваться совершенной с ошибками попыткой призвать наблюдателя. Несмотря на то, что настоящие бехолдеры населяют родные планы как наблюдателей, так и гаутов, настоящая родина этих существ неизвестна (является ли она другим планом, миром за звездами или каким-то другим еще более странным местом), и считается, что наблюдатели и гауты не являются порождениями снов, как другие бехолдеры.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Побочным эффектом уникального метода размножения является то, что бехолдеры в одной части света похожи, а различия становятся более явными при отдалении от нее. Даже небольшие изменения в форме глазного стебля или структуры его кожи являются поводом для того, чтобы один бехолдер считал другого отвлеченным мутантом, подлежащим уничтожению.

Используйте следующие таблицы, чтобы создать разнообразие внешнего вида бехолдеров.

ДИАМЕТР ТЕЛА БЕХОЛДЕРА

2к6	Диаметр тела
2	4 фута
3-4	4 ½ фута
5-9	5 футов
10-11	5 ½ футов
12	6 футов

ЦВЕТ КОЖИ БЕХОЛДЕРА

к12	Цвет кожи
1	Коричневый
2	Коричнево-желтый
3	Серый
4	Зеленый
5-7	Розоватый
8-9	Розово-синий
10-11	Пятнистая (бросьте дважды, игнорируя результат выше 10)
12	Оттенок (бросьте дважды, игнорируя результат выше 10)

ТЕКСТУРА КОЖИ БЕХОЛДЕРА

к10	Текстура кожи	к10	Текстура кожи
1-2	Каменистая	7-8	Глянцевая
3	Выщербленная	9	Шероховатая
4-5	Металлизированная	10	Рябчатая
6	Чешуйчатая		

ЦВЕТ ГЛАЗА БЕХОЛДЕРА

к10	Цвет глаза	к10	Цвет глаза
1	Красный	6	Фиолетовый
2	Оранжевый	7	Розовый
3	Желтый	8	Коричневый
4	Зеленый	9	Черный
5	Голубой	10	Металлический (бросьте к6 для определения цвета)

ФОРМА РАДУЖКИ ГЛАЗА БЕХОЛДЕРА

к20	Форма радужки	к20	Форма радужки
1-4	Круглая	11-14	Щель
5	Полумесяц	15	Квадрат
6	Песочные часы	16	Жемчужная нить
7	Неправильной формы	17-18	Треугольник
8	Замочная скважина	19	Волна
9-10	Овал	20	Двойная радужка (бросьте дважды, игнорируя результат 20)

РАЗМЕР ГЛАЗА БЕХОЛДЕРА

2к6	Размер глаза
2	50% от обычного
3-4	75% от обычного
5-9	Обычный
10-11	125% от обычного
12	150% от обычного

Бросьте по одному разу для определения размера центрального и меньших глаз.

ТЕКСТУРА ГЛАЗНОГО СТЕБЛЯ БЕХОЛДЕРА

к6	Текстура стебля
1-2	Гладкая
3-4	Кольчатая (как у земляного червя)
5-6	Сегментированная (как у насекомого)

ФОРМА ГЛАЗНОГО СТЕБЛЯ БЕХОЛДЕРА

к4	Форма стебля
1	Толстый и короткий
2	Тонкий и короткий
3	Толстый и длинный
4	Тонкий и длинный

ФОРМА И РАЗМЕР ПАСТИ БЕХОЛДЕРА

к6	Форма и размер пасти
1	Маленькая/узкая
2-5	Обычная
6	Большая/широкая

ФОРМА ЗУБОВ БЕХОЛДЕРА

к10	Форма зубов
1-4	Частые и острые
5-6	Человекоподобные
7	Человекоподобные с вампирическими клыками
8-9	Тонкие и иглоподобные
10	Двухрядные (бросьте снова, игнорируя результат 10)

ОТЫГРЫШ БЕХОЛДЕРА

Бехолдер постоянно беспокоится за свою безопасность, опасается любого не служащего ему существа, поэтому агрессивно реагирует на обнаруженные угрозы. Он может смиловаться над существами, которые падают перед ним ниц и предлагают свои услуги, но с легкостью нападает на существ, хвастающихся своими достижениями или могуществом. Бехолдер видит в них либо угрозу, либо глупцов, и действует беспощадно.

Каждый бехолдер считает, что он квинтэссенция своей расы, и никто не способен сравниться с ним. В то же время он видит в других бехолдерах величайших соперников. Бехолдер может пойти на сотрудничество с авантюристами, которые обладают информацией о логове или действиях конкурента, и быть не таким враждебным к лстящим ему как самому великому бехолдеру приключенцам.

В нижеследующих таблицах представлены различные варианты характерных особенностей, которые Вы можете использовать для создания запоминающегося бехолдера.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА БЕХОЛДЕРА

к8 Черта характера

- 1 Я наслаждаюсь своим превосходством над другими.
- 2 Я побеждаю своих врагов спокойной и безэмоциональной логикой.
- 3 Я определяю, будет ли существо жить в ту же минуту, как оно заговорит.
- 4 Я часто вижу сон об [особенном создании] и думаю, что оно пытается манипулировать мной.
- 5 Мои враги недооценивают меня, видя во мне показное безумие.
- 6 Меня утомляют частые вмешательства.
- 7 Попытки убийства – единственное, что отвлекает меня от мыслей об собственном одиночестве.
- 8 Иногда меня пугают мысли, что я дефектное чудовище.

ИДЕАЛЫ БЕХОЛДЕРА

к6 Идеал

- 1 **Богатство.** Мои трофеи служат доказательством моего успеха. (Злой)
- 2 **Сообщество.** Иерархия моих слуг защищает меня. (Законный)
- 3 **Нетерпимость.** Все остальные бехолдеры несовершенны и должны быть уничтожены. (Злой)
- 4 **Стабильность.** Я должен управлять текущей расстановкой сил в регионе. (Законный)
- 5 **Совершенство.** Насколько бы я не был совершенен, я могу стать еще лучше. (Нейтральный)
- 6 **Власть.** Я буду в безопасности, когда буду править над всеми остальными. (Злой)

ПРИВЯЗАННОСТИ БЕХОЛДЕРА

к6 Привязанность

- 1 Все мои последователи шпионят за мной и я в поиске заинтересованных могущественных союзников, чтобы уничтожить их.
- 2 Мне не хватает поддержки близнеца, который исчез много лет назад.
- 3 Я должен вернуть артефакт, что был украден у меня.
- 4 Я предвидел свою смерть и знаю, что убьет меня. Я надеюсь задобрить своего будущего убийцу, чтобы избежать смерти.
- 5 Мне посчастливилось уйти от своего врага, и я беспокоюсь о том, что он снова найдет меня раньше, чем я буду готов к встрече.
- 6 Я бесконечно планирую возврат древней книги, содержащей секрет создания совершенного и послушного клона.

СЛАБОСТИ БЕХОЛДЕРА

к6 Слабость

- 1 Я часто игнорирую советы моих слуг.
- 2 Я получаю удовольствие от того что, дразню своих соперников, сообщая им о своих планах.
- 3 Я очень быстро обижаюсь.
- 4 Мне часто сняться кошмары.
- 5 Я часто разочаровываюсь в своих фаворитах.
- 6 Иногда я забываю о том, что другим не должны быть доступны мои знания.

ПОКА ВЫ НЕ УЗНАЕТЕ БЕХОЛДЕРА – ЧТО САМО ПО СЕБЕ, БУДЬТЕ УВЕРЕНЫ, НЕ ЛЕГКО – ВЫ НЕ УЗНАЕТЕ НАСТОЯЩЕЙ ПАРАНОЙИ.
– ЭЛЬМИНСТЕР

ИМЕНА БЕХОЛДЕРОВ

Бехолдер выбирает себе имя, соединяя слоги и звуки, в которых есть для него какое-то значение и смысл.

ИМЕНА БЕХОЛДЕРОВ

к20	Имя	к20	Имя
1	Бариксис	11	Орокс
2	Челм	12	Куалнус
3	Дерукокай	13	Ралакор
4	Эддалакс	14	Селздрич
5	Фамакс	15	Сохалш
6	Ирв	16	Тимнол
7	Жатроф	17	Велксер
8	Коа	18	Ксео
9	Ланухш	19	Залшокс
10	Нагиш	20	Зирларк

ТАКТИКА СРАЖЕНИЯ

Бехолдер анализирует своих противников, изучает их броню, оружие и тактику, и выбирает такую стратегию, чтобы уничтожить самых опасных из них как можно быстрее. Конечно, конкретные действия бехолдера будут меняться в каждом столкновении, однако, он будет использовать тактические приемы, описанные ниже.

ОСТАВАТЬСЯ ВНЕ ЗОНЫ ВИДИМОСТИ И ПОРАЖЕНИЯ

Врожденная способность бехолдера к полету обуславливает многие его повадки и методы защиты. В некоторые части его логова – особенно отдаленную часть, где он спит, – нет возможности добраться пешком, что усложняет захват логова его прислужниками в случае бунта, и вынуждает незваных гостей искать способ для преодоления отвесных вертикальных подъемов.

Врожденная способность к левитации означает, что он не рискует активировать какие-либо напольные ловушки, поэтому он наверняка воспользуется этой возможностью для защиты своего внутреннего убежища: в то время как врагам придется преодолевать и избегать множество препятствий, бехолдер сможет свободно передвигаться через область.

Если его противники не скрыты туманом, невидимостью или другим волшебством, бехолдер сможет спрятаться в темноте и атаковать любое существо, находящееся в радиусе его темного зрения. Неосвещенное помещение высотой 120 футов позволяет использовать эту тактику, вынуждая противников создавать источники света, чтобы ответить на атаку хотя бы с какой-то точностью.

Даже злоумышленникам, не нуждающимся в освещении, чтобы видеть, приходится бороться с превосходящими органами чувств бехолдера – монстр видит своих противников с гораздо большего расстояния, чем они.



СВОБОДНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АНТИМАГИИ

Хотя бехолдер и не способен атаковать лучами цели внутри области действия конуса антимагии, способность его центрального глаза невероятно эффективна в бою – она мгновенно выводит из строя вражеских заклинателей, раскрывает точное местоположение использующего пятно или невидимость, сбивает на землю противников, использующих волшебный полет. Широты конуса достаточно, чтобы бехолдер мог перенаправить его на существо, пытающееся сбежать из области антимагии, не сводя с него взгляда, пока не убьет врагов вне этой области.

Бехолдер может комбинировать телекинетический луч с антимагическим конусом для того, чтобы поднять тяжелый предмет над противником, находящимся в зоне действия, а затем сбросить его на голову врагу голову; даже при исчезновении телекинетического контроля, сила тяжести сделает свое дело.

Способность временно приостановить волшебные эффекты также бывает полезна, когда требуется определить, был ли слуга очарован, или действовал против воли своего хозяина; находясь под действием взгляда бехолдера существо может поменять линию поведения, вспомнить и рассказать о событиях, которых его заставили забыть или держать в секрете.

Так как взгляд подавляет активные волшебные эффекты, бехолдер может создать безопасную область внутри логова за постоянной стеной огня или силового поля, использовать имеющуюся магическую аномалию (такую как водоем, преобразовывающий любых существ, попавших в него) или территорию под охраной магической стражи (например, старая святыня, в которой заключен демон), так как может безопасно обойти эти эффекты.

МАКСИМАЛЬНО ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛУЧЕЙ

Бехолдер может атаковать несколькими лучами в свой ход, и может использовать все их последовательно против самого опасного врага. Даже самый стойкий боец поумерит свой пыл будучи атакованным дезинтегрирующим, ослабляющим и умерщвляющим лучами.

Бехолдер способен перевести атаку на другую цель после первого или второго выстрела. Например, если он намеревается атаковать очаровывающим, замедляющим и усыпляющим лучом рейнджера, и тот попадает под действие очарования, бехолдер может использовать оставшиеся лучи против других целей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Использование легендарных действий фактически удваивает количество лучевых атак за раунд. Каждое легендарное действие бехолдера дает возможность отреагировать на изменившуюся ситуацию и продолжить атаку, которую он начал в свой ход. Например, он может воспользоваться своим усыпляющим лучом в качестве легендарного действия против только что пришедшего в себя врага. Если же такая возможность не представится, легендарные действия всегда помогут сосредоточить огонь на самом опасном противнике.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИСЛУЖНИКОВ И ЛОВУШЕК

В своем логове бехолдер обладает большим количеством способов победить противника, не вступая с ним в открытый бой. Хитрые и незаметные ловушки поджидают за каждым углом. Даже их очевидное наличие в предсказуемых местах не делает их менее смертельными. Также бехолдер способен при помощи приспешников организовать засаду в подходящем для этого месте или снарядить группу, преследующую врагов, ослабленных ловушками и другими опасностями. Хозяин логова не смущается посылать своих подчиненных в драку, так как на их место всегда найдутся новые.

ВНЕ БОЯ

В соответствии с *Бестиарием*, бехолдер использует лучи в бою случайно в зависимости от броска кости, а не по собственному выбору. На самом деле данное правило – абстракция, используемая, чтобы противники не ожидали, какой луч будет следующим (а также для того, чтобы помешать монстру использовать его самые смертельные оптические лучи при любой возможности). Также данное правило помогает легче управлять существом.

В безопасности убежища, вне поля зрения любых потенциальных врагов, бехолдер может использовать любой из лучей по своему желанию. Многие из них служат инструментами.

АНТИМАГИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

У аннулирующего волшебство эффекта центрального глаза бехолдера существует множество способов применения вне боя. Если в этом нет необходимости, бехолдер может отключить его, просто закрыв свой глаз.

КОНУС НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Обычно применяемая только тираном смерти, некротическая энергия препятствует заживлению ран у выживших в битве и оживляет любых мертвых или умирающих существ в виде зомби, контролируемых бехолдером. Так как число зомби, поднятых тираном смерти, неограниченно, бехолдер заполняет убежище громадным количеством немертвых, оставляя мало пространства для движения, создав этим неуклюжий барьер из трупов против любого вторжения.

ОЧАРОВЫВАЮЩИЙ ЛУЧ

Очаровав враждебного монстра, бехолдер заманивает существо в логово, пленив его без шансов на самостоятельный побег. Даже чудовища, которых невозможно подкупить или принудить, используются бехолдером, превращая его убежище в беспорядочный враждебный зоопарк.

Несмотря на то, что эффект очарования длится только час, его многократное использование против одной и той же цели приводит к подавлению собственной воли существа, превращая его в послушную марионетку.

ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ЛУЧ

Вне боя парализующий луч чаще всего используется, чтобы предотвратить побег приспешника, которого бехолдер не собирается тотчас уничтожить.

УСТРАШАЮЩИЙ ЛУЧ

Бехолдер использует устрашающий луч для психологического давления во время допроса пленного до тех пор, пока существо не потеряет волю к сопротивлению.

ЗАМЕДЛЯЮЩИЙ ЛУЧ

Бехолдер способен демонстративно использовать замедляющий луч на вышедшем из-под контроля существе, угрожая предпринять более серьезные меры, если оно не будет подчиняться воле своего хозяина.

УМЕРТВАЮЩИЙ И ОСЛАБЛЯЮЩИЙ ЛУЧ

Бехолдер способен точно настроить силу умертвляющего и ослабляющего луча, чтобы «щёлкнуть» самую маленькую цель и нанести лишь небольшое количество урона (хотя его обычно все равно хватает, чтобы уничтожить цель). Например, противодействуя магическому шпионажу, бехолдер способен использовать любой из перечисленных лучей, чтобы устранить всех обычных паразитов (летучие мыши, крысы, пауки, и так далее) в своем логове.

У бехолдера всегда есть несколько запасных планов. Когда мне приходится иметь дело с ними, у меня есть три собственных плана: бежать, прятаться и отвлекать. Соперничающая группа всегда служит хорошим отвлекающим манёвром. Соперничающие бехолдеры являются лучшим таким манёвром.

— Воло

ЛУЧШЕ ВСЕГО БУДЕТ, ЕСЛИ ВЫ УЗНАЕТЕ, КАКИМИ ПЛАНАМИ БЕХОЛДЕР ДОРОЖИТ БОЛЕЕ ДРУГИХ И СОЗДАДИТЕ УГРОЗУ ИМ. ЭТО ПРИВЛЕЧЁТ ЕГО ВНИМАНИЕ К НИМ И СДЕЛАЕТ ЕГО ПРЕДСКАЗУЕМЫМ НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ. НО И, БОЮСЬ, НЕДОВЕРЧИВЫМ К ВАМ. МОГЛИ БЫ ВЫБРАТЬ БОЛЕЕ ЛЁГКОЕ ДЕЛО, ЧЕМ ИСКАТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

— Эльминстер

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ЛУЧ

Используемый в основном в качестве отсутствующих рук для решения повседневных задач, телекинетический луч бехолдера является важным инструментом для создания ловушек и других средств обороны логова, таких как падающий блок. Он также позволяет бехолдеру поместить своих слуг в те части логова, добраться до которых возможно лишь при помощи полета или скалолазания, дабы воспрепятствовать их побегу. Бехолдер способен использовать телекинетический луч, чтобы принудительно перемещать существ, иммунных к эффекту очарования (таких как конструкты или некоторые виды нежити).

УСЫПЛЯЮЩИЙ ЛУЧ

В процессе переговоров с другими существами бехолдер может использовать свой усыпляющий луч, как знак могущества, мгновенно выведя из строя лидера, и таким образом предостерегая остальную часть группы. Такая тактика полезна в случае, если бехолдер намеревается использовать группу в собственных целях, и наличие живого предводителя является критичным. Также этот луч используется для умирения потенциально полезных пленников, для подготовки к устрашающему или очаровывающему лучам.

ЛУЧ ОКАМЕНЕНИЯ

Банальнейшим способом применения луча окаменения является украшение логова бехолдера статуями. Кроме этого, у него есть множество иных вариантов использования. Он может быстро подавить восставшего прислужника, тем самым создав постоянное напоминание другим. Бехолдер способен безжалостно использовать окаменевших существ для создания препятствий в пустых залах, заблокировать ими область, завалив проход, или применить их вместо падающих блоков, вселяя страх и нерешительность в сердцах врагов.

ДЕЗИНТЕГРИРУЮЩИЙ ЛУЧ



Дезинтегрирующий луч бехолдера – полезный инструмент для раскопок. Бехолдер способен управлять лучом с поразительной точностью, что позволяет ему резать и придавать форму предметам, будто с помощью превосходного резца, сверлить отверстия, настолько небольшие, что стрела не сможет пролететь сквозь них, вырезать каменные блоки из породы, ампутировать конечности или выжигать на существах клеймо. Дезинтегрирующий и телекинетический луч – основные инструменты бехолдера для создания логова в зависимости от его вкусов и нужд, например, комнат полных скульптур или создания ловушек.

ВАРИАНТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Когда бехолдер во сне позволяет разбушеваться своему воображению, результатом может стать его отпрыск, у которого будет уникальный набор способностей. Вместо привычных возможностей глаз бехолдера, у существа может присутствовать одна или несколько необычных способностей, которые точно приведут в замешательство любых врагов, считающих себя подготовленными к этой встрече.

В этом разделе описаны несколько альтернативных колдовских эффектов для глаз чудовища. Каждый из этих эффектов предполагается таким же могущественным, как и тот, который он заменяет, что позволяет Вам создать нетипичного бехолдера, при этом не влияя на рейтинг опасности монстра. В качестве иного варианта Вы можете заменить любой из наносящих урон лучей, описанных в *Бестиарии*, на эффект с другим типом урона, например, заменить ослабляющий луч на воспламеняющий, который наносит огненный урон вместо некротического.

Если не указано иное, у альтернативной способности та же досягаемость, что и у замененного луча, и воздействует она только на одно существо за использование (даже если способность основана на заклинании, воздействующем на область или несколько целей). Спасбросок против альтернативной способности использует ту же самую Сл, что и заклинание, на котором базируется луч.

Антимагический конус: таинственный мираж [*mirage arcane*], слово силы: оглушение [*power word stun*] (затрагивает самую

слабую не-оглушенную цель в пределах конуса каждый раунд)

Очаровывающий луч: изгнание [*banishment*] (1 минута), смятение [*confusion*] (1 минута)

Умертвляющий луч: круг смерти [*circle of death*] (сфера радиусом 10-фут, 4к6 некротического урона всем существам внутри области), слабоумие [*feeblemind*]

Дезинтегрирующий луч: цепь молнии [*chain lightning*] (первичная цель получает 6к8 урона молнией, две следующих на расстоянии 30 футов от первой цели 3к8 урона молнией каждый), разящее око [*eyebite*] (эффект болезни, 1 мин)

Ослабляющий луч: создать нежить [*create undead*] (использование зависит от времени дня), превращение [*polymorph*] (1 мин)

Устрашающий луч: газобразная форма [*gaseous form*] (на себя или на согласное существо), лунный луч [*moonbeam*]

Парализующий луч: изменение памяти [*modify memory*], тишина [*silence*] (1 мин)

Луч Окаменения: неудержимая пляска Оммо [*Otto's irresistible dance*] (1 минута), стена льда [*wall of ice*] (1 мин, одна панель размером 10 кв.фут)

Усыпляющий луч: слепота/глухота [*blindness/deafness*] (1 мин), туманный шаг [*misty step*] (на себя или на согласное существо)

Замедляющий луч: проклятие [*bestow curse*] (1 мин), метель [*sleet storm*] (один 10 фут куб)

Телекинетический луч: обет [*geas*] (1 час), силовая стена [*wall of force*] (1 мин, одна панель размером 1 кв.фут)

ЛОГОВО БЕХОЛДЕРА

Логово бехолдера – отражение его сути – разработано таким образом, чтобы предвидеть и помешать любому плану потенциальных захватчиков. Каждая его часть изолирована, связана лишь с одной или двумя другими, что дает возможность бехолдеру контролировать маршрут следования врага на пути к его убежищу, где их ожидает встреча с владельцем.

Бехолдер часто создает свое логово среди естественных пещер, создавая помещения с помощью дезинте-

грирующего луча. Большинство созданных им входов и переходов, соединяющих одно помещение с другим, слишком узкие для существ, более крупных, чем он сам (особенно ближе к его убежищу). Если же существуют какие-то естественные широкие проходы между смежными пещерами, бехолдер сужает или запечатывает их, используя рабский труд или самолично обрушивая тоннели.

Независимо от общей структуры, логово каждого бехолдера максимально ориентировано на его способность к полету. Соседние помещения связаны вертикальным или крутыми тоннелями, вырезанными бехолдером в окружающем камне; каждый проход достаточно широк, чтобы он мог пройти. Слишком крупные враги не способны протиснуться в эти тоннели с гладкими стенами; они сочтут, что добраться до глубин логова крайне затруднительно, а противостоять бехолдеру в его убежище фактически невозможно.

Обычно у прислужников и других существ под контролем бехолдера есть свои собственные жилища в логове. Как правило приспешники бехолдера не умеют летать, поэтому многие из этих комнат помимо тоннелей связаны лестницами и пандусами. Благодаря этому в случае необходимости бехолдер способен легко переместить своих слуг.

Типичные помещения, которые можно найти в логове бехолдера, описаны в разделах ниже.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ГАЛЕРЕЯ

Главная жилая зона, используемая бехолдером, заполнена разными приятными для него вещами, такими как предметы искусства, статуи и недавние победные трофеи. Неравномерный пол не позволяет непрошеным гостям легко ориентироваться в помещении. Как правило, у входа в галерею стоит стража.

ОТХОДНЫЕ ТОННЕЛИ

В убежище есть несколько туннелей для бегства, закрытые большим валуном или заложённые каменной кладкой. Большая их часть заблокирована с двух сторон, что не позволяет легко попасть в убежище кроме как через главный вход. Конечно, бехолдер способен уничтожить эти барьеры, чтобы получить доступ к тоннелю. Подобно переходам, соединяющим помещения, в отходных тоннелях есть крутые или почти вертикальные подъемы, мешающие не способным к полету существам воспользоваться ими. Тоннель петляет каждые 50 – 100 футов, не позволяя врагам стрелять в спину убегающему бехолдеру, но и предоставляя монстру возможность напасть из-за такого поворота. Во многих отходных тоннелях есть ловушки в виде падающие с потолка блоков или обрушивающихся потолков, поддерживаемых единственной опорой, которую бехолдер уничтожит, чтобы замедлить погоню.

ГЛАЗА В НЕБЕСАХ

Из-за своей безграничной паранойи бехолдер часто создает в своем логове секретные проходы, используемые для наблюдения и внезапных нападений (эти туннели не показаны на приведенной карте, Вы можете расположить их где угодно исходя из целесообразности). Типовое их расположение – это сеть тоннелей, расположенных выше основных помещений логова, достаточно широких для полетов бехолдера. В этих тоннелях есть отверстия, размером с кулак, позволяющие взглянуть на помещения ниже, шпионить за существами, и даже воздействовать на них с помощью лучей (противники способны отстреливаться, но отверстия считаются бойницами и бехолдер получает укрытие на три четверти).

ПОКОИ ПРИСПЕШНИКОВ

В убежище есть система помещений для слуг бехолдера, где эти существа живут, готовят, едят и спят.

ТЮРЬМА

Обычно бехолдер устраивает отдельное помещение для пленников, нужных ему живыми. Самая простая тюрьма как правило состоит из нескольких ям 20 футов глубиной, сделанных в полу с помощью дезинтеграцией, иногда, закрытых сверху деревянными или металлическими прутьями. Пленники лишаются оружия и волшебных предметов, сложенных в одной из ям, и круглосуточно охраняются слугами бехолдера.

УБЕЖИЩЕ БЕХОЛДЕРА

Личные покои бехолдера как правило располагаются на самом высоком уровне логова и попасть туда можно лишь через длинный вертикальный тоннель. В этом месте бехолдер отдыхает и вынашивает свои планы. Помещение, содержит песочное гнездо или тканевый матрас, а также любимые скульптуры бехолдера.

ВЕСТИБЮЛЬ

Ко входу в логово ведет вестибюль. Его оставляют в первозданном виде, ничего не меняя с помощью инструментов или лучей, вводя в заблуждение незваных гостей, ожидающих найти искусственно созданные конструкции. Обычно вестибюль располагается более чем на 15 футов ниже входного коридора, а помещение изобилует визгунами, используемых в качестве системы раннего предупреждения.

ЛОВУШКИ

Помещение, не служащее какой-либо особой цели, может скрывать в себе множество ловушек. Бехолдер устанавливает ловушки как на ходящих по земле, так и на летающих существ.

В логове бехолдера можно обнаружить почти все виды ловушек. Здесь описаны некоторые из них.

Замаскированная яма. Простая и эффективная, замаскированная яма покрыта фальшивым настилом, и присыпана небольшим количеством земли или гравия. Яма может быть пустой, наполненной грязью (чтобы утопить попавшего в ловушку) или с колыями на дне.

Дверная ловушка. В изредка используемой пещере с высоким потолком бехолдер способен возвести стену, немного не достигающей потолка, с дверью, содержащую ловушку. Бехолдер спокойно пролетит сверху, в то время как незваные гости вынуждены пройти через дверь или потерять время в попытках перелезть через стену. Простой дверной ловушкой является опускающаяся на шарнире шипованная дубина, бьющая злоумышленника, открывшего дверь.

Потолочная ловушка. В дополнение к классическим «гравитационным ловушкам», таким как рушащийся потолок, падающая сеть и катящийся шар, бехолдер может воспользоваться дезинтеграционным лучом, создав дыру в потолке над врагами, тем самым открыв доступ к камере, заполненной грязью, водой, песком, мусором, зеленой слизью, окаменевшим врагом, ядовитому газу, рою многоножек, зомби или иному виду опасных материалов или существ.

Газовые споры. Вариантом этой ловушки, является небольшое помещение или часть тоннеля, в котором парят одна или несколько газовых спор. Путь к ловушке запечатан или отгорожен, препятствуя дрейфу грибных существ в обитаемые области. Вторженцы Среднего размера и меньше способны легко пробраться через проход по извилистому коридору, не подозревая об опасности до последнего момента. Также бехолдер способен швырнуть газовую спору в противника, используя телекинетический луч.

Полоса препятствий. Если в логове есть длинная и узкая зала с неровным полом и многочисленными

☐ = 10 ФУТОВ

BEHOLDER LAIR



- Ключ
- С Дыра в потолке
 - Е Выходная дыра
 - Ф Дыра в полу
 - Т Ловушка



BLANDO

террасами, бехолдер способен превратить эту местность в смертельную игровую площадку. Пол будет считаться труднопроходимой местностью, а чтобы продвигаться в некоторых местах придется прыгать и карабкаться. Полоса препятствий изобилует как стационарными, так и перемещающимися опасностями. Бехолдер и его слуги способны обойти область с помощью тайных дверей с обеих сторон. Иногда здесь встречаются невысокие стены, еще более замедляющие врагов, или опускающаяся решетка, запирающая их в одной части зала.

Масляной спрей. Главным элементом этой ловушки является большой бак, наполненный маслом, смонтированный в верхнюю часть колоны или расположенный в области выше помещения-западни. При срабатывании ловушки в основании бака открывается клапан, и масло фонтаном разбрызгивает по помещению, покрывая пол пленкой, которая моментально воспламеняется от малейшей искры.

ГАЛЕРЕЯ ТРОФЕЕВ

Бехолдер демонстрирует собранные трофеи в определенной области своего логова. Галерея трофеев представляет из себя длинную залу, украшенную трофеями, собранными с побежденных им существ. В нишах и на пьедесталах расположены небольшие вещицы, а крупные предметы подвешены к потолку или расставлены по комнате. Особо ценные предметы, которые не должны трогать или пытаться стащить приспешники, хранятся на высоких полках, доступных только летающему бехолдеру, и недоступных для тех, кто стоит на полу.

ВНЕ ЛОГОВА

Бехолдер прикладывает массу усилий, чтобы сделать свое логово максимально безопасным и удобным, поэтому он редко рискует покинуть дом. В первую очередь типичный бехолдер присматривает за территорией в радиусе одной мили вокруг логова (что соответствует радиусу действия региональных эффектов бехолдера), но в случае необходимости эта зона будет расширена. Бехолдер способен покинуть дом для того, чтобы противостоять или остановить продвижение существ, являющихся угрозой, а также для захвата новой группы слуг или особенно соблазнительного трофея.

Бехолдер, выступивший против внешней угрозы, планирует все заранее и использует все свои преимущества. Например, если он решит, что недавно основанное вблизи человеческого поселение – угроза, он и его приспешники разобьют лагерь невдалеке от него и разведуют местность (обычно в ночное время, используя полет и темное зрение) на протяжении одного-двух дней. Узнав расположение и схему патрулирования стражи бехолдер посылает своих слуг в атаку, выманить защитников, а сам летает высоко над головами, используя свои оптические лучи, чтобы подчинить деревню, уничтожая лидеров и других грозных противников, прежде чем они окажут значительное сопротивление.

Как правило, нападение длится менее часа, после которого бехолдер вводит свои войска, оставляя живых в страхе гадать, когда произойдет следующее нападение. Пока жители не покинут это место, бехолдер и его армия будут возвращаться каждую ночь, устраняя основных защитников, а сломив их дух, пленяя выживших, возьмут добычу и уничтожат поселение.

СОКРОВИЩА

В убежище бехолдер тщательно осматривает все сокровища и делит их на пять групп: инструменты, дары, опасные предметы, трофеи и хлам.

Инструментом является любое сокровище, которое бехолдер способен использовать лично. Тело бехолде-

ра не приспособлено для использования магических предметов, созданных для человекоподобных существ, из-за отсутствия частей тела для ношения. Например, он не способен использовать перчатки или ботинки. Но бехолдер может носить волшебные кольца на глазных стебельках или закрепить волшебный плащ за спиной. Плащ будет работать, как будто одетый на человека.

По Вашему усмотрению бехолдер способен использовать активируемые магические предметы, такие как волшебные палочки. Предполагается, что бехолдер использует телекинетический луч для перемещения и нацеливания предметов, подобно человеческим рукам. Бехолдер не способен настроиться на предметы, требующие настройки на заклинателя или персонажа определенного класса.

Дар – это сокровище, которое бехолдер не может использовать, но может быть полезным для приспешника. Например, волшебные перчатки, ботинки, броня или предмет, который он не в состоянии настроить на себя. Обычно бехолдер преподносит дар, делающий прислужника более сильным и помогающий тому лучше выполнять его работу, такую как охрана логова бехолдера. Иногда он использует дары как награду или стимул для отличившихся слуг. Несмотря на то, что бехолдер предпочитает управлять силой и страхом, понимая, что лучшие результаты приносит вознаграждение за хорошее поведение, чем наказание за плохое.

Опасные предметы располагаются таким образом, чтобы усилить атакующий, защитный или вспомогательный потенциал. Бехолдеры умело используют проклятые и рискованные предметы в качестве ловушек или препятствий, особенно если он создает постоянный эффект, который возможно подавить с помощью анти-магического взгляда в случае необходимости.

Трофей – это сокровище, хранимое бехолдером, которое служит доказательством его власти, напоминанием о его победах над врагами, а также вызывает другие приятные воспоминания. Сохраненный труп конкурента-бехолдера (или части тела, найденные после сражения), такой же дорогой трофеем, как и череп побежденного дракона, одежда известного приключенца или предметы искусства, которые его извращенное чувство прекрасного считает изумительным. Как правило бехолдер запоминает наизусть местоположение всех своих трофеев и мгновенно замечает отсутствие предмета или перемещение.

Хлам – это сокровище, обладающее определенной стоимостью, но фактически бесполезные для бехолдера или его слуг. Эта категория включает в себя валюту, драгоценные камни, ювелирные украшения и волшебные предметы, которыми никто в логове не сможет воспользоваться надлежащим образом. Эти вещи пылятся в убежище до тех пор, пока бехолдер не избавится от них, раздав своим слугам в качестве подарков или уничтожив.

Личность бехолдера сильно влияет на его отношение к сокровищам. Хвастливый бехолдер считает волшебный боевой топор убитого врага трофеем, а монстр, в совершенстве манипулирующий другими, отдаст топор как дар одному из лейтенантов, провоцируя борьбу между приближенными слугами. Изобретательный бехолдер использует вечнодымящуюся бутылку, скрыв в помещении десятков ям-ловушек, а более воинственное существо может счесть бутылку бесполезной и сочтет такой предмет за хлам. Обстоятельства способны изменить роль части сокровищ – посох питона, используемый в качестве подставки для ловушки с каменной глыбой, может быть отдан в качестве дара, если у бехолдера появится прислужник, который может настроиться на предмет.

ПРИСЛУЖНИКИ И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Бехолдеры часто используют прислужников. Контроль над этими существами обычно устанавливается с помощью оптических лучей, но, когда прислужники приходят к мысли, что бехолдер способен убить их в любой момент, когда захочет, в их собственных интересах прекратить сопротивляться и начать исполнять приказы бехолдера.

Прислужники строят стены логова бехолдера, распределяют еду среди других обитателей и создают новые жилые помещения для себя и других слуг – одним словом решают задачи, недостойные личного внимания бехолдера. Некоторые даже поклоняются бехолдеру как злему, своенравному божеству.

Три таблицы – низшие, высшие слуги и домашние животные бехолдера – облегчат Вам задачу с заселением логова этими существами.

НИЗШИЕ СЛУГИ БЕХОЛДЕРА

Если представить свиту бехолдера как армию, низшие слуги являются пехотинцами. Это разумные, способные к речи существа, обычно живущие в многочисленных группах. Они выполняют черную работу для бехолдера: охота, разведка и охрана логова.

ВЫСШИЕ СЛУГИ БЕХОЛДЕРА

Высшие слуги бехолдера – грозные соперники. В логове их можно обнаружить там, где они могут напасть на врага из засады, либо в качестве последней линии обороны внутреннего убежища.

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Обычно у бехолдера есть одно или несколько домашних животных ввиду того, что по какой-то причине он наслаждается компанией таких существ. У домашних животных, как правило, неразвитый интеллект. Они ценятся в качестве трофеев, а также из-за своих боевых качеств или развлекательных способностей.

НИЗШИЕ СЛУГИ БЕХОЛДЕРА

к100	Низшие слуги*
01–04	10к10 + 50 бандитов и 3к6 капитанов бандитов
05–08	10к6 багбиров и 1к3 вождей багбиров
09–12	10к10 культистов и 4к6 фанатиков культа
13–14	10к6 дуэргаров
15–22	10к10 + 50 гоблинов и 3к4 боссов гоблинов
23–25	10к10 + 50 гримлоков
26–35	10к10 хобгоблинов и 2к4 капитанов хобгоблинов
36–43	10к10 + 50 кобольдов , 2к4 изобретателей кобольдов** и 2к6 кобольдов чешуйчатых чародеев**
44–48	10к10 + 50 людоящеров
49–56	10к10 орков и 1к6 вождей орков
57–59	6к6 квагготов
60–65	10к10 + 50 троглодитов
66–00	Бросьте дважды, игнорируя результат выше 65

* Для логова тирана смерти, используя эту таблицу, замените приблизительно половину гуманоидных слуг зомби.

** Смотрите главу 3 этой книги для того, чтобы узнать статистику.

ВЫСШИЕ СЛУГИ БЕХОЛДЕРА

к100	Высшие слуги*
01–03	2к4 барлгуров
04–10	1к12 эттинов
11–20	1к2 огненных гигантов , 1к3 морозных гигантов , 2к4 холмовых гигантов или 1к6 каменных гигантов (в зависимости от местности)
21–25	3к6 крюкастых ужасов
26–32	3к6 мантикор
33–40	3к6 минотавров
41–55	6к6 огров
56–70	2к4 троллей
71–75	3к6 умертвий
76–00	Бросьте дважды, игнорируя результат выше 75

* Для логова тирана смерти, используя эту таблицу, замените приблизительно половину гуманоидных слуг зомби.

ПИТОМЦЫ БЕХОЛДЕРА

к100	Питомцы
01–10	1к3 василисков
11–13	1к3 бехолдеров-зомби
14–22	1к4 химер
23–26	1к4 големов плоти
27–29	3к6 смотрящих*
30–37	3к6 адских гончих
38–41	2к6 нотиков
42–53	2к4 отиджей
54–66	2к4 хлыстников
67–75	1к6 виверн
76–00	Бросьте дважды, игнорируя результат выше 75

* Смотрите главу 3 этой книги для того, чтобы узнать статистику.

ГИЛЬДИЯ КСАНАТАР

Гильдия Ксанатар – гильдия воров и рабовладельцев, действующая под городом Глубоководья из Забытых Королевств. Мастером гильдии является бехолдер – последний из плеяды этих существ. Как и его предшественники, бехолдер использует «Ксанатар» в качестве титула, а не имени (которое на самом деле Зушакс). Гильдия действует уже почти двести лет под управлением разных бехолдеров, сменяющих друг друга через каждые несколько десятков лет.

ПАРАНОИДАЛЬНАЯ МЕГАЛОМАНИЯ

Ксанатар, как его предшественники, является тираном-глазом – бехолдером, живущий среди других существ и правящий ими. Он сосредоточено контролирует организованную преступность Подгорья и Глубоководья, почти полностью поборов свою паранойю. Бехолдер считает, что его интеллект и магия как нельзя лучше подходят для этих целей – гораздо лучше, чем у убитого им предшественника. Претворяя в жизнь свою волю, он безжалостно использует с максимальной эффективностью свои таланты как на максимально широких политической, так и криминальной аренах.

Ксанатар постоянно находится в своем логове, созданном его предшественниками в виде тщательно

продуманного комплекса пещер, вырезанных между петляющими канализационными туннелями Глубоководья. Он очень редко покидает свой дом, так как в центре этого мира он повелевает всем, что видит, находясь при этом в безопасности от внешних угроз. Обширное логово обильно снабжено экзотическими удовольствиями, которые он так любит, такими как ароматизированные масла для ванн, ароматный ладан и деликатесы, приготовленные умелыми поварами. Он окружен символами богатства и успеха – ест с золотой посуды, пьет из инкрустированных бриллиантами кубков, декорирует спальню изумительными гобеленами, и украшает себя и свое убежище могущественными волшебными предметами.

Тем не менее, его страх заговоров просто спит, а не вовсе отсутствует. Время от времени его обуревают ошеломляющее беспокойство по поводу заговоров с целью его убийства, искателей мести и других козней. Напуганный Ксанатар способен прикончить своих лейтенантов, считая их ошибки актом неповиновения, неудачи – преднамеренной попыткой подорвать его власть, а успехи – вызовом его превосходству. Ярость бехолдера может быть столь же смертоносной как дезинтегрирующий луч, или же тусклой и слабой как тлеющая искра, разгораясь в течении нескольких недель.

Ксанатар амбициозен и желает увеличить свое могущество заключением альянсов, но постоянно опасается предательства. Единственными достаточно верными союзниками считаются персоны, работающие с ним или его предшественниками уже много лет. Большая часть из них – это существа, которых у него нет причин бояться, т.к. они физически не могут быть угрозой для него или гильдии. Он колеблется заключать союзы с другими сильными группировками и, скорее всего разорвет договор с новым союзником, почувствовав малейший намек на предательство или какие-то проблемы. Если организация является полезной, но значительно более слабой, чем гильдия, Ксанатар постарается завербовать ее участников и захватить ее ресурсы для своей гильдии (постепенно или незамедлительно), таким образом, устранив угрозу от этой группировки.

Как и другие бехолдеры, Ксанатар желает информации. Особенно его привлекает огромная библиотека Кэндкипа и знания, хранящиеся там. Одной из его главных целей является вербовка агента из этого места для копирования книг и свитков и их передачи Ксанатару для ознакомления. Конечная цель Ксанатара – получение власти над всем регионом влияния Глубоководья (включая Подгорье и Скулпорт), дарующее ему политическое влияние сравнимое со всей объединенной палатой Лордов Глубоководья.

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Благодаря своему превосходному интеллекту и уникальному образу мысли, Ксанатар в состоянии эффективно контролировать и одновременно направлять усилия многих существ. Ему подчиняется более дюжины специализированных лейтенантов. Каждый лейтенант ответственен за работу одной из сфер деятельности гильдии: убийство, шантаж, вымогательство, наемники, работорговля, контрабанда, шпионаж и воровство (рабство и воровство являются самыми крупными видами деятельности). Когда возникает необходимость в замене, лучшими кандидатами являются те, кто ценит преимущества строгой организации (те, чье мировоззрение закономерно-злое или, в крайнем случае, нейтрально-злое), способные быстро адаптироваться к неуравновешенному поведению босса.

Каждый лейтенант единолично управляет своей сферой операций гильдии. Некоторые используют подход

БЕХОЛДЕРЫ УПРАВЛЯЮТ НЕКОТОРЫМИ ТЕРРИТОРИЯМИ И ПЫТАЮТСЯ УПРАВЛЯТЬ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ МИРОМ ИЗ НИХ. ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ ФОКУС СОСТОИТ В ТОМ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ГДЕ БЕХОЛДЕР ОБОЗНАЧИЛ ИХ ГРАНИЦЫ.

– Эльминстер

Проще простого. Вам просто надо думать как бехолдер. Если верить Эльминстеру, они все считают себя пупами земли. Я, вот, знаю, что я таковым являюсь.

– Воло

самоличного участия в делах, а другие устанавливают многоступенчатую иерархию с четкой системой подчинения с самого верха и до нижайшего приспешника. Пока операции лейтенанта идут гладко, Ксанатар не вмешивается в ежедневный порядок дел и не стремится контролировать каждый его шаг.

Когда мегаломан-человек становится у руля преступной группировки, то эта персона всегда рискует быть убитой или свергнутой властолюбивым конкурентом. Когда такая группировка возглавляется бехолдером, устойчивость этого тирана против нападков претендентов просто невероятна. Мало того, что его противники не знают, как его лучше попытаться убить, он еще и способен быстро принять смертоносные ответные меры, уничтожив нескольких врагов одновременно. Он буквально спит с открытыми глазами. Единственную реальную угрозу правлению Ксанатара способен предотвратить лишь другой бехолдер, что объясняет причину правления гильдией Ксанатар династии бехолдеров вместо гуманоидных и не очень существ. Многие амбициозные лейтенанты, готовые выступить против тирана из-за разногласий или страха за свою жизнь, вероятнее всего сбегут (или «уйдут на пенсию»), а не будут в открытую противостоять бехолдеру. Несколько окаменевших голов предателей украшают логово Ксанатара и служат напоминанием о том, что бывает с теми, кто бросает ему вызов.

Кроме лейтенантов у Ксанатара есть множество слуг с определенными функциями. У этих подчиненных нет такого влияния, как у лейтенантов, но они играют важные роли в гильдии и имеют некоторую власть в организации. Среди них бухгалтер бехолдера, камергер, главный посыльный, доктор, рыбовод, гадалка, адвокат, главный развлекаватель, дрессировщик чудовищ, траппер и начальник личной тюрьмы. Люди этих должностей как правило служат Ксанатару в течение многих месяцев или лет, так как замену, обладающую столь специфичными навыками, трудно найти.

ЧТО ЗНАЮТ ДРУГИЕ

Сотрудники организации низшего звена – воры,

Если я что-то и узнал за свою жизнь, то это то, что любая возвысившаяся империя рухнет. Они все рушатся.

— Воло

работорговцы и головорезы – работают на гильдию Ксанатар ради звонкой монеты. Не все они в курсе, что их лидер – бехолдер; они знают только то, что босс могуществен, опасен и не прощает ошибок. Несмотря на то, что Ксанатары тщательно охраняли тайну своей личности, посвящая в нее лишь нескольких лейтенантов, сегодняшний хозяин гильдии считает ее секретом поаишинеа. Все его лейтенанты, да и многие члены среднего уровня гильдии, пользующихся доверием Ксанатара, осведомлены, что гильдией управляет бехолдер.

Большинство членов гильдии низшего звена подозревает, что их босс – не человек, особенно учитывая, сколько времени Ксанатар остается у власти (они не знают, что несколько бехолдеров занимали этот пост). Многие считают, что их лидер – представитель долгоживущей расы, возможно дварф или эльф. Некоторые думают, что правда более ужасна, и Ксанатар – дроу или даже дракон в человеческом облике.

Жители Глубоководья в целом знают, что есть одна или более гильдий, заправляющих преступностью в городе. Иногда появляются слухи о монструподобном короле преступного мира, демоне или драконе, незримо управляющем своей организацией. Большая часть жителей высмеивает эти слухи и дураков, что плодят их, утверждая, что палата Лордов Глубоководья никогда бы не позволила таким существам бродить по городу.

ГИГАНТЫ: СОТРЯСАТЕЛИ МИРА

Сага гигантского племени начинается на рассвете мира. Гром его поступи сотрясал мир уже тогда, когда драконы еще не ведали о той славе и могуществе, которых они достигнут. Записи той ранней эпохи уже исчезли в тумане легенд, когда на сцене появилось человечество. Сейчас, даже сами гиганты не знают всей правды о своем начале.

Все, что гиганты и им подобные знают наверняка, – это что они принадлежат к родственным расам. Гуманоиды, такие как эльфы, люди и дварфы, более схожи по размерам и виду, чем несходные виды гигантов, но у их рас нет общего предка. Напротив, каждый истинный гигант, в независимости от вида, может проследить свою родословную непосредственно до Аннама Всеотца. Большинство гигантов считает, что Аннам взял множество наложниц кроме своей супруги Отеи, породив таким образом видовое разнообразие с точки зрения внешности и способностей среди гигантов.

Гиганты и их родственные расы считаются одними из самых пугающих существ, буквально возвышаясь над другими более молодыми существами, которые населяют мир. Но все же в наши дни большинство гигантов живут в изоляции или в далеких местах, не проявляя ничего из коллективной мощи и величия своих предков.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Встреча с гигантом может стать пугающим и оше-

ломляющим опытом. Сначала нарастает ритмичное гудение, которое вы скорее почувствуете, чем услышите, которое медленно превращается в звук шагов: гигант близко! Отдельные камни вибрируют и падают со склона. Деревья раскачиваются, а затем и вовсе стгибаются в сторону от появившегося колосса. Как что-то может быть настолько большим? Или это всего лишь обман зрения?

Когда гиганты впервые предстают перед группой авантюристов, они демонстрируют качества, которые производят глубокое впечатление на смотрящих:

Гиганты огромные. Большинство гигантов могут с легкостью заглянуть в окна второго этажа. Самые большие даже будут для этого вынуждены пригнуться! Металлический молот гиганта может служить наковальней для человеческого кузнеца, а его щит больше и тяжелее нежели пиршественный стол.

Гиганты тяжелые. Если гигант сядет на фургон, то его колеса и оси сломаются как спички. Гигант может раздавить дом или опрокинуть судно, просто небрежно переместив свой вес. Вол, находящийся слишком близко к спящему гиганту может быть раздавлен, если гигант будет переворачиваться.

Гиганты громкие. Часто шаги гиганта принимают как раскаты грома, даже в ясный день. Звуки гиганта, бьющего оружием о свой щит и рёвом вызывающего врагов, способны стряхнуть посуду с полок и заставить двери дребезжать в проемах.

Гиганты сильные. Несущаяся на полном скаку боевая лошадь, способная раскидать колонну человеческих воинов, просто ушибется с разбегу о не шелохнувшегося от столкновения гиганта. Гигант способен пнуть тележку с такой силой, что она пролетит через весь дом, а булава гиганта, размером чуть ли не с целое дерево, а то и представляющая собой как раз реальное дерево, может сравнить этот же дом с землей с одного удара.

ДЕТИ ВСЕОТЦА

Во времена до прихода эльфов и людей, когда все драконы были молоды, Аннам Всеотец привел первых гигантов в мир. Эти гиганты являлись отражениями его божественных потомков, а также детьми мира, рожденными от сонности гор, вспыльчивости вулканов и дыхания ураганов.

По замыслу Аннама гиганты должны были стать хозяевами мира. Он дал им громадный рост, чтобы он свысока взирала на свои владения. Он создал иерархию среди своих детей – Уложении – так, что каждый знал свой статус, уважал статус другого, и понимал, кто стоит ближе всего к колену Всеотца Аннама.

Объединённые одной целью, дети Аннама построили Осторию – легендарную империю гигантов, в которой они жили согласно Уложению. Штормовые гиганты властвовали надо всеми под собой и над собой. Они правили океанами из подводных крепостей и управляли землей из замков в небе. Облачные гиганты создали огромные парящие города и являлись надёжной правой рукой штормовых гигантов. Каменные и огненные гиганты селились на вершинах гор и в пещерах под ними, где они вырезали и выковыливали величайшие произведения искусства и ремесла гигантов. Морозные гиганты защищали Осторию могуществом своих рук, не только на морозных пиках и ледниках, но на каждой границе. Холмовые гиганты распространились по всем другим землям, подчинив меньших существ с помощью грубой силы.

НАЧАЛО КОНЦА

Говорят, что империя Остория владычествовала над миром в течение четырех тысячелетий, прежде чем

прийти к упадку в борьбе на истребление против драконов, которая стала известна как Тысячелетняя война.

Драконы жили внутри и за пределами Остории в относительном мире с момента основания Остории. Конфликты между гигантами и драконами в те дни носили личный характер и не выходили на уровень племени или области. Обычно они разгорались на почве хвастовства или территории для охоты. Различия устранялись в состязаниях силы, мастерства или ума. Эта ситуация тянулась тысячелетиями пока красный дракон Гарикс не распалил огонь зависти и жадности против собственности гигантов в своих последователях, вследствие чего они и восстали.

По крайней мере, это именно та версия, которой верят гиганты. На самом деле никто не знает, что же привело к войне. Но как только разразилась битва, мир между гигантами и драконами рухнул повсюду. Недруги рвали глотки друг друга во всех частях империи. Там не было линии фронта или убежищ, только бесконечные засады, осады и зверства против гигантов и драконов. В конце концов с обеих сторон не осталось в живых никого, кто видел начало войны. Возраст и насилие забрали их всех, и те немногие гиганты и драконы, кто оставался в живых, прожили всю свою жизнь в войне. На самом деле Тысячелетняя война не закончилась, она просто истощилась.

Область, которая еще может быть названа Осторией, сохранились лишь далеко на севере. Несколько застав и фрагменты королевств, такие как у огненных гигантов - Хеллигхайм, и каменных гигантов - Недехайм, цеплялись за жизнь в глубоких пещерах и скрытых долинах. В последующие тысячелетия даже эти места падали, и то, что осталось от территории Остории, стало бесплодной местностью, окутанной льдом толщиной с сами горы. С того времени многие меньшие расы достигли величия и сами пали в неизвестность. Лишь немногочисленные намеки на некогда великую империю гигантов пережили беспощадное течение лет.

Но гиганты помнят. Их империя, как и их единая цель, давно утрачены, но тоска по величию, которым они когда-то обладали, всё ещё горит в их воспоминаниях.

ОТПРЫСКИ АННАМА — ГИГАНТСКИЙ ПАНТЕОН

Когда Остория пала, Аннам отсекся от своих детей, поклявшись никогда не смотреть на гигантов снова, пока они не вернут Остории её былую известность и восстаноят свои законные позиции в качестве правителей мира. Поэтому Гиганты не молятся Аннаму, который отказывается их слышать. Вместо этого они почитают его божественных детей, а также сонм других героев-богов и божественных злодеев, которые являются младшими членами пантеона.

Главные среди богов гигантов – шестеро сыновей Аннама: братья Стронмаус (герой и любимец каменных гигантов), Мемнор (облачные гиганты), Суртур (огненные гиганты), Трим (туманные гиганты), Скураус

ОСТОРИЯ И ДРУГИЕ МИРЫ

Сказ об Остории взят из Забытых Королевств. Считайте его хорошим примером того, как гиганты развились во многих других мирах, как может быть описан период их подъема и падения в манере, которая может быть образцом для других сеттингов. В вашем мире вы можете заменить Осторию другой гигантской империей, адаптировать её или создать свою уникальную историю.

Вонинхайм, Потерянная столица

Вонинхайм («Дом титанов» на языке гигантов) был столицей Остории тысячелетия. Это была впечатляющая конструкция из камня и железа, воздвигнутая магией и смертными руками. Некоторые приписывают его строительство непосредственно одному или нескольким из сыновей Аннама, утверждая, что даже гиганты не могли возвести такое монументальное сооружение. Дворец стоял твердо и незыблемо, пока ледники, которые могли сплющить горы, не одолели его и растеклись вокруг, и лишь его железные шпили не торчали над льдом как большие, серые клыки. В конце концов лед поглотил его полностью, и Вонинхайм был оставлен. Многие гиганты стремятся вновь открыть его местоположение: некоторые надеются вернуть утраченную славу Остории, но остальные хотят лишь найти мощное оружие, которое согласно легенде погребено в замороженных залах.

Каменные Кости (каменные гиганты) и Гролантор (холодные гиганты).

Хотя каждому из сыновей Аннама, как правило, поклоняются гиганты определенного типа, они, как и сам Аннам, расово неразличимы. Стронмаус, к примеру, не выглядит как штормовой гигант, как он часто изображается в резьбе и другом искусстве. Как Аннам и каждый из его братьев, Стронмаус является уникальным божественным существом, без смертного эквивалента. Его темперамент и интересы аналогичны штормовым гигантам, поэтому большинство его последователей именно этого типа.

Подобные утверждения могут быть сделаны о других пяти братьях. Большинство облачных гигантов почитают Мемнора, но многие отвергают его из-за его лживости и вместо этого восхваляют Стронмауса. Штормовой гигант, живущий среди метели и айсбергов в далеком северном море может отдать должное Триму, а не Стронмаусу. Гиганты, которые разуверились в Уложении иногда поклоняются Вапраку Уничтожителю, который признан гигантами как отец троллей и огров.

Гиганты не поклоняются исключительно божествам мужского пола. Партнёрша Аннама Отеа, Хиатеа охотница и хранительница очага, Ялланис - богиня любви и мира, и Даянкастра, импульсивная и высокомерная воровка, также имеют своих почитателей. Как и люди, некоторые гиганты даже стали жертвой демонических культов, в которых они поклоняются лордам демонов, таким как Бафомету или Костчти. Поклонение подобным существам, или любым не гигантским божествам, считается великим грехом против Уложения. Быть уличенным в этом значит быть изгнанным из семьи и рода.

Язык ГИГАНТОВ

Язык, который объединяет гигантов, является одним из немногих остатков от их некогда великой империи. Со временем он раскололся на множество диалектов, и каждый тип имеет свой отличительный акцент, но гиганты разных типов могут понимать друг друга.

Любой не-гигант, который выучил язык гигантов, может разговаривать со всеми типами гигантов, но гигантам иногда трудно услышать тихие голоса существ человеческого размера, а некоторые гласные звуки, издаваемые гигантами, практически невозможно воспроизвести для любого существа, у которого нет легких размером с пивные бочки.

МААТ И МАУТ

Два слова имеют особое значение в языке и мировоззрении гигантов. Ни одно из них не переводится

непосредственно в Общий или любой другой язык, потому что их определения охватывают несколько взаимосвязанных понятий. **Маат** (произносится мотт) является термином, который гиганты используют для описания идеи, модели поведения, а также существ и объектов, которых они считают хорошими, святыми, благородными, или желательными. **Мауг** (произносится мог) является термином-антонимом, воплощая то, что другие языки называют злом, безобразием, бесчестьем, чем-то нежелательным.

Отдельные гиганты не обязательно считаются маат или мауг своими соплеменниками. Важна не личная философия гиганта, но его позиция в Уложении, которая находится под влиянием поведения и отношений, а также целого ряда других факторов. Каждый индивид совершает как маат, так и мауг поступки, и соответственно поднимается или падает в Уложении. Гиганта другие гиганты судят не на основании того, был ли совершенный им поступок сам по себе добрым или злым, а на основании того, усилил этот поступок или ослабил те качества, которые гиганты почитают - если хотите, «величие» - самого гиганта и его клана.

К примеру штормовой гигант может считать рейдерство холмовых гигантов безвкусным, но не являющимся мауг, так как жестокое рейдерство - врожденная черта холмовых гигантов. Если бы те же горные гиганты поклонялись Йеногу, такое поведение могло считаться вопиющим уходом от традиций и Уложения. Те холмовые гиганты, которые выбирают этот путь, становятся мауг.

Негиганты считаются мауг по умолчанию, и всегда должны доказывать, что они маат, чтобы заслужить уважение гигантов.

РУНЫ И РЕЗНЫЕ СКАЗАНИЯ

По большей части для письменных сообщений гиганты используют модифицированную версию рунических букв, создание которых приписывают себе дварфы. Этот алфавит широко используется и сегодня, в том числе многими традиционными врагами дварфов, такими как орки, гиганты, и гоблиноиды. То обстоятельство, что гиганты были первыми в мире, и потому являются создателями алфавита, гиганты считают само собой разумеющимся фактом, который дварфы горячо оспаривают.

Многие гиганты почти или полностью безграмотны. В основном это холмовые, морозные и огненные гиганты, которые не считают образование ценным. Вместо того, чтобы писать историю в словах, они рассказывали её через пиктограммы на дереве, льду, камне и даже земле в случае холмовых гигантов. Эта «сказочная резьба» рассказывает легенды или истории важных событий или встреч в манере очень сложной наскальной живописи. Часто они задействуют различные истории гигантского пантеона. Например, голова или лицо Мемнора, парящая над плечами другого гиганта, указывает, что гигант был лжецом и обманщиком; изображение того, как Ялланис ударяют в спину, означает предательство в любви. Такие символы - визуальные аллегории, которые хорошо понятны гигантам, но совершенно ничего не говорят зрителю, не погрузившемуся в гигантскую мифологию. Большинство не гигантов сочтут сказочную резьбу такой же непонятной, какой гиганты сочтут поэзию, написанную на Эльфийском.

СЛОВАРЬ ГИГАНТСКИХ СЛОВ

Белый - *квит* [kvit]

РАЗГОВОРНЫЕ ФРАЗЫ ГИГАНТОВ

К какому племени или рангу ты относишься? *Во дун стомм рад?* [Wo dun stomm rad?]
 Кто твой лидер? *Вер дун фёреп?* [Wer dun forer?]
 Я тебя уважаю. *Ам ду паарт.* [Am du paart.]
 Кто там идет? *Вер фёрс дур?* [Wer fers dir?]
 Куда ты идешь? *Вие фирст ду?* [Wie first du?]
 Мое имя Красный Ветер Тысячного Зла. *Родвинд Тусенмауг эр мег ном.* [Rodvind Tusenmaug er meg nom.]
 Атакуй наших врагов! *Анфель су увенур!* [Anfel su uvenir!]
 Отведите меня к своему королю. *Фанг мег зо дун кёнг.* [Fang meg zo dun kong.]

Битва - <i>слаг</i> [slag]	Мясо - <i>кйомм</i> [kjott]
Броня - <i>харбунад</i> [harbunad]	Облачный гигант - <i>скйейотун</i> [skyejotun]
Верх - <i>онн</i> [opp]	Огненный гигант - <i>ильдйотун</i> [ildjotun]
Ветер - <i>винд</i> [vind]	Опасность - <i>фарэ</i> [fare]
Вождь - <i>фёреп</i> [forer]	Племя - <i>стомм</i> [stomm]
Воин - <i>кригга</i> [krigga]	Приветствие - <i>хельсинген</i> (хельс) [helsingen (hels)]
Враг - <i>увен</i> [uven]	Путешествие - <i>ферд</i> [ferd]
Вторженец - <i>убуден</i> [ubuden]	Свет - <i>стуг</i> [stig]
Дварф - <i>дверг</i> [dverg]	Серебро - <i>сольв</i> [solv]
Добрый/благочестивый/святой - <i>маат</i> [maat]	Смерть - <i>дод</i> [dod]
Дом - <i>хайм</i> [heim]	Стрела - <i>пит</i> [pit]
Злой/бесчестный/богопротивный - <i>мауг</i> [maug]	Холмовой гигант - <i>хаугйотун</i> [haugjotun]
Золото - <i>гул</i> [gul]	Храбрость - <i>практ</i> [prakt]
Зубы - <i>теннер</i> [tenner]	Храм - <i>банарт</i> [bapart]
Каменный гигант - <i>стейнйотун</i> [steinjotun]	Человек - <i>ван</i> [van]
Корова - <i>куэ</i> [kue]	Черный - <i>сорт</i> [sort]
Король - <i>кёнг</i> [kong]	Честь - <i>ранг</i> [rang]
Красный - <i>род</i> [rod]	Штормовой гигант - <i>уварйотун</i> [uvarjotun]
Крепость - <i>фестунг</i> [festing]	Щит - <i>скольд</i> [skold]
Мать - <i>хильд</i> [hild]	Эльф - <i>альв</i> [alv]
Морозный гигант - <i>исайотун</i> [isejotun]	

ГИГАНТЫ И МАГИЯ

Гиганты имеют парадоксальные отношения с магией. Внешне наиболее магическими являются облачные гиганты, следом идут штормовые. Оба типа имеют врожденную способность использовать некоторые формы магии, связанные с воздухом, погодными условиями, и силой тяжести. Очень немногие гиганты, однако, изучают магию так, как люди, дварфы и эльфы. Тайная наука сама по себе не признается в Уложении; она не мауг, но это и не маат. Овладение секретами магии требует определенной преданности, которая будет отвлекать гигантов от занятий, которые ценятся в Уложении. Как следствие, это путь, редко принимаемый.

Исключение составляет магия рун. Гиганты тянутся к основательности и неизбежности магических рун. Каменные гиганты очень искусны в резьбе рун, так

как это требует артистизма и потому, что их окружение идеально подходит для его использования. По крайней мере несколько скильтграфров [skiltgravr] («резчиков рун») можно найти среди различных типов гигантов, даже не очень сообразительных холмовых гигантов, которые оставляют огромные следы на склонах холмов или выдалбливают их в собственной плоти.

Изготовление такой формы магии невероятно медленное. Представьте волшебника, который изготавливает свиток, и который при этом воздерживается от удобства пергамента и чернил в пользу камня и зубила, ледника и топора, железа и горна.

Вырезание магической руны на предмете наделяет его силой. Как и любой другой магический предмет, он может быть использован для активации одного или более магических эффектов. Волшебная руна также может быть вписана на поверхность, чтобы создать эффекты, аналогичные заклинаниям *охранной руны* [glyph of warding] или *символа* [symbol]. Сама руна определяет, какой вид магии несёт предмет или поверхность. Например, штормовая руна, высеченная в камне может позволить обладателю камня управлять погодой. Та же руна, высеченная в двери или сундуке может нанести урон звуком любому, кто открывает его.

СУМКА ГИГАНТА

Гигант в пути всегда носит мешок, перекинутый через плечо. Основное предназначение мешка гиганта - носить в нем запас еды. Чтобы набить такое огромное брюхо (особенно в случае холмовых гигантов), всегда нужно иметь при себе пропитание.

Гиганты также носят камни в своих мешках: несколько для битвы, несколько для охоты, и один или два из них для игр. Кроме того, в сумке может быть все что угодно: инструменты, сувениры, предметы для торговли, или просто милые сердцу гиганта вещишки. Возможное содержание сумки гиганта:

- Живая свинья
- Три медвежьи шкуры
- Длинный меч, завернутый в плащ, на котором запекшаяся кровь (используется как ножик)
- Бочка эля
- Халфлинг в клетке (для развлечения)
- Сундук, полный разбитого оконного стекла
- Человеческий рюкзак, набитый монетами
- Череп медвесовы
- Большая вязанка дров, обмотанная лозой
- Некогда прекрасный гобелен, теперь используемый в качестве полотенца и оттого растрепавшийся
- Четыре новые колеса для фургона
- Надгробная плита (пускать «лягушки» по воде)

ЧЕМПИОНЫ ПО МЕТАНИЮ КАМНЕЙ

Гиганты пользуются заслуженной репутацией живых осадных машин - все они метко швыряют валуны на большие расстояния. Метание камней - для сражения, охоты и спорта - является традицией, идущей со времен древних гигантов. Другие расы разработали пращу, метательные копья или лук, чтобы искусственно улучшить силу и точность дальних атак, но гиганты никогда не чувствовали потребности во вспомогательных механизмах. Даже там, где гиганты приспособили для боя луки или копья, они никогда не пренебрегали возможностью схватить обломок скалы и отправить его в полет. На самом деле лишь немногие действия доставляют им столько же удовольствия, сколько простой бросок камня.

Большинство игр, в которые играют гиганты, включают в себя бросание камней, что помогает улучшить их боевые и охотничьи навыки. Одно из самых попу-





ко пущенный валун размажут врага.

Среди тех, у кого есть опыт сражений с гигантами, dwarфы создали самую эффективную тактику. Чтобы победить гиганта, dwarфы полагаются на длительную, точную, массированную стрельбу (в основном из тяжелых арбалетов, созданных именно для этого), стремительную кавалерию, которая сможет завести гиганта в невыгодное положение, или армию фанатиков, вооруженных древковым оружием, веревками и крюк-кошками. Если гиганта смогут опрокинуть (предпочтительно на живот, чтобы он не смог защищаться), то на него накинут сети и цепи, и вырубят сконцентрированными атаками в голову и шею.

С другой стороны, гиганты понимают, что маленькие противники будут целиться в ноги и нижнюю часть тела. Поэтому, отправляясь на битву с противником размером с человека, они надевают толстые ботинки, поножи, бронированные гольфики и тяжелые пояса из металла или шкур, чтобы защитить свои животы. Даже тупые холмовые гиганты счищают толстую кору с деревьев и обвязывают ее вокруг ног и подвешивают бревна или камни на свой пояс, чтобы врага рисковал, пытаясь атаковать их в ближнем бою.

ЖИЗНЬ ГИГАНТА

Гиганты живут исключительно долго по сравнению с людьми, но не обладают бессмертием. Мирная смерть от старости - обычное явление среди облачных и штормовых гигантов, и не так уж необычна для каменных и огненных гигантов. Исключением являются холмовые и ледяные гиганты, большинство из которых умирает в яростных схватках против людей, драконов, других монстров или представителей собственного вида.

Гиганты живут в более медленном темпе, чем люди. За четыре обычных удара сердца человека большое сердце каменного гиганта ударит лишь один раз. Дети гигантов остаются со своими матерями дольше, чем человеческие, и вырастают они более медленнее. Семьи гигантов малочисленные, у пары редко бывает больше, чем несколько детей, а у многих нет ни одного.

Продолжительности жизни различных видов гигантов обычно соответствует их положению в Уложении; у низших гигантов самые короткие жизни, а самые благородные живут намного дольше остальных. Каменные гиганты являются исключением. Из-за большой продолжительности жизни, несмотря на низкое положение в Уложении, другие гиганты считают, что каменные являются самыми мудрыми из них, поэтому Скораяс Каменные Кости часто рассматривается как самый мудрый из всех богов гигантов.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ЖИЗНИ ГИГАНТОВ

Вид гиганта	Продолжительность жизни
Холмовой	200 лет
Морозный	250 лет
Огненный	350 лет
Облачный	400 лет
Штормовой	600 лет
Каменный	800 лет

ОТЫГРЫШ ГИГАНТА

Наделение гиганта личными чертами, идеалом, связью и недостатками поможет создать более яркого неигрового персонажа. Вы также можете дать гиганту предысторию. Предыстория дворянина, например, может применяться к облачному гиганту.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГИГАНТОВ

лярных состязаний, особенно среди огненных гигантов, заключается в том, чтобы просто по очереди пытаться свалить друг друга при помощи камней. Ледяные гиганты строят мишени из снега и льда и устраивают соревнование, чтобы определить, кто поразит больше целей одним броском. Популярная игра один на один начинается с того, что один из противников бросает камень как можно дальше от себя. Гигант, которому бросили вызов, перемещается к месту падения камня и швыряет его назад в соперника. Претендент, если он сильнее, побеждает, так как обратный бросок не достигнет цели, а если он слабее, то спотыкаясь уходит залечивать свои раны, получив урок, что у высокомерия есть цена.

В сражении против мелких существ гиганты используют камни, которые помещаются в одну руку. Когда гиганты борются с огромными противниками (такими как драконы) или огромными целями (такими как замки), они предпочитают швырять камни столь большие, что даже гигант должен использовать обе руки, чтобы поднять и бросить его. Гиганты бросают обеими руками также точно, как одной, что большинство людей сочтет невозможным. По очевидным причинам, такая атака эффективна только на небольшом расстоянии.

Когда гиганты охотятся, они используют маленькие камни размером с человеческую голову, который может убить лося или медведя, не превратив его в месиво.

КАК ПОБОРОТЬ ГИГАНТА

Армия, союзная с гигантами, или еще хуже, состоящая из гигантов, - один из самых устрашающих противников на поле боя. Гиганты могут обрушить каменный дождь на таком расстоянии, что только умелые лучники, тяжелое осадное оружие или заклинатели смогут нанести ответный удар.

На первый взгляд может показаться, что могучий волшебник является лучшим кандидатом на роль убийцы гигантов, но лишь некоторые заклинатели смогут противостоять гиганту в прямом столкновении. Заклинатель сможет причинить урон гиганту, но есть неплохая вероятность, что тот переживет одно-два заклинания, прежде чем его огромная дубина или мет-

к8 Черта характера

- 1 Жестокость моих современников является реликтом ушедшей эпохи, который должен быть искоренён. Я ишу более просвещенный путь.
- 2 Являясь наиболее мощными существами из всех, мы обязаны использовать свои силы на всеобщее благо.
- 3 Я беру то, что я хочу. Мне всё равно кто при этом пострадает.
- 4 Гигант живет несколько столетий, но братство гигантов вечно. Все, что я делаю, направлено на прославление наших предков, и чтобы мои потомки мною гордились.
- 5 Мои смертельные враги - драконы. Я делаю всё, чтобы их уничтожить.
- 6 Я оцениваю значимость существ по их размеру. Мелкие народы меня не волнуют.
- 7 Мелкие народы - вредители. Я наслаждаюсь, убивая и пытая их.
- 8 Хорошие они или плохие, сыновья Аннама представляют идеалы, которые мы, как гиганты, должны стремиться поддерживать.

ИДЕАЛЫ ГИГАНТОВ

к6 Идеал

- 1 **Уложение.** Аннам создал Уложение во благо всех гигантов, и наша задача поддерживать его любой ценой. (Законный)
- 2 **Умения.** Что отличает мой клан, так это мастерство наших традиционных ремесел. (Добрый)
- 3 **Сила.** Ни одна другая раса не может сравниться с силой гигантов, и никто не должен даже сметь пытаться. (Злой)
- 4 **Власть.** Гиганты по праву являются правителями мира. Всё наладится, когда их империя будет восстановлена. (Нейтральный)
- 5 **Награда.** Малые расы обязаны не только уважать гигантов, но и платить дань, а то, что они не платят охотно, мы возьмём силой. (Хаотичный)
- 6 **Религия.** Из многих сыновей Аннама самый великий - мой бог-покровитель. (Любой)

ПРИВЯЗАННОСТИ ГИГАНТОВ

Облачные гиганты прозваны метко, ну или были когда-то. Теперь редко кто из них живет в буквальном смысле на облаке, большинство живет на вершинах высоких гор, внутри или даже выше почти постоянного слоя облаков. Некоторые из них - находящиеся на вершине клана в Уложении - занимают последние из древних облачных замков, которые до сих пор парят по небу.

В наше время уже никто не может строить эти величественные сооружения. Методы их строительства были утрачены (наряду с большим количеством других знаний), когда Остория пала. Некоторые облачные гиганты считают, что информация может еще быть захоронена в какой-нибудь давно забытой разрушенной библиотеке. Время от времени, возникают слухи о её существовании, вызывая споры и мечты о возрождении былой славы облачных гигантов, но точно

КРОМЕ СРАЖЕНИЙ, ГИГАНТЫ ОБЫЧНО МЕДЛИТЕЛЬНЫ.
«СКОРО» ДЛЯ ГИГАНТА МОЖЕТ РАСТЯНУТЬСЯ НА
ТРИ-ЧЕТЫРЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ГОДА.

— ЭЛЬМИНСТЕР

к6 Привязанность

- 1 Мой клан оказывает наибольшее влияние на мою жизнь. Наше общее место в Уложении зависит от нашей преданности друг другу.
- 2 Мои товарищи, которые служат в храмах нашего божества, - ближайшие товарищи, которые у меня когда-либо были и будут.
- 3 Мое место в Уложении предопределено нашим божеством-покровителем, и было бы кощунственным стремиться к чему-либо большему или меньшему.
- 4 Хотя я никогда не смогу подняться выше положения своего клана в Уложении, в своем клане я могу стать лидером.
- 5 Моё братство отвернулось от меня, отныне мой путь лежит среди меньших существ мира.
- 6 Люди доказали свою ценность в мире и заработали толику уважения гигантов.

СЛАБОСТИ ГИГАНТОВ

к6 Слабость

- 1 Уложение слишком ограничивает таких, как я.
- 2 У меньших созданий нет души; они существуют лишь для удовлетворения амбиций и аппетита гигантов.
- 3 Единство гигантов - это миф; любой не из моего клана - подходящая цель для моего оружия.
- 4 Мне безразлично, что от меня ожидают другие, до такой степени, что я не могу не сделать обратное тому, что от меня просили.
- 5 Я прихожу в ужас от тайной магии и трепещу при ее открытых проявлениях.
- 6 Древние драконы наводят на меня страх. В их присутствии у меня трясется колени.

ОБЛАЧНЫЕ ГИГАНТЫ

ее местоположение никто не узнал. Многие облачные гиганты надеются, что когда-нибудь какой-то герой раскроет эту древнюю тайну. А до тех пор они получают удовольствие от лицемерия вереницы облаков, проплывающих мимо их горных домов, вместо того, чтобы как раньше жить там.

СЕМЬЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Большинство типов гигантов живут коммуной в больших группах соклановцев, но центральной группой облачных гигантов является семья - супружеская пара, их ребенок (если таковые имеются), и, возможно, несколько близких родственников. Облачные гиганты предпочитают не сосредотачиваться в большом количестве в одном месте, чтобы не привлекать слишком много внимания. Это не значит, что они боятся нападения гуманоидов или монстров, потому что кроме драконов



мало кто может бросить им вызов. Но если в одном месте проживает больше, чем несколько гигантов, размер их совокупного сокровища привлекает непрекращающийся поток искателей приключений и потенциальных воров, что создает проблему из разряда заведшихся в погребе крыс.

Несмотря на расстояния, которые отделяют дома семейств друг от друга, облачные гиганты не изолированы. Каждая семья или её член знает, где его ближайшие соседи, даже в сотнях миль, и эти соседи знают, где их ближайшие соседи, и так далее по всему миру. В условиях кризиса, сообщение распространяется от семьи к семье, так что могучий отряд облачных гигантов может быть собран в кратчайший срок, если в этом возникнет необходимость.

Большинство облачных гигантов держат дома одного или нескольких домашних животных. Виверны, грифоны, гигантские орлы и совы, и другие звери неба являются популярным выбором. Питомцы не обязаны быть летающими существами. Любой вид животного может быть найден в зверинце облачных гигантов. Редкие экземпляры рассматриваются скорее как символ статуса, чем как компаньоны.

ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ПОВЕЛИТЕЛИ

Облачные гиганты известны (печально) тем, что требуют дань с гуманоидов, которые живут под ними. Такая дань является единственно правильной с их точки зрения, по двум причинам. Во-первых, их присутствие в зоне приносит пользу всем, отгоняя многие злые силы, особенно летающих хищников, таких как мантикоры и виверны. Во-вторых, гиганты считают, что они заслуживают того, чтобы быть вознаграждены за свою снисходительность; никто не мог бы воспрепятствовать тому, чтобы они просто взяли, что захотят, но вместо этого, они принимают добровольную дань. (Логика этой позиции более ясна для гигантов, чем для платящих).

Большая часть дани, которую принимают облачные гиганты, приходит в форме скота и урожая, но это не

единственный их источник пищи. Облачные гиганты заядлые садоводы. Почти во всех их крепостях есть специальные участки, приносящие гигантский урожай: бобы размером с репу, репу размером с тыкву, и тыкву размером с карету.

Сад семьи облачных гигантов редко страдает от засухи, заморозков или саранчи. Когда такое бедствие поражает близлежащие человеческие фермы, семьи гигантов нередко делятся своими щедротами, чтобы облегчить нехватку продовольствия у гуманоидов. Такие события являются основанием сказок о волшебных бобах, о жизни человеческой семьи в коттедже, вырезанном из одной огромной тыквы. Кроме того, великодушные облачных гигантов во времена нужды помогает им укрепить свою репутацию в качестве друзей человечества - репутация, которая им хорошо служит, хотя не совсем заслуженна.

УЛОЖЕНИЕ РАСТОЧИТЕЛЬНОСТИ

Положение облачного гиганта в Уложении определяется отнюдь не талантами или умениями, но богатством. Чем богаче гигант, тем выше от стоит. Вот настолько всё просто. Почти.

Владение богатством - это конечно хорошо, но богатство, которое держится взаперти, мало что значит. Для того, чтобы в полной мере содействовать своему статусу, богатство должно выставляться напоказ, и чем более нарочито, тем лучше. В доме семьи облачных гигантов во всем присуща экстравагантность. Можно похвастаться окнами, обрамленными золотым листом, редким парфюмом, хранящимся во флаконах из хрусталя с серебряными крышками, или сценами в небесах, изображенными на гобелене, полностью расшитом жемчугом.

Еще один способ для семьи продемонстрировать свое богатство - делать щедрые подарки другим се-

мьям. (Подарок одного члена семьи другому ничего не говорит о щедрости семьи). Ни один облачный гигант не считает, что лучше давать, чем получать; семья делает это лишь с прицелом на поддержание своего статуса. Мемнор и его обман играют определенную роль в этой «игре». Самый лучший подарок (с точки зрения дарителя) - это тот, который все сочтут гораздо более ценным, чем он есть на самом деле. Только даритель и получатель знают истинную ценность подарка, и ни один из них никогда не показывает, что подарок стоит меньше, чем кажется, поскольку это отразится на статусе обоих.

Богатство также меняет руки между облачными гигантами, когда они потакают своей одержимости азартными играми и пари. Облачные гиганты не участвуют в ставках для удовольствия; это отнюдь не форма развлечения, но вид бескровной вражды. Ни один облачный гигант не принимает поражение благожелательно, и вы никогда не услышите, чтобы кто-то из них сказал: «Я проиграл 40 фунтов золота, но я отлично провёл время». Войны ставок между семьями могут продолжаться в течение нескольких поколений, а богатства и поместья (и положение в Уложении, которое с ними приходит) переходит туда и обратно несколько раз. То, что проигрывает родитель, ребенок надеется когда-нибудь вернуть сполна; то, что отыгрывает ребенок, скорее всего будет проиграно внуком. Истории, которые рассказывают облачные гиганты о своих предках, редко повествуют о войнах, магии или битвах с драконами - чаще они о том, как прародитель блестяще выиграл пари через смелость или обман, а соперничающая семья была тем же доведена до разорения и упадка.

МАСКИ БЛАГОРОДСТВА

Древние живописания Мемнора часто показывают, что он носил двуликую маску. Из-за этого дворяне облачных гигантов редко показывают свои лица, а вместо этого носят изысканные маски, изготовленные из драгоценных материалов, украшенных драгоценными камнями. Каждый благородный облачный гигант имеет коллекцию из масок, которые он носит, чтобы скрыть свое лицо, но которые по-прежнему отражают его текущее настроение; дворянин может менять маски много раз в течение дня, в зависимости от своих эмоций.

Маска ценится как за её материальную ценность, так и за её точность в выражении настроения. Только самые богатые облачные гиганты могут себе позволить коллекцию из дюжины масок, которая могла бы отразить все оттенки эмоций, которые возможны для гигантов. Ремесленники, способные изготовить маску таким образом, чтобы она полностью соответствовала притязательным запросам гиганта, щедро вознаграждаются

ДВА ЛИКА МЕМНОРА

Главное божество облачных гигантов - Мемнор, самый умный из всех отпрысков Аннама. Но Мемнор не только умён, он хитер и обманчив. Истории о его похождениях делают упор на его харизме, сладкоречивости и способности манипулировать и управлять своими братьями и другими легендарными фигурами с целью заставить их делать именно то, что ему нужно, и как правило, большой для них ценой.

Таким образом, для облачных гигантов есть два аспекта Мемнора, которые они почитают, и которым подражают. Гиганты с добрым нравом уважают его за его шарм, ум и убедительность, а те, кто более склонен ко злу, имитируют его эгоизм и плутовство. Облачных гигантов, которые особенно интересуются его плутовским аспектом, называют «улыбающимися»; они носят двуликие маски, практикуя свой обман, и наживаются на тех, кто будет восприимчив к их очарованию. Параметры улыбающихся облачных гигантов приведены в главе 3 этой книги.

Каждый вор знает парочку историй про слишком большие сокровища, чтобы их можно было утащить. Вы думаете, или великолепие? Залы пашей Калимшана, или может быть, какого-то патриция из Врат Балдура? Скажу вам, вы не видели ничего. Это всё - лачуги по сравнению с залами скейотунов.

- Воло

за свое мастерство.

ОГНЕННЫЕ ГИГАНТЫ

Огненные гиганты были офицерами, инженерами и ремесленниками древней Остории. Их положение и не имеющие аналогов мастерство, наряду с их властным видом, сделали их заносчивыми и высокомерными.

УЛОЖЕНИЕ РЕМЕСЛА

Огненные гиганты - величайшие кузнецы, архитекторы и техники среди всех гигантов. Обитые железом залы крепостей огненных гигантов глубоко внутри горы или вулкана несут на себе невообразимый вес камня над ними, и позволяют гигантам использовать жар рек магмы для работы своих кузниц.

Доблесть огненных гигантов в ремесленных занятиях определяет их место в Уложении. Хотя огненные гиганты придают большое значение боевому мастерству, они считают, что успех в бою или на охоте происходит в основном от качества оружия и доспехов, а те, кто могут создать лучшие образцы последних получают самый высокий статус в клане. Мастера-ремесленники, архитекторы, инженеры выбирают лучших учеников, чтобы передать свои знания наряду со своей репутацией. Часто ученики - дети или братья и сестры своих учителей, но это не всегда так. Лидеры выбираются общим признанием из числа лучших ремесленников в клане.

Одна группа огненных гигантов, известная как дредноуты, обязана своим местом в уставе не своей ремесленной способности, но их необычайной физической силой. Они выполняют значительную часть работы по охране литейных и поддержанию их функционирования - задача, без выполнения которой ремесленники не смогли бы ничего сделать. (Смотри параметры огненных гигантов дредноутов в главе 3 этой книги.)

Огненные гиганты не уделяют много времени изготовлению произведения искусства, хотя они утверждают, что все их подвиги в металлообработке и машиностроении сами по себе являются формами художественного выражения. Помимо этих достижений, произведения художественного мастерства среди огненных гигантов редки, а большинство из немногих существующих произведений представляют собой ювелирные изделия, изготовленные из драгоценных камней и руды, которые добывают и очищают огненные гиганты. Уникальная форма искусства, которой владеют огненные гиганты, - это манипулирование магмой, её охлаждение и преобразование в причудливые, уникальные в своем роде формы. Наиболее яркие из этих работ собираются и выставляются на показ внутри крепости, подобно тому, как другие культуры создают подстриженные сады-топиарии.

МОГУЩЕСТВЕННЫЕ ВОИНЫ, ПЛОХИЕ СТРАТЕГИ

Если вы хотите сковать что-то достойное королей, у вас два варианта: дварфы и огненные гиганты. И если вы не хотите стать рабом в угольных шахтах, то у вас остаётся только один вариант.

— Воло

Когда огненные гиганты не оттачивают свои навыки ремесла, они тренируются с оружием или занимаются физическими упражнениями, чтобы держать себя в форме. Типичный огненный гигант владеет мастерством тактики боя, неведомым большинству других воинов, но понимание стратегии у гигантов находится в зачаточном состоянии.

Этот недостаток порождается не отсутствием способностей, а уходит корнями в традиции. В прошлые века, когда гиганты работали совместно, чтобы доминировать в мире, стратегию определяли облачные и штормовые гиганты. С тех пор как кланы разошлись после войны Остории с драконами, огненные гиганты не участвовали в широкомасштабных кампаниях для расширения своих владений, а сражались в бесчисленных стычках, главным образом чтобы укрепить свою власть на территории, которую они уже получили. Если бы амбициозный огненный гигант когда-либо сумел стать мастером стратегического планирования, мало что могло бы остановить племя огненных гигантов, которые воспользовались этим дополнительным преимуществом над своими соседями.

Огненные гиганты растят и тренируют своих адских псов как военных собак, и иногда они убеждают человеческих волшебников (свободных или порабощенных) подчинить огненным элементам и сделать их стражами цитаделей огненных гигантов. Некоторые позволяют троллям свободно перемещаться в редко используемых частях их крепостей, чтобы служили охранниками по периметру территории. Тролли требуют минимального ухода, в состоянии выжить на крохах, бросаемых огненными гигантами, а также питаются большими или мертвыми рабами. Тролли достаточно сильны, чтобы отвадить большинство вторженцев, а их уязвимость к огню делает их безвредными для огненных гигантов.

Очищающий огонь Суртура

Суртур - главное божество огненных гигантов, как полагают, был рожден вместе с Тримом. Каждый из близнецов пытался первым закричать, первым научиться ходить и первым заговорить, и они соревнуются друг с другом до сих пор. Часто в легендах эти соревнования носят кровопролитный характер, но в некоторых сказаниях братья действуют бок о бок в грандиозных приключениях. Суртур показан как более умный из двоих, и огненные гиганты подражают его непревзойденному мастерству в создании вещей.

В мире огненных гигантов, огонь - сила, которая выжигает несовершенства в материале и оставляет только то, что достаточно сильно, чтобы выдержать высокую температуру, например, лучшая сталь из горна. Когда огонь находится под контролем, это самый мощный инструмент гигантов; когда он бушует бесконтрольно, он может уничтожать леса и опустошать города.

Из-за разрушительной силы огня, поклонение Суртуру окрашено апокалиптическими красками. Некоторые наблюдатели подозревают, что священники Суртура содержат подпольные мастерские и арсеналы в рамках подготовки к финальной всеобщей битве, что решит судьбу мира. Если подозрения верны, эти места искусно скрыты и держатся в секрете даже от большинства огненных гигантов.

РАБЫ: СБЕРЕГАЮЩИЙ ТРУД ИНСТРУМЕНТ

Постройка и управление цитаделью огненных гигантов требует много сил. Большая часть работ ложится не на плечи самих гигантов, а на рабов, которыми они владеют. Огненные гиганты порабощают других существ, чтобы использовать в качестве рабочей силы, в то время как гиганты могут сфокусироваться на более важных аспектах кузнечных работ и ремесла, на которые способны только они сами. Они не самые жестокие хозяева, но и не особо добрые - на рабов им наплевать, поскольку они не гиганты, и если они начнут кончаться, всегда можно добыть еще.

Большинство существ, которых захватывают огненные гиганты, насильственно заставляют работать на шахтах гигантов либо на фермах на поверхности, которые гиганты считают частью своих владений. Даже мастера-ремесленники других рас считаются низкоквалифицированной рабочей силой, потому что у настолько малой их части есть таланты, которые бы огненные гиганты сочли «квалификацией». Только существа, которые обладают навыками, нужными гигантам, но не практикуемыми ими (потому что они не ценятся с точки зрения Уложения), такими, как бухгалтерия, пивоварение и медицина, могут сохранить свой род деятельности.

С квалифицированными рабами обращаются лучше, по крайней мере в том смысле, в котором к тонким инструментам обычно применяется меньшая физическая сила, но как правило огненные гиганты смотрят на людей примерно так же, как люди смотрят на лошадей: они будут полезными, если их правильно направлять, некоторых могут даже ценить за редкие качества, но даже лучшая и наиболее дрессированная лошадь не будет считаться личностью. При этом случается и такое, что огненные гиганты «консультируются» рабом-врачом, если случится заболеть, либо с рабом-инженером прямо перед началом сложной фазы рытья тоннеля. (Такая консультация нужна исключительно, чтобы убедиться, что нужные инструменты и материалы подготовлены для раскопок, а не чтобы получить квалифицированное заключение относительно произведенной гигантом оценки надежности конструкции).

Гиганты, находящиеся на нижних ступенях Уложения, назначаются управлять рабами или руководить разработкой шахты. Выкапывание штреков шахт и добыча руды - важная работа, но литьё и металлообработка ценятся выше, чем усилия по удержанию тоннеля от обрушения на головы рабов.

ВЫСОКАЯ ЦЕНА

Во многих случаях огненные гиганты отпускали рабов домой к семьям за выкуп, когда им становилось ясно, что у раба нет никаких необходимых гигантам навыков, и когда обнаруживались желающие заплатить. Влиятельным пленника, таким как кушцы и аристократы, наиболее вероятно повезет снискать такую участь по очевидным причинам. Требуемый выкуп редко состоит из побрякушек типа золота или бриллиантов: огненные гиганты предпочитают плату мифрилом, адамантином или другими рабами (более выносливыми или талантливыми).

МОРОЗНЫЕ ГИГАНТЫ

Морозные гиганты обитают в отдаленных, самых замороженных местах мира. Все, что теплее, чем мясо недавно убитых лосей как пламя для них. Как моряк боится завывания ветра, предвещающего бурю, обитатели вершин ледяных гор и северных степей до дрожи боятся военных рогов, которые предвещают приход синекожих обледенелых детей Трима.

УЛОЖЕНИЕ СИЛЫ



Положение морозных гигантов в Уложении определяется чистой, грубой силой. Морозные гиганты знают, что те, кто используют хитрость, ловкость, и волшебство, являются опасными врагами и иногда могут победить чистую силу, но не прямолинейно и честно; враги, которые действуют таким образом являются маугами, и только сила - маат.

Сомнения и разногласия между морозными гигантами относительно того, кто из них самый сильный, решаются соревнованиями в силе. Такое состязание, как правило, включает в себя борьбу, но также может быть метанием камней, охотой, или боем один-на-один.

Как демонстрацию доказательства своего превосходства морозные гиганты хранят трофеи своих жертв. Бивни мамонта, клыки грифона и хвосты мантикоры украшают стены гигантских берлог. Грозные гуманоидные враги также увековечены в трофеях, но гиганты редко сохраняют их головы или тела. В таких случаях двуручный меч человеческого героя или посох волшебника будут более подходящим трофеем.

Доспехи и оружие морозных гигантов являются таким же отчетом о его боевых наградах, как и коллекция трофеев, для тех, кто умеет читать знаки. Зарубки, вырезанные в рукоятке оружия, показывают количество и тип врагов, которых оно повергло. Рожки, перья, когти и клыки, прикрепляемые к шлемам и броне, служат в качестве украшений, посвященных памяти величайших подвигов силы гиганта.

Позиция в Уложении определяется силой и только силой, и нет никакой разницы в физической мощи между полами среди морозных гигантов. (Большинство обязанностей по воспитанию детей выполняются пожилыми гигантами обоих полов, а не только женщинами.) Считается очень мауг атаковать или бросать вызов беременной женщине, даже чтобы повысить собственный статус, это будет всё равно что атаковать спящего морозного гиганта.

Морозный гигант, который с рождения слабее, чем его соплеменники, имеет низкий ранг в Уложении, и

практически не имеет шансов возвыситься. Время от времени, когда гигант сильно разочаровывается этой ситуацией, он обращается к подпольному поклонению Вапраку, божеству троллей и огров. Гигант, осененный милостью Вапрака, трансформируется в извечного - гиганта с достаточной силой, чтобы конкурировать с лидерами клана, хотя ему и суждено быть изгнанным или уничтоженным, если его станет известно, кому он поклоняется.

Поскольку сила является единственным мериллом для морозных гигантов, более вероятно, что они примут негиганта в свою группу, чем другие гиганты. Мощь человека, который охотится на белых медведей голыми руками, как это делают морозные гиганты, или кто побороет морозного гиганта, не может быть не замечена. Такой человек никогда не может стать вождем племени, но может заработать почетное место и получить благословение Трима.

БЕЗЖАЛОСТНЫЕ РЕЙДЕРЫ

Общество морозных гигантов не имеет промышленности. Гигант заберет то, что ему нужно, у других, а если он что-то не может забрать, значит ему это просто не нужно. Морозные гиганты тем не менее изготавливают кожу, одежду, костяные орудия и украшения из животных, на которых они охотятся, но эти виды деятельности составляют почти всё их ремесло.

Когда морозные гиганты планируют налет на соседнее поселение или крепость, они ждут, чтобы он прошёл под прикрытием снежной бури, полагая, что это знак Трима, что слабостные гуманоиды готовы быть разграблены, как фермер может ожидать грозы, как знамение от бога урожая, призывающего к началу посева.

Морозные гиганты признают два вида добычи: род и квит. Род (rod, «красный») состоит из живых существ



- скота или рабов. Квит относится к материальным благам, наиболее ценными являются объекты из стали, алкоголь и крупные самоцветы. Морозные гиганты любят захватывать драгоценные камни для украшения их одежды, хотя обычную валюту обычно во время налета не берут. Крошечные, круглые монеты просто не имеют никакой ценности для морозных гигантов.

Из-за того, что морозные гиганты не могут выдержать жар горна, они никогда не добывают собственный металл и не выковывают собственное оружие и броню. Поэтому кованые изделия из стали и железа очень высоко ценятся, и надеваются и носятся так, словно они сделаны из золота. Гиганты всегда в поисках такой добычи во время своих набегов, но им нечасто попадаются орудия, достаточно большие для них. Многие из гигантов в племени хвалятся оружием и доспехами своих предков; остальные вынуждены сооружать орудия из более мелких частей. Щиты, созданные под размер человека, могут быть объединены в грубо сделанную броню; наковальня, приделанная к бревну, служит молотом.

ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ

Морозные гиганты доминируют над дикими существами и просто демонстрируя свою силу, и чтобы использовать их как охотничьих компаньонов. Однако, они не особо преуспевают в животноводстве, так что их «домашние животные» скорее больше избиваются до покорного состояния, чем дрессируются. Когда морозный гигант командует животным атаковать, это скорее не команда, а подтверждения для существа, что гигант не убьет его для удовлетворения своего голода. Существо, которое сопротивляется «обучению» в конечном

итоге обречено попасть на обеденный стол гиганта.

Перечень существ в логове морозных гигантов может включать в себя полярных медведей, волков и мамонтов, но наиболее ценные для гигантов - реморазы. Взрослые реморазы совершенно необучаемы ничем, кроме мощного магического принуждения, но, если его воспитывать с состояния яйца, он может быть обучен. На самом деле личинки реморазов удивительно податливые к избивающей манере обучения морозных гигантов.

ХОЛМОВЫЕ ГИГАНТЫ

Холодная сила Трима

Трим уже давно соперничает со своим братом-близнецом Суртуром за любовь и гордость Аннама. Морозные гиганты гордятся победами Трима над Суртуром и другими легендарными угрозами, когда он доказал, что у него больше силы и более храброе сердце. Тем не менее, Аннам был больше тронут умело изготовленными подарками Суртура, чем трофейными головами, которые Трим положил у его ног. По этой причине, морозные гиганты более недовольны Аннамом, чем большинство других гигантов.

В отличие от своих братьев Трим редко изображается в одиночку. Его обычно сопровождают до десяти боевых братьев и сестер, героических морозных гигантов, которые завоевали такую большую славу во время войны между гигантами и драконами, что Трим предоставил им честь всегда сражаться бок о бок с ним.

Холмовые гиганты живут, чтобы есть. Каждый, кто понимает этот факт, знает о них всё, что требуется.

УЛОЖЕНИЕ ЧРЕВУГОДИЯ

Холмовые гиганты - самые слабые среди истинных гигантов. У них самый низкий рост, самые маленькие мозги, и они наименее амбициозны. Единственная область, в которой они выделяются, - это размер пояса.

Поскольку еда - единственное, что волнует холмовых гигантов, во главе племени всегда стоит его самый жирный, самый тяжелый член - наиболее успешный на поприще обжорства и потому наиболее уважаемый. Качества, которые другие существа ожидают или требуют от своих лидеров - такие, как интеллект, способность принимать решения и личный магнетизм - не имеют никакого значения для этих гигантов. Они не признаются и не ценятся, за исключением того, что холмовой гигант, соображающий немного лучше среднего, может обманом или задушиванием добыть себе побольше еды.

ЛОГОВО УБОЖЕСТВА И ЗЛОВОНΙΑ

Холмовые гиганты не колеблясь запикивают в рот вещи самые гнилые и отталкивающие, что наводит на мысль, что у них либо нет чувства вкуса, либо их голод настолько всепоглощающий, что вкус не особенно важен. Какой бы ни была причина, суть заключается в том, что логова холмовых гигантов грязные и вонючие. Разлагающиеся тушки и сломанные кости разбросаны повсюду. Земля пропитана кровью и собственными нечистотами гигантов.

Пищеварительная система не каждого холмового гиганта настолько не избирательна; время от времени гигант действительно заболевает, но большинство из них выздоравливают, не сделав никаких выводов из ситуации. Редкие исключения называются пастью Гролантора - гиганты, которых держали в неволе и морили голодом до истощения, прежде чем выпустить во время битвы или налета.

Вонь, которую источает берлога холмового гиганта, привлекает чудовищных падальщиков, таких как слизи, веревочники, ползающие падальщики или отиджи. Холмовые гиганты не приручают этих существ, но как правило, терпят их присутствие. Посещение желатиновым кубом - вероятно, единственный тип «уборки», который когда-либо увидит логово холмового гиганта.

Упыри частенько бродят по окраинам поселений холмовых гигантов, но они приветствуются меньше, чем другие виды падальщиков. С их большей хитростью - особенно, если в их главе стоит вурдалак - упыри могут применять несложный обман, чтобы украсть еду гигантов. Холмовые гиганты не будут возражать, если веревочник утащит пару кусков, но рассердятся, если трое упырей украдут целую тушу.

ВЕЩИ-ВЕЩИ

Холмовые гиганты иногда забавляются бессмысленными играми, которые обычно включают в себя еду или пищу. Одна из таких игр называется вещи-вещи, в ней гиганты соревнуются, сколько халфлингов, гномов или гоблинов они могут поместить себе в рот за раз, не глотая.

КАМЕННЫЕ ГИГАНТЫ

Каменные гиганты - затворнические, задумчивые и непонятные - стараются оставаться в стороне от мира солнечного света и неба. Только окруженные камнем, они считают себя находящимися в реальном мире. Мир в окружении камня - мир постоянства и надежности, где целая жизнь может пройти, уходя в бесконечные века, в кропотливом вырезании. Мир поверхности, с его непостоянным освещением, бесконечным небом, меняющимися временами года и разрушающим камни



ГРОЛАНТОР: ВЕЧНО ГОЛОДНЫЙ, НИКОГДА НЕ СЫТЫЙ

Гролантор - божество, наиболее почитаемое горными гигантами. Наименьший из шести сыновей Аннама, паршивая овца семейства, он презираем братьями и родителями. Большинство проблем Гролантора, однако, возникали по его собственной вине.

Гордясь своей огромной силой (его единственное стоящее качество), Гролантор отказался признать превосходство своих старших, более умных и сильных братьев, и настаивал на том, чтобы к нему относились как к равному. Он постоянно жаловался на бесконечный голод, но вместо того, чтобы самому охотиться, он хватал пищу с тарелок своих братьев и родителей.

Такое поведение вызвало много драк между Гролантором и его братьями, большинство из которых Гролантор проигрывал. Рассказы о Гроланторе неизменно заканчиваются появлением омерзительного шрама на его спине, который он получил, спасаясь бегством от гнева члена семьи, которого он вывел из себя своим оскорбительным хвастовством и эгоизмом.

ветром, представляется как сон, нереальность, где ничто не постоянно и потому не заслуживает внимания.

УЛОЖЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОСТИ

Среди каменных гигантов владение искусством считается величайшим благом, а среди всех искусств резьба по камню имеет наивысшую ценность. Большинство каменных гигантов проводят свою жизнь в бесконечной погоне за совершенным художественным творчеством. Молодые каменные гиганты практикуют неустанно, в надежде доказать, что они достойны помогать лучшим резчикам племени. Каменный гигант может посвятить годы тому, чтобы найти лучший камень перед началом большой работы. Лучшие резчики почитаются как лидеры и шаманы племени, и их руки воспринимаются как святые - в буквальном смысле становясь руками Скоруса Каменные Кости во время работы.

Конечно, не все каменные гиганты имеют руки бога. Те, кто не проявляют большого мастерства в резь-

Все мы слышали о Дварфах, которые влюблялись в свои творения, поиски сокровищ или в эль, настолько, что забывали, что в жизни есть что-либо ещё кроме их вожделенной цели. Таковы каменные гиганты.

— Эльминстер



бе, считаются жалкими, и на них смотрят со смесью жалости и презрения. Для определения положения в Уложении под величайшими мастерами, каменные гиганты соревнуются в игре бросания и ловли валуна. Их навыки бросания камня хорошо служат каменным гигантам, когда они защищают свои дома или атакуют врагов. Но даже когда дело касается метания камней, ключевым в нем является искусство. Швыряя булыжник, каменный гигант не только демонстрирует физическую силу, но также стремится выказать атлетизм и изящество.

Те, кто не могут привнести артистизм в каждый аспект своей жизни, опускаются до самых низких ступеней Уложения, и часто буквально впечатываются в периметр общества, чтобы служить охранниками на самых дальних границах племени или охотниками, которые блуждают вне этих границ. Таким образом, каменные гиганты, с которыми с первыми сталкиваются посторонние, - это почти всегда наименее успешные члены общества и худшие примеры идеала, к которому стремятся каменные гиганты. Это неотёсанные громады, изгнанные обществом художников и философов.

Для народа, который проводит свою жизнь в основном во тьме, у каменных гигантов удивительное

СКОРАУС КАМЕННЫЕ КОСТИ, ВЕЛИКИЙ СОЗДАТЕЛЬ

Каменные гиганты поклоняются Скораяусу Каменные Кости как Великому Создателю, второму по умениям после Аннама, но старшим над другими божествами в отсутствие отца. Он появляется в искусстве каменных гигантов двумя способами: как пара рук, одна держит резец, а другая - молоток, и как самая большая статуя или рельефная резьба каменного гиганта в пещерах племени. Как правило, Скораяус изображен ростом вдвое выше любого другого каменного гиганта.

В легендах гигантов Скораяус часто сидит в стороне от затей или битв его братьев и сестер. Он является наблюдателем, доверенным лицом других богов и хранителем секретов, которые можно выведать у него только силой или обманом. В классической сказке Мемнор пришел к Скораяусу и что-то прошептал ему на ухо. Когда Суртур потребовал узнать, что сказал Мемнор, Скораяус сказал своему брату именно то, что он услышал. Суртур размышлял над сообщением, которое вводило в заблуждение, будучи вырванным из контекста, и в конце концов отреагировал опрометчиво, но последствия его действий не были сочтены виной Скораяуса. Если бы Суртур вместо этого попросил у Скораяуса совета по поводу слов Мемнора, в легенде всё закончилось бы по-другому.

Скораяус считается самым осведомленным из гигантских богов в вопросах магии, охранных заклинаниях и рунах, проклятиях, тайных сокровищах и тайнах земли. Скораяус открыл секрет выплавки Суртуру. Скораяус показал Триму как вырезать руны на его старом оружии, чтобы наделить их магией, когда Суртур отказался сковать ему новое оружие. Скораяус изготовил копьё для Хиатеи, чтобы она могла выполнить свои десять задач доблести. Скораяус постучал своим молотом по камню под водой, так что Стронмаус смог найти цепь тоннелей, по которой тот смог затянуть тарраску на дно океана, где Стронмаус смог ее, наконец, утопить.

чувство восприятия эффектов света и тени. Они делают резьбу, которая отбрасывает тень особым образом, когда источник света помещен в нужное место. Без света и тени резьба будет неполной и не сможет быть воспринята в своей истинной форме. Например, сказочная резьба, сделанная с использованием этой особой техники, повествует одну историю, если смотреть на нее при неярком и равномерном освещении, но раскроет вторую, гораздо более глубокую историю, при добавлении правильного освещения.

ГОВОРЯЩИЕ КАМНИ

Несмотря на то, что они являются непревзойденными мастерами сказочной резьбы, каменные гиганты также используют обычную письменность в своих каменных картинах. Имена, даты и описания появляются в их рассказах, часто как часть изображения (например, оружие или броня персонажа могут включать рунические буквы).

Каменные гиганты также широко используют резное слово через «говорящие камни». Говорящий камень представляет собой вертикальный каменный цилиндр, в котором письмены вырезаны в нисходящей спирали. Когда цилиндр поворачивают в руках (действие невозможное для любого существа с размером и силой человека), или, когда он вращается на специальной подставке, сделанной таким образом, чтобы сбалансировать его в вертикальном положении, запись может быть прочитана по мере того как цилиндр вращается. Сообщение оборачивается вокруг столба, как резьба винта, но в двух чередующихся спиралях. Первая читается сверху вниз при вращении цилиндра; потом цилиндр должен быть перевернут, чтобы открыть вторую строку надписи, которая также должна быть прочитана сверху вниз.

Говорящие камни по размеру соответствуют длине сообщения, которое они несут, так что на камне не остается пустого места. Цилиндр, который оказывается слишком толстым или длинным, так что сообщение заканчивается прежде, чем будет использована вся поверхность камня, считается плохой работой. Традиция и честь требуют, чтобы такой камень был разбит в щебень, и был создан новый говорящий камень.

ВЕЖЛИВЫЕ ГИГАНТЫ?

Новички, которые знают лишь о концентрации каменных гигантов на артистизме, могут думать, что это мирные и разумные существа. Внутри своего собственного вида они имеют тенденцию и быть таковыми. Но гости, особенно негиганты любого рода, являются нежелательными в пещерах каменных гигантов, и с нарушителями не обходятся вежливо.

Первый признак того, что ты вторгся на территорию каменных гигантов может быть валун, прилетевший, казалось бы, из ниоткуда и разлетевшийся на осколки у соседней скалы. Те, кто знает что-нибудь о каменных гигантах понимают, что это был не промах; это было предупреждение, и следующий камень не пролетит так безобидно.

Но вполне возможно для путешественников вести переговоры с каменными гигантами о безопасном проходе через их территорию, если кто-то в группе говорит на языке гигантов и предлагает дань. Красивые и большие меха, экзотические блюда, или предметы искусства подойдут для дани; деньги - слабый соблазн для всех, кроме нижайших каменных гигантов. Если предлагаются такие предметы, один или два гиганта могут выйти вперед вести переговоры, пока остальные остаются на расстоянии броска валуна.

Для незнакомых глаз, каменные гиганты, встречающиеся на периферии их территорий, выглядят и

ведут себя весьма примитивно. Во-первых, личные украшения не имеют значения у каменных гигантов с точки зрения Уложения, поэтому их одежда простая и практичная. Во-вторых, это наименее успешные члены клана. Они хороши в засадах и метании камней, но не являются лидерами или даже типичными представителями своего рода.

Даже если гиганты принимают предложенную дань, как разрешение на въезд на их территорию, они могут потребовать более высокую цену, чтобы пройти через неё. Обычно такой «подарок» - это услуга какого-то рода - то, что гиганты предпочли бы не делать сами, или что они не в состоянии выполнить, например, изгнание кобольдов из узкой пещеры или извлечение чего-то из глубины озера. (Каменные гиганты - плохие пловцы, они вообще не захотят лезть в воду, если только не смогут легко ходить по дну).

Каменные гиганты редко держат домашних животных. Они иногда выращивают колонии гигантских летучих мышей на окраинах их территории, как для источника пропитания, так и как систему предупреждения против злоумышленников. Кроме того, они не против делить свои пещеры с пещерными медведями, огненными жуками и другими животными, которые не причинят им никакого вреда. Остальных подземных соседей они держат на расстоянии. Лиловые черви являются их величайшим проклятием, потому что голодный червь жуёт все, что попадает на него на пути, в том числе резьбу и скульптуры гигантов. Ксорны - среди немногих существ, которых ценят каменные гиганты; их прохождение через землю не вызывает каких-либо повреждений, и их чужеродный образ мысли делает их интересными собеседниками.

ЖИЗНЬ ВО ТЬМЕ

Каменные гиганты хорошо видят в темноте, и пещеры и гроты, где они живут, большую часть времени темны. Они предпочитают не использовать освещение для целей, не связанных с созданием или показом искусства.

Большую часть времени бодрствования гигантов занимает выполнение ими своих обязанностей, будь то повседневная рутина или художественные занятия. Вождь племени или другой лидер, такой как шаман, определяют, когда охранники и охотники племени находятся при исполнении служебных обязанностей. Другие гиганты подстраивают графики своего сна и бодрствования под стоящих выше в Уложении каменных гигантов, у которых они учатся.

Мастера искусств могут требовать многого от учеников более низкого ранга, например, рано проснуться, чтобы быть уверенными, что у мастера готова пища к его пробуждению, или долго не ложиться, чтобы изготовить что-то, что мастеру понадобится, когда он проснется, или что он будет оценивать. По той или иной причине, около трех четвертей членов племени бодрствуют в любой момент времени.

За пределами своих поселений каменные гиганты путешествуют почти исключительно в темноте или - когда они осмеливаются посетить поверхностный мир - в ночное время, чтобы избежать ярких «снов и видений», которые они рискуют увидеть в дневное время суток. Каменный гигант, который выходит на поверхность на длительное время или вынужден уйти из подземного мира, рискует потеряться в царстве снов, живя после этого в раздвоенной версии себя, называемой каменными гигантами Сновидицем (смотри параметры в главе 3).

ЛИНИЕНСТЕЙН («ПРЕДКИ КАМНЯ»)

Когда каменный гигант приближается к концу своего невероятно долгого жизненного пути, он присоединяется к Линийенстейн [Linjenstein] («предкам камня»). Термин относится и к предкам гигантов, и к помещению в каждом поселении каменных гигантов, в котором они «живут».

Мертвый (или иногда умирающий) каменный гигант переносится в палату предков и облокачивается в вертикальном положении на край одного из рядов мертвых гигантов, уже находящихся там. Тело постепенно затвердевает в течение многих десятилетий, пока не станет неотличимо от огромного сталагмита.

Члены семьи часто посещают эту комнату-могилу, чтобы почтить своих предков. Некоторые из этих визитов, особенно пожилыми гигантами, которые знают, что они в скором времени займут там свое место, длятся в течение нескольких недель или даже месяцев.

ШТОРМОВЫЕ ГИГАНТЫ

Штормовые гиганты - самые мощные и величественные из гигантов, также являются наиболее отчужденными и наименее понятными. Уварйотены [Uvarjotens] - не просто силы природы; они связаны с природой, и мистическим образом являются ее продолжением, что людям бывает трудно понять.

УЛОЖЕНИЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЙ

Каждый штормовой гигант узнаёт свой статус в Уложении через сигналы, которые вселенная посылает ему. Предзнаменования могут быть посланы через кружащие стаи птиц, узоры на песке, оставленные прибором, форму облаков и бессчётное количество других природных явлений. Штормовые гиганты, получающие наибольшее количество таких предзнаменований, занимают, как правило, самый высокий ранг, но на статус также может повлиять значимость отдельных признаков. В тех редких случаях, когда штормовые гиганты встречаются, приметы и знаки сопровождают каждого из них, из-за чего всем присутствующим становится ясно, кто из них какое место занимает. Споры о ранге в Уложении встречаются редко, так как все гиганты в группе прилежно исследуют каждое предзнаменование в поисках сигнала, что один из них может быть самым великим из живших штормовых гигантов, так как это может ознаменовать возвращение Аннама.

С тех пор, как Остория пала, а Аннам отрекся от своих детей, ни один король или император не пра-

НАСТРОЕНИЯ СТРОНМАУСА

Штормовые гиганты преклоняются перед Стронмаусом, старшим из детей Аннама, который является самым радостным, смешливым, он наслаждается общением со своими братьями. Этот образ Стронмауса резко контрастирует с тем, как штормовые гиганты воспринимаются в мире: отстраненными и мрачными. Тем не менее, этот образ правдив.

В легендах гигантов Стронмаус часто впадает в невеселое настроение и глубокую задумчивость, и эти моменты бывают так же яркие, как и моменты его жизнерадостности. Правда и то, что штормовые гиганты не настолько обделены чувством юмора настолько, насколько их изображают. Они тихие и сдержанные, когда находятся в одиночестве, то есть большую часть времени. Но когда они собираются вместе со своими собратьями, они веселятся, поют песни, и пьют столько же, сколько и Стронмаус. Ради сохранения своей приватности, а также для обеспечения безопасности мелких существ в окрестностях, эти редкие встречи происходят вдали от других существ, тем самым увековечив репутацию гигантов как постоянно мрачных и угрюмых.



вил всеми гигантами. Согласно легенде, появление такого лидера будет предзнаменовано знаками во всех элементах природы: в небе (воздухе), море (воде), континентах (земле) и под землей (огне). Во всех этих царствах штормовые гиганты бдительно наблюдают за появлением важных знамений. В былые эпохи, когда гигантами правили династии, знаменья, которые сопровождали их общего лидера были всегда ясными и безошибочно определяемыми. С течением веков после падения империи те немногие знаменья, которые проявлялись, становились противоречивыми, нечеткими и спорными.

По понятным причинам, каждый штормовой гигант интересуется тем, как скоро произойдет возвращение Аннама - они всех хотят дожить, чтобы увидеть это. Некоторые получают для себя относительное бессмертие путем слияния со стихией. Эти штормовые гиганты - квинтэссенцы, самые ярые затворники из всех, селятся в отдаленных и негостеприимных местах, окруженных жестокими ветрами и убийственной погодой (параметры квинтэссенцов смотри в главе 3).

Без императора, который бы мог быть их политическим и духовным лидером, штормовые гиганты дрейфуют в океане неопределенности. Каждое возможное толкование каждого знаменья тщательно исследуется. Споры о значении и правдивости того или иного предзнаменования ведутся на территориях больше человеческих королевств и продолжаются дольше человеческих жизней.

Исследователи и путешественники видят возможности в этой ситуации, так как иногда гиганты нанимают агентов, чтобы те исследовали предвестия или добыли предметы, которые гигантам нужны для их оракулов. Это опасная работа, опасная по двум причинам. Первая из них очевидна: такая работа предполагает спуск в осторианские руины, которые оставались нетронутыми тысячелетия. Вторая, менее очевидная

- это то, что некоторые знаменья, если они окажутся правдивыми, могут и впрямь привести к возвращению Аннама, которое перевернет социальный порядок гигантов и начнет новую эру. Некоторые приветствовали бы такое изменение; другие будут выступать против него и делать все возможное, чтобы предотвратить это, возможно даже прибегая к тотальной войне.

САМИ ЗА СЕБЯ

При отсутствии и Аннама, и мирского императора, штормовые гиганты не признают иной высшей власти. Человек, эльф, и короли дварфов, личи, великие маги и волшебники - все могли бы накопить великую мощь, но они не имеют никакого влияния на штормовых гигантов. Любой, кто пытается расширить свою власть этом направлении гарантированно потерпит неудачу.

Но до тех пор, пока мир оставляет штормовых гигантов в покое, и гиганты оставляют в покое мир. Они не желают ни добра, ни зла человечеству; они просто не задумываются над этим вопросом, за исключением тех редких случаев, когда люди неожиданно не упоминаются пророчеством или намек на них не появится в предзнаменовании.

Когда штормовые гиганты действительно взаимодействуют с не-гигантами, те, к кому обращено их внимание, могут поставить под сомнение идею, что штормовые гиганты «хорошие» существа. Они уважают принцип святости жизни, но даже самый спокойный штормовой гигант имеет взрывной темперамент. Когда гигант гневается, принципы уступают место ярости, и преступление, совершенное одним лицом против гиганта, может принести суровое воздаяние на все сообщество.

Штормовой гигант, который разрушает город и убивает невинных людей в порыве гнева, вероятно, сожа-

леет об этом позже, и может предложить компенсацию, чтобы загладить свою вину, хотя мешок золота, скорее всего, слабое утешение для тех, кто потерял близких, дома и средства к существованию. Поэтому всегда стоит действовать осторожно, говорить с почтением, и действовать с уважением в присутствии гиганта, что особенно касается штормовых гигантов.

Жизнь на грани

После того, как штормовые гиганты достаточно взрослеют, чтобы мочь постоять за себя, они проводят большую часть своей жизни в созерцательной изоляции. Штормовые гиганты способны жить везде, где захотят, независимо от того, где это - на вершине горы, в ледяной пещере, или на дне самой глубокого океанского разлома. Тип места, который неизменно привлекает их внимание - это элементальные перекрестки, где Материальный План пересекается и взаимодействует с Элементальными Планами. Элементальное влияние пронизывает архитектуру штормовых гигантов и придает чужеродное, штормовое обличье их домам.

Штормовые гиганты используют элементальные перекрестки для транспланарных странствий, особенно в Элементальный План Воздуха и Элементальный План Воды. Частые водовороты, торнадо и ливни, которые хлещут в проходах этих двух планов помогают защитить дома гигантов и обеспечить их уединенность.

Хотя штормовые гиганты и предпочитают жить поодаль от других гигантов, это не обязательно жизнь в одиночестве в своей крепости. Штормовые гиганты делятся своей обителью с другими существами, которым комфортно в соответствующей среде: к примеру, штормовой гигант, обитающий в море, может иметь несколько мерфолов, водных аномалий, или даже драконьей черепахи для компании, в то время как штормовой гигант, живущий на вершине горы потянет руку дружбы любому пегасу, которого встретит, и может даже приветствовать йети в своем доме, если он считает, что может ему доверять. От гостей гиганта ожидается почтительность и полезность, а также умение поддержать интересную беседу или иным образом развлечь гиганта, когда тому захочется пообщаться.

ГНОЛЛЫ: НЕНАСЫТНЫЙ ГОЛОД

Гноллы напоминают миру об ужасах, связанных с ордами Бездны, и том уроне, который даже краткосрочное демоническое вторжение может нанести миру.

Всякий раз, как Демон Лорд Йеногу выходит в Материальный План и впадает в ярость, за его спиной остается широкий след из трупов. Всякий раз, как Лорд Дикости опустошает земли, стаи гиен следуют по его следам, пируя мертвой плотью жертв Йеногу, пока не раздуваются от съеденной мертвечины настолько, что не могут двигаться. Тогда в фонтане из крови и хрящей гиены превращаются в гноллов и приступают к ужасающей миссии Йеногу: убивать и разрушать все на своем пути.

ЙЕНОГУ

Гноллы воплощают темные порывы Йеногу, лорда убийств и бессмысленного разрушения. Несмотря на то, что Йеногу много раз был повержен и сбросан обратно в Бездну, гноллы продолжают стремиться воплощать его ужасающее, апокалиптическое видение мира, превращенного в бесплодные, разоренные руины, с разлагающимися трупами последних выживших гноллов, отмечающими его приход.

Как существа, возникшие по воле лорда демонов, гноллы наделены дикой жаждой крови и не в состоянии понять или подчиниться другим импульсам. Они по сути являются продолжением воли Йеногу. Гноллы останавливаются только для того, чтобы пожрать убитых и примерить их оружие и доспехи.

Людям не хватает пронизательности и большинство не заметит знамения даже если оно подойдет и поцелует их в губы. Штормовые гиганты же настроены на окружающее и прозревают грядущее.
— Эльминстер

Военная банда гноллов служит идеальным представлением Йеногу о окружающем мире. Он хочет превратить его в ужасное пространство бесконечной драки. Когда последний бой утихнет, Йеногу войдет в мир, убьет последнего своего чемпиона и воссядет на пустыре, усыянном гниющими трупами. Чистое разрушение есть красота для Йеногу.

ДАР ЙЕНОГУ

Йеногу наделяет сознание последователей неутолимим, сверхъестественным чувством голода к насилию и мясу разумных существ. Гнолл чувствует нескончаемую, гложущую потребность в разрушении и крови, которая стихает, только когда он убивает и пожирает разумных существ. Другая добыча может обеспечить его питательными соками, не делает ничего, чтоб подавить голод Йеногу.

Гноллы постоянно бродят по округе в поиске новых жертв, редко спят и никогда не оседают на одном месте.

РАЗУМ ГНОЛЛА ИЗНУТРИ

Из дневника, найденного у убитого культиста Йеногу:

День 2: Субъект продолжает реветь и сопротивляться, несмотря на ампутацию рук и ног. Я дам ему поголодать несколько дней, чтобы ослабить волю. Если у гнолла есть какая-то связь с Бездной, я должен продолжать концентрироваться на использовании этой связи, даже если существо продолжит осознавать это.

День 6: Нет заметной потери жизнеспособности.

День 11: Все еще нет заметной потери жизнеспособности.

День 13: Ритуал должен быть совершен завтра, несмотря на высокий уровень ментальной активности субъекта.

День 14: Ритуал соединил наши разумы. На меня одновременно навалились голод и ярость, как будто какая-то непреодолимая сила извне протянулась ко мне и командовала только убивать и есть. Хотя этот продлилось очень недолго, для моего человеческого ума это было ужасное чувство, но одновременно было как-то очень приятно ощущать себя частью чего-то большего. То, что я чувствовал, было голодом не одного зверя, а их всех сразу.

День 15: Снова использовал ритуал, чтобы соединить наши разумы. На этот раз я понял откуда взялся голод. Меня поглотили бескрайняя ярость и бесконечный голод великого Йеногу, и я знал, что их нельзя утолить никогда. Но что-то побуждало меня накормить моего повелителя. Я убил и пожрал козу, будучи связанным с разумом гнолла. Я приготовил заранее для этого нож, но в результате разделался с ней голыми руками. Плоть была теплой. Я кормил себя. Я кормил Йеногу.

День 16: Третье использование ритуала. По мере того, как моя связь с лордом углубляется, старые заботы я оставляю. Его голод - единственное, что важно. Он больше меня, больше нас всех. Это Его отметка. Он создал нас. Он нас ведет. Он ест то, что мы едим. Он убивает то, что убиваем мы. Он придет, если мы будем хорошо есть. Он придет, если мы будем хорошо убивать. Он придет, если мы будем хорошо есть. Мы будем убивать, и Он будет хорошо есть, и мы будем Им, и Он будет нами, никогда не будем одни, никогда не будем бояться, никогда не будем голодны.



Даже крупномасштабное нападение, например, если они перебьют целую деревню, может хотя бы временно утолить их желания. Сытый гнолл успокаивается, зная, что порадовал Йеногу. Его покой краток, не более нескольких дней, после которых гнолл снова становится рабом своих желаний.

Сила, голод и страх – три концепции, вокруг которых вертится существование гнолла. Сила помогает гноллу победить, убить и пожрать врага. Голод мотивирует гнолла отправляться в путь и убивать во имя Йеногу. Страх – оружие, используемое против врагов, чтобы сделать их легкой добычей. В совокупности все три играют свою роль в достижении целей Йеногу.

ЗНАМЕНА ИЗВНЕ

Среди всех лордов демонов, Йеногу, пожалуй, проявляет наибольшую активность на Материальном Плате. Он проявляет поддержку последователям посылая им предзнаменования как мечты, грезы, знаки. Таким образом, гноллы инстинктивно ищут такие приметы, как ориентиры для своей деятельности, много где находя их.

Такие приметы могут быть кровавыми следами или брызгами, которые остаются после того, как гноллы употребляют в пищу разумного гуманоида. Также они придают значение целому ряду явлений вроде: увидеть стрелу в полете, порыв ветра, звук воя или кудахтающий смех, у которого нет заметного источника.

КУЛЬТИСТЫ НЕ-ГНОЛЛЫ

Кроме гноллов мало кто поклоняется Йеногу, а те, кто поклоняется, подражают гноллам в своих верованиях и действиях. Культисты Йеногу – это ребята, которые потеряли последнюю надежду и погрязли в нигилизме. Можно перенести громадную личную потерю, быть изгнанным из дома или пасть жертвой вероломного предательства. Неважно почему, будущий культист изолирован и брошен, что делает его уязвимым к учениям

Йеногу.

Мысли и сны заражаются видениями, посланными Йеногу. Посулы максимальной власти, подпитанные актами жестокости, искушают и соблазняют культиста. Большинство списывает эти чувства на мимолетные приступы депрессии или безумия, и способны противостоять приступам жажды насилия, однако некоторые нет. Для этих немногих истинный соблазн обещаний Йеногу заключается не в обещанной силе, а в создаваемом ими самими чувстве принадлежности к чему-то большому.

Те, кто под влиянием этого обещания начали считать себя гноллами по духу и делу, вскоре пытаются совершить первое зверство о славу Йеногу. Большинство таких культистов сразу же убивает стража или другие власти. Некоторые убегают в дикую местность и продолжают неистовствовать автономно, возможно, однажды объединившись с бандой гноллов.

ТАКТИКА ГНОЛЛОВ

Может показаться, что гноллы бросаются в бой бездумно, движимые только яростью и голодом. Однако они обладают рудиментарной хитростью, что подтверждается рядом тактик, которые гноллы используют последовательно.

ПЕРЕБИТЬ СЛАБЫХ

Попытка заговорить с гноллом
– это кратчайшая дорога в его
желудок.

– Воло

Гноллы хотят только убивать, и поэтому предпочитают иметь дело со слабыми и легкими целями. Если враг отбивается, его лучше оставить на потом. У гноллов нет чувства чести, славы или личного подвига. Им важно только число существ, которых они могут убить. Перед лицом вторжения гноллов беженца лучше искать приюта в замках и других укрепленных местах. Гноллы по возможности избегают продолжительных и упорных битв, гораздо больше стремясь убивать тех, кто не может защищаться.

ЗАТОПТАТЬ СИЛЬНЫХ

Гноллы атакуют разумную добычу, которая может сопротивляться, только когда наиболее сильные знамения Йеногу велют это делать. Они сотрудничают, чтобы набрасываться на каждого члена группы исследователей или приключенцев толпой, а если жертва более многочисленная, то атакуют волнами. Гноллы будут карабкаться по трупам своих убитых соплеменников, чтобы взобраться на стену замка и перебить всех в нем. Считается, что в осажденной гноллами крепости должно быть по десять стрел на каждого из них, чтобы не дать им перебраться через стену.

РАСПРОСТРАНИТЬСЯ ДАЛЕКО И ШИРОКО

Гноллы никогда не устраивают постоянных лагерей, хотя могут задержаться на несколько дней на месте особо крупного побоища, пожирая трупы как павших врагов, так и собственных сородичей, погибших в бою. В такие моменты гиены, которые следуют за стаей гноллов, нажираются, пока не распухают и не лопаются, порождая новых гноллов. Таким образом гноллы восстанавливают свою численность перед тем, как разбиться на группы и отправиться продолжать бойню.

УБИВАТЬ НА РАССТОЯНИИ

Почти у каждого гнолла есть лук, подобранный с одной из жертв. Гноллы используют дистанционные атаки преимущественно чтобы не дать жертве убежать, а не чтобы подранить жертв перед рукопашной атакой. Раненная выстрелом из лука цель становится легкой добычей для находящихся поблизости гноллов. Некоторые особо хитрые гноллы используют огненные стрелы, чтобы устроить пожары, отрезающие жертвам пути к отступлению, и загоняющие добычу в челюсти гноллов.

НЕ ОСТАВЛЯТЬ ЖИВЫХ

Стая гноллов живёт в состоянии постоянной войны со всем, что им встречается, кроме других почитателей Йеногу. Чтобы их не замечали между большими налётами, гноллы передвигаются по дикой местности так скрытно, как только могут. Они никогда не оставляют выживших ни в одной группе, на которую нападают, и будут преследовать убегающего врага много дней, чтобы не дать ему добраться до города и поднять тревогу.

Если в процессе своей охоты они заходят в область, которая слишком хорошо охраняется, они перебираются в другое место в поисках более легкой добычи. На окраинах цивилизации могут быть опустошены большие районы, прежде чем мир узнает о гнольской угрозе.

СОКРОВИЩА

Осторожная и умелая банда может идти по следам отряда гноллов, скрываясь и ожидая, когда гноллы двинутся дальше после разорения очередной деревушки или городка. Гноллы оставляют золото, драгоценные камни и другие предметы побитыми и покусанными, но все еще целыми, хотя они неизменно уничтожают хрупкие и легковоспламеняющиеся предметы во время своих вспышек разрушения.

Гноллы владеют базовым пониманием ценности ору-

О БОРЬБЕ С ГНОЛЛАМИ

Выдержка из «Сто лет войны», знаменитом учебнике дварфийской боевой тактики:

Гноллы остаются угрозой во все времена. К счастью, наши родулы слишком хорошо укреплены для них, но караванам, разведывательным экспедициям и патрулям приходится с ней иметь дело.

Гноллы стараются двигаться тихо, когда они вышли на след добычи. События, предшествующие их появлению, легко по ошибке отнести к результатам возникновения других угроз. Разведчик может пропасть, караван может не прийти вовремя, деревня может опустеть. Такие происшествия могут быть результатом присутствия нескольких видов существ, например, орков или гоблинов, но улики участия в них гноллов можно определить безошибочно. Их враги не просто убиты, они расчленены и съедены. Добыча, которую другие мародеры собрали бы, остается лежать там, где упала, ненужная существам, которым требуется плоть для утоления голода.

Если вы подозреваете, что гноллы начинают концентрироваться на дварфийской территории, отправьте надежных шпионов в человеческие поселения, при этом отведя столько наших людей, сколько можно. Укажите шпионам посылать сообщения о происходящем каждый день, желательно с помощью посылной птицы. Не говорите шпионам о своих подозрениях. Придумайте какую-нибудь историю вроде поиска преступника или что-нибудь еще в таком роде.

Если от шпиона перестают приходить вести, надо наносить удар очень быстро. Отправьте своих быстрееших воинов и сильнейших заклинателей к месту, где был шпион. Если гноллы напали на поселение, они будут отдыхать промежутки времени до недели продолжительностью, в это время они будут распухшие от пожирания своих жертв. Тихо окружите это место, нападите все разом и застаньте их врасплох. Не позволяйте выжить никому. Один гнолл может, если у него будет время, создать новую охотничью банду.

Некоторые будут спорить, что следовало бы применить поход, который для своего успеха не требует траты человеческих жизней. Я бы его с радостью предложил, если бы он существовал. Но вашей лучшей стратегией будет защищать наши залы и позволять людям служить приманкой. Морадин видит, что они множатся достаточно быстро, и их потери скоро будут восполнены.

жия и брони, так что могут признать некоторые предметы полезными. Таким образом гнолл может завладеть магическим предметом, хотя может точно не знать, как им пользоваться. Гноллы рассматривают «сокровища» только с точки зрения способности причинять вред или защитить жизнь гнолла. Все остальное годится только для уничтожения.

Язык

Гнольский язык, в общем то, состоит из скулежа, смешков гиен и воя, смешанного с мимикой и жестами. Гноллы используют общение только на базовом уровне, вроде: сообщить о приближающейся добыче, или позвать союзников вступить в драку. Когда гноллы дерутся между собой, они редко прибегают к словам и угрозам перед попыткой перегрызть друг другу горло.

Когда, в разговорах, лидеры гноллов должны оперировать сложными понятиями, они используют ломаный Абиссальный, который им даровал Йеногу. Язык гноллов не имеет символического или алфавитного выражения, хотя гнолья элита может использовать свой ограниченный Абиссальный, чтоб оставлять сообщения. Хотя в основном отряд гноллов не получает большой пользы от письменных заметок или знаков, они просто бродят, нападая, убивая и пожирая. Все более сложное находится вне их круга интересов.

ОТЫГРЫШ ГНОЛЛОВ И КУЛЬТИСТОВ ЙЕНОГУ

Гноллы почти одинаковы в плане личности и мировоззрения. Вместе они стихийная сила, которую лорд демонов ведет, распространяя смерть и разрушения.

Единственная реальная возможность взаимодействовать с ними – это культисты, которые иногда сопровождают боевую банду гноллов. Эти отбросы человечества могут владеть важной информацией или быть давними друзьями персонажей, развращенными Йеногу. Для того чтобы изобразить более умного или социального гнолла, чем обычно, вы можете дать ему характеристики, аналогичные особенностям культистов.

ВНЕШНОСТЬ ГНОЛЛА/КУЛЬТИСТА

к12	Внешность
1	Однорукий
2	Кишит личинками
3	Мех слипся от засохшей крови
4	Одноглазый
5	Сильно хромает
6	Покрыт ожогами
7	Рудиментарный близнец на спине
8	Громкое, хрипящее дыхание
9	Умеренно кислотная слюна
10	Покрытый влажными язвами
11	Ужасающий запах гнили
12	Из старой раны все еще торчит оружие

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГНОЛЛА/КУЛЬТИСТА

к6	Черта характера
1	Если враг бросил мне вызов, я посвящаю все силы его уничтожению.
2	Лучший враг – застигнутый врасплох.
3	Я ненавижу солнце и путешествую только ночью.
4	Я прекратил использовать речь и полагаюсь на рычание и визг.
5	Я не боюсь смерти и приветствую ее в бою.
6	По сравнению с моей яростью берсерка, бешеная собака выглядит ласковой.

ИДЕАЛЫ ГНОЛЛА/КУЛЬТИСТА

к6	Идеал
1	Сила. Я должен оставаться сильным чтобы выжить. (Любой)
2	Резня. Уничтожая слабых, я доставляю радость Йеногу. (Злой)
3	Разрушение. Йеногу вернется, когда останутся только те, кто достоин его ярости. (Злой)
4	Паранойя. Все планируют убить и съесть меня. Я должен найти способы убить и съесть их первым. (Хаотичный)
5	Самодостаточность. Когда придет время, я убью даже своих союзников. (Злой)
6	Лидерство. Я не часть стаи, я превыше стаи. (Хаотичный)

ПРИВЯЗАННОСТИ ГНОЛЛА/КУЛЬТИСТА

к6	Слабость
1	Я лучше умру, чем предам Лорда Дикости.
2	Я последую за командиром нашего отряда куда угодно, и с радостью отдам жизнь, чтоб защитить его или её.
3	Я отсекаю от нашего отряда слабых, чтобы мы остались сильны.
4	Направленные Йеногу предзнаменования определяют все мои решения.
5	Если я умру в бою, то я просто был слишком слаб чтоб угождать Йеногу.
6	Я пожираю слабых, чтобы очистить от них мир, сильных - чтобы убрать их влияние.

СЛАБОСТИ ГНОЛЛА/КУЛЬТИСТА

к6	Слабость
1	Мне не хватает тактической смекалки, и я полагаюсь на ошеломляющую атаку.
2	Я бегу от противников, которые равны мне по силе.
3	Мои первые жертвы – мои предполагаемые союзники.
4	Глубоко внутри я в ужасе от того, что могу подвести Йеногу.
5	Мое желание мучить врагов иногда дает им возможность обхитрить меня.
6	Моя надменность заставляет меня упускать из виду возможности.

ИМЕНА ГНОЛЛОВ

Как и положено существам, чей язык мало отличается от скулежа, рычания и визга, у большинства гноллов нет имени, да и обладая им, много пользы они бы не получили. Сильные гноллы, вроде клыков, вожаков стай и флиндов получают имена напрямую от Йеногу. Это же относится и к благословенным последователям Йеногу из людей, орков и других рас.

ИМЕНА ГНОЛЛОВ

к12	Имя	к12	Имя
1	Ааргаб	7	Иммор
2	Аларк	8	Одак
3	Андак	9	Орром
4	Етак	10	Отал
5	Ейет	11	Ултак
6	Игнар	12	Устар

АНАТОМИЯ БОЕВОЙ БАНДЫ

Банда гноллов состоит из различных гноллов и других существ, такие отряды всегда имеют разный состав.

Рядовые гноллы имеют различные способности, и исходя из них получают разные роли в банде при её нападениях. Основную силу отряда составляют воины, которых дополняют охотники, специалисты в бесшумном передвижении и атаке с расстояния, глотатели, полагающиеся при разрывании врагов на прирожденную дикость, а не на силу оружия. Частью группы гноллов всегда является стая гиен, которая иногда по численности равна самому отряду. Отряд, у которого были трудные времена может иметь в своем составе иссохших гноллов, а отряд, который находится в фаво-

ре у Йеногу, может возглавляться флиндом, редким и самым сильным из гноллов. Редко, но возможно, что в банде будут другие гуманоиды, это культисты, которые, посвятив себя Йеногу, для доказательства своей лояльности присоединились к отряду.

Каждый из этих элементов боевой банды описан ниже. Параметры гноллов глотателей, гноллов охотников, иссохших гноллов, и флиндов находятся в 3 главе.

ГНОЛЛ ВОЖАК СТАИ

Большинство банд возглавляются вожаками стай. Эти чемпионы Йеногу выслужили расположение своего господина принося в жертву живых. Тело вожака покрыто кровавыми рунами, через которые Йеногу иногда посылает сверхъестественную силу. Вожаки любят большое, тяжелое оружие, вроде глеф или топоров.

ГНОЛЛЫ КЛЫКИ ЙЕНОГУ

Клыки Йеногу наделены силой создавать еще больше гноллов. Они окропляют остатки своих врагов в причудливом ритуале. Гиены, которые питаются таким трупом, порождают гноллов, а другие присоединившиеся к трапезе гуманоиды становятся культистами Йеногу. В бою клыки используют когти, чтоб напитать свои жертвы магией, которая позволит создать больше гноллов.

ГНОЛЛ ВОИТЕЛЬ

Обычные гноллы составляют костяк отряда. Они вооружены копьями из дерева и кости. Несмотря на отсутствие какого либо конкретного благословения Йеногу, природная свирепость делает их опасными врагами

ГНОЛЛ ОХОТНИК

Когда банда гноллов перемещается, охотники движутся широкой дугой вокруг основных сил. Они более умело, чем другие гноллы, прячутся и передвигаются незамеченными, что делает их полезными в разведке. Иногда команда охотников тихо уничтожает караулы и патрули, прежде чем те подымут тревогу, что делает последующий натиск основных сил еще более смертоносным. Также охотники следуют за отрядом быстро разбираясь с ранеными гноллами и теми, кто не может поддерживать темп перехода.

ГНОЛЛ ГЛОДАТЕЛЬ

Все гноллы безжалостны и жестоки, но находящиеся в отряде глотатели используют свою быстроту и ловкость, чтоб увеличить свирепость. В начале налета глотатели бродят по краям сил гноллов, надеясь напрыгнуть на врага, который оказался изолирован. Когда глотатель вступает в бой, его клинки и зубы превращают его в смертоносный вихрь, который способен мчаться от одной жертвы к другой как стрела, выпущенная из лука.

ИССОХШИЙ ГНОЛЛ

Банда может двигаться несколько недель, не встретив желанной добычи. Гнолл может есть диких животных для пропитания, но только плоть разумных гуманоидов может утолить бездонный голод, полученный от Йеногу.

Когда банда отчаивается найти еду, члены отряда переходят друг на друга. Тех, кто проиграл в схватке пожирают, однако их служение отряду не заканчивается. Выжившие сохраняют кости павших товарищей, а флинд или вожак стаи могут исполнить ритуал, чтобы Йеногу превратил кости в лояльных последователей, нежить известную как иссохший. Даже переступив порог смерти, иссохшие служат отряду на равных с живыми. Хотя и не такие смертоносные в бою, как воины или охотники, они также безжалостны.

ГНОЛЛОВ ВЕДЕТ КРОВОЖАДНОСТЬ. ЛИШЬ ЗНАМЕНА УДЕРЖИВАЮТ ИХ ОТ ПОЛНОГО ОДИЧАНИЯ. ОНИ ВИДЯТ ЗНАМЕНА ОТ ЙЕНОГУ ПОВСЮДУ, ДАЖЕ В БРЫЗГАХ КРОВИ. ГНОЛЛ, ВЕДУЩИЙ СЕБЯ СТРАННО, СКОРЕЕ ВСЕГО СЛЕДУЕТ СВОЕЙ ТРАКТОВКЕ ЗНАМЕНА.

— ЭЛЬМИНСТЕР



ФЛИНД

Флинд – это исключительно большой и сильный гнолл. Ни в одной охотничьей банде не бывает более одного флинда, и такой гнолл всегда является лидером стаи. Флинд вооружен оружием, благословенным Йеногу: магическим цепом, который ранит тело и разум любого врага, к которому прикоснется.

Из-за того, что флинды так редки, другие гноллы видят в них особых посланцев Йеногу, одаренных острым глазом, выдающим знаменья, и острым слухом, слышащим шепот Йеногу. Каждый день флинд смотрит на знаки вокруг себя и определяет направление движения банды.

В битве гнолл, нанеся смертельный удар флинду, может забрать его кистень, и во вспышке адской энергии ощутить прикосновение Йеногу и сам превратиться во флинда. Смерть или исчезновение флинда по любой другой причине вызывает жестокую междоусобную драку в банде. Иногда в результате появляется новый лидер, расправившийся со своими соперниками, но чаще банда фрагментируется и выжившие расходятся каждый своей дорогой.

КУЛЬТИСТЫ

Изредка банда может включать в себя орков, людей или иных гуманоидов, присягнувших Йеногу. Гноллы относятся к таким культистам как к другим гноллам, воздерживаясь от их убийства, пока те участвуют в резне при обнаружении бандой добычи.

Почти все культисты – одичавшие тронувшиеся умом существа, всего на одну ступень выше плетущихся за отрядом гиен. Они не гноллы и поэтому не получают благословений Йеногу. Однако случаются исключения. Если очень умный или очень способный индивид прислушивается к зову Йеногу, Лорд Дикости может повысить его до руководителя всей группы. Такие чемпионы встречаются редко, но отряд, ведомый таким культистом способен комбинировать гнольскую дикость с человеческим уровнем интеллекта и планирования, совершая деяния, которые лежат далеко за пределами возможностей обычного отряда гноллов.

СОЮЗНИКИ ГНОЛЛОВ

Гноллы воюют против любых встреченных существ, кроме тех, кто посвятил себя Йеногу или тех, то действует сообразно с желаниями и планами Йеногу. Лорд Дикости окрашивает души своих последователей и родственных им существ так, что его гноллы и они узнают друг друга с первого взгляда и не вступают в бой незамедлительно при встрече. Из-за этого банда гноллов может быть укомплектован другими порождениями зла.



ДЕМОНЫ

Клык Йеногу иногда посещает космическое знание, необходимое, чтобы призвать неразумных демонов. Если Йеногу соблаговолит допустить это, отряд пополняется некоторыми из его любимых демонов, обычно баргурами, дретчами, хезроу или мэинами. Лорд Дикости также имеет особые отношения с утробными демонами, которые разделяют его ненасытный голод.

Самым экзальтированным чемпионом Йеногу отправляет в помощь демонических гиен, известных как шусува. Появление шусувы является наградой за недавние триумфы и предвещает большие победы и обильную еду. Шусува защищает самых сильных членов отряда и служит компаньоном сильнейшему Клыку Йеногу в группе.

Больше информации про утробных демонов и шусув приведено в главе 3.

ОХОТНИЧИЙ НАПЕВ

Этот простой символ силы Йеногу был создан небольшим культом лорда демонов, обнаруженным глубоко в лесу. Группа лесорубов, перед лицом голодной смерти и ради выживания, прибегла к каннибализму, и в конце концов попала под влияние Йеногу. Гноллы, на своем языке, напевают подобный мотив во время поиска жертв.

Первый дар — это голод.

Это его благословение.

Это нам зов нести смерть

Второй дар — это смерть.

Смерть доказывает нашу силу.

Смерть изгоняет наш страх.

Третий дар это страх

Мы боимся подвести его.

Мы боимся наступления голода.

УПЫРИ

Упыри появляются из кладбищ и подземелий, по которым прошла банда гноллов, пируя на остатках жертв отряда, и иногда объединяясь с ним. Хотя упыри обычно поклоняются Оркусу, их бесконечный голод может побудить их присягнуть Йеногу.

ГИЕНЫ

Большие стаи гиен следуют за отрядом гноллов, которые со своей стороны их в основном игнорируют. Во время боя они обычно собираются вокруг клыков, желая вкусить чудовищные трансформации и благословение Йеногу.

ЛЕКРОТТЫ

Выведенные во время древних вторжений Йеногу в мир, лекротты крупнее, умнее и быстрее гноллов. Когда одна из них присоединяется к отряду, она не стремится возглавить группу (ведь это вызовет ненужный конфликт) а будет верно служить и защищать лидера. Преданность лекротты Йеногу не менее пылка, чем у любого гнолла, а дела Лорда Дикости для лекротты всегда важнее собственных.

Больше информации про лекротт можно посмотреть в главе 3.

ТРОЛЛИ

Из всех существ, с которыми сталкиваются гноллы, тролли наиболее вероятно присоединятся к ним просто потому, что им нравится образ жизни гноллов. Хищные создания с непомерной стойкостью хорошо вписываются в шаткую структуру банды гноллов.

СОЗДАНИЕ БОЕВОЙ БАНДЫ ГНОЛЛОВ

Для включения отряда гноллов в вашу компанию, или быстрого создания отряда для использования в столкновении, воспользуйтесь таблицами из этого раздела. Делайте броски по таблицам последовательно, определяя название банды, состав и уникальные черты.

Таблица Название Боевой Банды создает названия из двух компонентов. Некоторые отряды становятся достаточно мощными и печально известными, чтоб получить эпитеты от своих врагов, однако только самые мощные флинды и вожаки утруждаются тем, чтобы назвать группу, которую они возглавляют.

Таблица Состав Боевой Банды определяет, сколько гноллов и гиен состоит в группе. Таблица Лидерство Боевой Банды определяет командира отряда (если таковой имеется) и дает модификатор к результатам компоновки: флинд во главе группы удваивает все результаты, а группа без лидера сокращает результаты вдвое.

Сделайте один бросок по таблице Особые Существа, чтоб определить, в каком количестве, и какие именно особые существа входят в отряд. Таблицы Общие Физические Черты и Примечательное Поведение и Тактика добавляют банде отличительной атмосферы. Наконец, таблица Демоническое Влияние добавляет группе абиссальных оттенков: благодаря сверхъестественной связи гноллов с Бездной, их приближение к поселениям может знаменовать странными эффектами, которые поражают местность или жителей за день – другой до штурма поселения.

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ БАНДЫ

кб	1 часть названия	2 часть названия
1	Абиссальные	Герольды
2	Ужасные	Охотники
3	Завывающие	Ублюдки
4	Бешеные	Палачи
5	Гниющие	Опустошители
6	Кричащие	Истребители

СОСТАВ БОЕВОЙ БАНДЫ

Компонент отряда	Количество
Гнолл клык Йеногу	1к4+1
Гнолл охотник	1к4+1
Гнолл глодатель	2к4
Воин (обычные гноллы)	6кб
Гиены	4кб

ЛИДЕРСТВО БОЕВОЙ БАНДЫ

кб	Лидер	Модификатор
1	Флинд	Удвоить
2–4	Гнолл вожак стаи	Отсутствует
5–6	Нет	Ополовинить

ОСОБЫЕ СУЩЕСТВА

к20	Особое существо(ва)
1	1 барлгура
2–5	3кб дретчей
6–8	2кб упырей
9–10	2кб иссохших гноллов*
11	1 хезру
12–13	1к4 лекротт*
14–16	2кб мэйнов
17–19	2к4 утробных демонов*
19	1 шусува*
20	1к3 троллей

* Смотрите главу 3 этой книги для того, чтобы узнать статистику.

ОБЩИЕ ФИЗИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ

к10	Общая физическая черта
1	Рунное клеймо на лбу
2	Костяной пирсинг
3	Ритуальные шрамы
4	Окружены облаками мух
5	Непрекращающийся кудахтающий смех
6	Покрыты странными грибными наростами
7	Ужасное зловоние
8	Горящие огнем глаза
9	Длинные, черные клыки
10	Альбиносы



ПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИЛИ ТАКТИКА

к8	Примечательное поведение или тактика
1	Используют зажигательные стрелы и горящую смолу
2	Используют барабаны и визжащие рога, чтоб сеять страх
3	Пытаются захватить и использовать осадные машины
4	Переносят и распространяют болезни
5	Пленников запирают в клетках и мучают
6	Хватают пленников сетями, чтоб есть их позже
7	У лидера есть могущественный предмет, вроде <i>рога взрыва</i> [horn of blasting]
8	Заклинатель магией контролирует действия

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ

к12	Демоническое влияние
1	Еда и питье портятся
2	Животные становятся бешеными, злобными
3	Случаются ужасные штормы
4	Происходят небольшие землетрясения
5	Жители страдают всплесками краткосрочного безумия
6	Местные приданутся декадансу, чрезмерным возлияниям алкоголя
7	Ссоры перерастают в насилие
8	Друзья предают друг друга
9–12	Ничего

ГОБЛИНОИДЫ: ВОЙСКО ЗАВОЕВАТЕЛЕЙ

Маглубиет – во истину бог завоеваний. Он вселил уверенность в бесхребетных гоблинов. Он растормошил багбиров из ленивой спячки. Он задал ритм громовой поступи легионов хобгоблинов. Маглубиет взял три расы и превратил их в один народ.

В давние времена гоблиноиды отличались друг от друга по вере и по обычаям. Затем пришел маглубиет и завоевал всех, кто встал перед ним, как смертных, так и богов. Боги и герои, которые не склонились его воле, были сломлены и отринуты. Он унизил могущественного хургорбояга, сковал волю несгибаемого хруггека, и заставил подчиниться властного номог-геаю. Кем были гоблины, медвежатники и хобгоблины до того, как их боги склонились перед маглубиетом, уже не важно. Теперь они, прежде всего, последователи маглубиета.

Внешне гоблины, багбиры и хобгоблины отличаются друг от друга как полурослики, дварфы и эльфы. У каждой расы есть свои собственные наклонности, мировоззрение, культура и боги. Но рука маглубиета объединила их вместе, когда он сделал всех их богов частью единого целого. Когда один вид гоблиноидов сталкивается с другим, эти две группы не рассматривают друг друга как незнакомцев или противников. Вместо этого они знают, что самим фактом их встречи маглубиет повелевает им объединиться. Они знают, что это значит, что настало время объединиться в войско.

ГОБЛИНЫ

Гоблины занимают непростую нишу в полном опасностей мире, поэтому они набрасываются на любых существ, которых, по их мнению, они смогут запугать. Хитрые в сражении и жестокие в победе, гоб-

О, Озорной Лис. Мягкие кровати, тёплый реповый пирог – такие приятные воспоминания. Жаль, таверны больше нет. Гоблиноиды разграбили её погребца и сожгли её до тла. Эти бездари совсем не ценят прекрасного.

– Воло

лины жалкие и услужливые в поражении, как и в их собственном сообществе, где низшие касты должны преклоняться перед высшими, и где племена гоблинов пресмыкаются пред другими гоблиноидами.

ХОЗЯЕВА ЗВЕРЕЙ И РАБОВАДЕЛЬЦЫ

Гоблины знают, что они – слабая, не очень умная раса, которую легко подчинят себе более крупные, более умные, более организованные, более свирепые или лучше владеющие магией существа. Их бог в конце концов был побежден маглубиетом, и теперь, когда могущественный призовет их, даже их души принадлежат ему. Именно осознание этого вынуждает их подчинять себе других существ, как только это возможно – жизнь гоблинов коротка.

Гоблины стремятся заманить в ловушку и поработить любое существо, с которым они сталкиваются, но они бегут от противника, который кажется им слишком опасным. В милях вокруг своего логова они понаставили ямы, ловушки и сети, чтобы ловить неосторожных, и когда их охотничьи патрули сталкиваются с другими существами, они всегда ищут способ захватить противников вместо того, чтобы убить их. Гоблины, которые натываются на границу общества, сначала проверяют его обороноспособность, крадя предметы, и, если эти преступления остаются безнаказанными, они начинают красть людей.

Порабощенные существа получают наихудшее обращение, которое гоблины могут дать, не лишая рабов работоспособности. Но гуманоиды и монстры, которые особенно умелы или которые могут оказать необычные услуги, рассматриваются как любимые питомцы (с которыми иногда тоже плохо обращаются).

ХУРГОРБОЯГ: НАДЗИРАТЕЛЬ НАД ВСЕМИ

У гоблинов когда-то было много богов, но единственный, кто пережил господство маглубиета, это безжалостный хургорбояг, известный как надзиратель. Хургорбояг призывает своих почитателей быть хозяевами других. Только владея кнутом, они могут надеяться избежать его удара. Хургорбояг иногда выражает свое присутствие или желание следующими гневными посланиями и магическими благословениями: удар кнута без видимого источника, цепи или веревки, которые перемещаются сами собой, сияющая клетка, которая, как будто запирает его противников или тех, кто вызывает у него недовольство. Почитатели хургорбояга иногда внезапно впадают в депрессию, которая является знаком того, что они так или иначе вызвали недовольство у своего бога. Когда они приходят в себя от этого отчаяния, они хватают кнут хозяина с возобновленным рвением и ищут еще существ, которых они им отделать.

Священный символ хургорбояга – сделанный из кожи желто-красный полосатый кнут. Этот символ власти используется его владельцем против гоблинов низшей касты так же, как и против рабов и врагов. Знания того, как сделать такой кнут, достаточно, чтобы поднять гоблина до касты господ – кнutoбоев. Часто тайну охраняет единственная семья в племени, которая наслаждается престижем и влиянием, потому что контролирует поставки кнутов.



Фактически любое существо, которое можно силой заставить служить, можно найти в племени гоблинов, но крысы и волки присутствуют там почти всегда. И те, и другие живут бок о бок с гоблинами так же давно, как собаки и лошади с людьми, и в обществе гоблинов их содержат для тех же целей.

ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Племя гоблинов имеет четырехуровневую кастовую систему, состоящую из надсмотрщиков, охотников, собирателей, и париев. Статус каждой семьи в племени основан на её важности для выживания племени. Семьи, которые принадлежат к более высоким кастам, удерживают свой статус, не делясь своими знаниями и навыками с другими семьями, а у низших каст есть мало шансов улучшить свое тяжкое положение.

Чужаки, которые не понимают социальную систему гоблинов, иногда удивляются тому, как разные касты взаимодействуют с ними. Один человеческий воин может сплунуть дюжину собирателей, только чтобы затем испытать шок, когда на него злобно нападут два охотника. Пойманная группа захватчиков может висеть в сети, когда десятки гоблинов проходят мимо и не обращают на них внимания, пока не появится группа собирателей.

Кнутобои. В гоблинском племени наибольшую близость к понятию благородства имеет каста кнутобоев – семейства гоблинов, обученные сражаться, и также обладающие ключевыми навыками, такими как стратегия, обустройство ловушек, приручение животных, горное дело, плавка,ковка и религия. Если у племени есть какой-либо заклинатель, он тоже относится к этой касте. Надсмотрщики следуют за вождем племени, и кнута́ми доносят его волю до других гоблинов.

Охотники. Семьи гоблинов, которые умеют пользоваться оружием, но не посвящены в какие-либо другие специальные знания, относятся ко второй по статусу касте в племени. Охотники часто – лучшие ездоки на волках и знают территории, наиболее отдаленные от логова племени. В мирное время они охотятся на дичь, а в бою они служат разведчиками, пехотинцами и кавалерией.

Собиратели. Семьи из третьей касты ответственны за добывание еды из окружающего пространства, беря то, что растет само, или воруют то, что смогут. Собиратели также занимаются сельским хозяйством, которое гоблины способны вести и обязаны проверять ловушки с захваченными людьми и животными. Собиратели обычно не вооружены оружием серьезнее чем лассо или нож, но они часто носят с собой сети, калтропы, лассо и узду для того, чтобы управлять захваченными существами. Эти гоблины готовят для племени, а во времена войны они также ответственны за создание ядов.

Собиратели, и стоящие ниже их парии, в бою очень боятся за свои жизни, полагая, что у кнутобоев и охотников есть специальные знания для того, чтобы выжить. Эти члены низших каст и дают гоблинам их репутацию трусов.

Парии. Некоторые семейства гоблинов, стоящие ниже всех, состоят из самых тупоголовых, наименее образованных и самых слабых гоблинов. Они получают худшие рабочие места: чистить загоны животных, убирать за другими гоблинами и выполнять любые каторжные работы, такие как рытье шахт. Если у племени гоблинов есть рабы, чтобы делать часть этой работы, семьи париев наслаждаются возможностью контролировать и управлять этими существами, у которых вообще нет никакого статуса.

«Буюг» значит «магия» на гоблинском языке. Если вы повстречали гоблинов скандирующих «Буюг буюг буюг», то опасайтесь! Среди них скорее всего скрывается могущественных заклинатель.

— Эльминстер

СИМВОЛЫ СТАТУСА

к20	Символ статуса
1	Сережки и отметки на ушах
2	Рёбра привязанные к волосам
3	Пояс из шкуры енота
4	Гномий ботинок, используемый как шляпа
5	Мешочек с ногами огра
6	Лягушка во фляге
7	Хрупкий шлем, сделанный из яиц топороклюва
8	Кольцо в носу
9	Разрисованные или покрашенные руки
10	Сумка, с жуками для закуски
11	Боевой клич, вытатуированный на груди
12	Щиты из хитина анхега
13	Браслет, сделанный из частей окаменевших гоблинов
14	Особая порода крысы, содержащаяся как домашнее животное
15	Зубы выбиты в определенных местах
16	Плащ из перьев совомеда
17	Шрамы от кнута
18	Пирсинг губы клыком орка
19	Зонтики из мертвых тёмных мантий
20	Плащи из обрывков эльфийского гобелена

СИМВОЛЫ СТАТУСА

Гоблины любят символы власти, поэтому вождь племени часто берет такие атрибуты всюду, куда он или она идет. Такой символ может иметь обычную форму, как корона или трон, но также может быть и особенным предметом, как волчье седло с высокой спинкой или цветные ботинки. Касты в племени также имеют символы, указывающие на членство или родство, но эти символы редко значат одно и то же в разных племенах и редко о чем-либо говорят другим существам. Некоторые возможные символы положения в обществе даны в таблице символы статуса. Каста или босс могут демонстрировать больше чем один из предметов.

Буюги

Заклинатели среди гоблинов встречаются редко. Гоблинам как правило не хватает интеллекта и терпения, необходимых чтобы изучать и практиковать волшебство, и у них плохо получается даже когда у них есть доступ к необходимым тренировкам и знаниям. Чародеи реже встречаются среди гоблинов, по сравнению с другими расами, а хургорбую, похоже, не нравится делиться своей божественной силой со своими последователями. И хотя многие гоблины готовы отдать что угодно в обмен на способности колдуна, покровители, которые могут дать такую силу, знают, что гоблин вряд ли сможет выполнить свою часть сделки.

Кто главный?

Гоблины приняли модель управления своими племенами в соответствии с законами кнута, установленными их богом – хургорбуюгом, то есть у каждого племени есть лидер, который единолично правит. Но, как и во многих тираниях, кончина лидера часто приводит к хаосу до прихода к власти нового. Иногда у вождя гоблинов хватает предусмотрительности, чтобы объявить своего преемника, как правило ребенка или другого члена семьи, которому вождь может доверять. Но подобный выбор не всегда предотвращает безумную борьбу за влияние и союзников, или тайные интриги и прямую борьбу за титул. Чаще всего, в такой борьбе побеждает представитель другой семьи из касты кнубоев, а любые союзники предыдущего вождя считают, что им повезло, если их единственное наказание – понижение до касты париев.

Иногда другое существо берет на себя управление племенем гоблинов, убивая или поработав нынешнего вождя и запугивая большую часть племени. Если существо является глупым, как тролль или огр, гоблины из низших каст почитают его, но вскоре гоблины из высших каст начинают думать, что тот кто будет давать советы новому лидеру, сможет действовать как настоящий вождь. Если существо не поддается на такие манипуляции, племя подчиняется новому тирану, лучше перетерпеть нового правителя, чем восстать против него и называться предателем.

Даже когда рождается гоблин со способностью стать магом, знание и талант, необходимые для продолжения традиции редко сохраняются больше чем на несколько поколений. Поскольку у них так мало опыта в магии, гоблины не делают различия между его видами. Для них любое волшебство – «буюг», а это слово – часть названия, которое они дают любому практикующему магию. Гоблин с доступом к буюг становится кнубоем и часто может подняться до места вождя.

Заклинатель Буюг. Этот гоблин прислуживал хобгоблинскому волшебнику, тайком заглянул в книгу заклинаний своего хозяина и выучил небольшое волшебство, подражая жестам и словам, которые он помнил. Гоблин может наложить случайное заклинание волшебника 1 уровня раз в день. Интеллект – его базовая способность для колдовства.

Носитель Буюг. Этот гоблин нашел волшебный предмет (ожерелье огненных шаров, обруч сжигания, и т.п.) и выучил, как его использовать.

Кнут Буюг. Хургорбуюг решил даровать этому гоблину силу, которая позволяет ему доминировать над другими. У этого гоблина есть 1к3 других гоблинов, которые по-рабски повинуются его приказам.

Раб Буюг. Этот гоблинский колдун служит покровителю, который примет плату плотью, если гоблин не делает как пообещал. Часто этот покровитель – шабаш карг, играющий роль вождя племени, изверг, который нашел путь в мир, или бессмертный покровитель, такой как лич или вампир. (Подробнее о бессмертных покровителях см. Путеводитель Приключенца по Побережью Меча.) Используйте стат-блоки одного из колдунов из приложения В, чтобы описать этого гоблина, добавив тёмное зрение и шустрый побег, характерные для всех гоблинов.

Нилбоги: могущественные проказники

Нилбог («гоблин» наоборот) это гоблин, одержимый духом озорного бога-шутника. Даже при том, что гоблины находятся на дне иерархии войска гоблиноидов, угроза появления нилбога в их рядах мешают багбирам и хобгоблинам слишком жестоко обращаться со своими меньшими братьями.

Нилбог не использует свои способности без разбора. Его можно умиротворить, если дать ему удобное жилье, хорошую еду и свободу действий, чтобы он делал, что хочет, в таком случае он не использует свои силы.

Хобгоблины придумали, как защититься от появления нилбога: самому надоедливому и грубому гоблину в войске дают титул шута. Этот гоблин бездельничает в штабе военачальника хобгоблинов, вольный вести себя как пожелает, без риска получить наказание или упрек.

Для получения дополнительной информации о нилбогах, см. Главу 3 этой книги.

Буяг Буяг Буяг. Этот гоблин – чародей дикой магии, каждое заклинание которого, включая заговоры, сопровождается волной дикой магии. Используйте статблок **мага** из *Бестиария*, чтобы описать этого гоблина, добавив темное зрение и шустрый побег, характерные для всех гоблинов. Каждый раз, когда гоблин накладывает заклинание, оно сопровождается волной дикой магии; совершите бросок по таблице Волна Дикой Магии из *Книги Игрока*, чтобы определить эффект дикой магии.

ЛОГОВО ГОБЛИНОВ

Племена гоблинов селятся в скрытых долинах, темных лесах и в подземных пещерах и туннелях. Способные шахтеры и ремесленники, они стремятся обосноваться в местах, где можно добыть сырье чтобы сделать оружие и броню. Их потребность в железе и других металлах иногда втягивает их в конфликт с другими расами, но чаще гоблины получают то, что им нужно, занимая шахты, брошенные другими расами и роаясь в глубине истощившихся жил.

Когда гоблины расширяют шахту, они роют узкие туннели, похожие на кроличьи норы. Гоблины живут и в этих туннелях, и на поверхности снаружи. Они охраняют территорию в несколько миль вокруг шахты, отсылая патрули охотников, экипированных военными горнами и используя волков как сторожевых псов, чтобы поднять тревогу при вторжении.

Окрестности. Территория вокруг логова гоблинов имеет некоторые признаки, большинство из которых не так-то просто заметить. Стаи волков, союзных гоблинам, эффективно охраняют периметр, не выдавая тот факт, что поблизости живет племя гоблинов. Охотники занимают сторожевые посты на высоких деревьях и на высоких скальных уступах, откуда они могут осматривать ландшафт, оставаясь незамеченными. На любом очевидном пути через территорию (долина, расчищенная тропа или река) может быть устроена засада, где гоблинские силы схватят злоумышленников. В таких местах также могут быть установлены ловушки, такие как сети, капканы или замаскированные ямы, собиратели регулярно проверяют их на наличие новых рабов. Район также включает кладбища для каждой касты, всегда располагаемые вдали от логова.

Внешняя часть логова. Любой достаточно умелый или везучий, чтобы пройти через территорию племени гоблинов необнаруженным, вероятно, наткнется на следы обитания, или даже гоблинов-рабочих и гоблинов, которые их охраняют.



Если логовище было построено вокруг шахты, поблизости будут печь для выплавки и кузница племени. У лесного логова, скорее всего, поблизости будут штабеля бревен (и соответствующие инструменты). На подходящей местности гоблины могут оставить немного земли для простого земледелия (выращивание грибов и тыкв). Если в логове для всех не хватает места под землей, то собиратели и парии селятся в хижинах на поверхности, недалеко от их мест работы.

Внутренняя часть логова. Идеальное место для логова гоблинов – заброшенная шахта, имеющая два или три больших помещения и несколько поменьше, соединенный туннелями. В таком месте племя может защитить своё самое ценное имущество, и обеспечить себе скромные удобства. У большинства логов есть только один вход, но гоблины могут устроить много запасных туннелей, уходящих далеко от этого места.

Вблизи от входа, если есть подходящее место, гоблины устраивают волчье логово. Животные приходят и уходят, когда им хочется, когда гоблины их не используют. Любой туннель в логове, вырытый ли гоблинами или нет, вероятно, будет снабжен ловушкой, как правило такой, которая не только ранит врага, но и разрушит проход.

Открытые общие пространства в логове нужны по разным причинам, и гоблины для этих целей могут высвободить помещение если потребуется. Рабы и прирученные монстры содержатся в большом помещении с ограниченным доступом, чтобы их легче было охранять. Босс племени может потребовать себе пространство для, своего рода, тронного зала. Кнутобои и охотники племени занимают другие пещеры и помещения, наслаждаясь комфортом и безопасностью подземной жизни в качестве награды за их статус и ценность для племени.

БАГБИРЫ

Багбиры фигурируют в страшилках многих рас – громадные, волосатые твари, которые крадутся в тени, тихо как кошки. Если вы будете идти по лесу один, то багбир протянет свои лапы из кустов и задушит вас. Если вы ночью отойдете слишком далеко от дома, то багбиры схватят вас, чтобы сожрать в своей берлоге. Если багбир отрезает вам голову, ваша душа остается запертой внутри, и багбиры используют вашу голову, чтобы магически повелевать всеми, кого вы когда-либо знали.

Жуткие истории вроде этих, несут в себе долю правды. Багбиры, нападая, действительно полагаются на скрытность и силу, предпочитая действовать ночью. Они действительно собирают головы вражеских лидеров, но настолько же маловероятно, что они действительно будут есть врагов без разбора, как то, что это будут делать люди. Багбиры, скорее всего, не нападут на одинокого путника или заблудившихся детей, если это, конечно, не принесёт им какую-либо пользу. С точки зрения остального мира, их агрессивность и дикость к счастью компенсируются их редкостью и ленивостью.

ЛЕНИВЫЕ И ЖЕСТОКИЕ ТУНЕЯДЦЫ

Вне боя багбиры проводят большую часть своего времени отдыхая или подрёмывая. Они почти совсем не занимаются ремеслом или сельским хозяйством, или как-то иначе делают что-либо значимое. Они заставляют более слабых существ выполнять их приказы, а сами тем временем расслабляются. Когда превосходящая сила попытается заставить багбиров служить, они попытаются сбежать, вместо того, чтобы выполнить работу или противостоять противнику. Даже состоящих в войске гоблиноидов и участвующих в войне багбиров часто нужно будить и подкупать, чтобы заставить их выполнять свои обязанности.

Эта лень не позволяет понять то, насколько злы эти существа. Багбиры способны впадать в припадки невероятной ярости, используя свои мускулистые тела для точного, быстрого и безжалостного избивания. По своей сути, багбиры – засадные хищники, привыкшие к длительным периодам бездеятельности, нарушаемым кратковременными вспышками смертоносной активности. Хотя они могут быть свирепыми, багбиры не приспособлены для длительной активности.

МЕНТАЛИТЕТ БАНДЫ

Так как багбиры – не очень плодовитая раса, вся их популяция малочисленна и раскидана в широкой области. Багбиры живут семейными группами, которые действуют скорее, как банды. В группе как правило не больше дюжины особей, в основном родных братьев и сестер и их пары, а также немного потомства и пара стариков. Банда живет внутри и в окрестностях небольшого огороженного места, часто естественной пещеры или старой берлоги медведя, и у них может быть дополнительное логово в другом месте на их территории, которую используют временно, когда идут в длительный поход за едой.

В хорошие времена банда багбиров сплочена, и ее участники хорошо сотрудничают, охотясь или заугивая другие существа. Но когда удача отворачивается от банды, её члены становятся эгоистичными, и могут саботировать друг друга, чтобы подавить противников или изгнать более слабых или непопулярных участников, чтобы сохранить остальную часть банды сильной. К счастью для расы в целом, даже у юных и пожилых багбиров есть способность в одиночку выжить в дикой местности, и изгнанный член банды может в конечном счете присоединиться к другой группе.

Не смотря на свою природу, влияние багбиров на окружающий мир не сильно больше, чем у стаи волков. Они существуют, создавая простые инструменты, охотясь и собирая еду, и банды иногда мирно сходятся, чтобы обменяться между собой товарами и членами банды.

ЗЛОЕ ПОКЛОНЕНИЕ ЗАЫМ БОГАМ

Багбиры поклоняются двум богам: братьям Хругтеку и Гранхулу. Хругтек – внушающий страх старший брат, обладающий легендарной силой и мастерством в бою. Багбиры полагают, что их сила и храбрость происходят от него. Коварный Гранхул – младший брат, и истории багбиров рассказывают, что он одарил их скрытностью, но взамен он высосал их энергию, чтобы багбиры спали вместо него в своих берлогах, в то время как он будет вечно бдительным и бодрым.

Согласно легендам багбиров, Хругтек и Гранхул часто сражаются бок о бок, охотясь на все, с чем они сталкиваются, как и позволяет им их право сильнейшего. Хругтек забирает головы тех, кого он убивает и насаживает их на колья в своем логове, где они молят его о милосердии и восхваляют его силу. Гранхул присматривает за Хругтеком, когда тот спит, но, если он должен быть в другом месте, он шепчет команды отрезанным головам, чтобы они разбудили Хругтека, если ему будет угрожать опасность.

Багбиры восхищаются качествами обоих братьев. Из-за Хругтека они считают, что отвага и физическое превосходство — это их естественное состояние. Благодаря Гранхулу они могут использовать свой размер и силу, чтобы работать тайными убийцами вместо того, чтобы слоняться по округе как огры.

Заугивания, убийства и участие в сражениях – для багбиров это священные действия. Удушение застенног врасплох противника и нанесение поражения противнику в открытом бою считаются актами почитания богов, также как дварфы считают, чтоковка металла является священнодействием для Морадина.

Багбиры признают двух других богов, которых они презирают и боятся: Маглубиет и Скиггарет

Маглубиет – глава пантеона гоблиноидов, вынудил обоих братьев подчиниться его власти, но вместо того, чтобы убить их, он проявил милосердие и даже счел их достойными свободы – под его управлением – так, чтобы багбиров смогли продолжить использовать свои таланты против его врагов. Багбиры понимают, что, чья Хругтека и Гранхула, они также отдают дань Маглубиету, даже при том, что они открыто не воздают должное своему повелителю. Когда багбиров призывают присоединиться к войску, они полагают, что Маглубиет снова загнал братьев в божественное сражение, и они чтят своих богов, следуя их примеру

Скиггарет – это страшилка багбиров, столь же ненавистный и ужасный для них, как сами багбиров в глазах многих других рас. Его имя редко произносят, причем всегда шепотом. Влияние Скиггарета проявляется время от времени, когда багбиры вынуждены действовать трусливо; багбир, который знает или чувствует, что находится в смертельной опасности, впадает в своего рода безумие и делает что угодно, чтобы остаться в живых, включая попытку убежать. Багбиры полагают, что это чувство страха появляет-

ся из-за того, что в них вселяется Скиггарет, они не любят испытывать это чувство. После того, как безумие прошло, багбиры не думают о вещах, которые делали в присутствии Скиггарета. Разговор об этом может призвать его назад.

Благословения Богов Багбиров

Для багбиров шаманы и священники бесполезны. Никому не надо говорить им, чего хотят их боги. Если боги-братья сердятся на них, они сообщают багбирам об этом вспышками молний (Хруггек) либо ослепляя их или убивая (Гранхул). Багбиры поклоняются своим богам, просто охотясь на других существ и не используя никаких других церемоний, чтобы оказать почтение – с одним исключением.

В акте почитания, который также иногда привлекает благосклонное внимание их богов, багбиры отрубят головы побежденных противников, отрезают или пришивают открытыми веки, и оставляют рты висеть открытыми. Головы затем насаживают на колья или подвешивают на веревках вокруг логова медвежатников. Сами головы – трофеи, которые чтят Хруггек, а их всегда открытые глаза – уважение к никогда не спящему Гранхулу.

Головы лидеров и могущественных противников являются особенно священными, и преподнёсшая такой трофей банда багбиров может получить особый дар. Банда, которая снискала расположение Хруггек и Гранхула таким образом, может обнаружить, что голова кричит, когда враг подойдет слишком близко (подобно заклинанию *сигнал тревоги [alarm]*). Иногда головы людей, у которых есть информация, нужная багбирам, рассказывают свои секреты попеременно с плаксивыми мольбами о милосердии (как при заклинании *разговор с мертвыми [speak with dead]*).

Хобгоблины

Война – источник жизненной силы хобгоблинов. Её слава – мечта, которая вдохновляет их. Её ужасы не являются им в кошмарах. Трусость для хобгоблина страшнее смерти, поскольку они несут свои деяния при жизни в посмертие. Погибший героем – навеки герой.

Молодые хобгоблины начинают военную службу, как только научатся ходить, и отвечать на призыв на построение, как только они овладеют своим оружием. Каждый легион хобгоблинского сообщества всегда готов к войне.

Одна полезная уловка: если вы столкнетесь с багбиром, у которого на шипы воткнуты отрубленные головы-трофеи, произнесите заклинание, позволяющее головам заговорить. После этого вы сможете заставить делать багбира почти что угодно.

– Эльминстер

Брутальная цивилизованность

Хобгоблины придерживаются высоких норм воинской чести. Раса имеет долгую историю общих традиций, записанных и пересказываемых, чтобы сохранить эти знания для следующих поколений. Когда хобгоблины не ведут войну, они занимаются сельским хозяйством, строительством и практикуются в воинском и колдовском искусствах.

Эти признаки цивилизованного общества плохо скрывают ту жестокость, которую практикуют хобгоблины в отношении друг друга и доводят до совершенства в отношении других рас. Наказание за нарушение законов хобгоблинов быстро и беспощадно. Красота у хобгоблинов ассоциируется только с изображениями конфликтов и войны.

Железной хваткой их философия удерживает их сердца, делая хобгоблинов слепыми к достижениям других народов. У хобгоблинов не хватает уважения или терпения для искусства. Они оставляют в своей жизни мало места радости или отдыху, и поэтому у них нет запаса веры, чтобы воззвать к нему в отчаянном положении.

Суровые Боги

Хобгоблины поклоняются двум богам, уникальным для их расы, единственным оставшимся в живых из их пантеона, который был подкошен Маглубиетом так давно, что хобгоблины уже не помнят имена павших богов. Номог-Геая – старший из двух и чаще почитаемый. Он воспринимается как стойкий, хладнокровный и тиранический лидер, и хобгоблины полагают, что он ожидает такое же поведение от них. Баргривйек – бог долга, единства и дисциплины, и он, как думают, радуется проявлению этих принципов.



В историях, что хобгоблины рассказывают друг другу, Баргривйек служит заместителем командира Номог-Геаи. Номог-Геая предпочел бы, чтобы эту должность занял кто-то более похожий на него, но Баргривйек был единственным, кто у него остался после завоевания Маглубиетом. Хотя оба божества в конечном счете подчинены Маглубиету, великий бог позволяет им сохранить часть своего влияния на хобгоблинов, потому что их философия соответствует его собственной.

Хобгоблины не строят храмы своим богам, чтобы они не вызвали недовольство Маглубиета, но некоторые священники ухаживают за маленькими святынями и рассказывают легенды о своих богах. Священники Номог-Геаи всегда используют его любимое оружие, длинный меч и ручной топор. Они ответственны за боевую подготовку, а также за обучение стратегии и тактике. Священники Баргривйека владеют его символом, цепом с покрашенным белой краской биллом. Они служат как полиция в обществе хобгоблинов, вынося суждения о чести, разрешая споры и другими путями обеспечивая дисциплину.

РАНГ, СТАТУС И ЗВАНИЕ

Как в любой строгой военной иерархии, у каждого хобгоблина в легионе есть ранг, от военачальника вниз через кадровых офицеров к солдатам, которые составляют большую часть его численности. Эти ранги и, чаще всего используемые, соответствующие им звания, следующие:

1-ый ранг: Военачальник	5-ый ранг: Копье
2-ой ранг: Генерал	6-ой ранг: Кулак
3-ий ранг: Капитан	7-ой ранг: Солдат
4-ый ранг: Смертельный Топор	

Легион организован в отряды, называемые знаменами, каждое из которых состоит из группы взаимосвязанных семей. Члены знамени живут, работают и сражаются вместе, и у каждого знамени есть собственный статус в легионе, который отражает власть его офицеров. Например, капитаны знамен более высокого статуса могут ожидать, что их приказам будут следовать капитаны любых знамен более низкого статуса.

Ранг и ответственность не обязательно соразмерны от одного легиона другому или даже между знаменами в одном и том же легионе. Фаланга пехотинцев во главе с капитаном в одном легионе может состоять из двухсот бойцов, в то время как в другом её численность только двадцать бойцов. У одного знамени может быть четыре воина верхом на воргах во главе с кулаком, в то время как кулак в другом знамени того же легиона может возглавлять десять всадников. Если какой-либо ранг не выполняет свое предназначение в легионе, военачальник устраняет его из иерархии, чтобы максимизировать эффективность.

СВЯЗАННЫЕ ЧЕСТЬЮ, КОРОНОВАННЫЕ СЛАВОЙ

Продвижение в ранг происходит в результате достижения славы, но при достижении чего-либо, хобгоблин должен при этом соблюдать кодекс чести своей расы.

Слава может быть заработана открытием больших ресурсов (как обнаружение новой железной жилы или сильного магического предмета), прекрасным исполнением (написать и исполнить прекрасную балладу о легионе), проектируя и строя значимое укрепление или памятник, и другими средствами. Но самое большое уважение припасено для тех, кто заработал свою славу в сражении. В теории военная удача может поднять знамя, занимающее самое низкое место в легионе, до самого высокого статуса. На практике военачальники тщательно размещают себя и свои знамена, чтобы одерживать самые крупные победы в любом конфликте, и они делают возможности и обязанности между знаменами из политических соображений.

КРОВАВЫЕ СИНIE НОСЫ

Хобгоблины иногда рождаются с ярко-красными или синими носами. Это считается признаком силы и потенциала. Сине- и красноносые хобгоблины получают привилегированную подготовку, и как следствие, они занимают более высокое положение в обществе хобгоблинов.

Носы всех хобгоблинов становятся более яркими, когда они разгневаны или взволнованы, так же, как щеки людей вспыхивают от эмоций.

У каждого легиона хобгоблинов различные кодексы чести и законы, но все они следуют несколькими общими предписаниями, которые стоят в основе чести хобгоблина.

Выполнять приказы. Выполнение приказов без вопросов важно на поле боя, и хобгоблины также следуют этому утверждению и в мирное время, чтобы поддерживать стабильность в своем обществе. Хобгоблины не уклоняются от выполнения приказа, даже зная, что он приведет к смерти, если это принесет славу знамени или легиону.

Чтить Богов. Хобгоблины регулярно поклоняются божествам, оставшимся после завоевания Маглубиетом. Идолы Номог-Геаи, а также штандарты и флаги с его изображением или символом, получают поклон или приветствие всегда кроме чрезвычайных ситуаций. Миротворцы Баргривйека получают должное уважение независимо от статуса знамени или ранга. Конечно, на призыв Маглубиета к завоеванию, хобгоблины всегда откликаются.

Не терпеть и не наносить оскорблений. Как приличествует их воинственному характеру, хобгоблины полагают, что любое оскорбление требует ответа. Соответствующая (и несколько ироническая) показная вежливость и любезность, которую они демонстрируют друг другу, позволяет им избежать конфликтов в повседневной жизни. Та же самая форма «любезности» часто расширяется и на другие расы с которыми у хобгоблинов есть деловые отношения, к большому удивлению посторонних. Когда такое отношение не взаимно, то отношения могут стремительно испортиться.

Вознаградить славные деяния. Хобгоблины никогда не отказывают в продвижении в статусе знамени, которое это заслужило, и при этом они не отказывают в получении более высокого ранга отдельному бойцу. Если знамя достигло большой славы в сражении, но почти уничтожено, горстка выживших вступает в другое знамя, беря их название знамени и цвета наряду со своими, и получая руководящие должности в группе.

Защищать легион. Хобгоблины заботятся больше о выживании их легиона, чем о других особях их собственного вида. Два легиона могут сражаться за территорию, ресурсы или власть, или просто из гордости. Такая вражда может длиться поколения, в продолжающемся цикле возмездия. У каждого легиона есть список обид против любого другого, о котором он знает, и любые легионы, встречающиеся впервые, сразу же рассматривают друг друга с враждебностью. Только действительно великий военачальник может вынудить легионы сотрудничать как единая армия, если Маглубиет не создал войско.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ТЕНИ

Некоторые хобгоблины овладели системой рукопашного боя, называемой Путём Железной Тени. Его последователи известны как Железные Тени. Они служат войсками тайной полиции и шпионской сетью в обществе хобгоблинов. Статистика для типичного хобгоблина Железной Тени может быть найдена в главе 3.

Железные Тени вербуются из всех рангов общества хобгоблинов. Они отвечают только перед священниками Маглубиета, и используют свои способности к скрытности, маскировке и рукопашному бою, чтобы подавить потенциальные восстания и предательство прежде, чем восстание удастся.

У этих хобгоблинов есть способность, управляя магией тени, скрывать свою истинную сущность, создавать отвлекающие иллюзии, и перемещаться от одной тени к другой.

Когда они действуют в открытую, они носят маски, которые напоминают искоса смотрящие лица дьяволов. Как приличествует их роли в обществе, они получают надеждающее уважение от всех других хобгоблинов, которых встречают на пути.

АКАДЕМИЯ РАЗРУШЕНИЯ

Хобгоблины знают ценность тайной магии в войне. В то время как другие культуры рассматривают магию как личное призвание, даже просто попытаться овладеть которым могут только немногие избранные, хобгоблины практикуют массовость и устраивают проверки, чтобы выявить каждого потенциального заклинателя в своих рядах.

Академия Опустошения – институт хобгоблинов, созданный для заклинателей. Ее членов посылают за границу, чтобы проверить молодых хобгоблинов. Те, кто показывает способности к магии, вступают в академию, привозятся в скрытую школу, и подвергаются строгому режиму тренировок, упражнений и исследований. С точки зрения академии, каждый молодой студент – потенциально новый опустошитель, предназначенный для того, чтобы перековать его в оружие войны.

Опустошители–хобгоблины имеют скудные знания и видят мало пользы в заклинаниях, которые бесполезны на поле битвы. Им преподают мощные, разрушительные заклинания и также они изучают основные принципы волшебства воплощения. Смерть и разрушение, которые они вызывают, достойны таких же больших почестей, как и чинимые обычными воинами. К счастью для их врагов, опустошители редко используют изощренную тактику, действуя по существу, как мобильная артиллерия. Они могут пустить в ход огромную силу, но редко показывают универсальность и изобретательность заклинателей эльфов и людей. Некоторые самостоятельно становятся действительно опытными тактиками, и нет ничего необычного в том, что они дослуживаются до военачальника легиона.

Статистика для типичного хобгоблина опустошителя приведена в главе 3.

ЛОГОВО ХОБГОБЛИНОВ

Когда хобгоблины не в движении, у них есть устойчивый образ жизни и общество, где они могут вырастить новые поколения, обучить их, и подготовиться к будущим сражениям. Если поблизости мало врагов, и у хобгоблинов легиона есть место, чтобы расселиться, члены каждого знамени могут жить в отдельном месте, фактически их собственном поселении, с всадниками на воргах и воронами в качестве посыльных, обеспечивающих связь между местами дислокации.

На землях под властью других гуманоидов, хобгоблины селятся в старых подземельях или руинах, где они могут скрыть свою численность и держать свое присутствие в секрете. Такое расположение не желательно, потому что пространство в таких случаях в дефиците.

Постоянные Посетители. Если легион хобгоблинов ищет место, чтобы пустить корни, его первоначальный выбор – отдаленная область, имеющая достаточное количество ресурсов или которая может быть улучшена, чтобы удовлетворять потребностям хобгоблинов. Земля для ферм или пастбищ желательна, как и доступ к древесине, камню, или металлической

Хобгоблины – нестигаемые солдаты, верно следующие строгой тактике и приказам. Я больше опасаясь их менее предсказуемых разведчиков и шпионов.

– Вола

руде. Если хобгоблины находят место, которое отвечает всем требованиям, они строят стационарные сооружения, такие как кузницы и лесопилки, показывая свое намерение остаться либо пока все ресурсы не будут собраны, либо пока Маглубиет не призовет их к войне. Если хобгоблины заинтересованы вести дела с внешним миром, они могут установить торговый пост на краю их территории, куда другие могут приезжать для торговли.

Стоит, кто идет? Логово хобгоблинов больше всего напоминает военную базу. Его всегда хорошо охраняют, одиночными ли часовыми на деревьях или каменной башней с полным гарнизоном войск. Если пространство позволяет, большие площади выделяются для использования в качестве учебных полигонов, плацов, стрельбищ, боевых арен и подобных сооружений для подготовки к войне. Памятники, как правило статуи и колонны, установлены вокруг этих областей, чтобы напоминать легиону о бывлой славе.

Штаб каждого легиона включает в себя командный центр, где военачальник встречается с лидерами знамен и другими командирами. В комплексе или где-нибудь недалеко от него расположена Аллея Славы – дорога, река, туннель, или долина, по обе стороны от которой преданы земле павшие герои, каждое захоронение имеет надпись с указанием знамени, ранга и подвига похороненного.

Казармы войск аскетичны, но достаточны, также они имеют необходимые стойла и лежбища для содержания животных легиона и зверей. Легионы, у которых есть потребность в таких удобствах, также выделяют место для библиотеки, которая может также использоваться для обучения и тренировок в магии. Если в логове хобгоблинов есть тюрьма, это обычно – маленькая камера, куда сажают на короткий промежуток времени перед суровым судом хобгоблинов.

ВОЛЯ МАГЛУБИЕТА БУДЕТ ИСПОЛНЕНА

Когда Маглубиет завоевал богов гоблинов, он научил гоблинов бояться его жестокости. Они кланялись ему в лицемерных поклонах, а затем оборачивали свой бесслышный гнев на других, становясь мелкими тиранами. Когда Маглубиет завоевал богов багбиров, он преподавал им практичность равнодушной жестокости. Когда Маглубиет завоевал богов хобгоблинов, он знал, что должен взять хобгоблинов в жовые рукавицы. От него они научились дисциплине, и таким образом они стали естественными лидерами всех гоблиноидов.

Гоблиноиды связаны вместе тем, что Маглубиет покорил их богов. Все они обновленно боятся гнева Маглубиета, но каждый выполняет волю Могущественного по-своему. Гоблины как правило бегут от очевидных угроз, и хобгоблины часто организуют заград-отряды и силой принуждают их. Багбиры неохотно выполняют требования хобгоблинов помочь, и зачастую их нужно подкупать трофеями, алкоголем, снаряжением или отрезанными головами вражеских лидеров – особо ценный подарок. Хобгоблины, действующие самостоятельно, остаются в своих фортах, занимаясь своей внутренней политикой, рангами и вопросами обороны, но, когда они встречают гоблиноидов другого вида (или находят их), это рассматривается всеми как божественный знак – Маглубиет собрал их с великой целью.



Призыв к войне: формирование войска

Когда три вида гоблиноидов объединяются в войско, их новая социальная и военная структура существенно изменяется по сравнению с таковой, когда они по отдельности.

Лидеры на словах и на деле. Хобгоблины формируют основу новой культуры, принимая большинство лидирующих ролей и действуя как сильный центр в любых военных действиях. Хобгоблины, которых призывают собрать войско, загораются достижением этой цели, действуя фанатично и без промедления.

Когда несколько легионов собираются в войско, у каждого из этих легионов есть отдельный статус, как у каждого знамени в легионе. У легиона военачальника войска самый высокий статус, и военачальники более низкого статуса понижаются до звания генералов. У члена самого низкого по статусу знамени в легионе военачальника более высокое положение, чем у члена знамени других легионов, имеющих тот же ранг, но генерал во главе другого легиона все еще превосходит всех в легионе военачальника за исключением самого военачальника.

Хобгоблины в легионе откладывают свою враждебность к другим легионам, когда формируется войско. Военачальники конкурирующих легионов не стремятся свергнуть лидера войска, если война идет успешно. Каждый легион записывает все оскорбления, нанесенные ему во время членства в войске, и когда войско расформируется, эти ссоры снова выходят на передний план.

Скрытые штурмовики. Багбиры в составе войска служат особым подразделением шпионов, убийц и телохранителей, отчитываясь напрямую командованию войска, а не другим представителям своего вида.

Иногда их хобгоблинские командиры считают целесообразным оснащать отряды багбиров улучшенным снаряжением, таким как копья с металлическим наконечником вместо каменного, или кольчужными рубашками вместо обычной шкурной брони. Багбиров никогда не снабжают дальнобойным оружием (которым они отказываются пользоваться) и тяжелой броней (которая ставит под угрозу их скрытность).

Если некоторые багбиры демонстрируют особый талант в каком-либо аспекте боя или в уловках, хобгоблины могут разделить их на отряды, которые используют эти навыки с большим эффектом (см. врезку «Спецназ багбиров»).

Не должно остаться других богов

Гоблиноидов с юного возраста приучают рассматривать всех богов, кроме их собственных, как меньших лживых существ. Их учат, что Маглубиет – единственный истинный бог, и мир будет рушиться из-за хаоса и отчаяния, пока однажды он не покорит все пантеоны. Гоблиноиды питают особую ненависть к жрецам вражеских божеств, фокусируясь на них в сражении и оскверняя их храмы всякий раз, когда у них есть возможность. Является ли божество добрым, злым, или нейтральным – несущественно. Все боги кроме Маглубиета и его слуг – ложны и должны быть уничтожены.

Подневольные Маленькие Тираны. Одним из первых шагов хобгоблинов, когда к войску присоединяется племя гоблинов – переобучение собирателей и парий в солдат, фактически поднимая статус этих гоблинов до охотников и сокращая количество каст в войске до двух. Лидеры и религиозные деятели племени все еще поддерживают часть своей власти, но даже рядовой хобгоблин или медвежатник может отдать приказ вождю гоблинов, и вождь должен подорваться и исполнять приказ или, как это часто бывает, немедленно наорать на других гоблинов, приказывая сделать это за него.

Гоблины, которые призваны в войско, смиряются со своей судьбой – Маглубиет может загребовать их души для вечной войны в Ахероне. Смирившись, они становятся безрадостными и не проявляют никакой жалости к тем скудным жертвам, что попадают в их власть, обычно используя рабов как чернорабочих, а монстров заставляют служить как боевых зверей. Когда возникает необходимость, они также служат следопытами, подрывниками во время осад и фронтовыми стрелками.

Вспомогательные подразделения. Войско редко состоит только из гоблиноидов, особенно если оно было на марше некоторое время. В дополнение к всадникам на волках и воргах и стаям пронзительно кричащих воронов, войско может привлечь или принудить к службе много видов существ. Некоторые варианты:

- Низкая, двухколесная тачка, загруженная маленькими деревянными клетками с куролисками
- Гидра с гоблинами, едущими на каждой голове, которые направляют зверя, управляя обзором его зашоренных глаз.
- Бывшие рабы, зачастую солдаты, которые когда-то сражались против войска, и которые теперь сражаются вместе с войском, чтобы получить лучшее обращение и защитить любимых, удерживаемых в плену.
- Ползающий падальщик, которого оседлали сразу несколько гоблинов и управляемый гоблином погонщиком, использующим длинную палку, чтобы держать фонарь вне досягаемости его шупалец.

ВОЙСКО НА МАРШЕ

Войско гоблиноидов, которое готово к войне, не ждет врага, чтобы прийти к нему на порог. В погоне за большей славой для Маглубиета лидеры войска поддерживают армию в движении, иногда оставляя малочисленные гарнизоны (как правило гоблиноидов одного вида), чтобы охранять территорию, которую нужно удержать.

Войско обычно движется ночью, с дозорными, которые несут посыльных воронов, движущимися впереди, сзади, и с обеих сторон от главной группы. Вороны могут различать людей с большой высоты и ориентироваться на больших расстояниях. Таким образом, ворон может прилететь обратно к основной части, когда его выпустил кто-то из передовой группы, и может быть отослан снова, чтобы найти того, кто выпустил его, чтобы доставить ответ.

Большая часть армии движется пешком, но едущие на волках гоблины и на воргах хобгоблины также составляют существенную часть сил. Хобгоблины могут ехать на лошадях или других ездовых животных, которых они смогут получить, таких как гиппогрифы, топороклювы или гигантские стервятники. Багбиры не ездят верхом, но они не против поездки в хаудахе огромного боевого зверя, такого как слон или гидра.

Если в войске есть рабы, они тянут фургоны или сани в центре армии, таща боевое снаряжение в окружении его владельцев. Если же рабов еще нужно заводить, то эту функцию выполняют гоблины и вьючные животные.

У хобгоблинов есть кодекс чести. Он отличается от легиона к легиону, но всегда жестокий.

— Воло

ЗАВОЕВАНИЕ И ОКУПАЦИЯ

Война во имя Маглубиета проводится не как орочий набег или безудержная резня гноллов. Это практический захват территории и порабощение людей. Те, кто сдаётся войску без сопротивления (или с небольшим сопротивлением), получают справедливое и честное обращение. Если они предлагают надлежащую дань, то могут даже надеяться избежать кнутов и цепей гоблинов. Воины из покорённых народов могут быть взяты во вспомогательные подразделения войска, если они оказываются способными и заслуживающими доверия.

Как правило, войско гоблиноидов стремится сохранить достаточно населения в завоеванном поселении для того, чтобы продолжать производить товары и услуги. Рабочая сила, вероятно, состоит из большего числа детей и стариков чем до завоевания гоблиноидами, с соответствующим снижением производительности. В любом случае, группа завоеванных людей служит войску лучше всего, когда продолжает производить ресурсы, которые могут использовать гоблиноиды. Только когда поселение оказывает жесткое сопротивление или не имеет никакой долгосрочной ценности для войска, гоблиноиды прибегают к убийствам и порабощению, чтобы избавиться от врагов.

Войско, которое одержало много побед, может завладеть огромным количеством территорий и в конечном счете стать настоящей страной. Такая империя может просуществовать несколько поколений, если армия сможет достичь новых завоеваний или по крайней мере одерживать победы, защищая уже завоеванную территорию. Если череда побед не продолжится, преданность гоблиноидов в конечном счете иссякнет. Легионы хобгоблинов вступят в борьбу друг с другом, а гоблины, пользуясь этим, начнут отлынивать от дел.

СПЕЦНАЗ БАГБИРОВ

При любых обстоятельствах багбиры – ценные члены войска гоблиноидов. Если некоторые из них специализируются (или могут быть обучены) в различных аспектах войны, их ценность возрастает, особенно когда они работают сообща.

Головорезы. В багбирах, которые служат головорезами, больше от Хруггека, чем от Гранхула. Они врываются в гущу противников и делают широкие, сокрушающие замахы своим оружием, чтобы создать бреши во вражеском строю.

Щитоносы. Дикая атака группы головорезов часто сопровождается наступлением одного или более щитоносов. Щитонос медвежатников в бою несет щит с шипами, который он использует как отвал, сбивая всех на своем пути.

Убийцы. Медвежатников, которые одарены скрытностью, посылают снимать вражеских часовых и таким образом расчищать путь для других при прорыве через оборону противника. Убийцы несут с собой много копий, которые они метают из укрытия и которыми сражаются в ближнем бою, они также используют кляп, чтобы заглушить крики.

Рожденные войной

Во время участия войска в завоевании, совокупление для его участников – табу. Подобные вещи должны подавляться, а все силы нужно тратить на выполнение задач. За нарушение запрета грозит быстрая казнь, таким образом, в войске редко рождается потомство, даже когда кампания длится в течение многих лет.

Табу не распространяется на женщин гоблиноидов, которые вступают в войско уже беременными, и рожают во время кампании. Такое потомство называют Рожденными войной, прозвище, которое они носят всю жизнь. Рожденные войной, считаются благословенными Маглубиетом, и поэтому этих молодых гоблиноидов несут во время сражения как штандарт и используют, чтобы сплотить войска.

Тогда, рассматривая беспорядок в войске как знак того, что Маглубиет больше на них не смотрит, багбиры отворачиваются от своих хобгоблинских командиров, и прихватив головы некоторых из них как новые трофеи, уходят.

Жизнь в захваченном государстве

Когда войско завоевывает поселение или сообщество, выжившие быстро учатся приспосабливаться к жизни под властью гоблиноидов. Хобгоблины дают собственный свод законов для вассалов, который более суров, чем тот к которому привыкли жители. Но все же войско старается уважать законы и традиции тех, кого они завоевали, как помогающие поддерживать порядок для успокоения населения. Некоторым выжившим гражданским лидерам разрешают сохранить свое положение, и служа гоблиноидам, они часто получают больше привилегий и власти, чем раньше, помогая обнаруживать нелояльных.

В вопросах религии нет или почти нет гибкости. Войско устраняет любых духовных лидеров или служителей храмов, которые оказывают любое сопротивление. Духовенство богов, которых считают безопасными, таких как боги урожая, может избежать этой судьбы. Когда войско сталкивается со священниками бога войны или завоевания, они предлагают им простой выбор: Склонись к поклонению Маглубиету, или докажите превосходство своего бога в бою. Любой такой священник, который остается преданным своему богу редко живёт долго, потому что священник столкнется последовательно со столькими противниками, сколько потребуется, чтобы проиграть, и чтобы другие увидели, что сопротивление бессмысленно. Маглубиет в конечном счете предлагает только два варианта: подчинись или умри.

Если в поселении есть священные места, посвященные побежденным богам, они преобразуются в святыни Могущественнейшего. Все символы побежденных богов сбрасываются, разрушаются или разбиваются. Мозаики разбивают. Витражное стекло бьют. Флаги и выпелы пропитывают кровью. Статуи заковывают в цепи. Алтари становятся плахами, где кровавым топором Маглубиета обезглавливают всех, кто отказывается поклоняться ему.

Военный лагерь гоблиноидов

Армия гоблиноидов не всегда находится в движении, но когда они ставят лагерь, то он не для отдыха и восстановления сил. Военный лагерь гоблиноидов – место, которое постоянно готово к войне, и хобгоблины управляют им соответственно.

Военный лагерь может быть постоянным поселением, которое легион хобгоблинов использует в качестве гарнизона. Приведенная ниже карта изображает одно из таких мест, и может также использоваться чтобы показать лагерь, построенный, чтобы служить районом

Армия бессмертных Маглубиета

Боевой рог войска возвещает, что у каждого гоблиноида есть шанс подтвердить свою значимость для Маглубиета и присоединиться к его армии Бессмертных в Ахероне, плане вечной битвы. Там Маглубиет выстраивает своё войско против слюнявых орочьих орд в попытке заставить Груумша и других орочьих богов склониться, это легендарное противостояние натравливает гоблиноидов и орков во имя мира друг на друга с незапамятных времен.

сосредоточения войска, которое в настоящий момент проводит военную кампанию.

Основная планировка военного лагеря – окружность. Чтобы подготовить место, рабы, гоблины и любые пригодные животные роют ров вокруг желаемого местоположения, с просветами там, где широкие пути будут обеспечивать доступ к центру огороженной области. За этим ровом деревянный частокол, части которого имеют на своих концах ворота и башни. Эти внешние стены и ворота обычно не охраняются или патрулируются, потому что захватчики не боятся оказаться захваченным врасплох. Если вражеская сила действительно приближается, то это препятствие даст отсрочку при любом нападении, достаточную чтобы гоблиноиды успели подготовить оборону.

Внутри защитного периметра, у всех гоблиноидов их собственное жильё, организованное согласно их привычкам. Типичные для любого лагеря широкие дороги пересекают его, идя от каждых ворот через центр на другую сторону лагеря. Такая конфигурация позволяет всем гоблиноидам стремительно собраться и выйти из лагеря всем вместе, чтобы встретить приближающуюся угрозу.

Штаб

Военачальник лагеря находится в штабе, которым является большое деревянное здание в центре лагеря. Здесь военачальник встречается с советниками и составляет планы будущих завоеваний. Большую часть времени, в штабе также находятся элитные телохранители багбиры, которые защищают военачальника и гоблина шута, который служит страховкой от появления ниабога (см. врезку «Ниабоги: Могущественные Проказники»).

В лагере, в котором нет отдельных зданий для библиотеки и птичника, штаб также выполняет и эти функции. Библиотечные записи хранятся в зале, соседнем с тем, где собирается военный совет, а почтовые вороны содержатся снаружи здания.

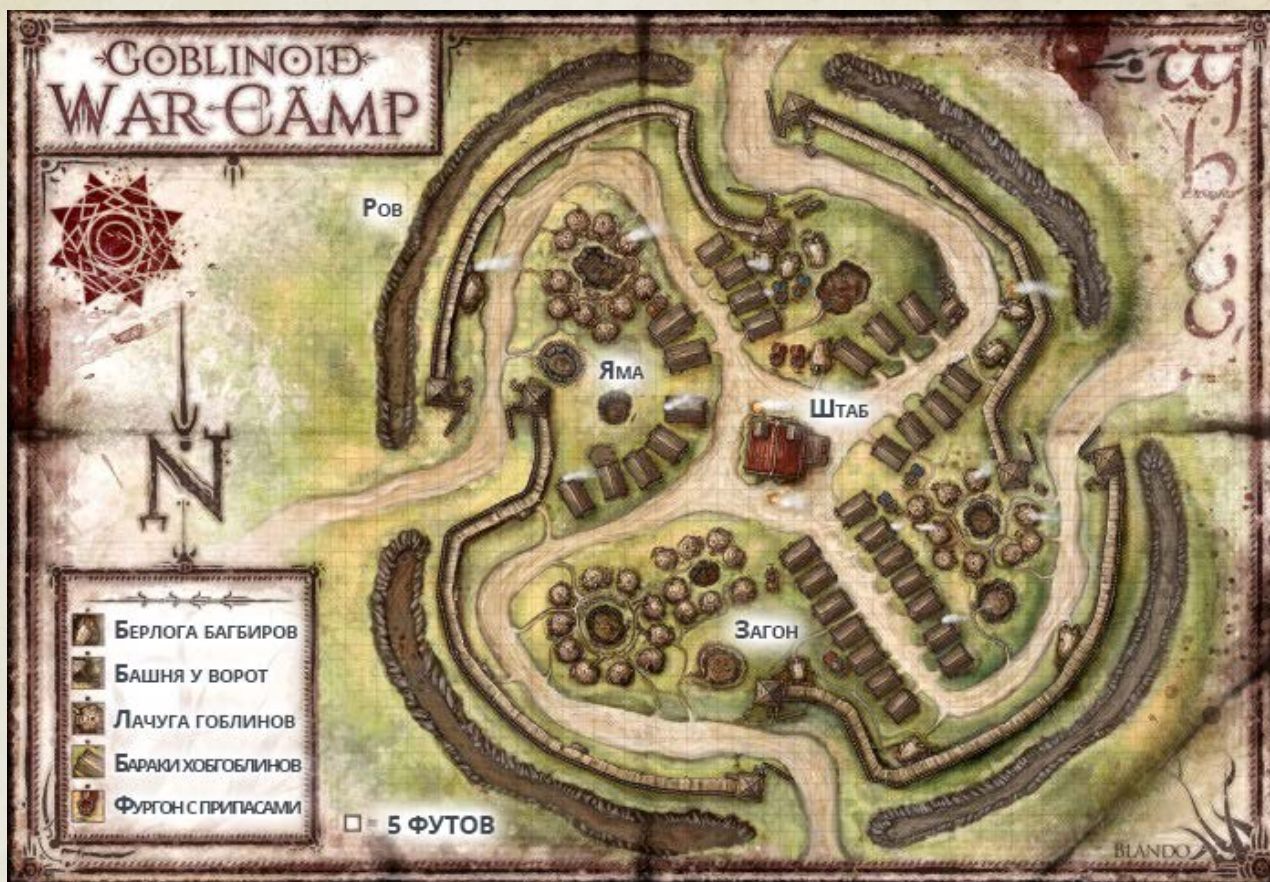
Жильё гоблиноидов

У каждого вида гоблиноидов есть свои собственные помещения внутри военного лагеря.

Берлоги багбиров. После того, как хобгоблины определяют свой участок, банды багбиров роют свои берлоги в любом оставшемся месте, иногда строя их в тени внешней стены, но чаще всего расставляя их, по-видимому случайным образом. Берлога как правило состоит из норы и лежбища, достаточно большого для нескольких багбиров.

Лачуги гоблинов. Гоблины лагеря обосновываются, там, где им скажут командующие хобгоблины. Их жильё обычно окружает загоны с рабами и животными. Типичная лачуга гоблина – круглая палатка, где спят гоблины родственники. В постоянном лагере, эти лачуги часто имеют вид хижин из глины и веток.

Баракы хобгоблинов. Не удивительно, что у хобгоблинов самые просторные и хорошо расположенные помещения в военном лагере. У каждого из знамен в легионе есть своя собственная группа домиков в одном из внутренних секторов, каждый обращен к тропе, которая проходит мимо его парадной двери.



Библиотека

Хобгоблины знают ценность достоверных знаний, и таким образом, они ценят любую документацию о мире вокруг них – карты, записи расходов, боевые отчеты и другие важные документы. Эти знания отсортированы библиотекарем легиона и сохранены в библиотеке лагеря. Библиотека служит центром связи и стратегии, и никогда не располагается далеко от командиров групп. В поле библиотеку армии везут в бронированном и огнеупорном фургоне, окруженном закалёнными в боях хранителями (часто Опустошителями или Железными Тенями) готовыми отдать жизнь, чтобы защитить его.

Загоны и Ямы

Гоблины ответственны за охрану рабов лагеря, боевых зверей и вьючных животных. Их стреножат, приковывают цепью к столбу, или помещают в загоны, клетки или ямы если нужно. Большинство этих мест окружено лачугами гоблинов, а те, которые не окружены, стоят недалеко, чтобы гоблины могли отследить пропажу.

Птичник

Хобгоблины держат стаи воронов, которые служат им в качестве посыльных и шпионов. Огромное, подобное дереву скопление металла и древесины служит воронам для того, чтобы усаживаться на насест и гнездиться. Если лагерь не использует отдельно стоящее строение, то вороны размещаются на шестах и деревьях, снаружи возле штаба. В поле фургон служит полевым птичником.

Фургоны с припасами

Члены армии, как ожидается, сами обслуживают своё собственное боевое снаряжение, но боеприпасы и запчасти держатся под рукой, так же, как и другие не портящиеся запасы. Вместо того, чтобы храниться в здании, эти вещи находятся в фургонах, распределённых всюду по лагерю таким образом, чтобы все транспортные средства были доступны и готовы двигаться, если горн трубит сбор.

Каждый фургон находится под надзором по крайней мере двух охранников, которые ответственны за ведение записей «изъято» и сообщение о материальных запасах руководству лагеря.

Плаха

Святой символ Маглубиета – топор палача, и плаха – место, где он благословляется, питаясь жизненной силой побежденных противников и гоблиноидов, которые пренебрегают своим долгом. Во временном лагере плаха может быть просто куском дерева или камнем, кое как брошенным в кучу грязи. В постоянном гарнизоне плаха часто присоединена к штабу и помещена на освящённую платформу.

Рядом с плахой стоит шест или стойка с различным оружием, которое является символами богов гоблиноидов, каждое из которых размещено в соответствии с рангом бога. Топор палача Маглубиета всегда выше всех. Затем идут меч и ручной топор Номог-Геая, цепь Баргривейка с белым биллом, а в самом низу, часто касаясь пола, красно-жёлтый кнут Хургорбояга. Заметно отсутствие в этой группе символов богов багбиров. Вместо этого отрубленные головы вешают на веревках вокруг плахи или накалывают на колья, с отрезанными веками и открытым ртом. Это почитает богов багбиров – Хругтека и Гранхула, и показывает их хоть и отдельную, но зависимую позицию под владычеством Маглубиета.

КАРГИ НАЛОЖИЛИ НА МЕНЯ ЗАКЛЯТЬЕ ТРИ РАЗА ПО ТРИ,
И СДЕЛАЛИ МЕНЯ СВОИМ РАБОМ НА ТЫСЯЧУ ДНЕЙ. Я БЫЛ
МОЛОД И ГЛУП, ЭТО ПРАВДА, НО ЭТО БЫЛИ ТЕМНЫЕ ДНИ.
— Эльминстер



МАСТЕРИЦЫ МАНИПУЛЯЦИЙ

Карги наслаждаются развращением других. Они делают это внушением своей воли или выказывают внешнюю жестокость, но заключают зловещие сделки с теми, кто ищет их помощи. Это желание дирижировать моральным падением других стало причиной того, что многие карги селятся вблизи поселений гуманоидов, что дает им готовый запас существ, которых можно мучить и изводить.

Люди, которым некуда идти, обычно оказываются лучшими клиентами карги. Фермер, которому изменяет супруга, может обратиться к местной карге за зельем, чтобы жена снова стала верной. Мэр, у которого отец сошел с ума, может попросить каргу вернуть ему ясность разума. Торговец, чей ребенок смертельно заболел, может пойти к карге за лекарством. Общим элементом в этих ситуациях является то, что смертные обращаются к карге за помощью; несмотря на то, она зла и опасна, они настолько отчаялись, что рискуют пойти с ней на сделку, или они настолько глупы, что думают, что могут убедить ее помочь, не требуя ничего взамен. Карги заключают сделки не так как дьяволы. Дьявол предлагает смертному сделку, потому что хочет испортить его злом, чтобы после смерти жертвы его душа отправилась в Девять Адов. Карги обычно любят подождать и творить свои собственные дела, позволяя смертным обратиться к ним, когда их нужда достаточно велика. Карги не заинтересованы в душе смертного, они пытаются развратить его при жизни в качестве компенсации за выполнение желания. Дьяволы торгуются душами как товаром; а карги любят делать людей жалкими. Ночные карги, как феи, превратившиеся в извергов, используют аспекты обоих методов — они извращают сны смертного пока он не совершит достаточно злодейств для того, чтобы можно было забрать у него душу.

Карги обожают предложение и навязывание исполнения сделок так же сильно, но карга редко сама ищет того, с кем такую сделку заключить, потому что она знает, что, если кто-то приходит к ней сам, она изначально оказывается в преимущественном положении. Посетитель обычно приходит к карге в тайне, чтобы не вызвать негодования в городе, и обычно желает вернуться до того, как его хватятся, что добавляет в процесс спешку и смещает баланс в сторону карги. Все эти факторы дают карге возможность установить свои условия сделки, предложив что-то кажущееся разумным, и возможно имеющее соблазнительную лазейку или две, которую может использовать смертный.

Карги понимают желания и пороки смертных, и знают, как манипулировать людьми и их качествами. Сделка с каргой может на время принести успех и процветание, но в конце концов обратная сторона или побочный эффект сделки заставляет смертного пытаться избавиться от нее. Изменяющая супруга, которая теперь всегда рада остаться дома, может стать ленивой, отец мэра может стать жестоким после того как придет в себя, а ребенок торговца может испытать рецидив если не давать ему лекарство каждые несколько месяцев.

Каждый раз, когда сделка оборачивается несчастьем для смертного и другие жители города узнают или видят его несчастье, карга тем или иным образом привлекает новых посетителей. Другие придут, потому что верят, что смогут перехитрить каргу, или что их просьба проста и ее нельзя извратить или жертвы до этого были слишком жадными при заключении сделки. Даже если карга заключает всего одну или две сделки каждый год, пройдет время, и многие неудачники попадут в ее сети, а она помнит точные условия каждой своей сделки.

КАРГИ: ТЁМНОЕ СЕСТРИНСТВО

Карги — это старухи, которые извращают идеалы и цели, они наслаждаются угнетением невинных и хороших. Это бесчеловечные чудовища, а их тела изувечены злом. Перевертыши и богохульницы, они объединяются с другими каргами и создают магические ковены, обладающие невообразимой мощью. Они собирают и запоминают тайные знания, которым лучше было бы оставаться потерянными и забытыми. Отчаявшиеся смертные приходят к ним за советом, но их просьбы исполняются так, что приносят великие страдания им и их любимым.

ОМЕРЗИТЕЛЬНЫЕ, НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ И ДРЕВНИЕ

Карги загадочны, непостижимы и опасны, особенно с точки зрения смертных. Сегодня карга может красть и есть детей, которые бродят в лесу, завтра она уже перебрасывается непристойными шутками с искателями приключений, которые просят у нее совета, а послезавтра она может выкорчевывать деревья, чтобы сделать изгородь вокруг своего дома, на которую она будет насаживать назойливых гостей. Почти невозможно предсказать что карга будет делать изо дня в день, а иногда и в следующую секунду, поэтому тот, у кого есть хоть капелька мудрости, обходит каргу стороной.

Карги воспринимают уродство как красоту и наоборот. Они упиваются своей отвратительной внешностью и иногда «улучшают» ее подхватывая болезни, нося кожу и кости как украшения и втирая мусор и грязь в волосы и одежду.

Из-за того, что и Благий, и Неблагий Двор приветствуют и почитают истинную красоту в феях, ни одной карги почти никогда нельзя обнаружить ни там, ни там. Королева Лета и Королева Воздуха и Тьмы признают, что карги обладают ценными знаниями и впечатляющей магией, но не могут запятнать красоту своего окружения, так что карги исключены из обоих дворов. Лишь несколько карг являются придворными, либо потому что они столь влиятельны, что им нельзя отказать, либо юны и достаточно смиренны, чтобы с помощью магии изменять свою внешность. Другие карги не расстроились из-за своего исключения; им нравится, что их оставили в покое вместе с их планами, они освобождены от прихотей королей фей и могут врать направо и налево.

Карги в сущности бессмертны, они живут дольше чем драконы и эльфы. Старейшие, мудрейшие и самые могущественные ведьмы называются «бабушками» среди других карг. Некоторые бабушки почти так же сильны, как и архифеи.

Карги меньшего, но все-таки уважаемого статуса зовутся «тетушки». Тетушка получает такой статус будучи очень старой, членом могущественного ковена, служа бабушке напрямую или при наличии множества отпрысков (рожденных или приемных).



ЖЕЛАНИЕ ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ

Можно спорить бывает ли хороший момент для заключения сделки с каргой, но смертные чаще выходят из сделки подобру-поздорову, если предложат что-то что карге нужно или чего она хочет. В таком случае карга может даже сама начать торги.

Карга, которая встретила серьезную угрозу или опасность, незамедлительно начнет подкупать обещаниями для разряжения обстановки. Например, большинством сокровищ в логове карги бесполезны без ее знаний о том, как их идентифицировать и как с ними обращаться, так что она может это рассказать в обмен на свою жизнь. Если предмет позже обратится против того, кто его использует или оказывается как-то проклят, то это всего лишь еще один урок почему нельзя доверять или угрожать карге.

Карги интересуются другими могущественными существами. Они любят получать новости и слухи о других каргах и влиятельных существах, таких как драконы, демоны, джинны и некоторые смертные. Если предложить точную информацию такого сорта в качестве части уплаты, то можно заслужить толику ее уважения, и сделать ее более восприимчивой к идее «честной» сделки.

Когда карга заключает сделку с другими существами из Страны Фей, она подходит к этому более уважительно, в отличие от сделок со смертными. Она понимает, что существа из ее мира более могущественны чем обычные гуманоиды и поэтому более опасные, если их разочарует или разозлит плохо прошедшая сделка. Феи очень долго живут и поэтому могут дольше готовиться отомстить карге, в отличие от большинства гуманоидов, которые умрут через несколько коротких десятилетий. Это не означает, что карги автоматически становятся приятными в сделках с другими феями, они просто не столь вульгарны и требовательны в отношении запрашиваемых условий сделки; карги точно

знают, сколько именно им может сойти с рук, и им нравится испытывать пределы того, что могут стерпеть другие.

БЕРЕГИТЕСЬ ЗАКЛЮЧАТЬ СДЕЛКУ

Когда карга помогает великодушно или просит сделать всего одно простенькое задание в уплату, это совершенно не означает, что сделка пройдет так, как задумали стороны. Предлагаемая что-то кажущееся или в самом деле являющееся честным, карга вероятно все равно преследует тайные цели. Она хочет привести в действие свои планы и получить выгоду сама или морально развратить кого-то еще, но делает это так, чтобы на нее ничто явно не указывало. Такая простая сделка как отнести таинственное письмо на перекресток в полдень определенного дня может разрушить чью-то жизнь. Мотивы карги могут не проявляться годами или даже десятилетиями, или быть важными лишь при особых обстоятельствах, таких как благоприятные роды или кульминационная встреча с опасным злодеем. Даже когда она предлагает сделку, у которой кажется нет негативных последствий, карга скрывает свои мотивы, причины почему она требует именно такую оплату или зачем она ей нужна.

Карга, которая проводит много времени вблизи человеческих поселений, часто истощает сообщество добросердечных людей, так как они поддаются ее злу и эгоистичным планам. Настроение в городке становится неприветливое, хмурое, унылое или даже откровенно враждебное к новоприбывшим и путешественникам. Даже после того как карга сделала все что могла с этим местом, она продолжает использовать своих жертв, маня их надеждой, что когда-нибудь она снимет проклятие, которое на них наложила. Поэтому местные лидеры не позволяют чужакам действовать против нее (что включает вредительство искателям приключений, которые могут решить пойти против нее).

КАРГА ЗАЧАСТУЮ ПОЯВЛЯЕТСЯ НЕОЖИДАННО, В МОМЕНТ ВЕЛИЧАЙШЕЙ НУЖДЫ, ПОТОМУ ЧТО ОНА ШПИОНИТ И ВИДИТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОМОЧЬ СЕЙЧАС, ЧТОБЫ ПРИНЕСТИ БОЛЕЕ СТРАШНУЮ БЕДУ ПОТОМ.

— Эльминстер



ОТЫГРЫШ КАРГИ

Даже когда карга ведет себя безразлично или дружелюбно по отношению к искателям приключений, внутри она все еще испорченная фея, и ни во что не ставит чьи-то еще мнения и желания. Она может вскользь упомянуть как легко посетитель поместится в ее котел или отпустить грубую пошлую шуточку о госте. Если смертный приходит к карге, то этот опыт должен быть действующим на нервы, неловким и рискованным; в любой момент карга может потерять самообладание и решить вырвать ему ногти своими железными зубами.

Карги смотрят на младших существ с точки зрения сварливой бабушки, которую больше не заботит чужое мнение — она имеет свое, говорит, что думает и не боится наказывать если зайти слишком далеко. Карги наслаждаются вмешательством в жизни других, как сплетница с плохими намерениями. Каждый раз, когда карга соглашается кому-то помочь, совершается сделка, у которой есть цена, и плюс тайный план, который она оставляет для падения смертного, или чтобы получить над смертным власть (над тем, кто заключает сделку, либо над кем-то еще).

Если карге подарить необычное заклинание, редкий магический предмет или кого-то со странным магическим даром, то она обнюхает подарок, потрясет, послушает и попробует его, пробубнит что-то странное себе под нос и мысленно определит цену товара. Карги не слишком скрывают свои намерения в такие моменты, и даже могут выхватить подношение, чтобы оценить его поближе, даже если из-за этого станет очевидно, что оно ее интересует. Если у нее ничего подобного нет, или она придумала как это использовать, или если обладание такой вещью означает, что ею не завладеет соперница, то она высоко оценит подношение. Посетитель, который предлагает желаемую вещь как взятку или дар, чаще всего получает честную сделку или по крайней мере меньше страдает, когда открывается истинная цена.

Если жизни карги что-то угрожает, то она притворится слабой и беспомощной, если считает, что это спасет ее жизнь или даст ей время отступить или бежать. Она использует опасные сокровища как взятки, не говоря об их проклятиях или побочных эффектах. Она будет врать, обманывать и пытаться обратить своих врагов друг против друга, играя на их вине, страхе и зависти и разрывая их изнутри. Она старше, умнее и более проницательна чем любой смертный, что пытается ей угрожать.

Карги предпочитают задобрить или пойти на сделку вместо насильственного противостояния; они держат свои агрессивные порывы для ситуаций, где они будут невероятно сильнее своих врагов (например, при падении на детей) или будут иметь нечестное преимущество (например, когда враг спит). Хотя карга всегда может атаковать своими когтями, если дошло до этого, значит ее планы пошли не так как задумано.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА КАРГИ

к8 Черта характера

- 1 Я превратила тонкие оскорбления в искусство.
- 2 Я всегда выгляжу недовольной, чтобы другие никогда не узнали о моих тайных привязанностях.
- 3 Я люблю заключать пари как часть сделки, что увеличивает риск и ставки.
- 4 Я сама смеюсь над своими шутками — чем они чернее, тем лучше.
- 5 Я никогда добровольно ничего не рассказываю, а отвечаю только на вопросы.
- 6 Я предлагаю великодушные условия для сделки, но цена за невыполнение условий невероятно высока.
- 7 Я требую, чтобы все мои сделки были оформлены письменно и подписаны кровью другой стороны.
- 8 Я очень суеверна и вижу знамения в каждом событии и действии вокруг меня.

ИДЕАЛЫ КАРГИ

к6 Идеал

- 1 **Переменчивость.** Я превращусь в каждый вид карги и буду жить в таком обличье сотню лет, чтобы стать чем-то большим в конце. (Хаотичная)
- 2 **Сообщество.** Одиночество — путь к безумию. Поэтому у меня есть миньоны для компании. (Законопослушная)
- 3 **Жадность.** Я заполучу самые редкие и ценные святые сокровища, чтобы не дать их использовать во имя добра. (Злая)
- 4 **Независимость.** Мне не нужен, и я не хочу быть в ковене, мне не будет равных. (Нейтральная)
- 5 **Могущество.** Я стану тетушкой или бабушкой, даже если придется убить собственную мать для этого. (Злая)
- 6 **Уродливость.** Я хочу, чтобы все завидовали моей внешности и жестокому сердцу. (Злая)

ПРИВЯЗАННОСТИ КАРГИ

к8 Привязанность

- 1 Я ненавижу определенную семью смертных и краду по одному их ребенку в каждом поколении для своих целей.
- 2 Я участвую во вражде с равной по силе и статусу соперницей несколько сотен лет.
- 3 В моем доме находится все, что мне дорого. Я не терплю посетителей, которые угрожают моему дому и очагу.
- 4 Я многим обязана бабушке карге.
- 5 Я обменяла кое-что до того, как поняла, что оно бесценно и теперь хочу это вернуть.
- 6 Мою дочь забрали у меня и теперь я хочу найти ее и обучить.
- 7 Моя величайшая соперница и я знаем слово, которое может уничтожить нас обоих одновременно.
- 8 Те, кто обокрали и сожгли мой дом, поплатятся за это.

СЛАБОСТИ КАРГИ

кб	Слабость
1	Я слишком люблю сплетничать.
2	Я не могу не пофлиртовать с красивым мужчиной.
3	У меня аллергия на какое-то существо (например, на кошек или воронов) или на вещество (например, яблоки или кровь), которое важно для моей работы.
4	Я не могу врать, но я могу промолчать, кивнуть или вывернуть правду как мне нужно.
5	Я сильно слабею по ночам в полнолуние.
6	Я не могу устоять перед умной загадкой.

ИМЕНА КАРГ

У карг очень причудливые имена, зачастую с издевкой. Карга дает новорожденной дочери имя, которое она носит в детстве, но при вступлении в полную силу дочь выбирает себе собственное имя, которое может относиться к имени при рождении, а может и нет. Некоторые карги используют разные имена в разных обличьях, но предпочитают свое первое имя.

Таблица Имена Карг позволяет вам создать имя карги. Вы также можете выбрать одно из таблицы или использовать ее как вдохновение.

У карги всегда есть титул, за которым идет имя, или имя и фамилия. Вы можете случайно определить (шансы равны), есть ли у карги фамилия или нет.

ИМЕНА КАРГ

к12	Титул	Имя	Фамилия
1	Тетушка	Агата	Когтегрызка
2	Черная	Агнес	Бородавчатая
3	Гоготуха	Этель	Зеленозуб
4	Мрачная	Мэй	Хрящечуйка
5	Ужасная	Матильда	Костеломка
6	Мореная	Моргана	Навозная Куча
7	Бабуля	Ольга	Грязелюбка
8	Старая	Пегги	Свинозуб
9	Трясущаяся	Фолли	Короткоива
10	Гнилая	Салли	Пальцекрадка
11	Черепаха	Урсула	Сучок-во-рту
12	Нечестивая	Зилла	Вьющийся Червь

СТРАННАЯ МАГИЯ

В течение почти бесконечной жизни, карга обычно открывает или создает несколько странных способов использования магии. Странная магия, к которой карги могут взывать имеет много форм и вариантов активации. Даже те, кто читал ученые книги о каргах, не могут предугадать какие тузы в рукаве есть у конкретной карги.

Бабушка или другая древняя карга с большой силой, знают уникальные ритуалы, которые могут временно или навсегда изменить, или трансформировать существо, вернуть назад мертвых на некоторое время, переписать память или выкачать эмоции. С другой стороны, даже карга без высокого статуса скорее всего обладает странными одноразовыми вещами, которые не подражают обычным заклинаниям и даже не подчиняются обычным правилам магии. Для вдохновения при разработке таких странных вещей, смотрите раздел «Амулеты» в главе 7 *Руководства Мастера*.

Если вы хотите, чтобы карга использовала подобный странный объект в боевом столкновении, дайте ей предмет, который делает подходящий по уровню ОПАСНОСТИ эффект заклинания, когда карга управляет им или активировать его. Эффект может быть выгодным для нее или атакой по врагам. Например, зеленая ведьма [green hag] (Опасность 3) может разбить богато украшенное ручное зеркальце, что вызовет облако осколков стекла, которое наносит урон как *облако кинжалов* [cloud of daggers] (заклинание 2 уровня). Она также может откупорить бутылку с осами, которые окружают ее и зашьют ее раны своими жалами, леча ее как заклинание *лечение ран* [cure wounds] (сколдованное как заклинание 2 уровня). Или она может взять мумифицированную лягушку из кармана и бросить ее в котел, который незамедлительно выбрасывает чернильную тьму эквивалентную заклинанию *тьма* [darkness] (заклинание 2 уровня).

Карга тщательно оберегает свою странную магию, поскольку вещи в ее репертуаре зачастую невозможно копировать или заменить. Чтобы отразить этот факт, карга должна использовать странную магию лишь один или два раза за столкновение в ее логове или только однажды, если она где-то еще. Карга, которая ожидает сражения, может быть подготовлена лучше и может (или намеревается) использовать в столкновении странную магию еще один дополнительный раз.

Если карга сталкивается со смертельной угрозой, то все мысли о сохранении ее ресурсов исчезают – она использует любую странную магию в ее распоряжении, если это поможет ей остаться в живых. В конце концов, у карги, которая выживет будет почти вечность на то, чтобы восполнить утраченное. Неважно как трудно было получить этот кувшин слизи смерти или книгу о том, как вызвать ветер лезвий или рунный камень с тремя словами для кристаллизации крови, лучше такие вещи использовать, чем умереть, не сделав этого.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Многие истории рассказывают о каргах, которые используют странных, зачарованных существ или объекты для путешествий, и большинство этих историй точны.

Вместо обычной лошади или пони, карга может ехать верхом на гигантской свинье, козле или корове. Известны случаи использования каргами разумных существ как ездовых видимо в результате сделки, заключенной этим существом. Карга, которая хочет унижить смертного героя, может потребовать от него служить ей год ездовым животным в качестве уплаты сделки. Гигантский ворон, на котором летает карга, может оказаться одной из ее жертв, превращенных из-за того, что пытался пойти на попятную по сделке.

Некоторые карги предпочитают неживые средства передвижения время от времени, и их воображение здесь не знает границ. Карга может радостно оживить и «нарядить» любой объект, который подойдет для цели, такой как глиняная статуя, огромная плетеная корзина, котел, маслобойка, гигантское птичье гнездо, ступа и помело или надгробие.

Обычно только карга, которая получила или создала этот предмет может его использовать. Они подчиняются только ей, и их магия отвечает только на ее зов. Если карга позволила существу воспользоваться таким предметом в качестве части сделки, то она ожидает огромной прибыли от такой инвестиции.

ТИПЫ КАРГ

Каждый из пяти обычных типов карг предпочитает особенную окружающую среду. Можно найти каргу и в необычной местности, если она путешествует или является частью ковена с двумя местными каргами. Бабушки и тетюшки чаще чем другие карги устраивают постоянное место жительства в недружелюбной местности, так как их далеко идущие планы иногда требуют провести десятилетия или годы в определенной области и лишь потом вернуться домой.

Карги аннис [annis hag] живут в горах или на холмах. Им проще ориентироваться на местности, так как они самые физические развитые карги. Даже сгорбленная, карга аннис высока как огр. Ее кожа синяя как синяк или черная, а когти похожи на ржавые клинки. Карги аннис любят мучать слабых и путливых и видят страх в глазах. Характеристики карги аннис есть в главе 3 этой книги.

Карги бьёр [bheur hag] живут в холодных землях, предпочитая покрытые снегом пики горных вершин. Они тощие, с бело-синей кожей, белыми волосами и славятся серыми деревянными посохами, которые дают им доступ к экстраординарной ледяной магии. Карги бьёр любят смотреть как смертные замерзают насмерть и в их сердцах почти нет места для родственников или общества. Характеристики карги бьёр есть в главе 3 этой книги.

Зеленые карги [green hag] населяют мрачные леса, болота и топи. Тело зеленой карги, будь оно широкое, узкое, толстое или тонкое, всегда венчает запутанная грива волос. Зеленая карга процветает, создавая отчаяние или трагедию в жизни своих жертв, используя навыки в магии иллюзии в этих целях. Уничтожение надежд других приносит ей необузданную радость.

Ночные карги [night hag] оставляют позади мир фей и странствуют по Нижним Планам. У них темно-синяя или пурпурно-черная кожа с белыми или светлыми глазами и тонкими, витыми рогами. Ночная карга не ниже человека, и большинство имеют среднее строение тела, а не тонкое или истощенное. Ночные карги любят извращать сны хороших людей, изменяя идеалы своих жертв и в конце концов заставляя их совершать зло. Тогда после смерти жертвы карга забирает его душу и приносит ее в Гадес.

Морские карги [sea hag] живут под водой или на берегу, особенно они любят мрачные и заброшенные места. У них бледная кожа с чешуей, напоминающей рыбу, стеклянные мертвые глаза и волосы, похожие на водоросли. Морские карги истощенные, но бывают и низкие, и высокие, хрупкие и крепкие. Морская карга ненавидит красоту в любой форме и нападает, искажает или портит все красивое. Она скорее изуродует вдохновляющую статую на городской площади, превратив ее в символ страха и печали, чем уничтожит ее.

ОДИНОКИЕ, НО ОБЩИТЕЛЬНЫЕ

Карги по натуре эгоистичны, и каждая ценит свою независимость – и от остального мира, и от других карг. В то же время, каждая карга осознает, что и она и ее сестры являются родственными душами, как члены темной женской общины или сестринства.

Несмотря на то, что карги недолюбливают друг друга, они делают знаниями и обмениваются секретами, что помогает им быть в курсе происходящих в мире событий и возможных опасностей. Даже карга, живущая в отдаленных, изолированных местах, в курсе происходящего из-за соседних карг, через магические сообщения, личные визиты или сообщения обычным путем, например, через птиц. В большинстве случаев, эти отношения с сестрами, хоть и безэмоциональные, наиболее близки к дружеским в понимании карги.

Когда на каргу нападают или ее убивают, то другие карги скорее всего узнают об этом. Если жертва была дружелюбна к другим каргам, то те, кто ответствен за ее смерть, могут стать объектами для возмездия. Если жертва погибла и была должна что-то другой карге, то та карга ищет убийц, так как теперь долг висит на них. Если жертва была непопулярна среди других карг или если другие карги были ей должны (и в таком случае они рады ее смерти), то ее убийцы встречают довольно радушное отношение к себе других карг.

Каждая карга имеет особенный статус по отношению к другим своего вида и каргам всех видов, в зависимости от возраста, способностей, влияния и опыта, и осознает свое место (хотя не всегда им довольна). Немногочисленные бабушки находятся на вершине иерархии, под ними большее количество тетюшек, а остальные карги состязаются за выдающееся положение в хаотической внутренней иерархии, которую не может понять ни один смертный. Карга, связанная с тетюшкой, обычно имеет более высокий статус, чем просто могущественная карга без таких связей, а молодая карга, родившаяся от бабушки, сразу начинает свое существование с высокого уважения и статуса.

КОВЕНЫ КАРГ

Для карги мысль о том, чтобы делить дом с другими существами – даже с другими каргами – отвратительна. Она не любит и презирает всех кроме себя и любит быть одна (за исключением компании миньонов и других существ под ее контролем). Это обычное положение вещей. Но когда группа карг имеют общую цель или ищут большего могущества для сражения со значимой угрозой, то они подавляют свою природу и берутся за работу вместе. В результате получается ковен.

Будучи частью ковена, каждая карга получает больше магических и колдовских способностей, и эта выгода перекрывает неудобство и ссоры, которые возникают из-за жилья и работы с другими каргами.

Если член ковена умирает, а оставшиеся члены намерены удержать группу от распада, то они тут же ищут кого-то на замену. В этом процессе каждая предполагаемая кандидатка совершает жестокие злодеяния, чтобы впечатлить оставшихся членов ковена. Искатели приключений, которые убили одну каргу из ковена, наносят им сильный удар, но позднее окружающий регион испытает бедствия, проклятия и другие несчастья пока претендентки пытаются обойти друг друга.

Необыкновенно одаренный и очень злой по натуре смертный колдун, чернокнижник или волшебник может получить приглашение в ковен или шанс сражаться за вакансию. Это потенциально опасное предложение для смертного, но пара карг может на него согласиться, если это удовлетворяет их нуждам. Например, человек член ковена может быть идеальным шпионом и проникать без проблем в поселение гуманоидов.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ

Карги делают новых карг, похищая и пожирая младенцев, а потом рожая дочерей, которые превращаются в карг при наступлении тринадцатого года их жизни. К счастью для человечества и остального мира это происходит очень редко.

Еще реже, но все же случается, что карга может сделать это дважды за короткий промежуток времени и получить несколько отпрысков примерно одного возраста. Она может сделать это, чтобы создать ковен с двумя своими дочерьми или чтобы создать ковен целиком из своего потомства.



Некоторые карги верят в старинную легенду, что если карга съест близнецов или тройню, то ее потомство может получить дополнительные, необычные способности; а также поедание седьмого ребенка седьмого ребенка по легенде передает редкую магию дочери карги.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ КОВЕНА

Некоторые ковенны формируются для достижения определенной цели, например, для победы над чемпионом добра, становления оракулами и получении зловещих пророчеств или для возвращения нетронутой глуши. В таком случае, так как ковен старается направить свою магию на более конкретную цель, то его члены имеют различные заклинания и черту Совместное Колдовство, обычно направленное на тему, относящуюся к этой цели. Три примера тематических списка заклинаний ковена карг приведены ниже.

Смерть. Для ковена, чьи члены одержимы смертью и способностью ею манипулировать, подходящим списком заклинаний будет:

- 1 уровень (4 слота): *псевдожизнь [false life], нанесение ран [inflict wounds]*
- 2 уровень (3 слота): *нетленные останки [gentle repose], луч слабости [ray of enfeeblement]*
- 3 уровень (3 слота): *восставший труп [animate dead], возрождение [revivify], разговор с мертвыми [speak with the dead]*
- 4 уровень (3 слота): *усыхание [blight], защита от смерти [death ward]*
- 5 уровень (2 слота): *заражение [contagion], оживление [raise dead]*
- 6 уровень (1 слот): *круг смерти [circle of death]*

ТРАНСФОРМАЦИЯ КАРГИ

Обычно считается, что существует 5 видов карг в мире (и за его пределами). Не так широко известно, что некоторые карги могут трансформироваться из одного вида в другой в течение жизни.

Карга, которая живет достаточно долго или имеет необходимые ресурсы, может изменить свою изначальную природу, оставив в прошлом свою старую физиологию, и адаптироваться подходящим образом к окружающей среде своего текущего жилища. Она может совершить трансформацию силой воли со временем или быстрее через ритуал или поддержку ковена. Причины таких изменений различаются так же, как и личности и цели карг.

Природа. Карги хотят контролировать окружающую среду и существ в ней посредством мастерства над следующими заклинаниями:

- 1 уровень (4 слота): *опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals]*
- 2 уровень (3 слота): *пылающий шар, лунный луч [moonbeam], шипы [spike growth]*
- 3 уровень (3 слота): *призыв молнии [call lightning], рост растений [plant growth]*
- 4 уровень (3 слота): *подчинение зверя [dominate beast], цепкая лоза [grasping vine]*
- 5 уровень (2 слота): *нашествие насекомых [insect plague], древесный путь [tree stride]*
- 6 уровень (1 слот): *терновая стена [wall of thorns]*

Пророчество. Сила менять будущее или предвидеть вещи, может сделать такие заклинания привлекательными для ковена:

- 1 уровень (4 слота): *порча [bane], благословение [bless]*
- 2 уровень (3 слота): *гадание [augury], обнаружение [detect thoughts]*
- 3 уровень (3 слота): *подсматривание [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], необнаружимость [nondetection]*
- 4 уровень (3 слота): *магический глаз [arcane eye], поиск существа [locate creature]*
- 5 уровень (2 слота): *обет [geas], знание легенд [legend lore]*
- 6 уровень (1 слот): *истинное зрение [true seeing]*

ЛОГОВА КАРГ

Какую бы форму она ни приняла, логово карги будет проявлять её настоящую природу. Оно уродливое, зловещее или почему-то нервирующее, зачастую с включениями какого-то разложения, например, мертвое дерево, разрушенная башня или зловещий вход в пещеру, который напоминает череп.

В результате ли целенаправленных действий или от природы, логово хорошо защищено от вторжения. Туда можно попасть лишь по опасному горному проходу, или оно может быть окружено забором, который карга построила из столбов с черепами с охранными рунами. Зачастую логово отражает внешность своей главной обитательницы – дом смертоносной карги может выглядеть как гроб или мавзолей, а дом прозорливой как таверна или пряничный домик. Морские карги часто устраивают логова в остовах разрушенных или покинутых кораблей, поскольку для них это очень удобно.

Хочешь узнать тайну? Спроси у карги. Штука в том, чтобы вытянуть из нее правду. — Воло

ЛУЧШЕЕ ИЗ ОБОИХ МИРОВ

Многие карги селятся в местах, где барьер между миром мертвых и Страной Фей тонок, чтобы легко взаимодействовать и заключать сделки с существами из обоих миров. Другими популярными местами являются локации, где окружающая энергия усиливает определенные виды магии, локация, посвященная смерти, например, могильник, а также кольцо древних камней, которые все еще резонируют силой. Чтобы облегчить совершение сделок со смертными, логово должно быть достаточно близко к населенной области, чтобы привлечь случайных посетителей, но не слишком близко, чтобы сообщество не увидело угрозу в ее присутствии и не попыталось победить ее и отогнать.

СОКРОВИЩА, СОКРОВИЩА ПОВСЮДУ

Логово карги загромождено обычными вещами, существами в клетках, странностями, объектами для магических целей, сохраненными образцами, обрывками знаний и любопытными вещами, у которых есть сверхъестественная история, но они не являются магическими изначально. Для выбора странных сокровищ карг, смотри раздел «Неподражаемые Предметы» ниже в этой главе.

СТРАТЕГИЯ ВЫХОДА

У карги всегда есть план отступления на случай если амбициозные творцы добра попытаются превратить ее дом в ее последнее пристанище. Если ее превзошли или она хочет быстро покинуть свое логово по каким-то причинам, то карга использует смесь врожденного колдовства, редкой магии, хитрости и помощи миньонов, чтобы сбежать. У большинства карг заготовлено три плана: один для обычных угроз и два для более конкретных возможных сценариев, таких как «Они подожгли мой дом» или «На меня напал некромант со своей нежитью».

ПРАВИЛО ТРЕХ

Говорят, что всё на свете существует в виде троиц. Хорошие вещи. Плохие вещи. Странные вещи. Карги и проповедующие ведовство пользуются Правилем Трех: в ковене состоят три члена, они верят, что добрая или злая магия возвращается к источнику тройне, и колдовство многих заклинаний требует произнесения одних и тех же слов трижды.

Давным-давно планарные путешественники осознали, что многие планы и слои мультивселенной объединены в тройки и кратные им числа. Возможно путешествующие между планами карги узнали об этом планарном суеверии и адаптировали его под свои нужды, хотя некоторые старейшие карги заявляют, что изобрели этот концепт или по крайней мере дали ему имя.

Если карга вынуждена прибегать к таким мерам, то она незамедлительно начинает планировать свою месть тем, кто вынудил ее сбежать. Подобно вампирам или демонам, карга живет очень долго и у нее есть время совершить возмездие, а месть никогда не бывает слаще, чем поданная семье врага холодной и через три поколения.

ДЕЙСТВИЯ КАРГИ В ЛОГОВЕ

Если карга – бабушка, то у нее есть набор действий в логове, соответствующий ее природе, знаниям и истории. Ковен с участием бабушки так же может использовать действия в логове, но воля бабушки главенствует – если одна из ковена попытается сделать нечто подобное, а бабушка не одобрит, то ничего не произойдет. Могущественная тетушка (или ее ковен) тоже может иметь доступ к похожим действиям в логове, но только в определенное время года или когда влияние Страны Фей велико.

Ниже приведены варианты действий в логове для бабушек и могущественных тетушек. У бабушек обычно от трех до пяти действий в логове, а у тетушек только одно (если вообще есть). Любое действие в логове, которое требует от существа пройти спас бросок, использует Сл самой могущественной способности карги, если не сказано иное.

ДЕЙСТВИЯ В ЛОГОВЕ

По инициативе 20 (проигрыш при ничье), карга может сделать действие в логове, которое вызовет один из следующих эффектов, однако, нельзя использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- До инициативы 20 в следующем раунде, карга может проходить сквозь сплошные стены, двери, потолки и полы так, как будто их там нет.
- Карга выбирает любое количество дверей и окон, которое может видеть и заставляет каждое из них открыться или закрыться по желанию. Закрытые двери могут закрыться магически (требуется успешная проверка Силы Сл 20, чтобы ее открыть), пока она не разрешит им открыться или не использует это действие в логове снова, чтобы открыть их.

Могущественная **карга аннис** [annis hag] может иметь следующее дополнительное действие в логове:

- Карга создает плотное облако едкого черного дыма, которое заполняет сферу радиусом 20 футов с центром в точке, которую она может видеть не далее 120 футов от нее. Облако длится до инициативы 20 в следующем раунде. Существа и объекты в или за облаком сильно затруднены для видимости. Существо, которое входит в облако первый раз за ход или начинает ход в нем, получает 10 (3кб) урона кислотой.

Могущественная **карга бьёр** [bheug hag] может иметь следующее дополнительное действие в логове:

- Карга создает метель в цилиндре 40 футов в высоту и 20 футов радиусом с центром в точке, которую она может видеть не далее 120 футов от нее. Эффект длится до инициативы 20 в следующем раунде. Метель слегка затрудняет видимость каждого существа и объекта в области на время длительности. Существо, которое входит в метель первый раз в ходу или начинает свой ход там ослеплено до инициативы 20 в следующем раунде.

Могущественная **зеленая карга** [green hag] может иметь следующее дополнительное действие в логове:

КАРГИ НЕ НАВИДАЮТ ОКАЗЫВАТЬСЯ В ДОЛГУ У ТЕХ, КТО ПОМОГ ИМ СПОНТАННО, БЕЗ ВСЯКОЙ СДЕЛКИ, И ОНИ ОКАЗЫВАЮТ ТАКИМ ЛЮДЯМ НЕОЖИДАННЫЕ ОТВЕТНЫЕ УСЛУГИ.

— ЭЛЬМИНСТЕР



- Карга создает иллюзорную копию себя, которая появляется на своем собственном месте. Пока она видит свою копию, карга может ее передвигать на расстояние равное ее скорости перемещения, а также заставить иллюзию говорить в свой ход (действие не требуется). Иллюзия имеет такие же характеристики, как и карга, но не может делать действия или реакции. Она может взаимодействовать с окружением и даже подбирать и держать реальные объекты. Иллюзия кажется реальной во всех смыслах, но исчезает, если получает любое количество урона. В другом случае, она длится пока карга не развеет ее (действие не требуется) или пока она ее видит. Если карга использует действие в логове, чтобы создать новую копию, то предыдущая исчезает и бросает любые реальные объекты, которые держит.

Могущественная **ночная карга** [night hag] может иметь следующие действия в логове:

- Одно существо, которое карга может видеть, не далее 120 футов от нее должно успешно сделать спас бросок Харизмы Сл 15 или оно изгоняется в тюремный демиплан. Чтобы вырваться оттуда, существо должно использовать действие и сделать проверку своей Харизмы против проверки карги. Если существо побеждает, то оно сбегает с демиплана. В противном случае эффект оканчивается на инициативе 20 следующего раунда. Когда эффект заканчивается, существо появляется в месте откуда исчезло или в ближайшем незанятом месте, если изначальное пространство занято.
- Карга выбирает до трех существ, которых может видеть не далее 60 футов от себя. Каждое существо должно успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 15 или взлететь на 30 футов в воздух. Существо, которое ударилось о твердый объект в воздухе или оставшееся в полете получает 1кб дробящего урона за каждые 10 футов, на которые переместилось или с высоты которых упало.

Могущественная **морская карга** [sea hag] может иметь следующие действия в логове:

- Карга наполняет до четырех кубов воды со стороны 10 футов чернилами. В чернильных областях видимость сильно затруднена на 1 минуту, однако стабильное, сильное подводное течение рассеивает чернила на инициативу 10. Карга игнорирует эффект затрудненной видимости чернил.
- Карга выбирает одного гуманоида в логове и мгновенно создает симулякр этого существа (как будто созданный заклинанием *подобие* [simulacrum]). Этот отвратительный симулякр создается из водорослей, полусъеденной рыбы и другого мусора, но все-таки напоминает имитируемое существо. Симулякр подчиняется приказам карги и уничтожается на инициативу 20 в следующем раунде.

ВОЗДЕЙСТВИЕ НА МЕСТНОСТЬ

Злобная природа карги медленно проникает в окружающую среду вокруг ее логова, изменяя все во зло.

Каждое логово карги является источником от трех до пяти воздействий на местность; дом бабушки, тетюшки или ковена имеет больше эффектов, чем логово одинокой карги, а некоторые эффекты могут напрямую причинять вред нарушителям. Любое воздействие на местность, которое требует от существа совершить спас бросок использует Сл самой могущественной способности карги. Эти эффекты либо заканчиваются сразу же после смерти карги или ее ухода, или пропадают в течение 2к10 дней.

ЭФФЕКТЫ ОБЛАСТИ

Область в 1 милю от логова бабушки карги изменена жестокой магией этого существа, что создает один или несколько из следующих эффектов:

- Птицы, грызуны, змеи, пауки или жабы (или какие-то другие существа, подходящие карге) во множестве встречаются здесь.
- Звери в области со значением Интеллекта 2 или меньше очарованы каргой и им приказано быть агрессивными по отношению к нарушителям.
- Странные вырезанные фигурки, идолы из прутьев или тряпичные куклы магически появляются на деревьях.

Могущественная **карга аннис** [annis hag] создает один или несколько из приведенных ниже дополнительных эффектов в радиусе 1 мили от ее логова:

- Мощные камни на безопасно выглядящей тропе, пути или тракте неожиданно становятся острыми на отрезке в 100 футов. Ходить по таким областям это как идти по калтропам [caltrops].
- Небольшие лавины камней периодически сходят, блокируя путь или погребая под собой искателей приключений. Погребенное существо удерживается [restrained] и должно задержать дыхание пока его не откапают.
- Странный смех, похожий на детский или смех самой карги, иногда пронзает тишину.
- Небольшие пирамиды камней возникают на маршруте путешественников, они содержат в себе все что угодно от загадочных костей до пустоты. В этих пирамидах могут быть скелеты [skeleton], спектр [specter] или враждебные феи [fey].

Могущественная **карга бьёр** [bheur hag] создает один или несколько из приведенных ниже дополнительных в радиусе 1 мили от ее логова:

- Небольшие лавины снега периодически сходят, блокируя путь или погребая под собой нарушителей. Погребенное существо удерживается [restrained] и должно задержать дыхание пока его не откапают.
- Куски льда размером с человека появляются то тут, то там с вмержшими в них телами. Эти тела могут вырваться оттуда и напасть как зомби [zombie] или их духи могут напасть как спектры [specter].
- Метель может начаться неожиданно. Метели возникают каждые 2к12 часа и длятся 1к3 часа. Во время шторма, существа движутся по земле с половиной нормальной скорости, а нормальная видимость уменьшена до 30 футов.
- Дороги, пути и тракты изгибаются и замыкаются сами на себе, что делает ориентирование в области ужасно трудным.



Могущественная **зеленая карга** [green hag] создает один или несколько из приведенных ниже дополнительных эффектов в радиусе 1 мили от ее логова:

- Иллюзорные копии карги появляются в случайных местах в случайное время (но не больше одной в любой локации). Иллюзорная копия не имеет сущности, но она выглядит, звучит и движется как карга. Карга может почувствовать одно или несколько существ не далее 60 футов от ее копии и взаимодействовать с ними, как будто бы она здесь и находится на месте копии. Если иллюзорная копия получает какой-либо урон, то она исчезает.
- Чтобы пересечь эту область требуется в два раза больше времени чем обычно, потому что растения здесь растут густо и переплетаясь, а болота полны вонючей грязи.
- Деревья превращаются в пробужденные деревья [awakened tree] и нападают, когда враждебные нарушители проходят мимо.

Могущественная **ночная карга** [night hag] создает один или несколько из приведенных ниже дополнительных эффектов в радиусе 1 мили от ее логова:

- Тени кажутся ненормально долговязкими и иногда двигаются так, как будто они живые.
- Существа попадают в безвредный, но злоеущий демиплан, наполненный тенями, восковыми трупами и гоготом. Существа здесь в ловушке на минуту или две, а потом возвращаются в место откуда исчезли.
- Разумные существа видят в галлюцинации мертвых друзей, членов семьи и даже самих себя в домне карги. Любая попытка взаимодействия с галлюцинациями заставляет их исчезнуть.

Могущественная **морская карга** [sea hag] создает один или несколько из приведенных ниже дополнительных эффектов в радиусе 1 мили от ее логова:

- Большинство поверхностей покрыто тонкой скользкой пленкой или слизью, которая липнет ко всему чего касается.
- Течения и приливы здесь особенно сильны и обманчивы. Любая проверка способностей для ориентирования или контроля судна для движения по этим водам делается с помехой [disadvantage].
- Берега завалены мертвой, гниющей рыбой. Карга может почувствовать если кто-то дотронется до рыбы и заставить ее говорить своим голосом.

Миньоны и домашние животные

Хоть карги и одиночки по природе, иногда они нуждаются в компании. Обычно они исполняют эту прихоть получением слуг, которых можно оскорблять и вытирать об них ноги, как угодно. Такое существо может быть очаровано для подчинения или находиться под заклинанием, которое остановит его сердце при неповиновении, или слишком бояться немагического наказания за ошибку при исполнении приказов карги. Большинство карг имеет каких-то рабов или миньонов, живущих с ними или рядом, в качестве оборонительной силы, даже если это обычные животные.

Карги особенно наслаждаются использованием смертных, которые обязаны служить ей, в качестве миньонов. Паладин может без тени сомнения предать ковен карг мечу, но ее уверенность пошатнется, если ей придется сперва пробиться сквозь толпу невинных фермеров, которых карга заставила защищать себя. Обычные жители также полезны как миньоны, поскольку они могут служить карге глазами и ушами в ближайшем поселении, действуя тайно или активно убеждая других жителей нанести ей визит.

Странная магия в распоряжении карги означает то, что у нее в услужении могут находиться почти любые типы существ – феи [fey], гиганты [giant], нежить [undead] и так далее. Даже существо гораздо могущественнее карги может находиться под ее управлением, отработывая долг по сделке за себя и кого-то другого. Услуга рождает услугу и под принуждением карга может произнести магическое слова и призвать на выполнение кровавого долга дракона, дворянина или другую каргу, что позволяет призвавшей обладать такой магической, политической или физической мощью, которой она не может обладать сама.

Как и земля у логова карги, так и ее миньоны с течением времени изменяются от ее присутствия, становясь извращенными версиями прошлых себя (в стиле темных фей), но в них еще узнается то, что в них когда-то было. Она может изменять их магией, делая их неутомимыми, невосприимчивыми к огню, способными трансформироваться в стаю ворон или телепортироваться через тени – чтобы они защищали или служили ей наилучшим образом.

СЛУЧАЙНЫЕ МИНЬОНЫ КАРГИ

Для определения миньонов и помощников в свите карги сделайте один бросок по соответствующей таблице или выберите из представленных в ней вариантов.

Таблица Слуги включает в себя верных, доверенных помощников, которых карга использует для защиты себя и своего дома. Эти существа сами по себе злые или были изменены каргой для того, чтобы лучше служить ей. В любом случае карга уверена, что ее слуги подчинятся приказам без лишних вопросов.

Таблица Твари дает примеры грубой силы, которую карга может привлечь на свою сторону, наемники, которые служат ей пока им это выгодно. Эти существа выполняют поручения, осложняют жизнь врагам или патрулируют области, которые карга считает подконтрольными ей. Карги предпочитают брать на службу умных и жестоких существ, а не тупых простаков.

СЛУГИ

к8	Слуга(и)
1	1к4 огненных черепа [flameskull]
2	1к2 голема из плоти [flesh golem]
3	1к2 бронированных ужаса [helmed horror]
4	1 удушающий ковер [rug of smothering]
5	1к6 пугал [scarecrow]
6	2к4 теневого мастиффа* [shadow mastiff]
7	2к4 роя насекомых [swarm of insects] или роя крыс [swarm of rats]
8	1к6 гончих йет* [yeth hound]

* Смотрите главу 3 этой книги для того, чтобы узнать статистику.

Вы узнаете логово Трясущейся Зиллы по его очертаниям в лунном свете: мертвое дерево с изогнутым стволом, а его корни тянутся к бульжнику, как руки человека к его отрубленной голове.

— Воло

ТВАРИ

к12	Слуга(и)
1	2к6+2 багбира [bugbear]
2	1к6+2 дoppelгангера [doppelganger]
3	1к6+2 человека-паука [ettercap]
4	2к6+2 горгульи [gargoyle]
5	2к4+2 вершакала [jackalwere]
6	2к6+4 кенку [kenku]
7	2к6+2 минлока* [meenlock]
8	1к4 они [oni]
9	2к6+2 квиклинга* [quickling]
10	2к4+2 красных колпака* [redcap]
11	1к6+4 веркрысы [wererat]
12	1к4+2 вервольфа [werewolf]

* Смотрите главу 3 этой книги для того, чтобы узнать статистику.

СОКРОВИЩА

Большинство сокровищ карги разбросано в беспорядке по ее логову, что усложняет нарушителям задачу быстро найти ценные или полезные предметы. Однако, карга всегда знает где и что находится.

Любая карга может безошибочно отследить все свои сокровища и имущество. Ее расстановка и маркировка, если таковые существуют, сделаны так, чтобы обмануть воров и стать последней раздражающей загадкой для любого, кто попытается использовать предмет без ее согласия.

В сокровищах карги – как и дарах от фей – нужно сомневаться и даже бояться, а не просто собирать и выносить. Искатели сокровищ обычно остаются целее, если считают добычу карги ловушкой, и проявляют осторожность, а не поддаются жадности или любопытству. Взаимодействие с контейнером или другим предметом без знаний о том, что внутри может быть (или без знания пароля или правильной техники) очень опасно. В лучшем случае то, что было в контейнере, исчезает или рассыпается. А в худшем может случиться почти что угодно, и уж точно ничего хорошего.

НЕПОДРАЖАЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кроме обычных ценных вещей, которые собрала карга, у нее в коллекции есть и несколько экстравагантных и уникальных предметов. Таблица Предметы Карги предлагает способ быстро добавить такие странные предметы в логово карги.

ПРЕДМЕТЫ КАРГИ

к10	Предмет
1	Глаз жреца, сохраненный в банке с жидкостью. Когда существо нежити подходит на 100 футов к банке, глаз начинает метаться и осматриваться в панике, а в других случаях остается неподвижным.
2	Высушенная и сохраненная голова дварфа. Любой, кто держится за ее 5 футовую бороду, может видеть сквозь ее глаза.
3	Совершенно гладкий и круглый камешек размером с кулак человека. Если его положить на землю, то он катится со скоростью 20 футов в раунд к ближайшему источнику свежей воды.
4	Болезненная ворона с подрезанными крыльями. Единственный звук, который она может издавать – это львиный рык.
5	Закупоренная склянка, кажущаяся пустой. Если ее открыть, то самый близко к ней стоящий персонаж внезапно вспоминает 1к6 счастливых воспоминаний из жизни давно погибшего повелителя эльфов.
6	Кажущаяся обычной золотая монета. Любой, кто ее коснется, начинает непреложно верить, что это самая первая монета, отчеканенная человечеством.
7	Черная коробочка со стороной в 3 фута. Любой, кто ее откроет, найдет набор из трех деревянных шарнирных кукол, которые сделаны как копии трех членов группы искателей приключений. Если поставить куклы на землю, то они двигаются как оскорбляющая пародия на недавние действия своих прототипов.
8	Овальный диск из неизвестного металла. Если его подбросить в воздух, то он летает кругами вокруг брошеного минуту, крошечные огоньки мигают на его поверхности, а потом он приземляется неподалеку.
9	Толстый пыльный том, каждая страница которого наполнена крошечными, едва различимыми письмами. Тщательный осмотр книги показывает, что это запись каждого разговора, которые происходили в течение года, три года назад в ближайшей деревне.
10	Небольшая картина с изображением мирного поля. После полночи каждого дня картина меняется и изображает погоду на следующий день.

КОБОЛЬДЫ: МАЛЫЕ ДРАКОНЫ

Кобольды часто описываются как трусливые, глупые и слабые, но эти мелкие рептилоиды на самом деле обладают развитой общественной системой, основывающейся на преданности племени; они умелые ремесленники и ожесточено работают сообща, чтобы преодолеть свои физические ограничения.

У карги всегда есть какое-то зелье или амулет, который склоняет чашу весов на ее сторону. Если вам повезет, то она захочет просто унижить вас, а не убить.

— Воло

В мечтах, кобольды представляют мир, в котором другие существа оставили их в покое, позволив спокойно рыть туннели и воспитывать следующее поколение, в надежде обнаружить магию, что поможет освободить их бога (см. «Куртулмак: Бог Кобольдов»). В реальном же мире, кобольдов часто задирают и уводят в рабство более сильные существа. Живя на свободе, они постоянно испытывают страх перед вторжением и завоеванием. По отдельности кобольды пугливы и избегают сражений, но, если вы загоните его в угол или ему придется защищать свое гнездо – берегитесь. Кобольды печально известны своими импровизированными ловушками, которые они устанавливают для защиты своих нор.

ИСКУСНЫЕ ТУННЕЛЕПРОХОДЦЫ

От природы кобольды искусны в прокладке туннелей. Как и дварфы, они обладают врожденным чувством камня, определяя какие части породы слабые или сильные, какие из них можно подвергнуть нагрузке или раскопать, где находятся залежи минералов или подземные источники воды. Такие способности позволяют им создавать надежные жилища там, где другие существа не смогут почувствовать себя в безопасности.

Пользуясь преимуществом своего небольшого размера, кобольды создают узкие туннели, через которые более крупным существам приходится идти сгорбившись или даже ползти. В тех местах, где туннели разъединяет глубокая расселина, кобольды сооружают веревочный мост или другую неустойчивую структуру, которая под действием веса более тяжелого, чем кобольд существа, естественно обрушится. По таким же причинам, дорога сквозь убежище кобольдов проходит по узкому карнизу, опоясывающему пещеру или расщелину. Кобольды часто ставят перила или небольшой забор, который защищает их от падения, но совершенно бесполезен для более крупных существ.

Пусть остальные человекоподобные расы могут сказать мало хорошего о кобольдах, но все они отмечают потрясающее качество работы маленьких рептилий в прокладке туннелей при использовании столь примитивных инструментов. Часто кобольдов, захваченных в рабство более могущественными созданиями, заставляют расширять жизненное пространство хозяйского убежища и обеспечить охрану жизненно важных областей с помощью ловушек и других видов защиты.

Некоторые сообщества людей нанимают кобольдов для прокладки канализационных туннелей, оплачивая их труд едой и инструментами, доступа к которым у кобольдов нет. При должном обращении и отсутствии излишнего внимания со стороны людей, они усердно работают, прокладывая сеть туннелей под улицами, соединяя их с ближайшим водоемом, таким образом улучшив санитарные условия в городе. В случае, если кобольдом понравится местность, а обращение со стороны людей не будет жестоким, они могут остаться, обзаведясь постоянным домом, работая над расширением канализационных сетей растущего сообщества. Так называемые «городские кобольды» живут исключительно под землей, время от времени совершая ночные вылазки на поверхность. Примерно под четвертью всех городов мира проживают городские кобольды, однако, большинство из живущих на поверхности людей даже не подозревают о своих скрытных соседях, живущих внизу.

Так как кобольды стараются держаться подальше от неприятностей, выращивают продовольствие под землей, и предпочитают прятаться до наступления темноты, могут пройти недели, пока кто-то из горожан начнет подозревать присутствие кобольдов или несколько лет, пока кто-то действительно увидит существо.

ОПЫТНЫЕ МУСОРЩИКИ

Кобольды являются экспертами в обнаружении поломанных, потерянных, бракованных или брошенных вещей других существ, которые всё еще можно использовать. Они предпочитают собирать явно давно оставленные или выброшенные вещи, исчезновение которых не привлечет чужое внимание. В то же время, они совсем не испытывают стыда, пытаясь стянуть вещи, принадлежащие другим, так как такие вещицы находятся в более хорошем состоянии, а потому обычно более полезны или ценны.

Собираясь на воровскую миссию, кобольды пытаются остаться незамеченными, не дав повода владельцу предмета причинить им вред. Например, группа городских кобольдов может скрытно проникнуть в дом сапожника ночью, забирая ножи, обрывки кожи, гвозди и другие полезные вещи, но, если появится минимальный риск быть обнаруженными, они стремглав убегают, не пытаясь напасть на кого-то в доме. Убегая до того, как их увидят и опознают, они избегают навлечь гнев городских жителей на свое племя.

Конечно, существуют и более агрессивные особи, и племена, но в целом кобольды никогда специально не провоцируют ответное нападение существ, у которых они обычно воруют. Лучше быть осторожным и осмотрительным, чем быть объявленным опасностью и угрозой.

В некоторых ситуациях, кобольды могут отбросить свое осторожное кредо. Во-первых, из-за ненависти к гномам, городские кобольды часто выбирают своей целью дома и магазины этой расы. Но даже в этом случае, страх кобольдов перед ответным ударом обычно предостерегает их от попытки причинить урон гномам напрямую, но не от того, чтобы плюнуть в молоко, расставить тарелки на столах так, чтобы они легко упали и разбились, разбросать иголки по всему полу – одним словом, насолить по мелочи так, чтобы унижить, причинить боль и разозлить гномов, но не настолько, чтобы они захотели спуститься в канализацию и убить кобольдов. Из-за враждебности кобольдов, гномы стремятся избегать или оставлять поселения, в канализации которых ютятся кобольды. Также и кобольды покидают сообщества, большую часть которого составляют гномы.

Во-вторых, кобольды всегда находятся в поисках магии, которая сможет помочь освободить их бога Куртулмака. Обычные кобольды не в курсе, как пользоваться волшебной палочкой, книгой заклинаний или чем-то более магическим, чем зелье, но верят, что колдун племени сможет найти способ как использовать любой подобный предмет, который они обнаружат. Когда кобольды чувствуют возможность завладеть магическим предметом, они, даже не смотря на опасность и страх разоблачения, пытаются это сделать, так как возможная награда покрывает все риски.

ДРАКОНЬИ СЛУГИ

Кобольды верят, что были созданы из крови драконов богиней Тиамат, что объясняет их рептилиеподобный (или как они скажут драконоподобный) внешний вид. В каждом племени кобольдов легенда об их происхождении передается от стариков к детям, прививая каждому по отдельности и всему поколению гордость и самоуважение. Пусть кобольды и предпочитают бегать, а не драться, бросая имущество и часто оказываясь под гнетом более сильных гуманоидов, но они знают, что внутри них живет величие, и гордятся, что они избраны быть кровными родственниками драконов.

Кобольды с готовностью служат хроматическим драконам и поклоняются им как полубогам, несущим божественную искру. Это не обычный вид поклонения или богослужения. Кобольды благоговейно в присутствии дракона, как будто настоящий божественный аватар почтил их своим появлением. Кобольды из кожи вон лезут, чтобы исполнить любые приказы дракона, даже если эти приказы опасны. Хотя кобольды и не поклоняются Тиамат напрямую, они признают ее богиней всех цветных драконов, а также повелительницей их расового бога, Куртулмака.

ПРАКТИКУЮЩИЕ ТАЙНУЮ МАГИЮ

В отличие от других гуманоидов, кобольды не боятся и не избегают тайной магии. Они видят её как часть связи с драконами и гордятся тем, что наделены способностью обладать такой силой. Юного кобольда-чародея тренируют старшие, и обучение имеет почти религиозное значение. Большинство кобольдов-чародеёв являются наследниками драконьей крови и специализируются на как на атакующей магии (которая также может быть использована в шахтерском деле), так и на усиливающей (материалы или союзников), или прорицании (для поиска сырья и предвидения угроз племени)

Основная причина, по которой кобольды рассчитывают на тайную магию больше чем на божественную – заключение Куртулмака, что осложняет как его возможность даровать заклинания смертным, так и смертным получить его поддержку. К тому же, кобольды столь хрупки, что зачастую достаточно одного удара человеческим оружием, чтобы убить одного из них, поэтому племя редко использует исцеляющую магию, а чародей может утолить большинство потребностей своего племени в магии. Шаманы среди кобольдов – редкое явление; священники Куртулмака, если такие обнаруживаются, легко узнаваемы благодаря оранжевым одеяниям (обычно это грубый рваный пояс или накидка) с изображением гномьего черепа.

ЖИЗНЬ И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Кобольды живут племенным строем, где у каждого – своя роль в защите и выживании сообщества. Сильнейшие кобольды становятся воинами и охотниками, умнейшие – ремесленниками и стратегами, самые стойкие идут в шахты или занимаются дрессировкой, и т.д. Даже глупый и слабый кобольд приносит пользу племени, занимаясь сбором грибов или присмотром за молодняком, тем самым заботясь о выживании группы. Племя часто продумывает защиту от возможных нападений на убежище; они всегда планируют лучший путь для спасения, и назначают ответственного кобольда, чтобы остановить погоню, заблокировав тоннель.

Кобольды ощущают прохладную близость или нечто вроде родства с другими членами своего племени, при этом они редко бывают мягки в обращении друг с другом. Пара кобольдов может считать себя друзьями или врагами по прошествии десятилетия общения, но глубина этих чувств не идет ни в какое сравнение с людскими эмоциями. Благодаря тому, что большую часть своего времени они проводят в работе, спорящие кобольды редко получают возможность обменяться оскорблениями, не говоря уже о том, чтобы подражаться из-за разногласий.

Кобольды выбирают пару исходя из удобства. Отсутствие у них эмоциональной привязанности приводит к отсутствию такого понятия как брак или постоянные семейные отношения. Они откладывают яйца в общеплеменном инкубаторе без возможности для вылупившегося молодняка отследить своих родителей. Такая практика и совместная опека над молодняком привели к тому, что племя действует подобно группе кузенов.



Так как яйца не требуют особой заботы, женские особи кобольдов также участвуют в сражениях и работах. Более того, в процессе жизни кобольды могут медленно сменить свой пол. Если большая часть мужчин или женщин племени была убита, оставшиеся в живых смогут изменить соотношение полов в течении нескольких месяцев, пока сообщество вновь не станет сбалансированным. Благодаря этому, племя может быстро восполнить потери при наличии всего нескольких выживших. Исходя из этих предпосылок, у кобольдов нет гендерной роли среди молодежи и взрослых. Вождь, чародей, шахтер или ремесленник могут быть как мужчиной, так и женщиной.

БЫСТРО ВЫРОС, РАНО УМЕР

Кобольды вырастают и созревают намного быстрее чем другие представители гуманоидных рас. В возрасте 6 лет кобольд считается взрослым. Большинство становится жертвами болезней, жестокости, несчастных случаев до достижения 20 лет, но потенциально кобольды могут прожить до 120 лет. Такая длительность жизни является проявлением отдаленного родства с драконами. Самка может отложить до 6 яиц в год, каждое из которых вылупится через два-три месяца.

Куртулмак: Бог кобольдов

Бог кобольдов был вассалом Тиамат. Когда бог гномов Гарл Златоблеск украл сокровище из хранилища Тиамат, она послала Куртулмака вернуть его. Гарл заманил своего преследователя в пещеру лабиринт и завалил выход из нее, навечно заточив Куртулмака.

Куртулмак – жестокий бог, презирающий все живое за исключением кобольдов. Особенно он ненавидит Гарла Златоблеска, гномов и созданий фей, обожающих розыгрыши. Он обучил первых кобольдов шахтерскому ремеслу, скрытности и засадам. Он подвластен своим эмоциям, будучи умным, но не мудрым. Высокомерный и предрасположенный к злу, обидчивый и очень злопамятный, он проводит значительную часть времени разрабатывая изощренные планы мести для тех, кто проявил неуважение к нему.

Кобольды не проводят похоронных церемоний. Мертвое тело сжигают или уничтожают каким-либо другим способом (или, если в племени практикуют каннибализм, съедают). Кобольды верят, что, погибнув служба племени, будут мгновенно возвращены к жизни Куртулмаком, появившись из яиц последней кладки в инкубаторе. В случае смерти особо важного или уважаемого члена племени, за инкубатором начинают пристально наблюдать. Как только будет отложено новое яйцо, его отделяют от остальных и ревностно оберегают. Появившийся из такого яйца кобольд будет воспитан, чтобы занять важную роль.

ЕДА И КАННИБАЛИЗМ

Несмотря на то что кобольды являются обладателями острых зубов, в корне неправильно считать их хищниками. На самом деле они всеядные существа, которые могут съесть все, что угодно, включая мясо, фрукты, кору деревьев, кости, кожу и яичную скорлупу (типичная еда только что появившегося на свет кобольда). Голодное племя ничего после себя не оставляет от убитой добычи, съедая всё съедобное, а из оставшегося делая украшения и инструменты.

Зубы кобольдов выпадают, когда изнашиваются, а вместо них вырастают новые в процессе жизни. Многие носят свои выпавшие зубы как драгоценность, так как количество зубов символизирует возраст и мудрость кобольда. Но некоторые недобросовестные особи носят с собой зубы, полученные или украденные от других, надеясь этим показаться старше и более почтенными.

Большая часть племен кобольдов избегает употреблять в пищу так называемое «говорящее мясо» – разумных существ, – так как это часто приводит к акту возмездия со стороны сородичей жертвы. Однако, страх перед голодной смертью может пошатнуть их принципы, и, если есть только два варианта: напасть на разумных существ или голодать, кобольды поступают практично. Существует несколько племен в слабо заселенных районах, практикующих каннибализм, которые считают, что глупо оставлять свежее мясо. В любом случае кобольды, употребляющие «говорящее мясо» не употребляют в пищу вражеские трупы или пленников прямо после сражения; как правило, они привязывают свои жертвы к молодым деревьям и медленно жарят их на огне или помещают в гигантский котел,

чтобы сварить похлебку. К счастью для заключенных, комичные приготовления кобольдов иногда занимают столько времени, что дают возможность спасителям определить местонахождение и освободить пленников прежде, чем кобольды приступят к основному блюду.

НЕНАВИСТЬ

Так как бог гномов Гарл Златоблеск заточил бога кобольдов Куртулмака в безвыходном лабиринте, не удивительно, что кобольды чрезвычайно сильно ненавидят гномий народ. Несмотря на то, что они специально не преследуют гномов, при встрече с группой гуманоидов среди которых есть гномы, кобольды инстинктивно нападут на гномов. Гораздо менее вероятно, что в битве с гномами кобольды пустятся в бегство; их ненависть настолько сильна, что притупляет инстинкт самосохранения.

Осмотрительная натура кобольда не гарантирует того, что он не впадет в ярость. Кровь драконов течет по его венам, и подобно разъяренному дрейку, кобольд, загнанный в угол, превращается в миниатюрный вихрь клыков и когтей, отчаянно пытающийся защитить свою жизнь. Аналогично, преданность собственному племени может подтолкнуть кобольдов к сражению с другим племенем за ресурсы или территорию. Такие конфликты не столь часты, так как племена, если встретятся, чаще всего предпочитают расширять сферу влияния в различных направлениях, но конфликты иногда случаются.

Например, два соседних племени, которые хотят получить исключительное право на отару горных козлов, имеют стычки через каждые несколько дней. В конечном счете вождь одного из племен осознает, что борьба истощает ресурсы, и уводит племя к другим территориям, оставляя оспариваемую местность более успешным соседям. Ненависть к гномам показывает, что кобольдов мучает мания преследования и они легко обижаются на действия и поступки других рас. Они не склонны прощать других, возвращая в себе ненависть к ним до тех пор, пока случай не даст возможности отомстить существу и расе, которая имела неосторожность их обидеть.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Кобольды хладнокровные создания и предпочитают земли с умеренным и тропическим климатом. Племена кобольдов, обитающие в холодных широтах, малочисленны и более агрессивны на охоте, так как добыть пропитание здесь намного сложнее.

Частично из страха, а также частично из-за чувствительности глаз к солнечному свету, кобольды предпочитают безопасность пещеры проживанию под открытым небом; они могут построить убежище в любом грунте, в котором можно прорыть туннели. В болотистых местах или на побережье, где невозможно прорыть туннели в мягкой почве кобольды устраиваются в густых лесах, на холмах или обширных выходах горной породы, создавая норы выше уровня воды.

Обычно кобольды проживают в холмистой и горной местности. В таких местах есть пещеры, пригодные для жизни, богатые помещениями для раскопок, и готовыми источниками пищи. Хотя проживание на таких территориях сопряжено конкуренцией с живущими на поверхности гуманоидами, способность кобольдов избегать обнаружения помогает спрятать их норы от более крупных противников. Если удача будет на их стороне, то племя кобольдов, обнаруженное группой больших гуманоидов, сможет договориться о взаимовыгодном сотрудничестве, полагаясь на их защиту в обмен на свои услуги: расчистка площадей под жилье или ликвидацию мусора. В случае неудачных переговоров, племя будет поработано другими гуманоидами, и кобольды будут выполнять вышеописанные работы под страхом смерти

Кобольды становятся гораздо менее симпатичными, когда обучаются бросать огненные шары.

— Воло

ОТЫГРЫШ КОБОЛЬДА

Кобольды прекрасно осознают свою слабость перед враждебным миром. Он знает, что мал, и более сильные существа будут использовать его; скорее всего он погибнет в юном возрасте, а жизнь будет полна тяжелого труда. Пусть такие перспективы выглядят мрачно, кобольды находят отдушину в работе, делах на пользу племени и знании о своем великом драконьем наследии.

Кобольды не особенно умны, но и не так тупы, как орки. Многие могут обмануть кобольда сладкими речами и остротой ума, но как только он поймет, что его провели, он запомнит это. Если у него будет возможность когда-нибудь отплатить своему обидчику, он обязательно ей воспользуется, даже если это будет мелкой пакостью.

Кобольд не любит чувствовать себя одиноким или загнанным в угол. Он всегда хочет иметь путь для безопасного отступления или хотя бы союзника, что повысит его шансы. Без этого кобольд начнет нервничать, он будет то истерить, то погружаться в полное безмолвие.

ИМЕНА КОБОЛЬДОВ

Имена кобольдов являются производными от Драконьего языка и часто обозначают характерную черту, такую как цвет чешуи, особенности строения тела, привычки. Например: «Красная нога», «Белый клык» или «Спрингер». Так звучат на Общем перевод часто встречающихся имен. Кобольд может сменить имя, когда станет взрослым, или добавить дополнительный слог после важных событий, таких как первая охота, первая кладка или выживание в первой битве. Таблица Имен Кобольдов представляет имена, подходящие для любой компании.

ИМЕНА ГНОЛЛОВ

к20	Имя	к20	Имя
1	Арикс	11	Моло
2	Экс	12	Ососс
3	Этт	13	Ротом
4	Галакс	14	Сагин
5	Гару	15	Сик
6	Хагнар	16	Снив
7	Хокс	17	Таклак
8	Иртос	18	Тес
9	Кашак	19	Урак
10	Миипо	20	Варн

ВНЕШНЕЕ РАЗНООБРАЗИЕ

Кобольды имеют большое разнообразие в цветах и узорах своей чешуи. Хотя люди с трудом различают двух выглядящих похоже кобольдов, сами рептилоиды легко различают друг друга.

Большая часть кобольдов одного племени имеет похожий окрас. Например, представители племени Меднозубых в большинстве своем серые в красную полоску. Два племени, которые сливаются, в итоге скрещиваются достаточно, чтобы создать новый фенотип, несмотря на то, что случайные аномальные отклонения и атаквизмы приводят к появлению представителей с окрасом одного из исходных племен.

Используйте таблицу Цвет Чешуи чтобы наугад определить господствующий внешний вид кобольдов племени. Если при броске выпало значение Узор, сделайте бросок по таблице Вид Чешуи, чтобы определить, как выглядит комбинация двух цветов.

ЦВЕТ ЧЕШУИ

к100	Цвет чешуи
01-05	Черный
06-10	Синий
11-25	Коричневый
26-30	Серый
31-35	Зеленый
36-40	Оранжевый
41-55	Оранжево-коричневый
56-60	Красный
61-75	Красно-коричневый
76-85	Желто-коричневый
96-90	Белый
91-00	Узор (бросьте дважды, игнорируя повторные результаты и значения от 91 и выше)

ВИД ЧЕШУИ

к20	Вид чешуи
1-4	Крапинка
5-8	Сетка
9-12	Ромбовидная
13-16	Пятнистая
17-20	В полоску

ТАКТИКА

Так как кобольды физически слабы, они должны использовать превосходящее число и хитрость, чтобы победить могущественных врагов. В дополнение к их черте Тактика Стаи, описанной в *Бестиарии*, они используют ловушки, засады, особенности местности, союзных чудовищ и любое другое преимущество, которое может предоставить окружающая среда. В целом, единственный для кобольдов выигрышный вариант — это играть нечестно.

Урды: крылатые кобольды

Крылатые кобольды, также известные как урды, вылупляются совершенно случайно из обычных яиц кобольдов, даже если в племени нет взрослых урдов. Можно было бы ожидать, что наличие крыльев будет считаться даром Тиамат, но обычные кобольды недолголюбивают урдов и не ладят с ними. В отрывках кобольдских легенд упоминается Кураулек, крылатый богоподобный слуга Куртулмака, который однажды предал своего повелителя. Кобольды считают урдов любимцами Кураулека, и поэтому переносят свое возмущение его предательством на весь крылатый род.

Кобольды работают вместе чтобы решить трудные задачи, которые нельзя выполнить в одиночку. Они высекают сложные системы тоннелей, помогающих сдерживать и лишить мужества врагов в несколько раз больше них. Без лишних разговоров, каждый кобольд знает, что необходимо сделать, чтобы достичь успеха. Способность кобольдов работать вместе особенно выделяется на фоне поведения других мелких гуманоидов, таких как гоблины, для которых обычны мелкие склоки между собой, и которые способны сотрудничать только при угрозах от сильного лидера.

Кобольды избегают крупномасштабных сражений, вместо этого придерживаясь партизанской тактики и используя рейды маленьких групп воинов. Если у них есть время, они подготавливают на поле боя небольшие отверстия для того, чтобы спрятаться и простые ямы-ловушки, чтобы затруднить передвижение врагов.

Кобольды обычно используют следующие тактические приемы:

- Кобольды атакуют источник света до его потухания, чтобы получить преимущество, используя свое темное зрение.
- Оставить одного защитника в помещении, чтобы заманить врагов в ловушку или засаду. Часто этой приманкой оказывается большой или слабый кобольд, который не может послужить племени как-либо другим образом.
- Использовать партизанскую тактику, перебегая между атаками от одной безопасной точки к другой. Часто их целью является привлечь внимание противника и заманить противника в более опасное место, которое будет особенно эффективно, если захватчики разобьют лагерь, ранены или подвергаются какой-либо опасности (например, когда должны карабкаться или плыть).
- Использовать яд, обычно получаемый из таких насекомых как пауки и многоножек. Они могут получить яд и нанести на свое оружие, или оставить сундук или глиняный сосуд полный насекомых в заметном месте как поддельное сокровище, побуждая захватчиков открыть контейнер и, тем самым, выпустить рой.

В схватке с участием большого количества кобольдов (десять или больше), рассмотрите вариант распределения их атак по всему раунду, чтобы не все они ходили на одну инициативу, и чтобы врагам было сложнее скоординировать свои действия.

СОКРОВИЩА

Живя под землей, кобольды имеют доступ к потрясающему количеству подземных сокровищ, таких как металлические руды и необработанные драгоценные камни. У них есть начальные навыки в добыче металлов из пород и полировке драгоценных камней. Несмотря на то, что у них нет собственной монетной системы, самородки драгоценных металлов, используемых для торговли, взяток или ремесла, часто можно найти в убежище кобольдов.

Кобольды являются талантливыми ремесленниками, поэтому у большинства племен есть потрясающее количество сокровищ в виде простых ювелирных изделий, таких как нарукавные повязки, кольца, ожерелья, и других небольших или состоящих из небольших частей предметов. Эти украшения всегда сделаны так, чтобы не производить шума, когда вы двигаетесь, что позволяет кобольдам быть незаметными где угодно.

Даже несмотря на то, что эти ювелирные украшения не имеют никакой функциональной ценности, кобольды хранят эти вещи подобно тому, как их предки драконы коллекционируют сокровища. Так как сокровища племени портативны, кобольды могут переселяться быстро без необходимости перемещать контейнеры с

самоцветами или слитками, и такие вещи они могут преподнести как дань или взятку более могущественным существам, или как религиозное подношение дракону.

Союзники, слуги и питомцы

Благодаря отсутствию физической мощи и их небольшому размеру, кобольды редко занимают господствующее положение над другими существами, поэтому обычно они не имеют слуг. Даже когда им представляется случай, кобольды не стремятся поработить или нанять каких-либо разумных существ, так как не могут быть уверены, что такие существа в ответственный момент не обернутся против них.

Однако, кобольды достаточно хороши в ловле и приручении более мелких животных и тварей, таких как крысы, лютых крыс и рептилоидов, таких как ящерицы, обитающих в пещерах или подземельях. Кобольды строят загоны для этих питомцев или позволяют им свободно передвигаться по логову, поедая отходы, насекомых или небольшие объедки, слишком малые для кобольдов. Подобно тому как в деревне люди держат цыплят, эти животные помогают кобольдам с дезинсекцией и часто сами используются в пищу. Гигантские крысы и соразмерные с кобольдом ящерицы также используются в качестве выючных животных и стражи.

Некоторые племена используют гигантских горностаев, которые служат скакунами или стражами благодаря своей скорости, острым чувствам и подходящим для тоннелей кобольдов размерам. Другие племена используют гигантских летучих мышей в качестве ездовых животных и защитников, но они требуют слишком много места для движения и используются только в логовах, где есть большие пещеры, или которые расположены близко к поверхности.

Кобольды остерегаются и боятся медведей, так как медведи часто пытаются устроить себе берлогу в пещере и забредают во внешние части логов кобольдов, особенно незадолго до того, как впасть в спячку. Кобольды наверняка запаникуют, увидев медведя в качестве животного компаньона другого существа. Этот страх распространяется и на другие медведоподобные создания, таких как совомед [owlbear].

ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ

Логовом племени кобольдов обычно является лабиринт переплетенных тоннелей, иногда тянущихся на сотни ярдов, заполненных частыми ловушками. Область имеет массу пересечений, внезапных тупиков, тоннелей, проходящих друг над другом, скрытые проходы, и другие особенности, затрудняющие навигацию чужаков.

Существа большего, чем кобольд, размера должны сторбиться или ползти на четвереньках, чтобы протиснуться сквозь тоннели кобольдовых нор, что само по себе способно отвадить большинство вражеских гуманоидов (таких как орки или хобгоблины) от попыток вторгнуться на территорию кобольдов. Авантюристы, пытающиеся истребить полчища кобольдов часто обнаруживают, что застряли в низком проходе, слишком узком, чтобы повернуть назад, что вынуждает их двигаться колонной по одному, заставляя принимать сражение первого и последнего человека.

Планировка логова кобольдов время от времени меняется. Обитатели регулярно обрушивают или запечатывают тоннели и пещеры по мере рытья новых. По сути, любая собранная информация о планировке и расположении областей логова с течением времени становится все более неточной, поскольку кобольды «мигрируют» сквозь камень, чтобы удовлетворить потребности и обеспечить безопасность сообщества.

Кобольды наполняют свое убежище ловушками, используя свой дар к строительству тоннелей вкупе с умением употреблять найденные вещи не по прямому назначению. Даже если учесть, что эти ловушки часто намного смертоноснее самих кобольдов, рептилоидов не пугает наличие столь опасных устройств в доме, как не испугало бы человека наличие злобной, но преданной сторожевой собаки.

Наиболее часто встречающиеся ловушки в логове – это обвалы, которые кобольды устанавливают, чтобы убить захватчиков или заблокировать ключевые зоны норы, к которым приближаются нарушители. Так как племя все время мигрирует и расширяет систему тоннелей, старые тоннели часто используются для установки таких ловушек. Ловушка, обрушающая тоннель, может активироваться веревкой, привязанной к опорной балке; убегающий кобольд может дернуть за веревку, либо балка может быть установлена в таком узком месте, что протискивающееся в проход крупное существо не сможет ее не побеспокоить, проходя рядом. Даже если сработавшая ловушка замурует несколько кобольдов в замкнутом пространстве, за час они смогут прорыть вентиляционное отверстие, а еще за несколько – расширить его так, чтобы замурованные кобольды смогли протиснуться наружу.

В местах, где тоннель поворачивает под острым углом или становится чрезвычайно узким, силы врага находятся в невыгодном положении. Такие помещения обычно включают в себя небольшое помещение над потолком с отверстиями, в которые кобольды могут сбрасывать на головы находящихся внизу камни, ядовитых насекомых и другие неприятности.

ОТХОДНЫЕ ТУННЕЛИ

В кобольдовых норах всегда есть как минимум один спасательный туннель, который ведет к скрытому выходу на поверхность. Местные обитатели всегда знают короткий путь к нему. Обычно туннель полон ловушек, замедляющих преследователей, и заканчивает узким выходом, через который с трудом могут пролезть даже кобольды, не говоря о более массивных существах, преследующих их.

ПЕЧЬ И МАСТЕРСКАЯ

Зала, в которой расположена печь, – одна из самых близких расположенных к поверхности территорий нор, так как огонь требует постоянного притока воздуха. Ремесленники кобольдов проводят свое время на этой территории, используя печь обжигая глиняные кирпичи и посуду. Комната также используется для других шумных занятий.

ШАХТЫ

Любая зала в комплексе подземелий кобольдов, которая сейчас не используется для других целей, будет разработана и раскопана как для добычи полезных руд и минералов, так и для подготовки будущего расширения логова.

ГРИБНАЯ ФЕРМА

Кобольды плохие фермеры, но и они могут получить хлеб насущный из подземных грибов и выносливых растений, который могут существовать в условиях подземелья. Ферма может располагаться полностью под землей, или в пещере рядом с поверхностью с отверстиями в потолке для освещения.

ПОГРЕБА

Подобно людям в их селениях, кобольды выкапывают глубокие ямы в которых хранят пищу на черный день.



СПАЛЬНИ

В каждом логове есть одно или несколько пространств для жизни или сна, каждое из которых достаточно большое, чтобы вмещать от десяти до тридцати взрослых кобольдов. Отдельные кобольды могут отдыхать в неглубоких ямах или соразмерных альковах, в зависимости от традиций племени. Эти пространства используются в основном для отдыха, несмотря на то, что некоторые кобольды могут тихо мастерить пока остальные спят. Санитарные потребности подобных существ решаются глубокой ямой около каждой зоны отдыха, куда помещаются отходы.

Почти все спальные зоны убежища также являются инкубаторами. Кобольд откладывает свои яйца в неглубокие ямы, наполненные землей и сушеной травой. Поскольку яйца восприимчивы к холоду, они лежат рядом с тлеющим костром или защищены изолирующим слоем экскрементов и разлагающегося вещества вокруг яиц.

Тронная зала

Тронная зала в норе обязательно защищена ловушками и содержит часовню Куртулмаку в форме вырезанного идола за тронном. Вместо того, чтобы войти в палату и воздать должное богу, кобольды предпочитают молиться стоя перед входом, полагая, что бог услышит их. Локация может включать в себя котлован, где такие дары как самородки металла, необработанные камни и зубы, могут быть оставлены как подношения.

Ловушки

Кобольды потрясающе изобретательны в создании ловушек, особенно в приспособлении природных угроз и собранных ими материалов. Они забивают гвозди или шипы в молодое дерево и нагибают его, создавая пружинный рычаг, наполняют ямы или прудики острыми камнями, устанавливают платформы таким образом, чтобы они обрушивались под тяжестью большей, чем вес кобольда, и т.д. Ловушки кобольдов могут выглядеть хлипкими или неумело сделанными, но существо, получившее удар разогнувшегося дерева, утыканного заточенными ножами, обязательно уйдет с новоприобретенным уважением к маленьким созданиям.

Вот примеры обычных кобольдских ловушек:

- Бочки или небольшие горшки с маслом (для кипячения, разлития, поджигания или всего вместе)
- Медвежьи капканы, падающие на головы высоких существ
- Сигнальные колокольчики, сообщающие о вторжении
- Натяжной блочный механизм подъемника готовый рухнуть
- Шипы, разбросанные на поверхности грязи или мягкого дерна (легкие кобольды спокойно проходят этот участок без проблем)
- Рушащийся потолок
- Ящик многоножек
- Падающие блоки
- Рвы полные смолы или масла, которые отступающие кобольды могут поджечь
- Сетка, привязанная к веревке, утягивающая попавшееся существо высоко по вертикальной шахте, где никто не сможет ему помочь
- Трубы/шахты, выбрасывающие кипящую воду (от кухонной плиты или системы охлаждения печи)
- Яма с отравленными кольями
- Бак зеленой слизи
- Катящиеся валуны
- Небольшие мосты и лестницы, которые сломаются под большой тяжестью
- Силки
- Растяжка, соединенная с ловушкой или сама по себе, чтобы проходящий упал
- Град из игл



ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ

Почти каждая деятельность в логове кобольдов делает вклад в выживание племени кобольдов. Охрана логова защищает их от опасностей. Установка силков, разведение грибов и охота пополняют запасы провизии. Строительство ловушек отраживает вторженцев. Дрессировка сторожевых зверей помогает защитить логово. Добыча ископаемых приносит драгоценные камни и руду для того, чтобы подкупленные враги оставили их в покое. Рытье новых тоннелей и комнат создает пространство для жизни следующих поколений и увеличивает шансы племени сбежать от превосходящих сил врага.

В убежище кобольды отдыхают посменно, и все работы в норе проводятся круглосуточно. Кобольды предпочитают ночную активность, но в отличие от человеческих поселений нет установленного времени для отдыха. Норы построены так, чтобы спальни были изолированы от шума рабочих помещений, что помогает шахтерам и ремесленникам выполнять свою работу, не мешая другим отдыхать. Кобольды сызмальства учатся засыпать, не обращая внимания на звук стука неподалеку, и быстро просыпаться при необычных звуках.

Выживание племени намного важнее, чем жизнь отдельного индивида. Даже трусливый кобольд может пожертвовать собой, чтобы дать время товарищам обрушить ближайший тоннель и закрыть для врагов доступ к остальному племени. Все кобольды знают, что бегство от опасности, особенно от превосходящей по силе, целесообразно, но кобольды знают и то, что стратегическая смерть одного индивида может выиграть бесценное время для всего остального племени, и каждый кобольд неохотно принимает эту необходимость пожертвовать собой, когда приходит его время. Такая практика способствует формированию мнения среди большинства народов (и авантюристов), что кобольды настолько же глупы, насколько слабы; они видели или слышали об одиноком кобольде, смело бросившемся на группу вооруженных наступающих, и приписывают это действие идиотизму существа или несуразно преувеличенной оценке существа собственных шансов на успех. Правда в том, что кобольд-одиночка, убежденный сделать это своими сородичами, надеясь замедлить захватчиков достаточно долго, чтобы дать остальной части племени подготовить смертельные ловушки, засаду или быстрое отступление.

Лидером племени чаще всего является самый старый и умный кобольд; другие кобольды уважают его способность выживать так долго, и они предполагают, что лидер будет использовать свои знания, чтобы помочь племени выжить. В некоторых случаях, лучший урок, который лидер может преподать другим: «Мне надо быть быстрее медведя. Мне надо быть быстрее тебя.»

СВЕЖЕВАТЕЛИ РАЗУМА: БИЧ МИРОВ

Свежеватели разума, также известные как иллитиды, – это ужасающие, чужеродные гуманоиды, которые таятся в глубине Подземья. Мастера псионической энергии, они используют свои ментальные способности для господства над другими существами. Жертв, которым повезло, убивают, а их мозги поедают. Менее везучих изувечивают психически и оставляют в качестве бездумных рабов, у которых почти нет надежды на спасение.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ БЕЖЕНЦЕВ

Несмотря на свои уникальные и ошеломляющие способности, раса свежевателей разума находится на грани исчезновения.

Тысячи лет назад иллитиды доминировали на Внутренних Планах. Из своих астральных владений они

запускали летающие корабли, называвшиеся наутилоиды, которые могли путешествовать между планами, чтобы иллитиды собирали урожай разумных гуманоидов из сотен миров.

Свежеватели разума полагались на расу рабов, гитов, которые предоставляли физическую силу и источник еды, если другие источники пищи истощались. Однако, в конце концов гиты восстали. Стали ли свежеватели разума декадентствующими и расслабленными, или гиты нашли у них слабое место, никто не знает. Известно, что после веков доминирования, империя свежевателей разума развалилась менее чем за год. Гиты восстали, убили своих хозяев и уничтожили почти все следы астральных владений иллитидов.

Выжили лишь те свежеватели разума, что вторглись в миры Материального Плана, но их безопасность была недолговечной. И гитцераи, и гитъянки, две фракции, получившиеся из победоносных гитов, отправили группы охотников, чтобы искоренить и убить оставшихся свежевателей разума.

И по сей день изолированные выводки иллитидов продолжают прятаться, ищут способ вернуть себе былое величие, но им мешает параноидальный страх того, что враги обнаружат их и уничтожат.

ЗАТЕРЯННЫЕ КОЛОНИИ

Существуют гипотезы, что владения свежевателей разума все еще дрейфуют по Астральному Плану. И хотя еще никто их не обнаружил, трудно поспорить с тем, что такая обширная империя как иллитиды строила великие города и другие сооружения. Многие мудрецы, однако, верят, что гиты разнесли на части все до последнего творения свежевателей разума, не оставив никаких свидетельств о правлении иллитидов.

Некоторые скептики предполагают, что весь рассказ о победе гитов является ложью. Как могла раса рабов одержать победу над свежевателями разума? Где же следы великого сражения? Возможно гиты на самом деле не победили. Возможно вместо этого свежеватели разума переместили себя и свои творения в будущее, чтобы избежать уничтожения. Эта теория может объяснить исчезновение свежевателей разума и отсутствие любых руин империи.

Не многие воспринимают эту гипотезу всерьез, однако, никто не может сказать с уверенностью что иллитиды могут сделать, а чего нет.

ВАЖНОСТЬ МОЗГОВ

Из-за строгой диеты и чужеродной биологии свежеватели разума должны держаться на разумном для охоты расстоянии от разумных гуманоидов, даже если это делает их уязвимыми для нападения врагов. Они конечно же поедают мозги таких существ, но разумные гуманоиды нужны им и для размножения.

ПИЩА ДЛЯ УМА

Когда свежеватель разума поедает мозг, он получает случайные воспоминания своей жертвы и делится ими с остальными членами колонии. Свежеватели разума получают часть питания из физической субстанции мозга, но кормятся преимущественно псионической энергией, которую извлекают из мозга в последние секунды его активности.

Из-за причуд паразитической природы иллитидов, культурная искусственность свежевателя разума зависит от типа мозгов в его меню. Например, члены колонии, питающейся гримлоками, не менее разумны, чем колония, питающаяся эльфами, однако, первые почти не будут уделять внимания созданию одежды, а последние будут одеваться в искусные робы. Этот феномен распространяется на все аспекты культуры, от стилей архитектуры до декораций, которые украшают погребальные урны с мозгом иллитидов.

ЦЕРЕМОРФОЗ

Свежеватели разума не воспроизводятся в традиционном смысле. Вместо этого, они откладывают яйца, из которых вылупляются головастики-подобные существа, которых используют для создания иллитидов через процесс, называющийся цереморфоз. Во-первых, пленного гуманоида делают покорным с помощью удара псионической силой. После этого только выплывшего головастика помещают в череп жертвы, обычно через носовой или ушной канал. Головастик растет, поедая мозг гуманоида, прикрепляясь к стволу головного мозга и заменяя его. Примерно через неделю тело гуманоида изменяет свою форму и становится новым свежевателем разума. Появившийся свежеватель зачастую сохраняет несколько тусклых воспоминаний своей предыдущей формы, но эти расплывчатые образы редко влияют на его новую жизнь в качестве поедающего мозга чудовища.

СТАРШИЙ МОЗГ

Свежеватели разума телепатически общаются друг с другом и с другими существами. Среди своего вида они формируют сеть сознания. Каждый иллитид является индивидуальным узлом сети, выполняет особые задания, делится информацией и т.д. В центре сети находится старший мозг. Старший мозг – самый могущественный член колонии свежевателей разума. Так же как иллитиды относятся к рабам, созданным из пленных гуманоидов, так и старший мозг ожидает беспрекословного подчинения от всех обитателей своей колонии.

Если один свежеватель разума в колонии видит или слышит что-то, то старший мозг и остальные иллитиды узнают об этом сразу же. Колония полагается на коллективную память, составленную из знаний, опыта и навыков всех своих членов и хранящуюся в старшем мозге.

В некотором роде колония свежевателей разума похожа на большую библиотеку, чьи знания хранятся в разумах ее членов, а старший мозг является библиотекарем. Каждый индивидуальный иллитид представляет собой категорию или подраздел библиотеки. Один свежеватель разума может специализироваться в биологии, а другой быть экспертом по защите колонии. При учете того, что у каждого иллитиды почти гениальный интеллект, степень их познаний равна высшим степеням учености, которых могут добиться люди.

Существуют пределы размаха колонии. Иллитид может быть частью сети колонии только когда он находится не далее пяти миль от старшего мозга. За этими пределами он сам по себе. Свежеватели разума, отваживающиеся уйти далеко от колонии, делают это только по прямому приказу старшего мозга. Хотя такие миссии сопряжены с риском нежелательного внимания, они могут принести ценный клад знаний и понимания, которым можно поделиться со всей колонией, когда путешествующий свежеватель разума вернется.

Для гуманоидов удобнее всего представить колонию свежевателей разума как одного индивида – старшего мозга, который управляет многими подчиненными дистанционными разумами, которыми являются иллитиды. Возможно когда-то каждый свежеватель разума был независим, но теперь старший мозг является единственной настоящей властью. Иллитиды знают, что их продолжительное выживание и возвращение к могуществу возможны лишь через превосходную координированность и абсолютное подчинение старшему мозгу.

ВАРИАНТ: СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА ПСИОН [MIND FLAYER PSION]

Свежеватели разума иногда посвящают себя глубокому изучению псионической силы, и многие из них выделяются использованием врожденной псионической энергии для дублирования заклинаний. У свежевателя разума псиона те же характеристики, что и у **свежевателя разума** [mind flayer] (представленные в *Бестиарии*), за исключением того, что их уровень Опасности 8 (3,900 опыта) и они имеют следующие особенности:

Врожденное Колдовство (Псионика). Свежеватель разума – заклинатель 10 уровня. Его врожденное колдовство основано на Интеллекте (спас бросок Сл 15; +7 к попаданию заклинаниями) и он может колдовать следующие заклинания без использования компонентов:

- Неограниченно: указание [guidance], волшебная рука [mage hand], злая насмешка [vicious mockery], меткий удар [true strike]
- 1 уровень (4 слота): очарование личности [charm person], приказ [command], понимание языков [comprehend languages], убежище [sanctuary]
- 2 уровень (3 слота): корона безумия [crown of madness], воображаемая сила [phantasmal force], видение невидимого [see invisibility]
- 3 уровень (3 слота): подсматривание [clairvoyance], ужас [fear], слияние с камнем [meld into stone]
- 4 уровень (3 слота): смятение [confusion], изменение формы камня [stone shape]
- 5 уровень (2 слота): наблюдение [scrying], телекинез [telekinesis]

Старший мозг надменен, коварен и жаден до власти, но быстро отступает или просит пощады перед лицом могущественного врага. Он не понимает концепции радости, симпатии или милосердия, но хорошо знаком со страхом, гневом и любопытством. Это интеллект, который совершенно не способен на эмпатию или заботу о ком-то кроме себя.

Старший мозг прекрасно помнит историю своей расы. Следовательно, он видит себя беженцем и жертвой, которого заставили уйти в бега варварские чудовища. Старший мозг также видит себя спасителем расы свежевателей разума и живым мемориалом, который хранит память добычи иллитидов. По его извращенной логике, гуманоиды, чей мозг съеден колонией, становятся бессмертными, так как их память навеки сохранена в лабиринтах разума старшего мозга.

Когда свежеватель разума стареет, заболевает или мучительно ранен, старший мозг поглощает его – и это еще одна форма бессмертия, так как разум иллитиды теперь вечно находится в коллективном разуме.

Смотри главу 3 для большей информации по старшим мозгам.

ИЛЛИТИДЫ РЕНЕГАТЫ

Иногда свежеватель разума, находясь вдали от своей колонии, вырывается из власти старшего мозга. Возможно он попадает в ситуацию, в которой ломается его подчинение или возможно колония была уничтожена пока его не было. В таком случае свежеватель разума обретает свободу воли пока избегает контактов со старшим мозгом.

Один свежеватель разума увидит тебя, и все они увидят тебя. Единство разумов. Единство противных, мнительных разумов.



– Эльминстер



Хищники Подземья, искатели приключений и другие виды грозных существ так же являются угрозой колонии. Хотя свежеватели разума и их старший мозг невероятно могущественны, но они не непобедимы: высококвалифицированные герои, группы налетчиков дроу, свирепые демоны и другие угрозы Подземья могут истребить колонию даже если им не удастся уничтожить старший мозг.

ВОЗВЫШЕНИЕ УЛИТАРИДА

Очень редко в процессе цереморфоза получается улитари́д, более могущественный свежеватель разума, который не привязан к прихотям старшего мозга.

Появление улитари́да вызывает волнообразный рост коллективного интеллекта, креативности и силы колонии. Пока улитари́д получает силу, поглощая мозги и оттачивая свои псионические способности, колония становится все более агрессивной, и ищет все больше и больше рабов.

В конце концов, если колония вырастает до достаточных размеров, улитари́д выдвигается в свой поход. Половина свежевателей разума и рабов колонии совершают великую миграцию и ищут логово не ближе 100 миль от старого. Когда улитари́д находит подходящее место, его последователи строят новое логово, а он сам превращается в старший мозг.

Хотя такое высокомерное и амбициозное существо как старший мозг может возмущаться по поводу возвышения улитари́да, он понимает, что свежеватели разума не смогут отстроить заново свою разбитую империю без расширения своих границ. Он может возмутиться своему новому сопернику, но вскоре успокаивается, когда улитари́д выдвигается и колония возвращается к прежнему образу жизни.

ВЕЛИКИЙ ПЛАН

Главным приоритетом любой колонии свежевателей разума является выживание. Старший мозг и его слуги желают оставаться незамеченными, обычно глубоко под землей, собирая достаточно разумных гуманоидов для питания и возможности медленного, но постоянно-го роста.

Когда колония в безопасности, она фокусируется на Великом Плане – плане свежевателей разума по возвращению своей утерянной империи. Иллитиды знают, что возвращение на свое законное место возможно только после уничтожения гитцераев и гитъянок, и превращения оставшихся гуманоидов в послушных рабов. В связи с этим каждая колония проводит исследования мира и существ, которые его населяют. Свежеватели разума изучают все грани реальности, ищут знания, которые могут дать им преимущество, которое им необходимо, чтобы сразиться, победить и подчинить врагов.

Каждая колония изучает широкий спектр тем и феноменов. Несколько членов могут сфокусироваться на простых и ясных проектах, таких как разработка новых методов использования псионической силы или выведение жестоких существ для использования их в качестве солдат. Другие же исследуют более теоретические предметы. Свежеватель разума может изучать музыкальные мелодии, например, для того, чтобы найти способ манипулировать эмоциями гуманоидов. Другой же может исследовать еду, которую потребляют гуманоиды, чтобы узнать, как можно использовать в своих интересах их диету или сельскохозяйственные практики. Нет никаких ненужных областей знания, так как они могут привести на следующую ступень исполнения Великого Плана.

Иллитид ренегат все же опасается атак гитов и обычно создает что-то вроде собственной колонии, чтобы оставаться незамеченным. Он собирает миньонов, организует логово и делает защиту территории своим главным приоритетом. В отличие от колониальных свежевателей разума, иллитиды изгой выказывают здоровое уважение тем, кто не принадлежит их виду. Они ведут себя с особенно могущественными существами и индивидами как с равными, а не как с противниками, и пытаются кооперироваться с ними. Ренегат свежеватель разума может стать доверенным советником или могущественным союзником, если держать его сытым. Однако, любой альянс разрушается, если свежеватель разума снова попадает под власть старшего мозга.

ВРАГИ ПОВСЮДУ

Старшие мозги ищут стабильности и безопасности для своих колоний, и колония может оставаться в относительно мирном состоянии несколько десятилетий, если избегает обнаружения и получает пищу.

Только два вида событий могут разрушить спокойствие колонии: вторжение и появление улитари́да.

ГИТЫ НИКОГДА НЕ ДРЕМАЮТ

Гитцераи и гитъянки помнят о том, как свежеватели разума держали их предков как рабов. Они отправляют группы охотников на Материальный План, чтобы выискивать и уничтожать иллитидов везде где только можно. После веков охоты они стали в ней очень искусны. Каждая колония свежевателей разума всегда находится под угрозой нашествия гитов, даже если им удалось отбиться раньше.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Так как свежеватели разума приходится селиться недалеко от источника пищи, то они должны определить лучший способ взаимодействия с гуманоидами, которых они хотят завоевать. Колония обычно принимает один из трех подходов по отношению к соседям.

Контроль. Колония, которая отчаянно нуждается в увеличении популяции, концентрируется на поимке гуманоидов и обращении их в рабов и иллитидов. Работая по одиночке или маленькими группами, ее члены используют скрытность или обман, для проникновения в общество гуманоидов, оставляя свое присутствие в тайне. При малом количестве или неспособности преуспеть и доминировать над всей популяцией, колония обращает свои исследования на более эффективные способы установления контроля, такие как нахождение способа усилить мощь старшего мозга или увеличить дистанцию его влияния.

Уничтожение. Так как свежеватели разума обычно физически слабы, то они не могут полагаться на простое сражение против своих врагов. Если колония оказывается в ситуации, где она может быть агрессивной по отношению к своему окружению, то ее члены скорее всего сфокусируются на исследовании способов массового уничтожения с минимальным риском для себя, таких как чума, или методов по вызову голода или других естественных катастроф. Колония свежевателей разума, использующая эту стратегию, собирает и питается гуманоидами главным образом для получения их знаний и понимания сильных и слабых сторон своих жертв, пока не найдет способ избавиться от них от всех сразу.

Подрывная деятельность. Это компромисс между контролем и уничтожением, при котором колония может получить контроль над ключевыми членами общества гуманоидов, а потом устроить несколько расчётливых деструктивных актов, чтобы привести гуманоидов к неумолимому упадку. Если иллитиды могут организовать коллапс центральной власти, например, устроив годы голода, а в это время сводить местное дворянство с ума псионическими атаками, то они могут создать широкомасштабные беспорядки, которые колония может использовать себе на выгоду. Свежеватели разума могут стать более нацеленными на расширение, если уверены в том, что любое ответное действие гуманоидов будет слишком разрозненным чтобы им помешать.

ОСОБЫЕ ЦЕЛИ

Многие тайные исследования, ведомые колонией, отражают амбиции и приоритеты старшего мозга, который ее контролирует. У каждого из них есть свои соображения по поводу вклада в конечный успех Великого Плана, включая такие возможности:

- Нахождение и уничтожение всех детских садов гитъянки
- Сбор существ и вызов в них безумия, для создания новой разновидности мышления
- Создание школы волшебников для привлечения умных разумов, которыми может питаться колония.
- Открытие заново секретов создания наугилоидов, чтобы снова покорять небо
- Затягивать город с поверхности в Подземье, чтобы иметь популяцию готовых жертв

ОТЫГРЫШ СВЕЖЕВАТЕЛЯ РАЗУМА

Свежеватели разума – это нечеловечные чудовища, которые обычно существуют как часть коллективного разума колонии. Однако, иллитиды – это не дроны старшего мозга. У каждого из них превосходный ум, личность и свои мотивации.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА СВЕЖЕВАТЕЛЯ РАЗУМА

к8	Черта характера
1	Я никогда не пропускаю возможность выказать презрение меньшим существам.
2	Я люблю приправлять свою пищу, вызывая в жертвах положительные эмоции до поедания.
3	Чтобы не портить свои мысли, я избегаю телепатического общения с меньшими существами по возможности.
4	Я всегда питаюсь, когда жертва в сознании и осознает, что происходит.
5	Я очень разборчивый. Я питаюсь мозгами только определенного вида гуманоидов.
6	Мне любопытно как живут другие расы и как функционирует их общество.
7	Я нахожу сражения тонизирующими.
8	Мне любопытен предел интеллекта других существ, и я придумываю ситуации, чтобы их испытывать.

ИДЕАЛЫ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

к6	Идеал
1	Знание. Всякая информация ценна. (Нейтральный)
2	Повиновение. Нет ничего более важного, чем следование приказам. (Законопослушный)
3	Эгоизм. Я стараюсь изо всех сил, когда мною движут собственные интересы. (Хаотичный)
4	Правда. Правда – это основа знания, поэтому я никогда не лгу. (Законопослушный)
5	Превосходство. В изучении меньших существ нет ничего полезного. (Нейтральный)
6	Доминирование. Все должны склониться предо мной. (Злой)

ПРИВЯЗАННОСТИ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

к6	Привязанность
1	Я думаю, что старший мозг кое в чем ошибается и хочу убедить его в этом.
2	У меня есть секрет, который я хочу скрыть от других свежевателей разума.
3	Чем больше разрастается колония, тем сильнее мы все становимся.
4	Нет ничего важнее, чем возрождение нашей утерянной империи.
5	Устойчивость нашей колонии – величайшее благо.
6	У меня есть важные исследования, которые нужно защитить любой ценой.

СЛАБОСТИ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

к6	Слабость
1	Я не обращаю внимания на эмоции, которые выражают другие.
2	Я верю, что мои миньоны сделают все в точности, как я и намеревался.
3	Я никогда не предполагаю, что другие все понимают, и всегда все объясняю.
4	У меня есть чужие воспоминания. Я ими одержим.
5	Немыслимо, чтобы другое существо смогло перехитрить меня.
6	Иногда я путаю чужие мысли со своими.

ИМЕНА СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Среди свежевателей разума мысли передаются не посредством языка, а телепатически в виде концептов и ассоциаций, который другие гуманоиды интерпретируют на своем языке.

Телепатическое общение со свежевателем разума часто сопровождается ментальным шумом, который «звучит» для принимающего как легкий шепот, направленный гортанными щелчками. Интенсивность этого шума увеличивается, когда свежеватель разума упоминает о себе, потому что, говоря о своем имени, иллитид передает гораздо больше информации о себе, чем другие гуманоиды могут понять. Слова, которые составляют имя свежевателя разума, выраженное на других языках, являются слабым приближением к тому звуку, что слышится в голове, когда иллитид говорит о себе.

Иллитид может принять имя, которое проще произносить миньонам и союзникам или которое кажется более устрашающим для врагов, но каждое образовано от мысленного имени, как в примерах в таблице Имена Свежевателей Разума, которые приемлемы для любой кампании.

ИМЕНА ГНОЛЛОВ

к12	Имя	к12	Имя
1	Аурангул	7	Ралайан
2	Сефалосск	8	Сэрдсалт
3	Дракт	9	С'венчин
4	Друсисс	10	Тарцерели
5	Лагрибосск	11	Тобалакс
6	Куор	12	Зелликс

Речь

Физиология свежевателей разума делает их не совсем приспособленными для обычной речи гуманоидов и большинство пользуется только телепатией. Однако, иногда им необходимо говорить, например, при колдовстве божественного заклинания, озвучивании командного слова магического предмета или коммуникации с несколькими существами одновременно. Свежеватель мозга создает голосовые звуки, опустив одно из своих щупалец себе в горло и завивает кончик, чтобы тот действовал как язык. Этот процесс неудобен для свежевателя разума, может быть отвратительным для остальных зрителей, а звуки в результате зачастую получаются душераздирающие. Несмотря на трудности, некоторые свежеватели разума изучают голосовую речь и могут говорить последовательно и доходчиво (иногда даже мелодично).

КУАЛИТ

«Письменность» свежевателей разума, известная как Куалит, это не просто набор символов, представляющих звуки или идеи. Надпись на Куалите отражает мысли создателя и псионически передает их свежевателю, который позже читает надпись, прикоснувшись к ней своими щупальцами. Свежеватели разума пишут на Куалите, псионически печатая свои сообщения на немагическом, неживом материале, который держат или гладят щупальцами. Написание вызывает незначительные изменения поверхности объекта, а царапание или гниение материала могут затереть или разрушить надпись.

Выражение на Куалите состоит из четырех-строчных строф, упакованных в пересекающиеся блоки, создающие сложные узоры, нерасшифровываемые для других существ. Однако, любой, кто дотронется до надписи на Куалите, может получить фрагментальное представление о многослойных мыслях, в нем содержащихся. Не иллитид, который хочет понять надпись на Куалите может сделать проверку Интеллекта (Сл зависит от сложности содержащихся мыслей) и попробовать выявить часть значения надписи. Множественные успешные попытки могут раскрыть различные стороны иллитиды автора, значение надписи и то, для кого она написана. Проваленная попытка заканчивается страшной головной болью и в особых случаях безумием. Заклинание *понимание языков [comprehend languages]* почти эквивалентно тому, что бы прочитал из него свежеватель разума.

РАБЫ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Свежеватели разума никогда не заключают союзов с другими существами по-настоящему. Они или пытаются установить контроль над популяцией свергнув их лидеров, или используют псионику для доминирования над гуманоидами и превращением их в рабов-траллов.

Иллитиды иногда внедряются в племя гуманоидов в Подземье и используют их суверия и традиции как инструменты для превращения их в полезных последователей. Свежеватель разума может использовать свои псионические способности для посылки видений шаманам гуманоидов, заставляя его провозгласить свежевателей разума посланниками богов. Когда уловка вступает в силу, «боги» начинают диктовать строгие правила, по которым некоторых членов племени заклеивают еретиками, и создадут повод для периодической поимки гуманоидов и поедания их мозгов. Когда колония достаточно истощит и деморализует население, иллитиды могут подавить их числом и попытаться обратить оставшихся последователей в траллов.

Процесс превращения существа в раба требует всей энергии и внимания колонии, что делает это непростой задачей. Хотя для процесса нужен только один свежеватель разума, любой иллитид не вовлеченный напрямую, должен вкладывать свою псионическую силу в этот процесс и оставаться неактивным.

Будущий раб сначала превращается в послушное существо с помощью псионики. Используя маломощную версию своей способности Взрыв Разума [Mind Blast], свежеватель разума бомбардирует жертву энергией, которая пронесется по его синапсам как кислота, стирая его прошлую личность и оставляя лишь частично пустую оболочку. Этот этап занимает 24 часа. За следующие 48 часов, иллитид перестраивает память жертвы и ее личность, жертва получает способности и таланты, нужные для выполнения предназначенных ей функций.

Процесс создания раба меняет в жертве практически все. Существо сохраняет свою Кость Хитов, хиты, расовые черты (но не умения [proficiencies], даруемые расой) и все свои очки способностей кроме Интеллекта. После первой стадии процесса Интеллект существа уменьшается в два раза; после завершения второй стадии Интеллект увеличивается на 1кб.

Для завершения процесса раб получает новый набор умений, новое мировоззрение и новую личность. Некоторые колонии научились забирать псионические способности жертвы во время процесса или наделять ими своих рабов. Кроме того, некоторые колонии знают, как оставить личность жертвы нетронутой и в то же время внушить фанатическую верность старшему мозгу колонии, а также телепатическую силу, которая позволит жертве общаться со своими новыми хозяевами, как если бы он был свежевателем разума. Такие рабы становятся превосходными шпионами, так как почти никто не сможет осознать их истинную природу.

Раба можно вернуть к прежней жизни через комбинацию заклинаний и оказания помощи. На раба нужно сколдовать *регенерацию [regeneration]*, *полное исцеление [heal]*, и *высшее восстановление [greater restoration]* один раз в день в течение трех дней подряд. Жертва возвращается в норму после последнего круга заклинаний.

Свежеватели разума чаще предпочитают использовать гуманоидов в качестве рабов, так как у них хорошо сбалансированы физические качества и подходящая анатомия. Животные же требуют постоянного присмотра и им не хватает способности использовать инструменты для помощи поддержания колонии. Среди разнообразия гуманоидов, доступных иллитидам, у них есть свои предпочтения и тенденции.

ДУЭРГАРЫ

Свежеватели разума ненавидят дуэргаров с тех самых пор как серые дварфы восстали против них, но считают их мозги деликатесом. Дуэргары служат постоянным напоминанием иллитидам о том, что любых существ, которые им служат, нужно держать тупыми и тогда их легко контролировать. Умные дуэргары давным-давно отразили попытку свежевателей разума править ими, и с тех стали врагами иллитидов.

ГРИМЛОКИ

Первые grimloki произошли от людей, извращенных свежевателями разума в древние времена, и теперь эти слепые гуманоиды являются одними из любимых слуг иллитидов. Свежевателям разума легко запугать grimlokov, потому что их культура до сих пор сосредоточена на поклонении и раболепии перед иллитидами. Они сильные, но тупые, им не хватает инициативы и хитрости восстать, пока их снабжают едой, кровом и возможностью грабить и убивать. А также неспособность grimlokov видеть придает их мозгам экзотический вкус, который так нравится свежевателям разума.

КУО-ТОА

Иллитиды когда-то повсеместно использовали куо-тоа как рабов, так как ими легко управлять. Однако, со временем, постоянная подверженность псионическим вторжениям свела куо-тоа с ума. На сегодняшний день куо-тоа не очень хорошие рабы, поскольку из-за их безумия, ими довольно трудно управлять. Свежеватели разума считают мозги куо-тоа большим деликатесом, но предпочитают есть их сырыми, незапятнанными псионическим изменением. Поэтому они чаще едят куо-тоа вскоре после поимки, а не пытаются их запелить или сделать послушными.

Интересно, каков на вкус мозг
свежевателя разума? — Воло

Воло, ты дурак каких поискать. Мозги Иллитида
ядовиты и сводят человека с ума потоком воспоминаний
от КАЖДОГО укуса. Эм, не спрашивайте откуда я это знаю.
— Эльминстер

КВАГГОТЫ

Свежеватели разума считают, что врожденный, но очень редко проявляющийся, талант квагготов к психике делает из них замечательных рабов. По возможности они манипулируют тоном племени (шаманом психоником), чтобы предложить им преданно служить колонии. Квагготы от природы сильные и быстрые, что делает их идеальными ударными войсками без всяких изменений. Хаотические тенденции квагготов в конце концов побуждают колонию превратить их в рабов или еду, а не полагаться на то, что тонот квагготов будет держать их под контролем.

Гуманоиды

Только самые отчаявшиеся колонии используют гоблинов, кобольдов, гномов или других маленьких гуманоидов для чего-то кроме еды. Маленькие гуманоиды являются прекрасным источником пищи, поскольку обычно собираются большими группами, а страх и отчаяние перед лицом вторжения свежевателей разума делает их мозги очень вкусными для иллитидов. Их также относительно легко контролировать большими и более сильными гуманоидами. Маленьких гуманоидов очень редко превращают в рабов или как-то еще держат под контролем.

Почти любое существо гуманоид может оказаться рабом, ведь свежеватели разума работают с любыми жертвами, попавшими к ним в щупальца. Кроме исклочений, описанных выше, они обычно видят орков, багбиров, людей и других схожих гуманоидов взаимозаменяемыми. Их мозги имеют схожий вкус, а полезность их как рабов почти одинакова.

ЧУДОВИЩА СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Свежеватели разума почти никогда не используют негуманоидов как рабов и не развивают с ними отношения. Большинство из них либо слишком огромны и сильны, чтобы запереть их надолго, или их интеллект слишком ограничен и не годится ни на что, кроме выполнения простейших заданий. В общем встречающиеся негуманоиды в компании свежевателей разума — это обычно те, кого иллитиды создали или вывели для конкретных целей. Несколько типов таких существ требуют специального упоминания.

ПОЖИРАТЕЛИ ИНТЕЛЛЕКТА

Почти каждая колония свежевателей разума создает пожирателей интеллекта и усеивает области вокруг своего логова несколькими для наблюдения, убийства нарушителей и заманивания новых жертв на смерть.

СВИДЕТЕЛЬ РАЗУМА

Свидетель разума представляет из себя исключение из обычного процесса репродукции свежевателей разума. Если колонии удастся поймать и подчинить себе бехолдера [beholder], то она может использовать головастика и превратить существо в странный гибрид, известный как свидетель разума. Это своего рода психический хаб, который может собирать и усиливать психическую силу иллитидов.

В главе 3 содержится подробная информация о свидетеле разума.

НЕОТЕЛИДЫ

Эти ужасные, ненавидимые свежевателями разума существа получаются, если те, кто незнаком со знаниями о свежевателях разума, уничтожают колонию. Неолитид получается если бассейн головастиков оставить без присмотра. Головастики оборачиваются друг против друга и выживший вырастает до огромных размеров. Сравнимые с лиловыми червями, такие чудовища пожирают все на своем пути.

В главе 3 содержится подробная информация о неотелидах.

ЛОГОВА СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

В логове колонии свежевателей разума безопасность и охрана обитателей важнее всего. В результате логова иллитидов всегда хорошо спрятаны и защищены, почти всегда под землей, и в близкой доступности к гуманоидам и их сочным мозгам.

Каждое логово индивидуально, так как живущий в них старший мозг формирует и закладывает каждое. Логово, показанное на сопутствующей карте, является типичным и содержит многие элементы, которые можно найти в крепости каждой колонии.

Иллитиды способны левитировать, поэтому планируют большую часть своего логова так, чтобы затруднить возможное передвижение обычных двуногих существ. В таких местах рабы карабкаются или пользуются веревками для перемещения.

ЗАЛ МОЗГОВ

Свежеватели разума иногда консервируют извлеченные мозги в магической жидкости. Их все еще живыми держат в зале мозгов. Свежеватели разума используют эти мозги для изучения того, как психоника действует на их врагов. Им также нравится бормотание смятенных, пребывающих в ужасе мыслей, которое доносится из этого источника, и иногда сидят здесь и тихо созерцают. Скучные или глупые мозги в конце концов поедают, а самые интересные добавляются в библиотеку мозгов.

БИБЛИОТЕКА МОЗГОВ

Извлеченные мозги, которые являются в каком-то роде необычными, хранятся в библиотеке мозгов колонии. Здесь свежеватели разума ведут дальнейшие тщательные исследования.

КОМНАТЫ ОЧИЩЕНИЯ

Свежепойманных жертв сначала приводят в комнаты очищения. С них снимают всю одежду и снаряжение, и либо уничтожают эти предметы, либо оставляют, если они представляют интерес, волосы обривают для избавления от паразитов, а от больных жертв избавляются.

ОБЩИЙ ЗАЛ

Общий зал колонии служит точкой сбора рабов. После окончания задания они приходят сюда отдохнуть, поесть и ожидают новых приказов. Любой свежеватель разума, которому нужна помощь, может прийти в этот зал за необходимой рабочей силой. В случае нападения рабы собираются здесь, вооружаются и готовятся к бою.

БАССЕЙН ОТДЫХА СТАРШЕГО МОЗГА

Бассейн отдыха обычно расположен в центре логова и там старший мозг принимает посетителей в своем соляном растворе, защищенный почти непробиваемым слоем похожей на стекло субстанции, которая блокирует любые атаки кроме псионических способностей. Здесь отдыхает старший мозг и часто собирает членов колонии на дебаты по философии и природе планов. Старший мозг конкретно этой колонии похож на хулигана, известно, что он убивал иллитидов, которые были умнее него в дискуссиях.

КОМНАТЫ СТРАЖЕЙ

В комнатах по периметру логова беспрестанно находятся тяжело вооруженные рабы, конструкторы и другие соглядатаи. Обитатели этих комнат нападают на чужаков, только завидев их, и трубят тревогу. Вход в логово всегда спрятан секретной дверью, иллюзией или каким-то другим барьером.

ЖИЛЫЕ КОМНАТЫ ИЛЛИТИДОВ

Каждый член колонии занимает отдельную комнату или небольшой набор комнат и использует это место для личных исследований. Комната иллитиды может содержать музыкальные инструменты и рабов с мелодичными голосами; а может быть обставлена клетками с образцами, большими различными болезнями, которые исследуют свежеватели разума.

БИБЛИОТЕКА (И КОМНАТА ВСКРЫТИЯ)

Библиотека логова свежевателей разума – это не коллекция книг, а набор все еще живых органов, хранящихся в той же жидкости, которая держит мозги живыми. Свежеватели разума изучают органы для усовершенствования экспериментов. Проваленные эксперименты из комнаты трансформации обычно приносят сюда, разрезают на органы и добавляют в библиотеку.

ТЮРЬМА

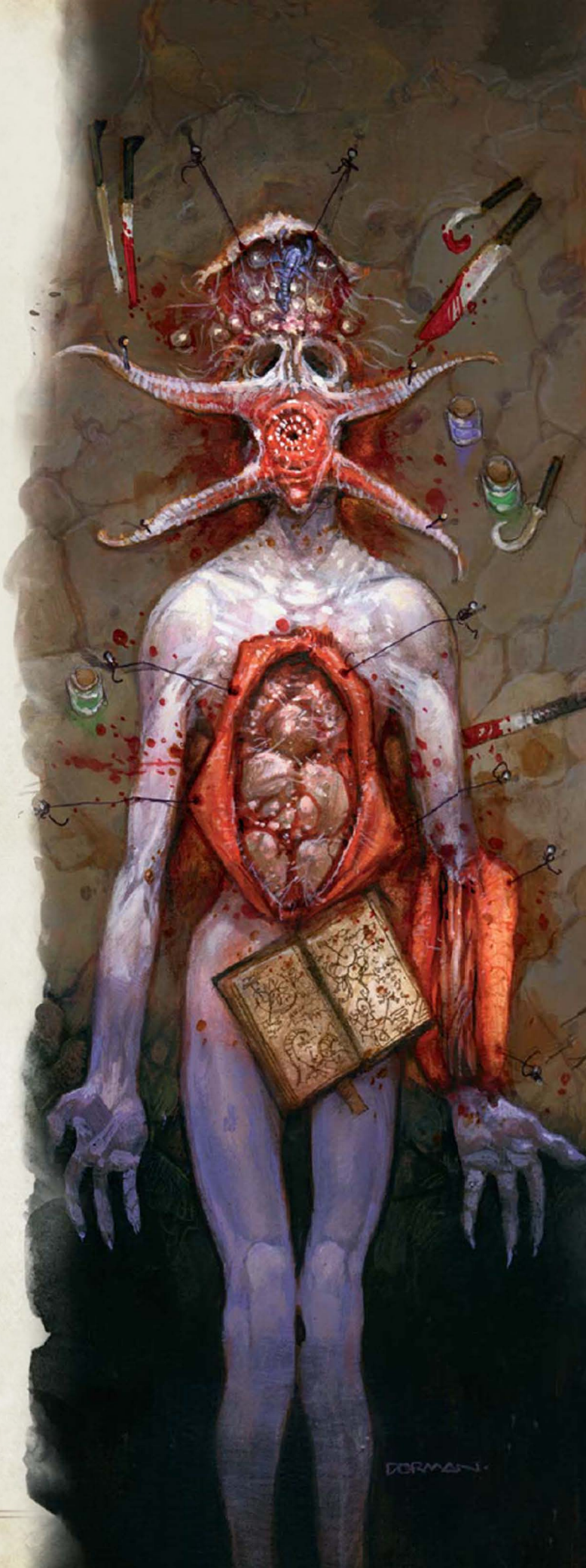
Результаты провалившихся экспериментов из комнаты трансформации бросают в клетки и камеры в тюрьме, чтобы они не путались под ногами в логове. В конце концов их перемещают в ближайшую библиотеку.

КОМНАТЫ ГОЛОВАСТИКОВ

Старший мозг предписывает держать головастиков в малых бассейнах под охраной, вдали от бассейна соляного раствора. Если бассейн с соляным раствором будет уничтожен при нападении, то у головастиков будет больше шансов выжить.

КОМНАТА ТРАНСФОРМАЦИИ

В комнате трансформации находится несколько небольших камер. Субъектов многообещающих экспериментов держат здесь и бомбардируют псионической энергией в попытке изменить их психическое развитие. Большинство существ, подвергающихся этому процессу, превращается в искореженных, изувеченных тварей, но некоторые становятся сильнее и выносливей чем раньше.



DORMAN

НАУТИЛОИДЫ

Свежеватели разума используют причудливые летающие корабли, называющиеся наутилоиды. Они могут двигаться в Астральном Планае и перемещать свежевателей разума между разными мирами Материального Плана.

Наутилоид выглядит как огромная раковина с внешней палубой и большим числом эластичных щупалец. Века тому назад свежеватели разума могли летать между мирами Материального Плана не встречая сопротивления, и использовали щупальца наутилоида для поиска интересных существ на поверхности и забора их домой для изучения или пропитания.

Самая заметная особенность наутилоида – это способность напрямую перемещаться между мирами Материального Плана. Обычно, путешественники должны отправиться в Сигил, город во Внешних Планах, и найти дверь в конкретный мир, который они ищут. Однако, свежеватели разума могут с помощью наутилоидов перемещаться между мирами без прохода через Сигил. Поэтому они могли распространиться почти по всем углам мультивселенной.

Теперь же наутилоиды это чрезвычайно редкое зрелище. Если у колонии он есть, то она прячет его с особой тщательностью, выводя его в небо только в случае необходимости. Слух о наутилоиде, летящем в небе, разносится быстро по всему миру и скорее всего привлекает внимание мстительных гитьянок и гитцераев. Группа охотников гитов считает наутилоид величайшим призом, даже большим чем старший мозг.

Иллитиды утратили секрет постройки наутилоидов, а это значит, что потеря каждого корабля на один шаг приближает их к заточению на Материальном Планае.

ОБОРОНИТЕЛЬНОЕ И НАСТУПАТЕЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Колония с доступом к наутилоиду использует его как оружие только в редких случаях, возможно в финальной стадии плана по уничтожению, низвержению или контролю врага. Наутилоиды двигаются бесшумно и их почти невозможно заметить в темноте. Неожиданный удар с корабля, который извергает свежевателей разума и рабов для завершения нападения после приземления, может развеять по ветру поселение за одну ночь.

Большинство колоний, которые владеют наутилоидом, используют его как средство экстренного отступления. Если атакующие вынудят их, то выжившие иллитиды и старший мозг садятся на корабль и тут же перемещаются в другой мир, оставляя врагов позади.

МОБИЛЬНЫЕ ЛОГОВА

Некоторые наутилоиды так велики, что могут содержать в себе целую колонию и служить мобильным логовом. Колония, использующая наутилоид таким способом, гораздо более агрессивна, чем другие, так как может эффективно проводить быстрые атаки и оставлять за собой области, очищенные от возможных жертв.

Эти огромные корабли все без исключения имеют мощную защиту, что позволяет им выжить в экстремальных условиях. Поэтому иллитиды обычно располагают свое логово на вершине горы, под поверхностью океана или в верхних слоях атмосферы – местах, где нападения врагов почти невозможны.

МАГИЯ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

С их точки зрения как мастеров псионической энергии, свежеватели разума видят магию как дикий, непредсказуемый и примитивный источник силы. В конце концов, всё, что научились использовать простые гуманоиды, должно быть неэффективно по сравнению с тем, что могут иллитиды.

ТАЙНАЯ МАГИЯ

Свежеватели разума считают тайную магию омерзительной, извращенной кузиной псионической силы, которая будет удалена из мультивселенной, когда империя иллитидов возродится. Некоторые мудрецы считают, что такое отношение возникло среди свежевателей разума, поскольку магия сыграла важную роль в восстании гитов.

В любом случае несколько отступников свежевателей разума изучают тайную магию. Используя некоторые предметы или заклинания, которые они открыли, они могут оградить свое сознание, если стремятся освободиться от контроля старшего мозга.

В конце концов свежеватель разума, отделенный от улья таким образом встает на путь лича. Также, как и старший мозг предлагает бессмертие своим верным иллитидам, так и становление личом обещает вечную жизнь. Чувство свободы, приходящее с этой переменой, окрыляет, но дух смерти навсегда меняет направленность действий свежевателя разума. Иллитиды ненавидят и охотятся на неживого свежевателя разума, но многие из них достаточно сильны, чтобы самостоятельно выстоять против нападающих.

В главе 3 в разделе алхун [alhoon] содержится информация о неживых свежевателях разума.

БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Иллитиды признают существование божественных существ, но для любого нормального свежевателя разума необычно активно поклоняться такой силе. Иллитиды не смотрят на жизнь после смерти и Внешние Плана в таком мистическом смысле как большинство остальных рас, поскольку могут путешествовать между планами. Иллитиды не верят в то, что обладают вечными душами, чья судьба определяется богами. Вместо этого, когда мозг свежевателя разума поглощается старшим мозгом, его интеллект продолжает жить. Его сознание уйдет в небггии только если мозг иллитида не забрать после его смерти.

Ученые других рас долгое время ассоциировали две божественные сущности со свежевателями разума. Это не божества, а скорее проявления идеальных псионических и философских ментальных состояний, к которым стремятся свежеватели разума. Иллитиды иногда медитируют по поводу этих идеалов, совершая физические движения, которые помогают им достичь правильного настроения – эти действия зачастую неверно принимались наблюдателями за мольбы.

Маанцекориан. Существо/концепт Маанцекориан олицетворяет полное осмысление знаний. Это состояние, когда память, мысли и способности вызываются из чьего-то сознания не по одному отдельно по мере необходимости в них, а все вместе одновременно и полностью. Превосходная память абортолов давным-давно зачаровала свежевателей разума, которые подражают Маанцекориану, что приводит к частым конфликтам между двумя расами.

Илсенсайн. Илсенсайн это более широкий философский идеал, чем Маанцекориан, что привело мудрецов к мысли, что это более могущественный из двух «богов». Илсенсайн представляет из себя не только мастерство собственного разума, но и псионический союз между собой и миром вселенского знания. У разных старших мозгов разное понимание этого состояния и путей его достижения. Старшие мозги и иллитиды, посвятившие себя Илсенсайн иногда ищут пути доминирования над богами знания или даже стремятся занять место этих богов, для получения состояния полного погружения в сознание вселенной.



КОМНАТА СТРАЖЕЙ

ЖИЛЫЕ КОМНАТЫ ИЛЛИТИДОВ

ОБЩИЙ ЗАЛ

КОМНАТА
ОЧИЩЕНИЯ

ЗАЛ
СТАРШЕГО МОЗГА

БИБЛИОТЕКА
МОЗГОВ

КОМНАТА
ТРАНСФОРМАЦИИ

БАССЕЙН ОТДЫХА

ТЮРЬМА

КОМНАТА
ГОЛОСОВАНИЯ

БИБЛИОТЕКА/КОМНАТА
ВСКРЫТИЯ

ОТХОДНОЙ
ТОННель

КОМНАТА СТРАЖЕЙ

**MIND FLAYER
COLONY**

50 ФУТОВ

ПОДПЕЩЕРА

КОРАБЛИ ПУТЕШЕСТВУЮЩИЕ МЕЖДУ ЗВЕЗД?
СКОРО ТЫ НАЧНЕШЬ ГОВОРИТЬ СКАЗКИ О
ГОВОЯЩЕМ ГИППОПОТАМЕ, ХОДЯЩЕМ НА ДВУХ
НОГАХ И С ЛУКОМ ЗА СПИНОЙ. Я ПРОСИЛ ТЕБЯ
ИССЛЕДОВАТЬ ФАКТЫ О ДРУГИХ МИРАХ, А НЕ
ПРОВЕСТИ НЕДЕЛЮ В ОПИУМНОМ ПРИТОНЕ.

— ЭЛЬМИНСТЕР

ПОХОРОННЫЕ МОЗГОВЫЕ УРНЫ

Когда свежеватель разума умирает, другие свежеватели разума забирают мозг мертвого иллитида и приносят его в бассейн соляного раствора колонии, чтобы его поглотил старший мозг. Для этого свежеватели разума делают похоронные мозговые урны из камня. Каждая урна индивидуальна, с надписью на Куалите и с зарисовками о достижениях свежевателя разума. Зачастую похоронную мозговую урну делают задолго до смерти иллитида и обновляют с годами, так что урна служит своеобразным дневником тому, кто ее однажды заполнит. После наполнения соляным раствором, похоронная мозговая урна может хранить мозг в неизменном состоянии 1к4+10 дней.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Некоторые колонии свежевателей разума разработали способность создавать или изменять некоторые виды снаряжения, наделяя их псионической энергией. Свежеватели разума создают такие магические предметы, что только они или их рабы могут их использовать — разумная мера безопасности, для того чтобы творения иллитидов не обратились против них.

КЛИНОК РАЗУМА [MIND BLADE]

Оружие (любой меч), редкий (требует настройки на конкретного индивида)

Свежеватели разума могут превратить любой немагический меч в *клинок разума*. Только одно существо может на него настроиться: либо конкретный свежеватель разума, либо один из их рабов. В руках любого другого существа клинок разума действует как обычный меч своего типа. В руках предназначенного ему владельца *клинок разума* становится магическим оружием и наносит 2кб дополнительного психического урона любой цели, по которой ударит.

ПАНЦИРНЫЙ ДОСПЕХ РАЗУМА [MIND CARAPACE ARMOR]

Доспех (любой тяжелый доспех), необычный (требует настройки на конкретного индивида)

Любой немагический комплект тяжелых доспехов свежеватели разума могут превратить в *панцирный доспех разума*. Только одно существо может на него настроиться: либо конкретный свежеватель разума, либо один из их рабов. Если его носит любое другое существо, то доспех работает как любой обычный доспех своего типа. Для предназначенного ему владельца доспех дает преимущество на спас броски Интеллекта, Мудрости и Харизмы и дает владельцу иммунитет от состояния испуган [frightened].

ПЛЕТЬ РАЗУМА [MIND LASH]

Оружие (кнут), редкое (требует настройки на свежевателя разума)

В руках любого кроме свежевателя разума *плеть разума* работает как обычный кнут. В руках иллитида это магическое оружие сдирает с существа волю к жизни и плоть, нанося 2к4 дополнительного психического урона при попадании. Любое существо, которое получило психический урон от *плетей разума* должно успешно совершить спас бросок Мудрости Сл 15 или получить помеху на спас броски Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 минуту. Существо может повторить спас бросок в конце каждого своего хода, и прекратить эффект при успехе.

ЩИТ ДАЛЬНОГО ВЗОРА [SHIELD OF FAR SIGHT]

Доспех (щит), редкий

Свежеватель разума, сведущий в создании магических предметов, создает *щит дальнего взора*, взяв глаз разумного гуманоида и магически вставив его во внешнюю поверхность немагического щита. Щит становится магическим предметом после вставления глаза, после чего свежеватель разума может отдать щит рабу или повесить его на стену в логове. Пока щит находится в одном плане существования с его создателем свежеватель разума может видеть глазом на щите, который обладает зрением в темноте на 60 футов. Смотря через магический глаз, свежеватель разума может использовать свое действие Взрыв Разума [Mind Blast] так, как будто бы он стоял за щитом.

Если *щит дальнего взора* уничтожен, то свежеватель разума, который его создал, сплнет на 2к12 часов.

ДОПОЛНЕНИЯ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Некоторые колонии свежевателей разума дополняют своих рабов немагическим снаряжением, чтобы сделать их более эффективными стражами логова или телохранителями. Здесь представлены два примера дополнений свежевателей разума.

РАЗДЕЛОЧНЫЕ КОГТИ

Иллитиды не всегда дают своим рабам обычное оружие, такое как мечи и топоры. Иногда они усиливают естественные способности рабов, изменяя их анатомию. Разделочные когти принимают форму подвижных фаланг пальцев, которые расширяются до длинных металлических клинков. Когти вшиты в плоть и кости рук существа и их нельзя удалить без хирургической ампутации.

Каждый набор разделочных когтей разработан для конкретного существа и не может быть использован никем другим. Существо с разделочными когтями может использовать действие и совершить одну рукопашную атаку когтями. Когти наносят режущий урон в зависимости от размера существа: Маленькие, 1к8; Средние, 1к10; Большие 1к12; или Огромные, 2к8. Существо добавляет свой бонус профессионализма и модификатор Силы к любому броску на попадание этими когтями, и модификатор Силы к броску урона, когда попадает по врагу когтями. Крошечных существ и Гигантских нельзя снарядить такими когтями.

ПОКРОВ ВЫЖИВАНИЯ

Это выглядящее панцирем дополнение покрывает плечи, шею и грудь носителя. Покров выживания равен комплекту немагических полулат и требует столько же времени для одевания и снятия. Его нельзя носить с другими видами доспехов.

Существо, носящее покров выживания может дышать нормально в любой среде (даже в вакууме) и имеет преимущество на спас броски против любых вредных газов (например, созданных заклинаниями *облака смерти* [cloudkill], *зловонное облако* [stinking cloud], дыхательных ядов и дыхания некоторых драконов).

СОКРОВИЩА

Свежеватели разума не копят клад монет, драгоценных камней, ювелирных украшений и других видов сокровищ. Однако, колония, одержимая изучением биологии, может особенно ценить новые, инородные образцы, особенно живые. Колония, озабоченная улучшением своего военного оснащения, может искать новое снаряжение, оружие и доспехи, которые сможет использовать. Колония, собирающая золотые монеты или драгоценные камни может делать это не для того, чтобы стать богаче, а для наполнения их желаемым психическим эффектом и распространения по миру на поверхности.

Искателям приключений, которых мотивирует перспектива обширных богатств, лучше избегать колоний свежевателей разума. Хотя иллитиды злы и победа над ними сделает мир лучше, они не собирают материальные богатства так, как это делают многие другие могущественные существа. Из-за своего презрения к тайной и божественной силе, они считают большинство магических предметов банальными безделушками, если только они не полезны колонии по какой-то конкретной причине. Свежеватель разума может проигнорировать мешок бриллиантов, если их предложат в качестве взятки, но может выслушать предложение если торгующееся существо предложит новости или новую технологию постройки, разработанную дварфами в далеком королевстве.

Свежеватели разума знают, что люди, орки и другие примитивные существа любят блестящие безделушки и загадочные устройства. Они могут использовать такие предметы, если наткнутся на них, как сыр в мышеловке – приманку для затягивания добычи в ловушку.

ОРКИ: БОГОИЗБРАННЫЕ

В страшном сне любого цивилизованного места мира вы можете почувствовать гром боевых барабанов за городскими воротами и услышать хор голосов, рычащих: «Груумш!» Не важно насколько прочны стены, умелы лучники или храбры рыцари – лишь несколько поселений на протяжении всей истории смогли выстоять перед крупномасштабным вторжением орков.

Каждый солдат, выживший в столкновении с орками, расскажет о противостоянии с громадным противником, который может расколоть череп воина единственным ударом, являющегося частью силы, что может пожинать врагов, словно серп колосья пшеницы. Только умелый и решительный герой может надеяться пережить поединок с орком.

Дикие и бесстрашные племена орков всегда направляются в поисках эльфов, дварфов и людей, чтобы уничтожить их. Мотив их ненависти к цивилизованным расам мира и необходимость утоления требований богов продиктован верой, что, если орки будут хорошо сражаться и принесут славу своему племени, Груумш призовет их на родной план Ахерон. Там в посмертии избранные присоединятся к Груумшу и его армии в их бесконечной межпланарной битве за превосходство.

БОГИ ОРКОВ

Орки верят, что их боги непобедимы. Они видят работу определяющих их и их богов принципов в повседневной жизни вокруг себя – природа поощряет сильных и беспощадно уничтожает слабых и нерешительных. Орки не столько уважают, сколько боятся своих богов: у каждого племени есть суеверия о том, как предотвратить их гнев и получить благословение. Эти укоренившиеся неуверенности и страх проявляются в форме дикости и жестокости; орки грабят и убивают в надежде успокоить богов и избежать их ужасного возмездия.

На вершине пантеона орков находится Груумш Одноглазый, тот, кто создал орков и продолжает управлять их судьбами. Ему помогают и содействуют другие божества-воины, Богтру и Илневал, которые приносят с собой силу и хитрость на поле боя. Последователи трех богов – налетчики и разрушители племени – часто являются единственными, кого видят жертвы племени.

В глубинах логова племени, далеко от горна войны, где воины собираются и празднуют, живут последователи Юртруса, бога болезни и смерти, и Шаргааса, бога темноты и неизвестности. Орки, слишком слабые для битв (из-за физической слабости, врожденных дефектов, ран или возраста), часто присоединяются к этим культам, спасаясь от ежедневных унижений, изгнания или смерти.

Жрицы Лутик, богини орков, олицетворяющей как жизнь, так и посмертие, выступают в качестве посредников между двумя частями племени. Именно ее поклонники растят молодых орков воинами, а затем, в конце их жизни, отводят их к Юртрусу и Шаргаасу, в смерть и великую неизвестность.

Груумш, «Смотрящий»

Груумш, бесспорный правитель пантеона орков, повелевает своим детям плодиться и размножаться, чтобы они могли служить инструментом его мести эльфам, людям и дварфам. Чтобы досадить богам, отвергнувшим его, Груумш ведет своих орков по пути нескончаемой резни, питаемой бесконечным гневом, стремясь уничтожить цивилизованный мир, и упиваясь его страданиями.

Орки от природы хаотичны и не организованы, больше полагаясь на эмоции и инстинкты, а не рассуждения и логику. Только уверенный в себе, харизматичный орк, из тех, кто познал прикосновение воли и могущества Груумша, может контролировать других орков в племени.

Избранное меньшинство. Орки не могут прославиться в своем племени, избрав Груумша; он выбирает их. Орк может клясться в своей преданности Груумшу, но лишь те, кто доказал это могучими подвигами и свирепостью на войне, считаются истинно верующими. Груумш выбирает этих воинов, посылая каждому яркое видение или сон, которое означает вступление в его ближайшее окружение.

Те, кому явился Груумш, в результате часто преобразуются физически и психологически. Некоторых это доводит на грань безумия, и они начинают постоянно бормотать о предзнаменованиях и пророчествах, а иные приобретают сверхъестественную силу и восходят на лидерские позиции.

Око Груумша. Лишь некоторым оркам, познавшим прикосновение мощи Груумша, дарована высшая честь нести малую часть ошеломляющей ярости бога в битву в виде различной магии, усиливающей их оружие и помогающей племени победить. Чтобы стать Оком Груумша, орк, избранный Груумшом, должен вырвать один глаз в качестве знака преданности, жертвуя половиной смертного зрения в обмен на божественную силу. Эти осененные богом орки почитаются как живые проводники связи с Груумшом, их уважают, даже когда они стареют и слабеют.

Илневал, «Разжигатель войны»

Илневал – верная правая рука Груумша. Он бог, который планирует нападения и разрабатывает стратегии, которые позволяют войскам Груумша доминировать в битвах и заполнять боевые фуругоны награбленным добром и отрезанными головами. Илневал стоит у боевого костра для совещаний с кровавым мечом, призывая тех, кто инстинктивно понимает ход и течение сражений, присесть вокруг, и обучает их военному делу.

Умелый стратег. Орки, показывающие понимание нюансов военного искусства с ранних лет, считаются избранными Илневалом и воспитываются, чтобы служить Клинками Илневала. Эти индивиды являются боевыми капитанами, исполняющими приказы вождя племени, ведущими часть воинов в самую гущу битвы и привносящими в нападение толику стратегии. Клинки Илневала страшные противники, у которых есть сверхъестественное чутье, когда двигаться и когда наносить удар, и которые способны использовать слабость врага как стая голодных волков.

Богтру, «Ноголом»

Несмотря на влияние Илневала, орки всегда будут жестокими и дикими в ведении войны. Богтру – божество, олицетворяющее физическую мощь и бесшабашность, используемые орками, чтобы сокрушить противников. Он тот, кто направляет каждый удар орочьего оружия так, чтобы оно причинило как можно больше вреда.

Бесстрашный и могучий. Мифы говорят о том, что Богтру охотился в одиночку, и внезапно встретил самого могучего бехира, у которого были сотни ног. В мгновение ока Богтру был опутан существом и схвачен его лапами. Никто никогда не мог спастись из хватки бехира, но Богтру решил, что это будет самым серьезным из возможных испытанием его силы, и рассмеялся своей удаче. Одну за одной, Богтру ломал лапы бехира, и наконец освободился от его тисков. Вопли существа стали молниями надвигающегося шторма, а его сломанное бедро стало символом последователей Богтру, напоминая им, что все может быть разрушено и побеждено с помощью превосходящей силы.

Соревнующийся в жестокости. Самые молодые орки, с которыми бы могли столкнуться исследователи или авантюристы, являются последователями Богтру. Орки Богтру постоянно пытаются доказать свою силу и выносливость с помощью жестоких соревнований между соплеменниками, совершая акты неспровоцированной агрессии, а также добиваясь великого успеха в сражении. Именно с помощью таких проверок силы последователи Богтру пытаются решить, кто из них будет однажды достоин пристального взгляда Груумша.

Лора Дагулт Неверэмбер однажды спяноу сказал мне, что орки боятся своих богов и если разыграть эту карту верно, их можно контролировать при помощи страха и заставить плясать под свою дудку.

— Воло

Священный бык. Орки Богтру врываются в бой верхом на турах, крупных существах, напоминающих волов или крупный рогатый скот, но намного более свирепых (см. приложение В). Поступая таким образом, они чувствуют как этих существ, так и божеств. Легенды говорят, что Богтру также сражался верхом на великом быке. Никто из орков не употребляет в пищу и не вредит этим священным зверям, которые, как полагают, пропитаны духом Богтру.

Лутик, «Пещерная мать»

В то время как Груумш – внешняя сила, которая ведет орков к победе над их врагами, влияние Лутик, его жены, связывает орков вместе, делая их сплоченным народом. Она та сила, что не позволяет взрывной ярости Груумша разорвать орков на части. Если бы не последователи Лутик, возможно, что раса орков представляла из себя маленькие группы воинов-кочевников, влачащих жалко существование, а не силу, способную на огромные разрушения.

Вдали от военного очага племени, под защитой глубоких пещер, последователи Лутик заботятся о молодянке орков, уча детей быть такими же сильными и жестокими, как их прародители. Призывая могущество суеверий, знамений и традиций, эти когти Лутик сохраняют единство племени с помощью ритуалов, страха, и, если это необходимо, грубой силы.

Нишрек и Вечная война

Орки верят, что, погибнув с честью, их души отправятся на Ахерон, Бесконечное Поле Боя – а конкретно на его слой под названием Нишрек, где они присоединятся к армии Груумша и его войне с гоблиноидами, последователями Маглубиета. Груумш рассматривает этот конфликт как возможность противопоставить своих воинов достойному противнику и дать им возможность проявить свою доблесть перед лицом их богов. Он наслаждается каждым мимолетным триумфом и клянется отомстить за каждое поражение.

Лутик, однако, заботится о более далекой перспективе. Она понимает космические последствия нападения Маглубиета. Чтобы предотвратить численное превосходство гоблиноидов, она побуждает орков иметь как можно больше отпрысков, а также учить их боевым техникам не только для выживания в материальном мире, но и для того, чтобы держать в страхе Маглубиета в войне на другом плане. Она заботится о своих детях, и, если это будет необходимо, она без колебаний вступит в сражение и выцарапает глаза Маглубиету, чтобы он не смел отнимать ее детей.

Безрезультатная космическая битва между двумя пантеонами бушует целую вечность, подводя к мысли, что несмотря на приливы и отливы, тупиковая ситуация сохранится. Другой взгляд на конфликт был выдвинут архимагом Тзунком, который отметил, что Маглубиет никогда раньше не сталкивался с таким свирепым и оберегающим противником как Лутик. Он предсказывает, что в результате завершения войны выживет только Лутик, и пещерная мать станет править своими детьми-воинами.



Когти медведя. Лутик, как часто думают, появляется в облике огромного пещерной медведицы. Ее последователи почитают этот аспект ее сущности, приручая пещерных медведей для охраны щенячьего загона, наполненного орущим молодняком. Последователи Лутик также отращивают свои когти и окрашивают их в черный, делая похожими на внушающие страх когти их богини. Лутик награждает их, делая их когти сильными и крепкими, как железо.

Удерживая Крепость. Наряду с защитой молодежи и продовольственных запасов племени, последователи Лутик также выполняют обязанности ремесленников, инженеров и строителей племени орков. Они производят грубое оружие, броню и некоторые вещи ежедневного потребления для орков. Пока племя участвует в набеге, от них ожидается углубление и расширение пещеры логова, чтобы создать больше жилой площади для постоянно растущего населения.

ЮРТРУС, «БЕЛАЯ РУКА»

Юртрус часто изображается поглощенный разложением и покрытый сочащимся гнойником, совершенно отталкивающим существом, за исключением его белоснежных и чистых рук. У Юртруса нет рта и он никогда не произнес ни одного звука. Поэтому он приходит к избранным в абсолютной тишине. Последователям Юртруса позволяют обитать на окраине племени, но относятся к ним с отвращением и смущением. Они взаимодействуют с племенем в случае смерти, складывая кости павших воинов в святом склепе Юртруса, иногда исполняя роль шаманов, в случае, когда необходимо пообщаться с духами.

Белые Руки. Шаманы, внимающие ментальному шепоту Юртруса, ходят по опасной грани между мирами живых и мертвых, и получают от этого необычные способности. С помощью этой бессловесной связи они начинают постигать магию смерти. Эти шаманы, известные как Белые Руки, покрывают руки белым пеплом или носят белые перчатки, сделанные из эльфийской кожи, символизируя связь с силами Юртруса. Некромантия, практикуемая шаманами Юртруса, табуирована орками, что делает шаманов почитаемыми и устрашающими для остальной части племени.

Посредники смерти. Орки погибшие «славной смертью», отправляются к Груумшу при помощи священников Юртруса. Священники ищут тела таких павших героев и отрубают им головы, вываривают или копят их, чтобы лишить большей части плоти, затем ритуальным ударом ломают переносицу и выкалывают глаз. Орки, которые ценят силу и свирепость противника, могут отдать ему должное, проведя для врага такой же ритуал. Тела орков, павших в проигранной битве, оставляют на поле боя; они были слабы и не заслуживают присоединиться к Груумшу. Умершие от старости, обычно уже находятся среди паствы Юртруса; их кости используются для создания мебели и структур в области логова, посвященной поклонению Юртрусу.

Избранные Юртрусом. Орки, страдающие от тяжелой болезни, доставляются в пристанище Юртруса, где за ними ухаживают, будто они священные быки. Эти орки носят имя «вскормленные», их считают избранными Юртруса, для того чтобы распространить его отравляющее послание среди врага. Ночью или во время сильного тумана, эти инфицированные орки прорываются к вражескому расположению, часто под градом стрел, чтобы распространить заболевание в рядах противников.

Не всех хилых забирают служители Юртруса и Смаргааса. Некоторых отправляют в города, где правят люди с темными миссиями. Остерегайтесь их.



— Эльминстер

ШАРГААС, «ПОВЕЛИТЕЛЬ НОЧИ»

Шаргаас – бог тьмы и неизвестности. Он скрытный и убийственный бог, опасный для всех кроме Груумша. Его царство – тьма, в которой никого, кроме его последователей, не может видеть.

Другие орки считают последователей Шаргааса испорченными и извращенными существами, лишены чести, скрывающимися среди теней. Отвергнутые Юртрусом, как неподходящие кандидаты для службы мертвым, эти орки живут еще глубже в логове, там, близок вход в царство Шаргааса. Там в темноте, орки, изгнанные, чтобы встретить свою судьбу, либо вступают в паству Шаргааса, либо их разрывают на части и пожирают в качестве жертвенного подношения верующие в Повелителя Ночи.

Отбор слабых. Несмотря на то, что большая часть последователей Шаргааса изгнанники, живущие в самых дальних уголках логова, вдали от основной части племени, есть те, кто остается среди основной части населения, изображая обычных воинов. Эти агенты выделяют самых слабых членов войска, удаляя слабое звено и усиливая оставшуюся часть группы. Вскоре после рождения, орк должен показать, что он способен вырасти умелым воином, иначе его посетят члены культа Шаргааса. Культисты также похищают орков, плохо показавших себя в управлении или сражении, а затем доставляют их в темные пещеры Шаргааса, чтобы убить и ритуально съесть.

Этот естественный отбор принят как необходимость для племени, хотя разговоры об этом запрещены. О тех, кто исчез, обычно говорят: «Они с Шаргаасом», и больше об этом не разговаривают.

Союз по расчету. Когда орки сталкиваются с особенно умелым противником, который в состоянии противостоять прямым атакам, вождь может призвать культистов Шаргааса для убийства вражеского лидера, похищения влиятельного заложника или кражи ценного предмета.

Груумш неодобрительно относится к уверткам и многоречивости, считая, что орки должны делать и брать то, что они хотят, с помощью прямолинейных атак и жестокости. Тем не менее, когда вождь орды ищет помощь Шаргааса для выполнения подобных задач, лидер культа готов помочь – за определенную цену. В обмен на его не особо благородные услуги лидер достигнет соглашения с вождем, получив еду, инструменты, рабов или любую другую требуемую награду.

ЖИЗНЬ ПЛЕМЕНИ

Орки выживают благодаря своей дикости и числу. В их жизни нет места слабости, каждый воин должен быть достаточно сильным, чтобы взять то, что принадлежит ему по праву сильного. Орков не интересуют союзы, торговые переговоры или дипломатия. Их заботит лишь удовлетворение их неутолимой жажды битвы, поражение врагов и умиротворение их богов.

ВЗРЫВНАЯ РОЖДАЕМОСТЬ

Орки необыкновенно быстро размножаются, чтобы восполнить потери от их бесконечных войн (и они не особенно разборчивы с кем спариваться, поэтому в мире можно обнаружить таких существ, как полуорки и огриллоны). Женщины, собирающиеся родить, освобождаются от работ, и отправляются в щенячий загон логова, где за ними ухаживают последователи Лутик.

Орки не вступают в брак, и не ищут себе пары до самого момента спаривания. Во всех остальных случаях мужчины и женщины более-менее равнодушны друг к другу. Все орки полагают, что спаривание является элементом жизненной необходимости, и не придают ему большего значения.

В возрасте 4 лет орк считается подростком, к 12 годам – полностью взрослым. Большинство орков редко доживает до 25 лет из-за болезней или войн, однако, он может дожить до 40 лет, оставаясь здоровым почти до самого конца. Божественное благословение Лутик может продлить жизнь орка, невзирая на то, что Груумша никогда не радуется, когда она делает это, и не одобряет таких «благословенных».

Будущие воины

Молодые орки быстро взрослеют в попытке пережить жестокое воспитание. Их ранние годы омрачены испытаниями силы, жестоким соперничеством и отсутствием материнской и отеческой любви. С того момента как ребенок сможет владеть палкой или грубым ножом, он самоутверждается и защищает себя сам, одновременно обучаясь сражаться, выживать в дикой природе, и бояться богов.

Дети, которые не смогли вынести суровость жизнь, наполненной битвами, отделяются от главной части племени, и передаются последователями Юртруса. Достигший зрелости орк воин хорошо подготовлен к жизни, полной сражений.

Найти, уничтожить, повторить

Когда племя находится на марше, воинам орков приказано обыскивать окружающую местность ради любой возможности пролить кровь во славу их богов. Часто, отряд воинов работает поочередно: в то время как совершает набег, другая возвращается, нагруженная отрезанными головами, мешками награбленного и охапками еды. Воины также служат разведчиками, возвращаясь с детальным докладом о близлежащих областях, чтобы вождь мог спланировать следующий набег.

Территория, на которой действует боевой отряд, простирается на много миль вокруг убежища, и любой лагерь или поселение эльфов, dwarфов или людей в этой области рискует оказаться под атакой. Если орки столкнутся с целью слишком большой для прямого нападения, орки устроят засады на путях снабжения, вымещая свое разочарование на караванах и путешественниках. Если их не остановить, племя может существовать благодаря такой добыче и награде достаточно долгое время.

Боевой фургон

Орки мародерствуют и грабят везде, где могут; для них добычей может быть все, что угодно, все, чем можно похвалиться. Чтобы доставить как можно больше провизии и награбленного назад в логово, у каждого племени есть крепкий боевой фургон. Так как орки плохие ремесленники, большинство фургонов были украдены из человеческих или dwarфийских крепостей, а потом украшены уникальными орочьими аксессуарами.

Боевой фургон является предметом великой гордости военачальника, подобно человеческому знамени или флагу. Многие из них укреплены броней и украшены пестрыми безделушками и пугающими трофеями, развешенными на крюках и шипах. Боевой фургон послужит хорошей защитой против стрел, когда орки осаждают эльфийскую крепость, а если его как следует модифицировать, то он сможет служить тараном против закрытых врат поселения, блокирующих путь к сокровищам и вкусной еде.

Сильно нагруженный фургон, тащить который могут лишь самые сильные орки, является признаком большого успеха. Фургон же, который легко передвигается слабыми членами племени, служит доказательством постыдных боевых результатов.

Потеря боевого фургона племени может подорвать авторитет вождя и привести к тому, что племя потонет в анархии, а выжившие рассеются, либо присоединившись к другому племени, либо создав свое собственное. С другой стороны, вернувшиеся из похода воины, героически защитившие от воров тяжело нагруженный фургон, пользуются всеобщим уважением и поднимаются выше в иерархии племени.

ВСЕ ОНИ БОЙЦЫ

Большинство орков, не участвующих в набегах, намного слабее соплеменников или иным образом непригодны для битв. Последователи Лутик входят в эту категорию, как и некоторые поклоняющиеся Юртрусу или Шаргаасу. Но даже эти орки обучены вести бой и все они возьмутся за оружие, если их логово будет атаковано или попадет под угрозу. Их число усиливается орогами племени, основная задача которых заключается в защите логова от захватчиков.

ОСОБЫЕ ВРАГИ

Когда орки нападают на поселение людей или полуросликов, они убивают любого, кто представляет угрозу, но больше всего их интересует захват добычи и провианта, а не беспричинная резня. Старики, дети и любой, кто выглядит слабым или покорным, смогут избежать смерти. Если они оставляют население более или менее нетронутым, орки могут повторять свои набеги на сообщество снова и снова.

Когда же орки сражаются с эльфами – все меняется. Вражда двух рас кроется в их основе, и ни один орк не оставит эльфа в живых. Орки приходят в такое бешенство в бою против эльфов, забывая о добыче и ценном для племени, любой ценной пытаются заполучить вожденные трофеи – головы своих врагов.

Орки рассматривают dwarфов несколько иначе по сравнению с другими противниками, так как жаждут заполучить их жилище для себя. Если у племени получится прорубиться в dwarфийскую крепость, орки порубят любого противостоящего им dwarфа ради их крепости, однако, их в принципе устроило бы и, если бы все dwarфы просто сбежали.

СИЛА УВАЖАЕТ СИЛУ

Орки ценят физическую мощь и внушительное боевое мастерство в любой форме. Время от времени, они даже могут принимать других существ в свои ряды. Орки известны своими связями с эттинами и кабанами-оборотнями, которые могут значительно повысить убийственную эффективность племени. Иногда троль может временно сопровождать племя, если ему пообещают достаточно еды и добычи.

Группа орков может находиться под властью злых существ огромной мощи, и они принимают свою рабскую долю по принуждению, либо в обмен на предложение некоторой безопасности. Например, зеленые драконы иногда используют орков в качестве стражей или ударных отрядов. Иногда орков привлекают на службу морозные или огненные гиганты, которые «вознаграждают» их лояльностью, превращая в рабов.

Если племя было разбито и выдворено из убежища, выжившие могут оказаться под опекой сильного, но недалекого существа, такого, как холмовой гигант или огр. Небезызвестны случаи, когда исключительно сильный и харизматичный злой человек принимает предводительство над орками, которые лишились племени.

КОГДА ПЛЕМЕНА ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

Обычно племя орков насчитывает не больше нескольких сотен членов, так как более крупные группы требуют слишком большого количества ресурсов, чтобы оставаться сильными. Как правило, племя относится очень враждебно к встреченному племени, видя в нем прежде всего конкурентов за продовольствие и жертв.

В то же время, в некоторых случаях племена, у которых есть общее дело, объединяются. Результатом становится орда орков — море убийц-поработителей, которое обрушивается на сельскую местность и оставляет после себя опустошенными огромные пространства. Такое событие бывает чрезвычайно редким, но его последствием может стать падение целых наций, неспособных противостоять волне.

КУЛЬТУРА И ВЕРОВАНИЯ ОРКОВ

Орки живут в постоянном страхе пред богами, и это чувство глубоко пустило корни в их менталитете. Они считают, что повсюду в окружающем мире проявляются знаки воли их богов, и возлагают ответственность за выявление знаков и знамений, хороших и плохих, а также решение, как племени реагировать на них, на священников племени.

Как у расы, у орков отсутствуют примечательных общих социальных черт, кроме как некой схожести в использовании грубой письменности, распространенной среди всех орков, и в том, как они используют краску, чтобы украшать и характеризовать себя и свое жилище.

ЗНАМЕНА И СУЕВЕРИЯ

Орки полагают, что любое, даже на первый взгляд неважное открытие или событие — следы когтей медведя на дереве, стая воронья или внезапный порыв ветра — могут быть посланием от богов. Если племя сталкивалось с таким предзнаменованием прежде, священники понимают, что оно может значить, но, если у божественного знака нет четкого объяснения, священнослужителям, возможно, придется медитировать в течение многих дней или часов, чтобы увидеть знамения, поясняющие его значение.

У каждой группы орков есть свои собственные суеверия и понимание определенных предзнаменования. Эти традиции меняются от племени к племени и часто основаны на событиях, имевших место в прошлом. Вот несколько примеров:

- Если dwarф или человек перед смертью призывают своего бога, то нужно носить с собой уши трупа в течение трех дней, дабы отвести от себя возмездие, а затем похоронить или сжечь их
- Три ворона всегда добрый знак



- Если плаунуть там, где спишь, это принесет удачу.
- Если носить при себе кости гнома, то это даст защиту от болезней.
- Никогда не стойте внутри кольца камней, грибов или любого другого круга.
- Увидеть падающую звезду перед битвой – плохой знак. Чтобы защититься от него, нужно проглотить камень.
- Подношение эльфийских ушей приносит благосклонность Груумша
- Если закопать пять камней на рассвете перед долгим путешествием, то всегда можно найти путь назад к военному очагу.
- Топните ногой три раза и произнесите: «Груумш», чтобы оградиться от злой магии.

Символьная коммуникация

У орков есть письменность, основанная на дварфийской, но, не будучи поголовно грамотными, они редко ведут записи или излагают свои мысли письменно. Если оркам необходимо что-то сообщить письменно, они используют грубые символы, передающие несложную информацию, такие как «здесь хранится еда», «опасность близко», «иди сюда». Группа орков, участвующая в набеге, может оставлять такие знаки на пути своего движения, в помощь воинам, путешествующим через эту область позднее. Горные проводники, друиды и следопыты могут быть знакомы с множеством таких символов, что предостерегает их вместе с подопечными от вторжения на территорию племени.

Цвета завоевания

У трех цветов есть особое значение среди орков, они раскрашивают тела, имущество и убежища с помощью пигментов, которые дают эти цвета. Красная охра символизирует кровь, пепельно-белый представляет смерть, а угольно-черный обозначает тьму.

Неписанные законы, которые определяют статус отдельных орков в племени, указывают определенную степень, в которой цвета могут быть использованы для раскрашивания себя или своих вещей. Например, вождь одно племени может быть единственным, который имеет право окрасить свои клыки красной охрой, в то время как воины другого племени втирают полосы пепла в свою одежду, что символизирует безопасное возвращение с набега.

ОТЫГРЫШ ОРКА

Большинство орков ведут жизнь, полную разрушения и резни. Но в отличие от существ, чья натура злая от природы, таких как гномы, возможно, что орк, оторванный от своей культуры, сможет развить в себе некоторое чувство любви, сострадания и сочувствия.

Не имеет значения, насколько одомашненным выглядит орк, в жилах у него по-прежнему течет орочья кровь. С его инстинктивной любовью к битвам и желанием доказать свою силу, орк, пытающийся жить в границах цивилизованности, сталкивается с трудной задачей.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ОРКА

кб	Черта характера
1	Я никогда не брошу свое оружие.
2	Я приветствую любую возможность доказать мои бойцовские качества.
3	Я всегда выгляжу так, как будто собираюсь убить всех вокруг.
4	Я люблю хорошие потасовки.
5	Я пью кровь монстров, чтобы получить их силу.
6	Я пою орочьи военные марши во время битвы.

ИДЕАЛЫ ОРКА

кб	Идеал
1	Сила. Демонстрация превосходящей силы в честь Груумша. (Любое)
2	Отвага. Убийство всех врагов – путь к величию (Зло)
3	Доминирование. Я покрою себя славой, когда остальные склонятся перед моей силой (Зло)
4	Устрашение. Я могу получить все, что захочу от слабаков, что боятся меня (Зло)
5	Слава. Цели племени меня не заботят. Личная слава – вот то, что я жажду. (Хаотичный)
6	Дикость. Меня нельзя контролировать (Хаотичный)

ПРИВЯЗАННОСТИ ОРКА

кб	Привязанность
1	Я буду защищать свое племя пока жив.
2	Каждый значимый выбор, что я делаю, должен быть определен знаками и предзнаменованиями, посланными богами.
3	Я ношу зубы великого воина. Они вдохновляют меня на великие подвиги в битве.
4	Чтобы отомстить за Груумша, я убью любого эльфа, которого увижу.
5	Я найду и уничтожу тех, кто истребил мое племя.
6	Я обязан своей жизнью не-орку.

СЛАБОСТИ ОРКА

кб	Слабость
1	У меня спокойный характер и я позволяю себя оскорблять.
2	Я не боюсь богов и не терплю суеверий.
3	Я медленно закипаю, но, когда ярость захлестывает меня, я сражаюсь до тех пор, пока мои враги не падут, чего бы этого не стоило.
4	Я понимаю ценность цивилизации и порядок, который она приносит в общество.
5	Я не доверяю никому.
6	Я верю, что лучше выжить, чтобы продолжить борьбу в другой раз.

ИМЕНА ОРКОВ

Имена орков не всегда что-то значат на их языке, а самые заслуживающие внимания личности получают прозвище от своих соплеменников.

ОРКИ В КАЧЕСТВЕ ПОДРУЧНЫХ

Благодаря их укоренившейся культурной традиции подчиниться превосходящей силе, орки могут быть поработаны могущественной и харизматичной личностью. Злой волшебник или правитель особенно любят нанимать на службу или уводить в рабство орков. Предводитель, с подержкой крупного войска, может напасть на племя, убить его лидеров, и увести оставшихся орков в неволю.

Заклинатели, как правило, проявляют более тонкий подход, используя магию, чтобы вызвать ложные знамения, которые устрашают племя и делают его послушным. Волшебник может получить контроль над несколькими орками, занимающими место немного ниже военачальника, и использовать их в качестве пешек, чтобы свергнуть лидера. Волшебник подкрепляет смену власти с помощью знаков, посланных богами (которые на самом деле – ничто иное как несколько хорошо сколдованных иллюзий), и превращает племя в ударную силу, готовую выполнить приказания своего нового вождя.

Выжившие члены племени, рассеянного поражением в сражении, иногда обращаются к своим боевым навыкам, чтобы найти работу, поодиночке или в небольших группах, у тех, кому может потребоваться их сила. Пусть эти наемники и гордятся своей так называемой независимостью, но всегда стараются выполнять условия соглашения, поскольку оплата за выполненную работу лучше, чем преследование за срыв сделки.

Взгляд Одноокого несёт безумие множеству орков.

— Эльминстер



ИМЕНА ОРКОВ

к12	Мужское имя	Женское имя	Прозвище
1	Груток	Кансиф	Грязный
2	Лортар	Оунка	Рассекатель черепов
3	Абзуг	Имен	Глазодер
4	Шугог	Сута	Железный клык
5	Урзул	Ниига	Живодер
6	Рук	Муай	Костелом
7	Мобад	Багги	Потрошитель
8	Шамок	Шаута	Молот Рока
9	Мугруб	Овак	Эльфийский мясник
10	Бажок	Вола	Хребтолом
11	Рхог	Энгонг	Копье смерти
12	Джахрук	Волен	Жестокий

ПОЛУОРКИ

Традиционно люди изображают орков как хищных извергов, стремящихся совокупиться с другими гуманоидами, повсеместно распространяющих свое семя. На самом деле, орки соединяются с не-орками только когда считают, что такой союз усилит племя. Когда орки сталкиваются с людьми, с жестокостью и отвагой подобной им, иногда они заключают союз, скрепленный смешением крови двух групп.

Полуорки племени обычно такие же сильные, как и чистокровные орки, а также обладают превосходной хитростью. Таким образом, полуорки способны получить положение в племени намного быстрее, чем соплеменники, и нет ничего необычного в том, что полуорк может стать главой племени.

ОРОГИ

Орки полагают, что исключительная сила и интеллект орогов – подарок богини Лутик, обеспечивающий выживание и процветание ее детей. Поэтому, когда на свет появляется орог, трепет проносится по всему племени, которое видит в этом событии как великое благословение богини, так причину для беспокойства.

Наличие орога в племени создает потенциальную проблему для военачальника орков: вырастет ли орог сильным союзником или опасным противником? Большинство военачальников настолько дорожит своим положением, что отказываются уступить свое положение даже явно превосходящему существу. Поэтому, он может попытаться убить орога, пока тот еще слишком молод и слаб, но такой поступок несомненно навлечет на себя гнев Лутик.

Вырастить орога в племени, с точки зрения вождя, значит взять на себя риск, что однажды он восстанет и узурпирует власть вождя. Из-за такого мнения, ороги скрываются жрицами Лутик и растут вне поля зрения вождя.

Большинство военачальников не верит и не понимает то, что ороги не являются прямой угрозой их правлению. Ороги служат ничем иным как балансом силы. Наставленные жрицами Лутик, они следят за защитой последователей богини от более агрессивных членов племени. Большинство орогов не участвует в набегах, так как их главная задача – обеспечить безопасность членов племени, оставшихся в убежище, удостовериться в том, что племя остается невредимым, даже если набег закончится плохо и многие воины будут убиты. Во времена внутренней борьбы, обычной после смерти вождя, ороги следят за выбором нового лидера и препятствуют расколу племени из-за борьбы. Ороги стремятся не возглавить свое племя, но сплотить его, что часто является более трудной из этих двух задач.

РАЗРУШАЯ СТЕРЕОТИПЫ

Орки живут на грани хаоса и ярости, и ороги не являются исключением. Время от времени, орог отступает от своего предназначения и становится силой разрушения в племени, стремясь разделить его по признаку верности богам. Если верующие в Лутик и Груумша раскололись, то племя может быть разрушено таким расколом.

С другой стороны, орог может принять участие в битве или руководстве в случае особых обстоятельств. Если племя столкнется против сильного и неожиданного сопротивления, выносливость и превосходный интеллект орога, исполняющего обязанности вождя или командующего сражением могут оказаться тем фактором, который позволит одержать победу там, где менее способный лидер потерпел бы поражение.

ТАНАРУКК

Танарукк – создание бездны, наделенное демонической силой. Полудемон, полуорк он блуждает по миру в кровавадно полузабытьи. Его тускло светящиеся красные глаза горят из-под широких роговидных бровей, а его клыки и когти остры как бритва. Поскольку кожа танарукка невероятно прочная, он редко носит броню, предпочитая врываться в битву налегке, круша противников выкованной демонами палицей или разрывая их на части.

Танарукки начинают появляться, когда племя отворачивается от своих богов и начинает проводить жертвоприношения лорду демонов Бафомету. Повелители Бездны всегда стремятся заполучить как можно больше последователей, и жестокие орки являются первыми кандидатами для развращения. Племя на грани исчезновения, потерявшее веру в своих богов, может начать умолять Бафомета благословить следующее поколение воинов. Отвечая их мольбам, Бафомет наполняет нерожденных племени демонической силой, что приводит к появлению танарукков.

Божества орков рассматривают такое предательство веры как преступление, наказание за которое – уничтожение, и орки, верные своим богам, видят в танаруках ужасное святотатство и атакуют их лишь только заметив.

В редких случаях, не-орк, получивший контроль над племем, проводит ритуал в честь Бафомета в надежде на появление танарукков, которые станут штурмовым отрядом. Лишь сильнейшие предводители и заклинатели могут контролировать такую силу. Не удивительно, что потенциальный завоеватель часто бывает убит своими собственными творениями.

ЛОГОВА ОРКОВ

Племя орков необходима своего рода основная база – место, где воины могут отдохнуть после набегов, в идеале такое место, которое легко можно защитить, обеспечив безопасность не участвующей в битве части племени. Орки обустроиваются в основном в горной местности, внутри глубоких пещер или больших расщелин в горах. Несмотря на то, что они предпочитают такую местность ради стратегического преимущества, они способны приспособиться и преуспевать в любой окружающей среде.

Каждый лагерь разделен сферами влияния. Принадлежащие к пастве Груумша, Илневала, Богтру и Лутик получают лучшую часть убежища, в то время как поклоняющиеся Юртрусу и Шаргаасу находятся в ссылке в глубоких темных расщелинах, вдали от остальной части племени.

В центре лагеря находится военный очаг племени. С того момента как военный очаг был зажжен, жрец Груумша поддерживают его, символизируя ярость внутри немигающего ока Груумша. Орки приходят к очагу, чтобы праздновать победу или пировать после убийства. Если племя меняет положение лагеря, то теплящиеся угли очага сохраняют в раковинах и горшка, чтобы использовать для нового военного очага на следующей стоянке лагеря.

Выбирая место для расположения лагеря на поверхности или под землей, вождь орков, как правило, склоняется к последнему варианту. Однако, если есть возможность разбить свой лагерь на поверхности среди руин поселения другой расы, то орки скорее всего будут использовать их в качестве временного расположения. Эльфийские руины являются исключением из правил. Проходя через такое место, они оскверняют его и оставляют непригодным для жизни.

Племя использует свою основную базу пока на окружающей территории не заканчиваются ресурсы: достаточное количество провианта для фуражиров и охотников и жертв для воинов. Оркам придется уходить все дальше и дальше от убежища, поскольку добыча становится все более скудной, и спустя несколько месяцев или год-два племя будет вынуждено двинуться дальше и найти более плодородные охотничьи угодья.

При случае племя старается убить сразу двух зайцев: заселив подземные пространства достаточные, чтобы разместить все фракции племени, орки остаются недалеко от территорий, набеги на которые приносят устойчивые поставки добычи.

Цитадель орков, изображенная и описанная здесь, является примером такого места, которое может служить нуждам племени в течение нескольких лет или даже десятилетий. Здесь есть подземные пещеры, удобно расположенные для размещения каждой религиозной группы в подходящем месте, а также доступ к поверхности с единственным хорошо охраняемым проходом.

ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Воины, служащие Груумшу и Илневалу, располагаются в главной области комплекса, большой пещере с военным очагом в центре и святилищем Илневала с краю. Центром святыни является окровавленный меч, висящий на стене.

Область также содержит груду сломанных лап, являющихся святилищем Богтру. Ему поклоняются в основном молодые, дерзкие орки-воины, стремящиеся доказать свою силу и храбрость старейшинам племени. Даже если позволяет пространство цитадели, они часто живут снаружи в грубых биваках и укреплениях, защищая старейшин и охраняя уязвимые места цитадели.



На другой стороне пещеры, вдали от помещений воинов, расположена арена – огражденная низина, где орки улаживают свои разногласия или участвуют в состязаниях на силу.

ПОМЕЩЕНИЕ ВОЕННОГО ВОЖДЯ

Рядом с главной пещерой находится комната, где проживает, держит совет и озвучивает благословения и проклятия от имени Груумша военный вождь. Лучшая добыча и трофеи складываются здесь и считаются собственностью вождя. Огонь, не такой большой как военный очаг, горит в центре.

Сразу за закрытой зоной для отдыха вождя, находится святилище Груумша, состоящее из грубого каменного образа Того, Кто Смотрит, окруженного кровавыми подношениями.

ПЕЩЕРЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ЛУТИК

Орки, поклоняющиеся Лутик, обитают в пещере, изолированной от главной залы, где они защищают молодняк, и хранятся запасы продовольствия. Эти орки контролируют заключенных, плененных во время рейдов, используя их как рабскую силу, для создания новых жилых площадей и других черновых работ.

Большинство поклоняющихся Лутик обитает в области рядом с щенячим загоном, где находится молодые орки, пока они не вырастут достаточно, чтобы быть полезными для племени. Когда они не заняты трудом, рабы содержатся в небольшой смежной пещере, за который следит группа пещерных медведей, которых поклоняющиеся Лутик держат в качестве домашних животных.

Многие жрицы Лутик обитают в помещениях рядом с пещерой, где находится святилище племени, посвященное Лутик. Как правило это грубая каменная статуя с когтями, раскрашенными древесным углем, и телом, покрытым красной охрой.

ПЕЩЕРЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ЮРТРУСА

Последователи Юртруса проживают на границе области, где начинается система глубоких пещер. Они хранители мертвых, и вход в их королевство украшен костями и черепами. Святилище Юртруса, раскрашенный вручную золой и жиром камень, находится в тесной пещере, отделенной от главной жилой зоны границей из черепов и костей.

ПЕЩЕРЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ШАРГААСА

Последователи Шаргааса живут в наиболее отдаленном районе цитадели, погруженном во тьму, которого остерегаются представители остальной части племени. Святилище племени, посвященное Шаргаасу, – покрытая кровью скала.

Цитадель, изображенная на карте, имеет несколько небольших проходов, которые идут из глубин убежища и в конечном счете выходят на поверхность. Члены культа Шаргааса, называемые Красные Клыки Шаргааса, использует эти секретные тоннели, чтобы совершать набеги на внешний мир и возвращаться назад с пленными.



Члены Красного Клыка используют гигантских плотоядных летучих мышей в качестве транспорта, который позволяет им бесшумно переместиться в любое место. Те, кто думает, что они могут скрыться под покровом темноты или в невидимости, становятся легкой целью для летучих мышей Красного Клыка, которые определяют местонахождение добычи с помощью эхолокации, а затем нападают, хватая жертву острыми как бритва когтями.

Наездники летучих мышей Красного Клыка возвращаются из рейдов тем же путем, что и пришли – сквозь трещину на обрыве утеса вдалеке от убежища. Тоннель ведет сквозь слои влажного камня и кристаллических минералов перед тем, как в конечном счете вывести в подземную обитель. Пленников скармливают выводку гигантских летучих мышей, сидящих в гнезде, или оставляют в качестве рабов, в качестве рабочих или ради выкупа.

СОКРОВИЩА

Орки – превосходные налетчики. Когда они нападают и разбивают врага, они забирают в качестве трофеев все ценное, что смогут унести. Однако, понятие «ценное» для орков на самом деле весьма расплывчатое.

Самые сильные и главные орки всегда получают лучшую часть добычи после успешного налета; поскольку иерархия в группе почти всегда жестко установлена, нет никаких споров по поводу какой части добычи достанется кому. Если орки привели с собой военный фургон, то они воспользуются им чтобы транспортировать большие или особо ценные предметы.

Каждый воин несет свою личную добычу в мешке. Это победные трофеи, которыми орки размахивают и хвастаются по возвращении в логово. В мешке с награбленным может находиться что-то ценное или полезное на вид, что-то съедобное (или когда-то бывшее съедобным), или что-то доставшееся с большим риском. В любом случае, как только им нахвалятся, награбленное будет съедено, использовано или выкинуто.

Таблица Орочы трофеи позволяет выбрать предметы, которые могут быть найдены в вещмешках орков.

ОРОЧЬИ ТРОФЕИ

к10	Трофей	к10	Трофей
1	1к12 эльфийских ушей	6	1к20 отрезанных пальцев
2	1к4 дварфийских бород	7	1к8 глазных яблок
3	1к6 людских голов	8	Свежеванная кожа эльфов
4	Череп и кости	9	Шкура лютого волка
5	Когти пещерного медведя	10	Случайная безделушка*

* Сделайте бросок по таблице Безделушки из главы 5 Книги Игрока

ЮАНЬ–ТИ: ЛЮДИ–ЗМЕИ

Змееподобные существа, известные как Юань–ти – это все, что осталось от древней, пришедшей в упадок человеческой империи. Сотни лет назад темные боги обучили их как с помощью каннибализма и омерзительных ритуалов смешать свою плоть со змеями, чтобы создать кастовое общество гибридов, где наиболее схожие со змеями существа являются лидерами, а человекоподобные – шпионами и агентами в других странах.

Люди, которые превратились в Юань–ти были представителями одной из самых первых человеческих цивилизаций. Они строили огромные храмы из камня и обрабатывали металлы, производя броню, инструменты и оружие. В своих церемониальных обрядах они почитали змею, как воплощение наиболее ценных качеств. Они разработали философию разделения эмоций и интеллектуальной деятельности, что позволило им сосредоточить всю свою энергию на личном развитии и расширении своих территорий. Они считали себя наиболее просвещенными из всех смертных в мире, и в своем высокомерии стремились стать еще величественнее.

Змеиные божества первобытного мира вняли молитвам этих людей и прошипели темные указания им на ухо. Люди запятали собственные души, проводя человеческие жертвоприношения во имя богов, издеваясь над жертвами и пожирая их, и изменили собственные тела в колдовском ритуале, извиваясь в бассейнах, заполненных живыми змеями, смешивая человеческую плоть со змеиной, став подобием своих богов внешне, мысленно и эмоционально. Освободившись от оков человеческих тел, юань–ти использовали свои новые способности, чтобы завоевать новые земли и расширить границы своей империи.

ОДНА РАСА, МНОЖЕСТВО ФОРМ

Тела всех Юань–ти это слияние человеческих и змеиных частей, но их соотношение варьируется индивидуально. После первоначального превращения людей их общество быстро разделилось на касты в зависимости от того, насколько полная была трансформация. Большинство Юань–ти можно разделить на три категории – отродья, проклятые и чистокровные – мутировавшие стражи выводка и чрезвычайно редкие анафемы также имеют свое место в иерархии.

Все юань–ти могут скрещиваться. Самки обычно откладывают кладку яиц, которые хранятся в общем инкубаторе, хотя живорождение не является редкостью. Результатом спаривания юань–ти различных типов почти всегда являются яйца из которых вылупляются юань–ти более слабого родителя, так что большинство выбирают партнеров того же типа для поддержания силы их личной родословной.

Юань–ти отказались от своей человечности и считают, не змееподобных гуманоидов ущербными существами, которые недалеко ушли в своем развитии от обычных обезьян. Хотя некоторые чистокровные и способны спариваться с людьми, большинство из них считает это омерзительным и делают это только в случае крайней необходимости, когда нужно сохранить свою роль в качестве доверенного лица или советника в человеческом обществе. Очень редкое потомство такого союза всегда чистокровное, хотя признаки этого у человека могут появиться как и сразу при рождении, так и в течение нескольких лет после.

Юань–ти знают ритуалы, которые могут превратить особь в более мощный тип. Цена и время, необходимое для выполнения такого ритуала непомерно высоки, и в результате большинство Юань–ти никогда не получают возможности пройти такую трансформацию. Ритуал каждый раз должен быть изменен с учетом индивидуальных особенностей, подвергающегося трансформации, требует редкие травы, экзотические волшебные вещества, змей, и одного или более людей, для принесения в жертву и употребления в пищу как часть обряда.

СКРЫТАЯ ИМПЕРИЯ

Человеческая цивилизация, которая породила юань-ти, была одной из самых богатых в мире смертных. Она стремительно совершенствовалась металлообработку, используя острый ум и магию, чтобы раскрыть секрет производства стали. Ее войска уничтожили племена конкурентов, разработав продвинутую тактику ведения боя в лесах и на открытых равнинах.

Цивилизация переросла в скопление союзных родов-государств. Победенным соседям разрешили сохранить их лидеров и культуру до тех пор, пока они платили дань, сохраняли верность и включали змеиных божеств своих завоевателей в свои религии. Эти завоевания обеспечили стабильный приток пищи, руды и рабов в родные города.

Богатство империи дало правящей элите достаточно времени, чтобы сосредоточиться на интеллектуальной деятельности. Эта знать обратилась к философии и молитвам, принося магические дары и жертвуя животных своим змеиным богам, воздавая должные почести совершенству змеевидной формы. Боги змеи научили людей как принять змееподобную форму, но цена трансформации была высока, требовалось множество жертв для того что бы преобразовать хотя бы одного человека. Целое поселение рабов в одном городе-государстве было убито и съедено для того, чтобы создать первого Юань-ти, и как только новость об успехе этого ритуала распространилась среди других лидеров, те стали призывать рабов в свои города. А когда змеиные боги потребовали еще больше жертв, Юань-ти стали совершать набеги на приграничные поселения, чтобы удовлетворить эту потребность.

Физическая и магическая мощь империи юань-ти позволили бывшим людям сохранять свое влияние несколько сотен лет, прежде чем сочетание засухи, нападения врагов (в том числе драконов и наг), гражданской войны, оцепенения среди змеиных богов и создание железного оружия некоторыми из покоренных противников, наконец, не ослабили влияние юань-ти на прилегающих землях. Змеелюди отступили в свои укрепленные города и подземные храмы, оставив большую часть своих земель своим бывшим вассалам. Юань-ти уползли и скрылись в течении нескольких недель от всего остального мира. Сооружения Юань-ти по всей империи были уничтожены, чтобы отпраздновать освобождение от змееподобных порабитителей, и через несколько поколений юань-ти были практически забыты новыми гуманоидными цивилизациями.

Больше тысячи лет с момента падения их империи Юань-ти остаются в своих скрытых цитаделях, в ожидании подходящего момента, чтобы нанести новый удар. Сегодня, когда их число сильно уменьшилось, а их враги гораздо сильнее, чем раньше, Юань-ти понимают, что не могут прибегать к прямым атакам, чтобы вернуть себе достойное место в этом мире. Действуя из подземных руин своих зданий в чужих странах, агенты Юань-ти внедряются в правительство противников, чтобы обнаружить слабые стороны предводителей врага, которые они смогут использовать. Юань-ти с нетерпением ждут того дня, когда их империя поднимется и распространится по всему миру, как яд по крови, как это было много лет назад.

Поскольку их численность очень мала, Юань-ти понимают, что они уязвимы в открытом противостоянии. Вместо этого, их нынешние планы предполагают, что они никогда не будут править открыто в человеческом обществе, поэтому они набирают влияние, контролируя правителей противника и тех, кто к ним близок с помощью шантажа, наркотиков, магии и увертливых, замаскированных чистокровных Юань-ти.

БОГИ ЮАНЬ-ТИ

Отрешенный, интеллектуальный характер юань-ти не позволяет им так же преданно и горячо поклоняться богам как представители других народов. Тем не менее, они имеют в своем пантеоне огромное разнообразие потусторонних и божественных сущностей. Некоторые из них настоящие божества, другие – первородные духи, мистические существа как боги, а некоторые существа непонятного происхождения.

В дополнение к трем основным божествам, описанным ниже, юань-ти поклоняются более чем десятку других «змеиных богов» – меньших сущностей, таких как духи животных, вознесшиеся герои, божественные слуги более могущественных богов и лорды демонов. Многие из культов, посвященных этим меньшим богам, уникальны для конкретных городов и последователи трех основных божеств юань-ти рассматривают эти религиозные направления скорее, как простые причины, а не угрозы.

Дендар

Ночной Змей возник до начала истории из беспокойных грез первых разумных существ. Она питается и растет страхами и кошмарами народов мира становясь сильнее. Ее последователи считают, что Дендар является предвестником конца времен, что придет время, когда она накопит достаточно сил чтобы поглотить весь мир. В другой легенде о ней говорится о железной двери в загробный мир, за которой она скрывается, и в нужный момент она выбьет ее, а затем проглотит солнце, погрузив мир во тьму, прежде чем поглотить и его.

Юань-ти почитателей Дендар возглавляют говорящие в кошмарах, проклинатели-колдуны, которые воздают почести своему божеству, наводя ужас и получая магическую силу в ответ. Вместо того чтобы убивать своих врагов, эти последователи Ночного Змея, предпочитают пугать и мучить своих жертв, чтобы питать и усиливать свою богиню. Смотри главу 3 в этой книге для получения дополнительной информации о юань-ти говорящих в кошмарах.

У ВАС НЕ ПОЛУЧИТСЯ ВЫЗВАТЬ НЕНАВИСТЬ ИЛИ СТРАХ, ИЛИ РАЗБУДИТЬ ЛЮБОВЬ ИЛИ ДРУЖБУ У КОГО-ЛИБО ИЗ ЗМЕИНОГО НАРОДА. ОНИ МОГУТ ИЗОБРАЗИТЬ ТАКОВЫЕ, ЧТОБЫ ВАМ БЫЛО КОМФОРТНЕЕ, НО ВНУТРИ ОНИ ВСЕГДА ХОЛОДНО И СПОКОЙНО РАССЧЁТЛИВЫ.

— ЭЛЬМИНСТЕР



МЕРРШОЛК

Хотя Хозяин Ямы и не бодрствует, он и не полностью спит. Как отражение судьбы что постигла юань-ти в мире, Мерршолк вошел в глубокий сон, когда змеиный народ покинул поверхность и скрылся много веков назад. Остается неясным, уменьшение ли числа последователей заставило его заснуть, или же наоборот, его длительный сон вынудил юань-ти отказаться от него. Но даже в таком состоянии Мерршолк предоставляет заклинания своим жрецам в ответ на их молитвы. Пробудить его, чтобы обратиться за советом или попросить непосредственного вмешательства, возможно, но лишь на короткий срок, и это требует огромного количества ритуальных убийств в его честь.

Лидеры поклонников Мерршолка, называемые хозяевами ямы, это проклинатели-колдуны, хранящие и поддерживающие многовековые традиции юань-ти. Они чувствуют, что Мерршолка стало легче пробуждать в последние десятилетия и считают, что это знак того, что скоро он пробудится полностью, сбросит свою кожу, возродится и вернет юань-ти их законное место владык мира мертвых. Смотрите главу 3 в этой книге для получения дополнительной информации о юань-ти хозяевах ямы.

ССЕТ

В последние годы перед падением империи юань-ти, змеиному народу явился Ссет в виде крылатого юань-ти. Он пообещал спасти их цивилизацию от гибели и привести юань-ти обратно на вершину мирового господства в обмен на их поклонение. Многие из последователей Мерршолка обратились к Шипящей Смерти, считая его аватаром своего божества. Они даровали ему достаточно энергии, чтобы немного восстановить положение, но это лишь ненадолго отсрочило неизбежный крах империи. Ссет решил отдохнуть и набраться сил в годы упадка, поскольку все больше и больше юань-ти поклонялись ему.

Его самые преданные последователи, известные как Шепчущие в Мыслях, используют божественную магию что бы подражать тактике и принципам Ссета. Они стремятся к успеху сея сомнение, предлагая альтернативный выбор для любой точки зрения или планов, что сделало им не самую приятную репутацию среди юань-ти которые поклоняются другим богам. Смотрите главу 3 в этой книге для получения дополнительной информации о юань-ти шепчущих в мыслях.

ЗМЕИНЫЕ БОГИ

Бесстрастное отношение юань-ти к религии особенно заметно среди могущественных юань-ти, которые выбирают объектом поклонения одно из меньших змеиных божеств. Последователь змеиного бога почитает его не из уважения или страха, а в стремлении подражать его сущности умоляя раскрыть тайну бессмертия. Затем, обладая этим знанием, юань-ти вытесняет свое божество и занимает его место.

Змеиные боги не хотят быть уничтожены или потерять влияние как Мерршолк, поэтому они успокаивают своих почитателей намеками на то что ищут просители. Правду очень нелегко выведать, однако редко бывают случаи, когда исключительно умный юань-ти побеждает свое божество и достигает божественной формы. Из-за такого давления со стороны смертных низшие змеиные боги сменяются примерно каждое столетие и чаще всего жертвой амбиций смертных становится самое молодое божество.



ВСЕГДА СПОКОЙНЫЕ, РАСЧЁТЛИВЫЕ МАХИНАТОРЫ,
ВРОЖДЕННЫЕ ОБМАНЩИКИ, К ТОМУ ЖЕ
ОБЛАДАЮЩИЕ ИММУНИТЕТОМ К ЯДАМ — ЮАНЬ-ТИ
ЯВЛЯЮТСЯ ИДЕАЛЬНЫМИ ПРИДВОРНЫМИ. И, ЧТО ЕЩЕ
ХУЖЕ ДЛЯ ВСЕХ НАС, ТАКИМИ ЖЕ ПРАВИТЕЛЯМИ.

— Эльминстер



ОРГАНИЗОВАННОЕ ОБЩЕСТВО

Цель каждого юань-ти – превратиться в идеальную комбинацию змеи и гуманоида. Эта парадигма отражена в кастовой системе общества юань-ти, в которой статус существа диктуется тем, на какой стадии трансформации оно находится.

Канонической формой общества юань-ти является пирамида, наверху которой располагаются отродья, проклинатели на среднем уровне, и чистокровные внизу. Отдельной частью являются анафемы, самые могущественные юань-ти из все, и две касты с самым низким статусом: стражи выводка и рабы.

Параметры юань-ти анафемы, юань-ти стража выводка и новых видов проклинателей юань-ти представлены в главе 3. Два новых проклинателя описаны во врезке «Виды проклинателей юань-ти: Тип 4 и 5» в этой главе.

ЮАНЬ-ТИ АНАФЕМЫ

Чрезвычайно редкий юань-ти известный как анафема, выглядит очень похоже на отродье, но больше, с когтистыми руками и шестью змеиными головами произрастающих из места, где должна быть голова. Каждая анафема – продукт уникального ритуала, который изменяет первоначальное тело отродья, увеличивая его размер, силу и интеллект. Другие юань-ти относятся к анафемам как к полубогам, и естественно, те занимают лидирующие позиции.

Агрессивный характер анафем изменяет общество городов юань-ти, делая их более воинственными и экспансионистскими. Анафемы побуждают юань-ти вести мелкомасштабные войны с гуманоидами, обычно руками культов или союзнических существ, и используют эти конфликты для обретения такого богатства и числа рабов, которых хватит, чтобы установить правление юань-ти в регионе.

ЮАНЬ-ТИ ОТРОДЬЕ

В целом змееподобные, но с человекоподобными руками, которые могут владеть оружием и использовать инструменты, отродья близко подобралась к идеальной форме, которую задумывали змеиные боги. При отсутствии анафем отродья занимают позиции лидеров в большинстве городов юань-ти.

БОЖЕСТВА ДРУГИХ МИРОВ.

В мирах отличных от Забытых Королевств юань-ти поклоняются божествам других пантеонов, описанных в Приложении Б *Книги Игрока*. Ниже предложены варианты божеств юань-ти для каждого из пантеонов.

Грейхоук. Эритнул, Иуз, Тариздан, Векна.

Драгонлэнс. Чемош, Саргоннас.

Эберрон. Фурия, Хранитель, Насмешка, Тень, Странник.

Кельтский. Мат Матонви, Морриган.

Греческий. Арес, Геката.

Египетский. Анеп, Сет.

Скандинавский. Хель, Локи.

ПРОКЛИНАТЕЛЬ ЮАНЬ-ТИ

Различные виды проклинателей несовершенны по сравнению с отродьями, но в глазах змеиных богов они все же на шаг выше человечества. Проклинатели имеют склонность к религии в поиске понимания путей, которые приведут их ближе к змеиным идеалам. Многие из них становятся лидерами культов одного из змеиных богов.

ЧИСТОКРОВНЫЙ ЮАНЬ-ТИ

Чистокровные юань-ти самые многочисленные и самые человекоподобные, их выделяет одна или несколько присущих змеям особенностей, вроде разрезов зрачков или вкраплений чешуи на коже.

В городах юань-ти чистокровные живут спокойно, однако их желания всегда меркнут перед потребностями отродий и проклинателей.

Чистокровные могут легко сойти за человека, поэтому самая значительная их миссия – быть агентами юань-ти в остальном мире. Они живут инкогнито среди людей как дипломаты, агенты влияния и шпионы. Так как во время выполнения заданий некоторые из них получают значительную власть и влияние, они окружают роскошью свою жизнь в человеческих обличьях, и впоследствии бывают сильно возмущены потребностью вернуться домой, к жизни внизу кастовой системы.

ЮАНЬ-ТИ СТРАЖИ ВЫВОДКА

Стражи выводка – деградировавшие существа, созданные путем насильственного выпивания гуманоидом специального эликсира, который делает кожу чешуйчатой и принуждает выполнять приказы. Из-за того, что их умы парализованы, стражи выводка во многом менее полезны, чем рабы, однако нерушимая лояльность делает их превосходными охранниками для яиц юань-ти.



Технически, стражи выводка – рабы, однако их лояльность и метаморфозы, вызванные зельем, ставят их на ступеньку выше обычного раба. Это значит, что чистокровный предпочтет дать самоубийственный приказ рабу, а не стражу выводка.

РАБЫ

Каждое поселение юань-ти включает множество других, подконтрольных существ, в их число входят интеллектуальные гуманоиды, очарованные или дрессированные животные и даже неживые или призванные приспешники. Вне зависимости от их природы, все они рабы: ни одно существо, которое не является юань-ти, не подходит для чего-либо большего, чем чернорабочий труд и прислуживание. Рабов, которые не справляются с приказами или допускают оплошности в выполнении обязанностей, пожирают или превращают в стражей выводка.

БЕССТРАСТНОЕ ЗЛО

Во время их возвышения много лет назад, юань-ти освободили себя от ярма человеческих эмоций. Теперь они смотрят на мир с бесстрастной, прагматичной точки зрения. Интеллектуально и отстранено они понимают эмоциональные связи, и используют их для влияния на чужие чувства через взятки, любовь или угрозы.

Как существа, лишённые эмоций, юань-ти проявляют это в жизни и тактическом планировании. В бою или в повседневной жизни юань-ти используют следующие принципы.

ЧУЖАЯ ЖИЗНЬ – МЕЛОЧЬ

Юань-ти мало ценят жизни гуманоидов, даже жизни своих рабов и культистов. Они отравляют детей ради исполнения угрозы родителям или превращают одного члена семьи в стража выводка, чтоб наглядно показать остальной семье последствия сопротивления. Они могут воздерживаться от провокации чувств других, если это может негативно повлиять на планы юань-ти. Однако они достаточно хорошо понимают гуманоидную психологию, и знают, что могут пренебречь человеческой жизнью почти в любой ситуации.

Более того, в кастовой системе юань-ти жизнь вышестоящего ценится намного выше нижестоящих, и ожидается, что более слабые граждане сложит свои жизни во имя защиты вышестоящих. И хотя они не тратят напрасно жизни чистокровных, большинство стратегий включает запасной вариант, который предусматривает, что толпы чистокровных и рабов, набрасываются на противника, позволяя проклинателям и отродьям убежать.

ВЫЖИВАНИЕ ПРЕЖДЕ ВСЕГО

Юань-ти предпочитают отступить или бежать из конфликта, если не верят, что у них есть реальные шансы на успех. Это не трусость, просто практичные юань-ти слишком высоко ценят собственные жизни, чтоб ими рисковать, когда шансы не в их пользу. Короткое отступление может быть попыткой занять лучшую тактическую позицию, найти союзников, или позволить юань-ти изучить оппонентов для создания лучшей тактики. Любой враг, который преследует группу бегущих юань-ти может быть как победителем, так и направляться в ловушку: если врага встречали раньше, скорее всего юань-ти подготовили специальную засаду в конце погони.

От Калимшана до Озера Пара, по торговым путям всего мира, повсюду из-под полы продаются яды и крепкие напитки юань-ти. Будьте осторожны! Некоторые из них медленно и незаметно ослабляют пьющего, открывая их и давая контроль над ними ближайшему же встречному чистокровному змеиному шпиону или проклинателю.

– Эльминстер



ПЛЕНЯЙ, НЕ УБИВАЙ

Цель расы юань-ти – покорять и поработать других, но они не признают тот тип зла, который призывает безжалостно убивать и уничтожать всех, кто выступает против них. Исходя из целей доминирования, юань-ти предпочтет захватить, а не убить потенциально полезных противников. Для захвата врагов используют разнообразные методики, такие как отравление, огушение вместо добивания, метательные сети, магические заклинания вроде *внушения [suggestion]*, или обездвиживание кольцами больших змей.

Юань-ти принуждают врагов к согласию при помощи промывки мозгов, очарований, попыток или превращения в стражей выводка. Тем, чью волю сломить не удастся, все равно находится применение в виде жертвы богам или еды.

ПОЛОЖИСЬ НА ОБМАН

Юань-ти не видят смысла в честном бою. Они незаметны от природы, и, если могут подкрасться незаметно, устроить засаду или убить во сне, они так и сделают, предпочтя эту тактику прямому столкновению. Поскольку отродья и проклинатели могут превращаться в змей, они могут сохранять факт своего присутствия неизвестным и проникать в места, недоступные их обычным формам.

Иммунитет к ядам дает всем юань-ти тактическое преимущество. Чистокровный, служащий королевской семье как дегустатор, может отравить еду, и съев кусок объявить ее безопасной.

ЗМЕИНЫЕ КУЛЬТЫ

Некоторые люди считают, что не только юань-ти это высшая раса, достойная подражания, но и мнят себя благословленными эмиссарами змеиных богов. Из этого клубка верований рождаются змеиные культы, группы набожных смертных, которые служат юань-ти непосредственно или на отдаленных форпостах. Фанатичные в своих воззрениях, эти сектанты готовы принять смерть за юань-ти и их божеств, от оружия врагов или на жертвенном алтаре.

Юань-ти используют посвященные им культы, как стабильных поставщиков добровольных приспешников и сикофантов. Многие юань-ти создают или способствуют росту культов, чтобы те собирали особые травы и магию, которые необходимы для принятия ими более могущественной формы. У юань-ти есть не только ритуалы, позволяющие им менять свою форму, но и превращающие человека в чистокровного. Юань-ти иногда обещают этот ритуал в награду охочим до власти последователям или награждают им самых преданных культистов.

В цивилизованном обществе культисты втираются в доверие местных, обычно обещая совершенство плоти (иногда включающее исцеление недугов), свободу от идей греха и вины, и гедонистические наслаждения для присоединившихся к культу. Лидер культа как правило курируется чистокровным, который передает информацию и приказы между культом и городом юань-ти.

ФИЗИЧЕСКИЕ ВАРИАЦИИ

Не бывает двух одинаково выглядящих юань-ти. Как змеиная, так и человеческая части тела демонстрируют большое разнообразие форм и раскрасок. Так как внешний вид юань-ти в основном передается по наследству, в небольших поселениях юань-ти будут выглядеть похоже, а в больших городах большее смешение даст более широкий диапазон результатов.

ТИП ЗМЕИНОГО ТЕЛА ЮАНЬ-ТИ

к20	Форма змеиного тела
1-5	Жирная
6-15	Нормальная
16-20	Стройная

ВИДЫ ПРОКЛИНАТЕЛЕЙ ЮАНЬ-ТИ: Тип 4 и 5

Проклинатель юань-ти обладает смесью человеческих и змеиных черт, три различных типа проклинателей описаны в *Бестиарии*, а два других редких типа приводятся описаны здесь. Тип 4 и 5 самые низкие по рангу члены касты проклинателей, и не ядовиты в своей форме юань-ти.

Для типа 4 и 5 проклинателей, используйте стат-блок проклинателя юань-ти из *Бестиария*, заменив черту Тип Проклятия и варианты действий монстра следующими:

Тип Проклятия. Юань-ти принадлежит к одному из следующих типов:

Тип 4: Человеческая форма с одним или более змеиным хвостом.

Тип 5: Человеческая форма, покрытая чешуей.

ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ ТИП 4 ИЛИ ТИП 5

Мультиатака (Только в форме Юань-ти). Юань-ти совершает две рукопашных атаки или две дальнобойных атаки.

Укус (только в змеиной форме). Рукопашная атака оружием: + 5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Скимитар (Только в форме юань-ти). Рукопашная атака оружием: + 5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона.

Длинный лук (Только в форме юань-ти). Дальнобойная атака оружием: + 4 к попаданию, досягаемость 150/600 фут, одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) колющего урона.

ЦВЕТ КОЖИ ГУМАНОИДА ЮАНЬ-ТИ

к20	Цвета кожи гуманоида
1-4	Темно-коричневая
5	Зелено-коричневая
6-9	Светло-коричневая
10-15	Умеренно-коричневая
16	Бледно-коричневая
17-18	Красно-коричневая
19-20	Желто-коричневая

ЦВЕТ ЧЕШУИ ЮАНЬ-ТИ

к100	Цвет чешуи	к100	Цвет чешуи
01-06	Черный	49-51	Голубой и серый
07-12	Черный и коричневый	52-54	Голубой и желтый
13-18	Черный и зеленый	55-60	Коричневый
19-23	Черный и красный	61-66	Коричневый и зеленый
24-26	Черный и белый	67-73	Зеленый
27-30	Черный и желтый	74-79	Зеленый и каштановый
31-36	Черный, золотой и красный	80-84	Зеленый и белый
37-42	Черный, красный и белый	85-90	Зеленый и желтый
43-45	Голубой	91-96	Красный и каштановый
46-48	Голубой и черный	97-00	Альбинос

УЗОР ЧЕШУИ ЮАНЬ-ТИ

к20	Узор чешуи
1-5	Пёстрый
6-7	Беспорядочный
8-10	Сетчатый
11-15	Крапчатый
16-20	Полосатый

ЦВЕТ ЯЗЫКА ЮАНЬ-ТИ

к6	Цвет языка
1	Черный
2	Синий
3	Оранжевый
4	Бледный
5-6	Красный

ЦВЕТ ГЛАЗ ЮАНЬ-ТИ

к6	Цвет глаз	к6	Цвет глаз
1	Голубой	4	Красный
2	Коричневый	5	Каштановый
3	Зеленый	6	Желтый

ФОРМА ЗМЕИНОЙ ГОЛОВЫ ЮАНЬ-ТИ

к20	Форма головы
1-5	Широкая и круглая
6-9	Сплюснутая
10-11	С капюшоном
12-15	Вытянутая
16-20	Треугольная

ПРОКЛИНАТЕЛЬ ТИП 2: РУКИ

к10	Рука* проклинателя 2 типа
1-4	Пучок маленьких змей
5-9	Одна большая змея
10	Чешуйчатая гуманоидная с змеиной головой вместо кисти

* Отдельный бросок для каждой руки.

ПРОКЛИНАТЕЛЬ ТИП 4: НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА

к20	Нижняя часть проклинателя 4 типа
1-7	Человеческие ноги и большой змеиный хвост
8-10	Человеческие ноги и много маленьких змеиных хвостов
11-16	Чешуйчатые человеческие ноги и большой змеиный хвост
17-20	Чешуйчатые человеческие ноги и много маленьких змеиных хвостов

ОСОБЕННОСТИ ЧИСТОКРОВНОГО

к20	Особенность чистокровного
1-3	Клыки
4-5	Раздвоенный язык
6-9	Чешуйчатые руки и кисти рук
10-11	Чешуйчатый лицо
12-15	Чешуйчатый торс
16-18	Змеиные глаза
19-20	Бросьте дважды, перекидывая 19 и 20

НЕОБЫЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разнообразие в среде юань-ти не заканчивается на физических характеристиках. Некоторые рождаются с силами, которые являются необычными или даже уникальными среди особей их вида. Высокоранговый юань-ти может обладать одной или несколькими нижеисследующими способностями, которые заменяют или дополняют обычные способности юань-ти.

ЧЕРТЫ

Вы можете изменять юань-ти, давая им одну или больше нижеисследующих черт.

Кислотная слизь (только Отродья, Анафемы и Проклинатели). Бонусным действием юань-ти может покрыть свое тело кислотной слизью, которая держится 1 минуту. Существо, которое касается юань-ти, попадает по нему рукопашной атакой находясь в пределах 5 футов от него, или получает попадание атакой удушением, получает 5 (1к10) кислотного урона.

Ходят легенды о том, что юань-ти проникли в человеческие города и создали ужасно тайные общества, которые торгуют наркотиками и свитками заклинаний, шантажируют купцов и имеют влияние на королей. Но из-за недостатка доказательств я не склонен верить этим сказкам.

— Воло

А СТОИЛО БЫ.
— ЭЛЬМИНСТЕР

Шкура хамелеона. Юань-ти обладает преимуществом на проверки Ловкости (Скрытность), делаемые, чтобы спрятаться.

Меняющий форму (только чистокровный). Этот юань-ти может потратить действие и превратиться в Среднего размера **гигантскую ядовитую змею**, или в Большую **змею-удава**, или обратно в истинную форму. Его параметры неизменны за исключением размера, как указано выше. Любые вещи, надетые или несомые, не трансформируются. После смерти форма не изменяется.

Сбрасываемая кожа. (1/день). Этот юань-ти может сбрасывать свою кожу за бонусное действие, чтоб освободить себя от захвата, кандалов, или другого типа опутывания. Если юань-ти тратит 1 минуту на поедание своей сброшенной кожи, он восстанавливает количество хитов, равное половине его максимальных хитов.

ВАРИАНТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нижеисследующие действия разрешены только для определенных видов юань-ти.

Укус (только чистокровный). Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 3 (1к4) колющего повреждения плюс 3 (1к6) урона ядом. Если чистокровный использует Мультиатаку, он может произвести две атаки, но из них атака укусом может быть только одна.

Превращение в змею (только отродье или проклинатель; Перезарядка 6). Юань-ти нацеливается на существо, которое может видеть на расстоянии не далее 60 фт. Цель должна выполнить спасбросок Мудрости или будет превращена в Крошечную **ядовитую змею**, как будто под действием заклинания *превращение [polymorph]*. Сл спасброска такая же, как у способности Врожденное Колдовство юань-ти.

Отвращение к змеям (только отродье или проклинатель; Перезарядка 6). Юань-ти нацеливается на существо, которое может видеть на расстоянии не далее 60 фт. от себя. Цель должна выполнить спасбросок Мудрости или будет чувствовать интенсивное желание избежать змей и змееподобных существ (включая юань-ти), как будто под действием заклинания *антипатии/симпатии* [antipathy/sympathy]. Сл спасброска такая же, как у способности Врожденное Колдовство юань-ти.

Палки в змей (только отродье или проклинатель; Перезарядка 6). Юань-ти превращает кучку хвоста, стрел, или похожих по размерам деревянных предметов в **рой ядовитых змей**. Клубок действует как союзник юань-ти и подчиняется его голосовым командам. Клубок существует 1 минуту, после чего превращается в исходные материалы.

ОТЫГРЫШ ЮАНЬ-ТИ

Юань-ти лишены эмоций, однако чувствуют свое полное превосходство над гуманоидами таким же образом, как человек чувствует свое превосходство над курами или кроликами – как само собой разумеющийся факт, не подлежащий сомнению или подтверждению. Для юань-ти существует всего три категории существ: угрозы, юань-ти и мясо. Угрозы – это могущественные существа типа демонов, драконов или джиннов. К юань-ти относятся все существа их вида вне зависимости от касты; хотя соперничающий юань-ти может быть опасным, а слабый или мертвый может быть потенциальной едой, все же в первую очередь это всё равно представители истинного народа, заслуживающие определенного уважения. К мясу относится любое существо, не относящееся к угрозам или к юань-ти, возможно, полезное для каких-то специфических целей, но в ином отношении не заслуживающее беспокойства.

Большинство юань-ти считают ниже своего достоинства разговаривать с мясом. Отродья и проклинатели редко общаются с рабами напрямую за исключением экстренных случаев (таких, как раздачи боевых приказов); в остальное время от рабов ожидается постоянно быть в курсе настроения хозяина, предугадывать потребности хозяина, распознавать едва уловимые жесты рук, головы и хвоста, которыми подаются команды.

Только чистокровные, которые вращаются среди гуманоидов и посему вынуждены учиться общаться с ними культурно, практикуют взаимодействие с мясом. Значительная часть их обучения посвящается подавлению внутреннего раздражения необходимостью разговаривать с низшими существами, как если бы те были равными, или необходимостью почтительно обращаться с правителями гуманоидов как будто чистокровный – просто советник. Чистокровные-шпионы чувствуют что-то вроде легкого презрения к мясным существам, но могут принимать приятную личину и разговаривать с такими существами сладкоголосым тоном, скрывающим их истинные чувства.

При обычных обстоятельствах юань-ти всегда общаются со старшими по рангу со спокойным уважением. С теми, кто по рангу ниже, они обычно формальны и лаконичны, так как различия между ними являются не источником злобы или отвращения (этих эмоций юань-ти всё равно не испытывают), а просто фактом естественного порядка жизни, и их культура уже давно осознала, что относиться к низшим кастам с толикой отстраненного уважения полезно для предотвращения восстаний и продвижения общего дела всей их расы.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ЮАНЬ-ТИ

к8	Черта характера
1	Я вижу предзнаменования в каждом событии и действии. Змеиные боги продолжают советовать нам.
2	У меня очень высокие стандарты еды, питья и физических удовольствий.
3	Я предпочитаю быть один, а не среди других существ, даже сородичей.
4	Иногда меня поглощает философия.
5	Я считаю, что превосхожу остальных из моей касты.
6	Меня ведет жажда приключений и желание исследовать земли, удаленные от наших городов.
7	Меня интересует современная человеческая культура, даже если она такая примитивная, как есть.
8	Я жду дня, когда мы будем покорять земли силой, как это было в прежние времена.

ИДЕАЛЫ ЮАНЬ-ТИ

к6	Идеал
1	Жадность. Я демонстрирую богатство как знак своей мощи и процветания (Зло)
2	Стремление. Я стараюсь следовать пути, на котором превращусь в анафему. (Зло)
3	Единство. Ни один лидер не может ставить свои цели выше целей нашей расы. (Любой)
4	Родство. Моя верность принадлежит моей касте и моему городу. Другие города могут сгореть, мне то что. (Любой)
5	Вдохновение. Мои действия – образец для подражания низшим кастам. (Любой)
6	Сила. Всё, что я решаю сделать, определяется тем, сделает ли это меня сильнее и умнее. (Зло)

ПРИВЯЗАННОСТИ ЮАНЬ-ТИ

к6	Привязанность
1	Я увижу, как наша империя снова станет великой, и тем самым получит благосклонность змеиных богов.
2	Я влюблен в культуру и атрибуты другого общества, и хочу быть частью его.
3	Я уважаю свое начальство и подчиняюсь ему без вопросов. Моя судьба – их решения.
4	У меня есть неподавляемый интерес к неподходящей самке или самцу, который я не могу подавить.
5	Я уважаю и подражаю великому герою или предку.
6	Враг уничтожил что-то ценное для меня, я найду где он живет и убью преступника.

Слабости юань-ти

кб	Слабость
1	Я чувствую угрызения совести и это позорит меня, из-за них я несовершенен.
2	Я слишком доверяю предписаниям одного бога.
3	Я часто злоупотребляю в еде и вине, и я замедленный и вялый в течение нескольких дней после этого.
4	Я поклоняюсь запретному богу.
5	Втайне я считаю, что все было бы лучше, если бы я за все отвечал.
6	Я бы с удовольствием убивал и пожирал превосходящих юань-ти, если бы мне это сошло с рук.

ИМЕНА ЮАНЬ-ТИ.

Имена юань-ти имеют значения и передаются из поколения в поколение, хотя с годами варианты написания и интонации изменились.

Некоторые юань-ти добавляют больше шипящих к своим именам создавая преувеличенный шипящий звук, основываясь на личных предпочтениях или особенностях анатомии, облегчающих произнесение имени в таком виде. Это имя признается как вариант данного при рождении имени, а не как новое уникальное имя. Юань-ти может пользоваться как данным при рождении именем, так и измененным как описано выше именем, так и (что особенно распространено среди чистокровных) заимствованным у местного населения именем.

Таблица Имена Юань-ти содержит данные при рождении имени, подходящие для любой кампании.

ИМЕНА ЮАНЬ-ТИ

к20	Имя	к20	Имя
1	Асутали	11	Шалкашлах
2	Этли	12	Сисава
3	Хесзатал	13	Ситлали
4	Хитоти	14	Соакош
5	Исзаху	15	Сзималли
6	Итстли	16	Саисатал
7	Мануюа	17	Талаш
8	Мезтли	18	Теоши
9	Несалли	19	Яотал
10	Отлех	20	Зиху

ГОРОДА ЮАНЬ-ТИ

Большинство городов юань-ти были построены в расцвет их империи много веков назад. Так как они больше не имеют огромного количества рабов, необходимых для строительства больших объектов, юань-ти сами содержат и сохраняют эти древние места, а не строят новые для своих нужд. И хотя возраст этих мест достигает сотен или даже тысяч лет, они не выглядят и не являются примитивными – империя юань-ти была когда-то очень продвинутой, и, хотя она пришла в упадок, культура ее по-прежнему процветает, но в меньшем масштабе.

Поскольку юань-ти были людьми, их архитектура отражает человеческие представления об искусстве и красоте. С течением времени она преобразилась из-за концепции, что змея является идеальной формой, поэтому общей эстетической темой в архитектуре стали змеи.

Главные здания в городе, как правило, имеют четыре, наклонные или ступенчатые, стороны и пирамидальный внешний вид. Обычно каменные постройки украшают плитками или резными змеями по кругу на уровне земли на высоте головы. На них иногда устанавливаются ловушки или охраняемые глифы, чтобы никто не взобрался по внешней стене здания. Внутренние стены, как правило, имеют отверстия или туннели на уровне пола, чтобы змея Среднего или Большого размера могла пройти, позволяя домашним питомцам, отродьям и проклинателя в форме змеи пройти, не используя обычные двери для удобства или быстрого реагирования на вторжение. В часто используемых областях лестницы заменили на рампы, для более легкого перемещения между этажами змееподобных юань-ти.

Поселения юань-ти, как правило, имеют мощные площади и главные дороги. Фонтаны, сады и отдельные резные колонны встречаются довольно часто. Стены, шесть футов высотой, разделяют город на кварталы или районы с проходами в виде открытых арок для свободного передвижения между ними.

Логова юань-ти в поселениях людей не имеют ничего общего с удобными жилищами в их городах. Поскольку такие места используются в основном чистокровными и сектантами (или были построены гуманоидами и перешли к юань-ти), лестницы и человеческая архитектура являются нормой. Каждое из таких мест напоминает шпионский штаб, гильдию воров или прибежище гедонистического культа, а не цитадель империи зла, стремящейся захватить мир и занимающей каннибализмом, но обычно имеет жертвенную плиту для специальных мероприятий, спрятанную в углу.

В своих городах юань-ти полагаются на отравленные ловушки, чтобы держать злоумышленников, шпионов и восставших рабов на расстоянии от важных объектов. Ловушки обычно устанавливают на дверные замки, сундуки и предметы, предназначенные для привлечения мародеров. Они коварно используют специальный ладан, чтобы скрыть наличие ядовитого газа, наполняющего комнату, пока не станет слишком поздно.

КАННИБАЛИЗМ И ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ.

Для ритуала, в результате которого появился первый юань-ти, потребовалось зарезать и съесть рабов и пленников. Этот акт каннибализма возымел последствия. Он нарушил древний запрет цивилизованных народов и поставил юань-ти отдельно от остальных цивилизаций, как существ, лишенных всяческих моральных устоев. Ритуал испортил их плоть сделав юань-ти более восприимчивыми к темной магии. Они подражали бесстрастному мировоззрению рептилий, особенности, которую юань-ти почитали.

Сегодня каннибализм практикуют самые преданные из культивистов юань-ти, в том числе те, кто стремится сам превратиться в юань-ти. В городах юань-ти активно продолжают человеческие жертвоприношения – строго говоря это не каннибализм, но такая практика по-прежнему служит отрицанием человеческой сущности и прославлением того, чем должен быть юань-ти.

Юань-ти не имеют запрета на поедание представителей своего вида, голодающий юань-ти может убить и съесть более мелкого без раздумий, группа выбирает самого слабого из них, который будет убит и съеден. Однако при обычных обстоятельствах, они хоронят или кремируют своих мертвецов, а не едят их, но иногда великих героев или кого-то могущественного ритуально поедают в знак уважения.



ХРАМОВАЯ ПИРАМИДА

Храмовый комплекс это одно из самых оживленных и самых известных зданий в обычном городе юань-ти, это помещение для юань-ти и их последователей, содержащее все необходимое для поклонения богам, жертвоприношений и других атрибутов повседневной жизни. Прилагаемая карта является примером такого места.

УРОВЕНЬ КУЛЬТИСТОВ

Самый низший уровень храма включает в себя спальные и жилые помещения для высокопоставленных культистов, часовню и отдельный храм, где культисты могут проводить свои собственные обряды. Эта область имеет два входа на уровне земли, которые всегда хорошо замаскированы и обычно защищены ловушками, плюс комнаты охраны, что обеспечивает дополнительную безопасность.

УРОВЕНЬ ЧИСТОКРОВНЫХ

Начиная со второго уровня и в остальной части храма, жилые помещения предназначены только для юань-ти, и доступ к ним ограничен соответствующим образом. Чистокровные живут и работают на этом уровне, здесь имеются клетки для рабов и специальные помещения для нынешнего зрителя рабов, а также расположенные в центре пыточные. Пара лестниц служат проходами на верхние уровни.

УРОВЕНЬ ОТРОДИЙ

Юань-ти стоящие на вершине социальной иерархии располагаются на среднем уровне пирамиды, в пределах быстрой досягаемости верхних и нижних уровней. На этом уровне расположены множество просторных жилых помещений для отродий по периметру крупнейшей в храме комнаты, зала, в котором может поместиться все население этого места.

УРОВЕНЬ ПРОКЛИНАТЕЛЕЙ

Из всех юань-ти проклинатели имеют наиболее сильную склонность к поклонению своим божествам. Поэтому они занимают верхний жилой уровень в пирамиде, в одном шаге от его вершины. Этот уровень содержит библиотеку, где юань-ти собирают знания об их ритуалах трансформации и комнату, в которой эти ритуалы проводятся.

ВЕРШИНА ХРАМА

На вершине пирамиды, куда можно попасть по ступеням снаружи, поднимающимся от самой земли, но не через внутреннюю лестницу, располагается окруженное смотровой зоной плато. В его центре находится богато украшенный алтарь, где многие жертвы встретили свой конец в качестве подношения богам юань-ти.

СОЮЗНИКИ И ПРИСПЕШНИКИ.

Юань-ти контролировали и манипулировали более слабыми существами на протяжении сотен лет. Они поработали животных и разумных существ, чтобы те служили им и охраняли их дома, и заставляли других шантажом, колдовством и обманом быть их агентами в землях гуманоидов.

YUAN-TI TEMPLE

УРОВЕНЬ 5: ВЕРШИНА ХРАМА



УРОВЕНЬ 3: УРОВЕНЬ ОТРОДИЙ



УРОВЕНЬ 2: УРОВЕНЬ ЧИТОКРОВНЫХ



УРОВЕНЬ 4: УРОВЕНЬ ПРОКЛИНАТЕЛЕЙ



Вид сбоку



УРОВЕНЬ 1: УРОВЕНЬ КУЛЬТИСТОВ

□ = 10 ФУТОВ

Случайные слугители Юань-ти.

Юань-ти используют различных существ как шпионов и защитников. В таблице Агенты Юань-ти перечислены группы существ, которые работают на юань-ти, и представляют интересы своих хозяев. Агенты змеиного народа могут как открыто путешествовать по округе находясь на конкретной миссии, так и действовать тайно внутри общества людей. Таблица Защитников Юань-ти включает в себя существ, которые служат в качестве обороны в городах юань-ти или в скрытых убежищах юань-ти в человеческих городах.

АГЕНТЫ ЮАНЬ-ТИ

к100	Агенты	к100	Агенты
01-20	4к6 культистов	51-60	1к4 дворян
21-30	2к6 фанатиков культы	61-72	1к4 жрецов
31-34	2к4 допельгангеров	73-86	2к6 разведчиков
35-50	2к10 стражников	87-00	1к4 шпионов

ЗАЩИТНИКИ ЮАНЬ-ТИ

к100	Защитники
01-10	1к3 капитанов бандитов и 3к10 бандитов
11-12	1к6 василисков
13-18	4к6 удавов
19-26	1к6 фанатиков культы и 4к10 культистов
27-28	3к10 летающих змей
29-35	3к6 гигантских удавов
36-45	3к6 гигантских ядовитых змей
46-50	2к6 гладиаторов
51-55	2к6 стражников
56-58	1к2 гидр
59-60	1к3 медуз
61	2к6 мумий*
62-63	6к10 ядовитых змей
64-68	2к6 жрецов
69-70	4к10 скелетов
71	1к2 каменных големов
72-81	3к6 роев ядовитых змей
82-91	4к10 племенных воинов
92-97	2к8 ветеранов
98-00	4к8 зомби

* Мумии – это ожившие останки проклинателей или чистокровных юань-ти. Каждая из них имеет параметры обычной мумии.

Пирамиды, площади и фонтаны — всё создано из камня и украшено резными змеями. Всё там казалось старинным — таким же древним, как эльфийский город, запретный в своей странной красоте.

— Воло



ГЛАВА 2: ИГРОВЫЕ РАСЫ



ГЕРОИ БЫВАЮТ РАЗНЫХ ФОРМ И размеров. Эта глава представляет расы персонажей, которые являются одними из наиболее примечательных дополнительных рас в мультивселенной D&D. Они дополняют варианты из *Книги Игрока* и более редки в мирах D&D, чем расы, представленные там.

Если вы игрок, проконсультируйтесь со своим Мастером перед использованием любой из приведенных здесь рас. Многие Мастера предпочитают сначала обдумать последствия для их мира, прежде чем добавить новую расу. Ваш Мастер может разрешить, а может не разрешить вам использовать ту или иную расу, или может некоторым образом модифицировать её.

В этой главе описаны следующие расы:

- Аасимары** – гуманоиды с ангельской искрой в душе, которая дает им сверхъестественные способности.
- Фирболги** – защитники лесов, которые предпочитают защищать свои дома мирными методами, но, если нужно, способные взяться за оружие.
- Голлафы** – рослые кочевники, обитающие на просторах самых высоких гор.
- Кенку** – проклятый народ птиц, который все еще расплачивается за древнее предательство. Проживая в городах людей, они заработали зловещую репутацию преступников.

Людоящеры иногда решаются покинуть свои родные болота в поисках сокровищ и славы. Непонятные для своих компаньонов–млекопитающих, они, тем не менее, доказали свою надежность.

Табакси – любознательный кошачий народ, прибывший со своей далекой родины в поисках интересных сокровищ и знаний.

Тритоны – стражи океанских глубин, иногда присоединяющиеся к обитателям суши в борьбе со злом.

Глава также включает раздел о возможных персонажах–монстрах, которых Мастер может добавить в компанию: **багбир, гоблин, хобгoblin, кобольд, орк** и **чистокровный юань-ти**, описания которых приведены в главе 1.

В конце главы имеется раздел, который Вы можете использовать для определения роста и веса персонажей, которые являются представителями рас из этой главы.

Если вы Мастер, включая любую из этих рас в вашу кампанию, вы можете показать ту роль, которую эти расы играют в рассказываемой вами истории. Вы можете решить, что раса из этой главы широко распространена в вашем мире, что в живых осталось только несколько представителей этой расы, или что она вообще не существует. Что бы вы не решили на счет этих рас, подумайте о том, как они могут улучшить ваши истории.

ААСИМАР

Я ВИДЕЛ ЕЕ, ОКУТАННУЮ КРЫЛЬЯМИ ИЗ ЧИСТОГО света, её глаза сияли яростью богов. Костяные дьяволы замерли, прикрывая лица. Ее клинок, а теперь уже меч света, взметнулся раз, другой, третий. Головы дьяволов летели на землю, одна за другой. Так мы и узнали, что в составе нашего разношерстного отряда есть аасимар.

– Геддон Пэрл, о Тирании Драконов

Аасимары несут в себе дух небесного света. Они происходят от людей, осененных силой с Горы Селестии, божественных чертогов многих законно-добрых божеств. Аасимары рождаются, чтобы служить поборниками богов, их рождение провозглашается как благодать. Внешне они люди другого мира, ярко выраженные особенности которых выдают их небесное происхождение.

ПОБОРНИКИ НЕБЕС

Аасимары пришли в мир, чтобы служить защитниками добра и закона. Их покровители ожидают, что они будут бороться со злом, служить примером окружающим, и вершить правосудие.

С раннего возраста, аасимар получает видения и указания от небожителей через сны. Эти сны помогают аасимару сформироваться, давая ему ощущение предназначения и жажду праведности.

Каждый аасимар может считать определенного небожителя – посланника богов своим наставником. Эти небожители как правило – дэвы, ангелы, которые выступают в роли божественных посланников в смертный мир.

СКРЫТНЫЕ СТРАННИКИ

Несмотря на то, что аасимары – резкие противники зла, они как правило предпочитают вести себя сдержанно. Иначе аасимары неизбежно привлекают внимание злых культивистов, злодеев, и других противников добра, каждый из которых жаждет убить поборника небес, если выпадет шанс.

Путешествуя, аасимары предпочитают капюшоны, закрытые шлемы, и другие приспособления, которые позволяют им скрывать свою сущность. Они тем не менее не сожалеют, если им приходится нанести открытый удар злу. Аасимары никогда не подвергнут опасности невинных ради сохранения своей тайны.

НАСТАВНИКИ ААСИМАРОВ

У аасимаров, за исключением тех, кто перешел на сторону зла, есть связь с ангельской сущностью. Эта сущность, обычно дэв, наставляет аасимара, хотя эта связь функционирует только во снах. Это не прямой приказ или простая беседа – аасимар получает видения, пророчества, и предчувствия.

Ангельская сущность не всеведуща. Её наставления основаны на собственном понимании принципов закона и добра, и она может понимать, как противостоять особенно сильному злу, о котором она знает.

Для дополнения описания характера аасимара, рассмотрите характер ангельского наставника этого персонажа. Таблицы «Ангельский Наставник» предлагают имя и характер, которые Вы можете использовать, чтобы описать ангельского наставника вашего персонажа.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: ОТЫГРЫШ АНГЕЛЬСКОГО НАСТАВНИКА

Как Мастер, вы берете на себя роль ангельского наставника аасимара и решаете какой совет или предзнаменования послать во сне.

Дэв, или другой небожитель – это возможность для вас добавить в игру особый элемент отыгрыша. Помните, что Дэвы живут в мире добра и порядка, возведенных в абсолют. Дэвы не понимают компромиссов и трудностей выбора, с которыми сталкиваются смертные. Для дэва аасимар это ученик, который должен соответствовать высоким, а порой даже жестким стандартам.

АНГЕЛЬСКИЙ НАСТАВНИК

кб	Имя
1	Тадриэль (Tadriel)
2	Миландра (Myllandra)
3	Серафина (Seraphina)
4	Галадия (Galladia)
5	Микель (Mykiel)
6	Валандрас (Valandras)

кб	Характер
1	Поучающий идеалист
2	Сострадательный и полный надежд
3	Практичный и беззаботный
4	Жестокий и мстительный
5	Строгий и критичный
6	По-отечески добрый

ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ ДУШИ

Несмотря на свое небесное происхождение, аасимар смертен и обладает свободой воли. Большинство аасимаров принимают свое предназначение, но некоторые воспринимают свои способности как проклятье. Эти недовольные аасимары обычно просто отстраняются от всего мирского, но некоторые из них становятся служителями зла. По их мнению, приверженность небесным силам является не более, чем промыванием мозгов.

Злые аасимары – смертельные противники. Сила света, которой они когда-то обладали, преобразуется в отвратительную, иссушающую магию, а их ангельские наставники покидают их.

Даже аасимары, полностью преданные добру, иногда чувствуют разрыв между двумя мирами. Ангелы, которые направляют их, видят мир издали. Аасимар, который хочет остаться и помочь городу оправиться от засухи, вынужден по указанию ангельского наставника двигаться дальше на более важное задание. Отдаленному ангелу спасение нескольких простых человек кажется незначительным по сравнению с нанесением поражения культу Оркуса. Наставник аасимара мудрый, но он тоже склонен заблуждаться.

ИМЕНА ААСИМАРОВ

Большинство аасимаров рождается среди людей и использует имена, традиционные для своей родной культуры.

ОСОБЕННОСТИ ААСИМАРА

Ваш персонаж аасимар обладает следующими расовыми особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2.

Возраст. Аасимары взрослеют как и люди, но они могут прожить до 160 лет.

Мировоззрение. Наполненные небесной силой, аасимары в большинстве своем добрые. Но изгои чаще всего нейтральные или даже злые.

Размер. У аасимаров такие же рост и вес, как и у людей.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы 30 футов.

Тёмное зрение. Благословенное светлым духом, ваше зрение может легко проникать сквозь темноту. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Небесное сопротивление. У Вас есть сопротивление некротическому урону и урону излучением.

Исцеляющие руки. В качестве действия вы можете коснуться существо и восстановить ему количество хитов, равное Вашему уровню. Вы не сможете вновь воспользоваться этой способностью пока не окончите длительный отдых.

Неусущий свет. Вам известен заговор свет. Базовой характеристикой для него использования является Харизма.

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем и Небесном языках.

Разновидности. Существует три разновидности аасимаров: аасимар-защитник, аасимар-каратель и падший аасимар. Выберите одну из них для своего персонажа.

ААСИМАР—ЗАЩИТНИК

Аасимар-защитник наполнен силой добра чтобы защищать слабых, искоренять зло где бы то ни было, и неусыпно стоять на пути тьмы. С юных лет аасимар-защитник получает советы и указания, которые побуждают его противостоять злу.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Сияющая Душа. Начиная с 3 уровня, Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя Ваши глаза мерцать, а два светящихся, бестелесных крыла вырасти у вас за спиной.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его бонусным действием. Во время превращения у Вас есть скорость полета 30 футов, и раз в ход вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

ААСИМАР—КАРАТЕЛЬ

аасимар-каратель наполнен божественной энергией, которая пылает внутри. Она подпитывает сильное желание уничтожить зло – желание в лучшем случае твердое, а в худшем – всепоглощающее. Многие аасимары-каратели носят маски, чтобы оградиться от мира и сосредоточиться на том, чтобы сдерживать эту силу, снимая с себя маску только во время сражения.

Увеличение характеристик. Ваш параметр Телосложения увеличивается на 1.

Испускание Сияния. Начиная с 3 уровня, Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя себя излучать испепеляющий свет, льющийся из ваших глаз и рта, и угрожающий опалить вас.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его бонусным действием. Во время превращения вы излучаете яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода, вы и каждое существо в пределах 10 футов из вас получаете урон излучением, равный половине Вашего уровня (округленного в большую сторону). Кроме того, раз в ход Вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда Вы наносите ему урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

ПАВШИЙ ААСИМАР

Аасимар, которого коснулись силы тьмы в юности или который обратился ко злу уже будучи взрослым, может стать одним из павших – группы аасимаров, внутренний свет которых заменила тень.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Саван Смерти. Начиная с 3 уровня, Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя Ваши глаза превратиться в бездну тьмы, а два призрачных, не способных взлететь скелета крыльев вырасти у вас за спиной. В момент вашего превращения, другие существа в пределах 10 футов, которые могут вас видеть, должны преуспеть в Спасброске Харизмы (Сл 8 + Ваш бонус мастерства + Ваш модификатор Харизмы) или станут испуганным вами до конца вашего следующего хода.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его бонусным действием. Во время превращения раз в ход вы можете нанести дополнительный некротический урон одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный некротический урон равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

ПОТЕРЯ БЛАГОДАТИ И ОБРЕТЕНИЕ ЕЁ

С согласия Мастера вы можете сменить разновидность своего персонажа на павшего аасимара, если Ваш аасимар-защитник/аасимар-каратель обращается во зло. Чтобы сделать это, замените эффекты от вашей разновидности, включая увеличение характеристик, на аналогичные для павшего аасимара.

Аналогично, если ваш павший аасимар обратился к добру, ваш Мастер может позволить вам стать аасимаром-защитником или аасимаром-карателем.



ФИРБОЛГ

МЫ ПРОВЕЛИ ТРИ МЕСЯЦА, ВЫСЛЕЖИВАЯ ЗЕЛЕНОГО дракона прежде, чем определили лес, в котором он устроил убежище. В наш второй день в лесу, проснувшись, мы обнаружили в центре нашего лагеря голову дракона. Совелисс сказал мне, что, должно быть, этот лес принадлежит фирболгам, и они хотят показать, что нам здесь делать больше нечего. Он уверил меня, что, если мы задержимся, наши головы могут быть следующими.

– Гимбл, Заметки Охотника за Сокровищами

Племена фирболгов, уединившиеся в отдаленных лесных крепостях, предпочитают проводить свои дни в безмолвной гармонии с лесом. Будучи спровоцированными, фирболги демонстрируют грозные навыки владения оружием и магией друидов.

СКРОМНЫЕ СТРАЖИ

Ничего фирболги не любят больше, чем спокойный день, проведенный в окружении деревьев в старом лесу. Они рассматривают леса как священные места, символизирующие душу мира, и памятники стойкости живого.

Будучи хранителями природы, фирболги живут за счет земли, стремясь соблюдать природный баланс. Их методы отражают бережливость и замечательную изобретательность в использовании природных ресурсов. На протяжении урожайного лета они откладывают лишние орехи, фрукты и ягоды. Когда наступает зима, они разбрасывают всё, что запасли, чтобы гарантировать, что лесные животные доживут до весны.

На взгляд фирболга, нет ничего хуже, чем жадность. Фирболги полагают, что мир остается здоровым только когда каждое существо берет только то, в чем нуждается. Материальные блага, особенно драгоценные камни и золото, мало для них значат. Какой от них толк, когда долгой зимой кончилась еда?

ПРИРОЖДЕННЫЕ ДРУИДЫ

У фирболгов есть склонность к магии друидов. Почти-тельность их культуры к природе, объединенная с их силой и пронизательным умом, делает инстинктивное постижение этой магии частью их развития. Почти каждый фирболг знает несколько заклинаний, в основном для маскировки своего присутствия, и многие продолжают постигать природную магию.

Фирболги, которые становятся друидами, служат лидерами крепости. Перед тем как племя предпримет какое-либо действие, друиды взвешивают нужды своего племени и последствия, который это действие будет иметь для лес и остальной части мира природы. Племена фирболгов лучше будут голодать, чем перетруждать землю во время недорода.

НЕЗРИМЫЕ НАБЛЮДАТЕЛИ

Будучи хранителями природы, фирболги предпочитают не попадаться на глаза и не привлекать внимание. Они не пытаются подчинить себе природу, а скорее стремятся гарантировать ей процветание и выживание согласно её собственным законам.

Фирболги используют свою магию, чтобы сохранить свое присутствие в лесу в тайне. Такой подход позволяет им избегать политики и противоборства между эльфами, людьми и орками. Подобные события заботят фирболгов только когда они затрагивают лес.

Даже при угрозе вторжения, фирболги предпочитают воздействовать тихо и незаметно, предотвращая ущерб своим землям. Они используют свое волшебство, чтобы сделать лес непривлекательным для изучения, на время отводя ручьи, прогоняя дичь, крадя важные инструменты, и изменяя тропы, чтобы отряды охотников или лесорубов безнадежно заблудились. О присутствии фирболгов можно догадаться из-за отсутствия животных и странной тишины, как будто лес хочет избежать излишнего внимания. Чем быстрее путешественники решат идти дальше, тем лучше.

Если эта тактика проваливается, фирболги действуют более прямолинейно. Наблюдая за поселением, они решают, что делать дальше. Если чужаки выглядят миролюбиво, фирболги приходят к ним и вежливо просят их уйти, даже предлагая еду и другие припасы, чтобы поспособствовать их скорейшему отъезду.

Если они настаивают на том, чтобы остаться, уважая природу и беря только то, в чем нуждаются, и живя в гармонии с лесом, фирболги рассмотрят возможность подружиться с ними, если чужаки пообещают не вредить лесу. Если поселенцы явно демонстрируют недобрые намерения, фирболги прибегнут к грубой силе и магии для единственной сокрушающей атаки.

ИЗГНАННЫЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Будучи хранителями леса, очень немногие фирболги помышляют о том, чтобы покинуть свой дом или попробовать влиться в человеческое общество. Но у изгнанного фирболга, или у того, чей клан уничтожен, нет выбора. Большинство фирболгов – искателей приключений попадают в эту категорию.

Изгнанные фирболги никогда не смогут вернуться домой. Они совершили что-то непростительное, как правило что-то, что поставило под угрозу их родину, например, устроили лесной пожар или убили редкое, или красивое дикое животное. Эти фирболги – одиночки, которые блуждают по миру в надежде найти новое место, которое смогут назвать домом.

Осиротевшие фирболги это те, чей кланы или родина были уничтожены. Они становятся крестоносцами природы – стремятся отомстить за свою потерю и предотвратить дальнейшее уничтожение мира природы.

Иногда бывает, что клан поручает фирболгу важную миссию за пределами их дома. Эти фирболги чувствуют себя странниками в чужой стране, и обычно они хотят как можно быстрее закончить свою миссию и вернуться домой.

Таблица «Фирболги–приключенцы» может служить вдохновением для того, чтобы определить, почему персонаж фирболг покинул дом.

ФИРБОЛГИ–ПРИКЛЮЧЕНЦЫ

к8	Причина отправиться в приключения
1	Изгнан за убийство
2	Изгнан за серьезное разрушение домашней территории
3	Клан уничтожен вторгшимися гуманоидами
4	Клан уничтожен драконом или демоном
5	Отделился от племени и потерялся
6	Родина уничтожена стихийным бедствием
7	Личное задание, полученное как предзнаменование
8	Отправлен на задание лидерами племени

ИМЕНА ФИРБОЛГОВ

Фирболги берут себе эльфийские имена, когда имеют дело с чужаками, хотя сама идея имен кажется им странной. Они знают животных и растения леса без формальных названий, а вместо этого узнают детей леса по их делам, привычкам, и другим действиям.

Таким же образом, говоря о своем племени, они просто называют его домом. Имея дело с другими расами, фирболги называют свои земли тем же названием, какое используют окружающие народы, как знак тактичности и гостеприимства, но в среде своих сородичей они говорят просто «дом».

Иногда фирболги принимают прозвища или имена, которые дают им чужаки, считая, что те, кому нужны имена, могут называть их вообще как угодно.

ОСОБЕННОСТИ ФИРБОЛГА

Ваш персонаж фирболг обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Как у гуманоидов, родственных с феями, у фирболгов большая продолжительность жизни. Фирболги достигают зрелости приблизительно к 30 годам, самые старейшие из них доживали до 500 лет.

Мировоззрение. Как народ, который подчиняется циклам природы и рассматривает себя как ее хранители, фирболги обычно нейтрально-добрые. Злые фирболги это редкость и обычно они являются заклятыми врагами остальной части их вида.

Размер. Фирболги ростом от 7 до 8 футов и весят от 240 до 300 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения 30 футов.

Магия Фирболгов. Вы можете накладывать обнаружение магии и маскировка этой способностью, используя Мудрость в качестве Вашей базовой характеристики. Наложив одно из этих заклинаний, Вы не можете наложить его снова этой способностью, пока не завершите короткий или продолжительный отдых. Когда Вы используете эту версию заклинания маскировка, Вы можете казаться на 3 фута короче, чем обычно, чтобы легче сливаться с людьми и эльфами.

Незримая поступь. Бонусным действием, Вы можете магически стать невидимыми до начала вашего следующего хода или пока вы не атакуете, не бросите кость урона, или не вынудите кого-то сделать спасбросок. Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Язык зверей и листьев. У Вас есть способность к ограниченному общению с животными и растениями. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у Вас нет никакой специальной способности понять их в ответ. Вы имеете преимущество при всех проверках Харизмы, которые Вы совершаете, чтобы повлиять на них.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском и Гигантском языках.



Классы фирболгов

Большинство фирболгов – друиды, следопыты или воины. Среди их вида эти призвания передаются из поколения в поколение. Магическое наследие фирболгов также проявляется себя другими способами; те, кто становится бардами, оберегают знания клана, а фирболги чародеи защищают свои сообщества. Волшебники фирболгов возникают, когда клан начинает дружить с эльфами.

Плуты фирболгов это, как правило, скауты, которым дают задание следить за соседним народом, чтобы определить их намерения. Они наиболее распространены среди фирболгов, чьи дома граничат с поселениями людей.

Варвары среди фирболгов редки, за исключением кланов, которые постоянно находятся перед лицом угрозы со стороны злых гуманоидов и других захватчиков.

Клирики и паладины фирболгов обычно служат богам природы и на них взирают как на проводников воли богов.

Колдуны фирболгов редки, но некоторые кланы создают союзы и тайные договоры с влиятельными феями.

О фирболгах монахах почти никто ничего не слышал, хотя монастырь мог бы взять на воспитание маленького сироту из уничтоженного клана фирболгов.

ГОЛИАФ

ГОЛИАФЫ МОГУТ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМИ СОЮЗНИКАМИ, но никогда не обращайтесь к ним за помощью, если вы слабы. Они столь же тверды и немолимы как горный камень, столь же холодны и безжалостны как жестокие, холодные ветры. Если вы обращаетесь к ним, будучи в силе, они могут посчитать Вас достойным союза.

– Тордек, Путеводитель по горным пикам

На высоких горных пиках – выше склонов, на которых растут деревья, там, где разреженный воздух и пронизывающие ветра – обособленно живут голиафы. Мало людей, которые заявляют, что видели голиафа, и еще меньше тех, кто утверждает, что подружился с одним из них. Голиафы кочуют по суровому царству скал, ветра и холода. Их тела, выглядящие будто вырезаны из горного камня, обладают огромной физической силой. Их дух, влекомый блуждающим ветром, заставляет их кочевать от вершины к вершине. Их сердца, наполненные суровым почтением к их холодному миру, обязывают каждого голиафа заслужить свое место в племени или умереть пытаясь.

ВЕДОМЫЕ СОПЕРНИЧЕСТВОМ

Каждый день бросает голиафу новый вызов. Еда, вода и убежище редко встречаются в высокогорье. Одна ошибка может принести гибель всему племени, в то время как героическое усилие одного может гарантировать выживание всей группе.

Голиафы таким образом полагаются на самостоятельность и собственные умения каждого. У них есть привычка вести счет, подсчитывая свой вклад во что-то и сравнивая его со вкладом других. Голиафы любят побеждать, но они рассматривают поражение как причину усовершенствовать свои навыки.



У этой приверженности соперничеству есть и темная сторона. Голиафы – свирепые конкуренты, но больше прочего их ведет желание превзойти свои прошлые деяния. Если голиаф убил дракона, он или она будет искать более крупного и более сильного дракона, чтобы сразить и его. Редкий голиаф – искатель приключений доживает до старости, поскольку большинство умирает, пытаясь превзойти собственные подвиги.

ЧЕСТНАЯ ИГРА

Для голиафов соревнование существует только когда оно проходит в равных условиях. Соревнование определяет талантливость, преданность и целеустремленность. Это факторы позволяют выживать на их родине, не полагаясь на магические предметы, деньги или прочее, что может склонить чашу весов в одну или другую сторону. Голиафы с радостью используют такие преимущества, но они делают это с опаской, помня, что такое преимущество может в любой момент пропасть. Голиаф, который слишком сильно на них полагается, может стать самонадеянным, а в горах это верный путь к беде.

Эта черта проявляется наиболее сильно, когда голиафы взаимодействуют с другими народами. Отношения между крестьянами и знатью озадачивают голиафов. Если королю не хватает ума или лидерства, чтобы вести за собой, то очевидно, что его место должен занять самый талантливый человек в королевстве. Голиафы редко оставляют такие мнения при себе, и высмеивают людей, которые полагаются на общественные структуры или правила, чтобы сохранить власть.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

Среди голиафов любой взрослый, который не приносит пользу племени, изгоняется. У одного голиафа мало шансов выжить, особенно у старого или слабого. У голиафов мало жалости ко взрослому, который не может позаботиться о себе, хотя больного или раненого лечат в следствии представлений голиафов о честной игре.

Травмированный на долго голиаф, как правило не хочет быть бременем для племени. Как правило, такой голиаф умирает, пытаясь работать как здоровый, или убегает ночью, чтобы встретить свою судьбу на холоде.

В некоторых случаях, стремление голиафа превзойти самого себя приводит его к неизбежному поражению и смерти. Для голиафа на много лучше умереть в бою, на пике силы и умения, чем долго и медленно умирать от старости. Крайне мало людей когда-либо встречало пожилого голиафа, и даже эти голиафы, которые покинули свое племя, борются с желанием расстаться с жизнью, поскольку их физические навыки приходят в упадок.

Из-за опасности их образа жизни, племена голиафа страдают от хронической нехватки опыта, из-за отсутствия старейшин. Они надеются на врожденную мудрость своих лидеров, поскольку редко могут рассчитывать на мудрость, обретенную с возрастом.

ИМЕНА ГОЛИАФОВ

У каждого голиафа есть три имени: имя от рождения, данное матерью и отцом новорожденного, прозвище, данное вождем племени, и название семьи или клана. Имя от рождения длиной до трех слогов. Название клана – пять и более слогов с гласной на конце.

Имена от рождения редко связано с полом. Голиафы видят женщин и мужчин как равных во всем, и общества с разделением ролей между полами либо озадачивают их, либо вызывают насмешку. Для голиафа именно тот, кто лучше делает какую то работу, должен её выполнять.

Прозвище голиафа — это характеристика, которая может измениться по прихоти вождя или старейшины племени. Оно описывает любой поступок, успех или провал, совершенный голиафом. Голиафы дают прозвища своим друзьям из других рас, и изменяют их, чтобы показать совершенные ими дела.

Голиафы представляются всеми тремя именами, перечисляя их в таком порядке: имя от рождения, прозвище, название клана. В обычной беседе они используют свое прозвище.

Имя от рождения: Аукан, Эглат, Гаи-Ал, Гаусак, Иликан, Кеоти, Куори, Ло-Ка, Маннео, Мавеис, Нала, Орило, Пааву, Петани, Талай, Сасем, Юфал, Вауния, Вимак

Прозвище: Убивший медведя, Взывающий к заре, Бесстрашный, Нашедший кремень, Вырезающий уступы, Остроглазый, Одинокый охотник, Далеко прыгающий, Сшибающий корни, Глядящий в небо, Твердая рука, Скручивающий нить, Дважды сиротевший, Вывихнутая конечность, Рисующий слова

Название клана: Анакалатай, Эленитино, Гатаканаси, Каладжано, Кото-Олави, Колаи-Джилиана, Оголакану, Тулиаджа, Тунукаласи, Ваймей-Лага.

ОСОБЕННОСТИ ГОЛИАФА

Голиафы разделяют несколько общих особенностей.

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

Возраст. Продолжительность жизни Голиафов сопоставима с человеческой. Они достигают зрелости во второй половине своего второго десятка, и обычно живут меньше века.

Мировоззрение. У общества голиафа, с его ясными ролями и задачами, есть сильная склонность к законному мировоззрению. Чувство справедливости голиафов, в сочетании с акцентом на самодостаточность и личную ответственность, склоняет их к нейтралитету.

Размер. Голиафы ростом от 7 до 8 футов и весят от 280 до 340 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов.

Прирожденный атлет. Вы владеете навыком Атлетика.

Выносливость камня. Вы можете сосредоточиться, чтобы иногда не обращать внимание на рану. Когда вы получаете урон, Вы можете реакцией кинуть к12. Добавьте ваш модификатор Телосложения к выпавшему числу и уменьшите общее количество урона на получившийся результат. После того, как Вы используете эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать от земли.

Рождённый в горах. Вы получаете сопротивление к урону холодом. Вы также привычны к большой высоте, включая высоту больше 20 000 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гигантском языках.

КЕНКУ

КАРТА, КОТОРУЮ МЫ НАШЛИ, ПОКАЗАЛА ВХОД В тайник с сокровищами короля-священника прямо в середине разрушенной части города. Мы без проблем приближались к нашей цели, но, когда мы достигли сгоревшего здания, внезапная какофония зазвучала вокруг нас. Птичий крик, кошачье шипение, собачий лай. Лидда погнала нас назад, к более безопасным улицам города. Только когда мы вернулись в районы, патрулируемые стражей, она объяснила, что шум означал, что бескрылый народ занял этот район, и что нарушение границы повлечет смерть.

— Гимбл, Заметки Охотника за Сокровищами

Преследуемые древним преступлением, которое лишило их крыльев, кенку блуждают по миру как бродяги и грабители, живущие на отшибе человеческого общества. Кенку имеют зловещую репутацию, которая не совсем уж незаслуженна, но они могут оказаться ценными союзниками.

ДРЕВНЕЕ ПРОКЛЯТИЕ

Кенку однажды служили таинственной, могущественной сущности на другом плане существования. Некоторые полагают, что они были приспешниками Граз'эта, другие говорят, что они были разведчиками и исследователями Герцогов Ветра Аакуы. В любом случае, согласно легенде, кенку предали своего повелителя. Не сумев противиться соблазну красивого сверкающего сокровища, кенку спланировали украсть предмет и сбегать на Материальный План.

К сожалению для кенку, их повелитель раскрыл их план прежде, чем они смогли его осуществить. В ярости, эта сущность наложила на них три ужасных проклятия. Во-первых, любимые крылья кенку иссохли и отвалились, оставив их привязанными к земле. Во-вторых, за то, что их изобретательность и умения обернулись интригами против их покровителя, из их душ была вырвана искра творческого потенциала. И наконец, чтобы гарантировать, что кенку никогда не смогут выдать его тайны, их повелитель лишил их голоса. Как только эта сущность удовлетворилась наказанием, кенку были отпущены на Материальный план.

С тех пор кенку блуждают по миру. Они обосновываются в местах, которые принимают их, обычно мрачные города, которые переживают тяжелое время и наводнены преступностью.

МЕЧТЫ О ПОЛЁТЕ

Больше чем что либо, кенку хотят вернуть свою способность летать. Каждый кенку рождается с желанием подняться в воздух, и те, кто изучает колдовство, делают это в надежде овладеть заклинаниями, которые позволяют им лететь. Слухи о магических предметах, таких как ковры-самолеты, метлы, способные летать, и аналогичных предметах, пробуждают у кенку большое желание приобрести их себе.

Несмотря на отсутствие крыльев, кенку любят жить в башнях и других высоких строениях. Они ищут руины, которые простираются к небу, хотя им не хватает мотивации и креативности, чтобы сделать в них ремонт или укрепить их. Даже в этом случае, их легкий вес и размер позволяют им жить в хрупких строениях, которые обрушились бы под человеком или тем более орком.

Некоторые гильдии воров используют кенку как наблюдателей и посыльных. Кенку живут в самых высоких зданиях и башнях, контролируемых гильдией, что позволяет им, прячась на верхних уровнях, наблюдать за городом.



ИДЕАЛЬНЫЕ ПРИСЛУЖНИКИ

Кенку собираются в группы, называемые стаями. Стаю возглавляет самый старый и самый опытный Кенку с самым широким запасом знаний из которого можно черпать информацию, часто называемый Мастером.

Хотя кенку не может создать новую вещь, у них есть талант к изучению и запоминанию подробностей. Таким образом, амбициозный кенку может отличиться как превосходный шпион и разведчик. Кенку, который знает хитрые схемы и планы, разработанные другими существами, может их использовать. У кенку отсутствует способность импровизировать или изменять план, но мудрый Мастер приводит в исполнение одновременно несколько планов, уверенный, что подчиненные будут в точности следовать приказам.

Поэтому многие кенку живут немудреной жизнью, служба посыльными, шпионами, и наблюдателями для гильдий воров, бандитов и других преступных картелей. Сеть кенку может передать птичий щебет или подобный шум через город, предупреждая союзников о подходе патруля стражи или сообщая о наилучшей возможности для грабежа.

Так как кенку может точно воспроизвести любой звук, сообщения, которые они передают, редко меняются или теряют смысл. Посыльные-люди могли бы изменить слова или фразы и нечаянно исказить сообщение, но кенку с точностью воспроизводят то, что они слышали.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ КЕНКУ

Приключенец кенку – это обычно оставшийся в живых из стаи, которая понесла тяжелые потери, или редкий кенку, которому надоела жизнь преступника. Такие кенку более амбициозны и смелы, чем их товарищи. Другие начинают самостоятельные исследования тайн полета, овладевая магией, или пытаются раскрыть тайну своего проклятия и найти способ снять его.

У приключенцев кенку, несмотря на их относительную независимость, все еще есть склонность искать компаньона, чтобы подражать ему и следовать за ним. Кенку любят подражать голосу и словам своего компаньона.

ИМЕНА КЕНКУ

Учитывая, что кенку может копировать любой звук, их имена состоят из поразительного разнообразия звуков и шумов. Имена кенку в основном делятся на три нижеследующие категории, мужские и женские имена не отличаются.

Кенку головорезы, воины и бандиты используют как имя звук, издаваемый оружием, таким как лязг булавы о броню или звук ломающейся кости. Не-кенку обращаются к кенку, описывая этот звук. Примеры этого типа имен: Разбиватель, Лязгун, Разрезатель, и Грохотун.

Воры, мошенники и грабители кенку используют как имя крики животных, обычных для города. Таким образом кенку могут обращаться друг к другу, в то время как те, кто слышит их, принимают их за обыкновенных животных.

Не-кенку используют имена, которые относятся к издаваемому звуку или к животному, которому кенку подражает, такие как: Крысиный Скрежет, Свистун, Мышатник и Рычун.

БЕЗНАДЕЖНЫЕ ПЛАГИАТОРЫ

В результате отсутствия у них творческого потенциала, кенку комфортнее быть прислужниками могущественного руководителя. Лидеры стай поддерживают дисциплину и минимизируют конфликты, но они не способны эффективно планировать или составлять долгосрочные планы.

Хотя они неспособны говорить своим собственным голосом, кенку отлично могут подражать любому звуку, который они слышат, от голоса халфлинга до шума камней, падающих вниз по склону. Однако, кенку не может создать новые звуки и может общаться только используя звуки, которые он уже слышал. Большинство кенку использует смесь из подслушанных фраз и звуковых эффектов, чтобы передать свои идеи и мысли.

К тому же, кенку неспособны придумывать новые идеи или создавать новые вещи. Кенку может скопировать существующий предмет с исключительным умением, что позволяет им стать превосходными ремесленниками и писцами. Они могут копировать книги, делать точные копии предметов, и преуспевать на других должностях, где от них требуется создавать большое количество одинаковых предметов. Немногие кенку находят удовлетворение в такой работе, так как их поиск свободного полета делает их малоприспособными для занятий рутинной.

Некоторые кенку отворачиваются от преступности, чтобы вести законные дела. Эти кенку используют как имя звуки, издаваемые при их ремесле. Моряк повторяет звук трещащего паруса, в то время как кузнец подражает лязгу молотка о металл. Не-кенку дают им имена по ремесленным звукам, такие как Хлопок Паруса, Молоточник и Резатель.

ОСОБЕННОСТИ КЕНКУ

Ваш персонаж кенку обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Кенку имеют более короткую жизнь, чем люди. Они достигают зрелости к 12 годам, и могут дожить до 60 лет.

Мировоззрение. Кенку – хаотические существа, редко берущие на себя длительные обязательства, и они заботятся главным образом о собственной шкуре. Они как правило хаотично-нейтрального мировоззрения.

Размер. Кенку примерно 5 футов в высоту и весят от 90 до 120 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов.

Мастер Подделок. Вы можете копировать почерк и ремесло других существ. Вы получаете преимущество на все проверки, проводимые для создания подделки или копии существующего объекта.

Подготовка Кенку. Вы владеете на ваш выбор двумя из следующих навыков: Акробатика, Обман, Скрытность и Ловкость рук.

Имитирование. Вы можете подражать звукам, которые Вы слышали, включая голоса. Существо, которое слышит звуки, которые вы издаете, может определить что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательность), против вашей проверки Харизмы (Обман).

Языки. Вы можете читать и писать на Общем и Ауране (воздушный диалект Первичного), но вы можете говорить только используя способность Имитирование.

ОТЫГРЫШ КЕНКУ

Если Вы играете кенку, постоянные попытки подражать шумам могут приводить к путанице или раздражать вместо того чтобы вызывать интерес. Вы можете просто описать звуки, которые издает Ваш персонаж и что он имеет в виду. Поясните намерения своего персонажа, если Вы не стремитесь сознательно к недопониманию или таинственности.

Вы можете сказать, «Щелкун издает звук молотка медленно и ритмично постукивающего по камню, чтобы показать, насколько ему скучно. Он играет со своим кинжалом и изучает агента Альянса Лордов, сидящего в баре.» Создание вокабуляра шумов, которые другие игроки должны будут расшифровать, может показаться веселой идеей, но на самом деле это может сильно отвлекать и замедлять игру.

ЛЮДОЯЩЕР

ЕСЛИ ВЫ ОБДУМЫВАЕТЕ, БРАТЬ ЛИ С СОБОЙ чешуйчатого в приключение, запомните этот важный факт. Странный, нечеловеческий блеск в его глазах, когда он оглядывает вас – таким же взглядом вы смотрите на свежеподжаренный стейк.

– Тордек, дварфийский воин и приключенец

Только дурак смотрит на людоящеров и видит не более, чем просто чешуйчатых гуманоидов. Несмотря на их физическую форму, людоящеры имеют больше общего с игуанами или драконами, чем с людьми, дварфами или эльфами. Людоящеры обладают чуждым и непостижимым образом мысли, их желаниями и мыслями руководит другой набор основных принципов, чем у существ с теплой кровью. Их мрачные болотные дома могут располагаться в сотнях миль от ближайшего людского поселения, но разрыв между образом мыслей у них и у гладкокожих намного больше.

Несмотря на их чужеродное мировоззрение, некоторые людоящеры прилагают усилия, чтобы понять и, по-своему, подружиться с представителями других рас. Такие людоящеры становятся преданными и умелыми союзниками.

ИНАЯ ЛОГИКА

Рептилоидная натура людоящеров проявляется не только в их внешности, но также и в том, как они думают и действуют. Людоящеры испытывают куда как меньше эмоций, чем другие гуманоиды. Как и у большинства рептилий, их чувства в основном вращаются вокруг страха, агрессии, и удовольствия.

Вместо чувств людоящеры испытывают реакции на существ и ситуации. Например, люди, столкнувшись с сердитым троллем, на подсознательном уровне испытывают страх. Они испуганны, их движения и мысли путаются, они реагируют инстинктивно. Страх захватывает их и управляет ими. Для людоящеров же, наоборот, эмоции — это особые реакции на других существ, объекты и ситуации. Людоящер не думает, «я боюсь.» Вместо этого он рассматривает самых сильных и агрессивных существ как угрозу, которую по возможности нужно избегать. Если такие существа нападают, людоящер бежит, сражаясь только если его загнали в угол. Людоящер не боится тролля; вместо этого он понимает, что тролль это внушающее страх, опасное существо, и реагирует соответственно.

Людоящеры никогда не сердятся так, как это делают другие, но они могут быть агрессивны к существам, которых они могут победить в бою, и которые не опасны для них как-то иначе. Они агрессивны к добыче, которую хотят съесть, существам, которые приносят им вред, и так далее.

Людоящерам приятны существа и вещи, которые облегчают жизнь. Приятные вещи должны быть сохранены и защищены, иногда даже за счет безопасности самого людоящера. Большинство приятных для людоящера существ и вещей оцениваются скорее как хорошие, чем как пугающие.

ХОЛОДНЫЕ И РАСЧЕТАЛИВЫЕ

Большинство гуманоидов считает хладнокровных людей недостаточно эмоциональными и сочувствующими. Тот же ярлык навесили на людоящеров.

В отсутствие каких-либо внутренних эмоциональных реакций, людоящеры ведут себя отстраненно. Они не оплакивают павших товарищей и не впадают в ярость по отношению к врагам. Они просто наблюдают и реагируют согласно ситуации.



Людоящеры не видят необходимости планировать будущее дальше чем на сезон. Этот подход позволяет им поддерживать свой текущий уровень влияния в мире, но это ограничивает их развитие. У людоящеров нет никакого интереса к развитию письма, созданию долгосрочных планов, или культивированию других методов развития за пределы их обычного существования как охотников и собирателей.

НЕСЧАСТНЫЕ МЯГКОКОЖИЕ

По сути, людоящеры относятся к другим гуманоидам с безразличием, граничащим с жалостью. Учитывая, что другие гуманоиды родились без крепкой чешуи и острых зубов, это вообще чудо, что им удалось выжить так долго. Типичный человек загнулся бы на болотах за день.

Однако, если другие существа оказываются полезными для людоящера, то они вызывают у людоящеров желание защитить их, которое тем сильнее, чем внешне слабее защищаемый. Людоящеры оценивают таких существ как молодых и неспособных защищаться детенышей, которые могут оказаться полезным в будущем, если о них заботиться.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Вы можете использовать таблицу Причуды людоящеров, чтобы определить персональные причуды или особые манеры вашего людоящера.

Причуды людоящеров

к8	Причуда
1	Вы ненавидите расточительство и не видите причин, почему бы не освежать павших врагов. Пальцы – это вкусно и компактно!
2	Вы лучше всего спите, когда большей частью погружены в воду.
3	Деньги для вас бессмысленны.
4	Вы думаете, что есть только две разновидности гуманоидов: людоящеры и мясо.
5	Вы научились смеяться. Вы используете этот талант в ответ на все эмоциональные ситуации, чтобы лучше находить общий язык со своими товарищами.
6	Вы все еще не понимаете, как работают метафоры, но это не мешает вам использовать их при любом удобном случае.
7	Вы высоко цените мягких гуманоидов, которые понимают, что нуждаются в кольчуге и мечах, чтобы соответствовать тем подаркам, с которыми вы родились.
8	Вы любите есть свою еду пока она все еще трепыхается.

ИМЕНА ЛЮДОЯЩЕРОВ

Людоящеры берут свои имена из драконьего языка. Они используют простые определения, даваемые племенем, основанные на известных делах и поступках. Например, Гарурт переводится как «топор»: имя, данное воину людоящеров, который победил орка и завладел его оружием. Людоящера, которому нравится скрываться в зарослях тростника, чтобы заманить в засаду животное, можно было бы назвать Ачуак, что означает «зеленый», описывая, как она смешивается с листвой.

Людоящеры не делают различия между мужскими и женскими именами. Каждое приведенное в качестве примера имя дано с переводом в круглых скобках.

У людоящеров нет эмоциональных связей с прошлым. Они оценивают ситуации, основываясь на их текущей и будущей полезности и важности. Наиболее сильно это проявляется тогда, когда людоящеры имеют дело с мертвыми. Для людоящера умерший товарищ становится потенциальным источником еды. Этот компаньон, возможно, когда-то был воином или охотником, но теперь он – не более чем свежее мясо.

Людоящер, который живет среди других гуманоидов, может, в течение долгого времени учиться уважать эмоции других существ. Людоящер не разделяет эти чувства, но вместе с тем оценивает их так же беспристрастно. Да, павший дварф мог бы быть полезнее как еда, но разрубание тела на стейки вызывает агрессию у других гуманоидов и делает их менее полезными в сражении.

ПОЛЕЗНОСТЬ И ВЫЖИВАНИЕ

Мышление людоящеров могло бы показаться излишне жестоким, но оно помогает им выжить во враждебном окружении. Болота, которые они населяют, наполнены потрясающим разнообразием угроз. Людоящеры нацелены на выживание любой ценой, без сантиментов.

Людоящеры оценивают всё и всех с точки зрения полезности. Искусство и красота не имеют для них значения. Острый меч полезен и хорошо служит, в то время как тупой меч – мертвый груз без точильного камня.

Имена людоящеров: Ачуак (зеленый), Арит (война), Биэщра (животное), Дарастрикс (дракон), Гарурт (топор), Ирхтос (тайна), Джанк (молоток), Кепеск (штурм), Кетенд (драгоценный камень), Корт (опасность), Косч (небольшой), Котар (демон), Литтрикс (броня), Мирик (песня), Отокент (умный), Сауриг (глаз), Троден (много), Туркер (ночь), Уск (железо), Вилигнат (ожог), Варгач (сражение), Вертика (гора), Вута (черный), Вит (сталь).

ОСОБЕННОСТИ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Ваш персонаж людоящер обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Людоящеры достигают зрелости к 14 годам, и редко живут больше 60 лет.

Мировоззрение. Большинство людоящеров нейтральны. Они рассматривают мир как место обитания хищников и добычи, где жизнь и смерть – естественные процессы. Они хотят только выжить, и предпочитают не связываться с делами других существ.

Размер. Людоящеры немного более крупные и более высокие чем люди, и их красочные гребешки заставляют их казаться еще больше. Ваш размер – Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов, и скоростью плавания 30 футов

Укус. Ваша зубастая пасть – естественное оружие, которое Вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар. Если Вы наносите такой удар, Вы причиняете колющий урон, равный 1d6 + Ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Умелый Ремесленник. Как часть короткого отдыха, Вы можете собрать кости и шкуру убитого зверя, конструкта, дракона, монстра или растения размером от Маленького и больше, чтобы создать один из следующих предметов: щит, дубинка, метательное копье, или 1d4 дротиков или игл для духовой трубки. Чтобы использовать эту черту, вам нужно лезвие, такое как кинжал, или подходящие инструменты ремесленника, такие как инструменты кожевника.

Задержание дыхания. Вы можете задержать свое дыхание на 15 минут за раз.

Знания охотника. Вы владеете двумя из следующих навыков на ваш выбор: Уход за животными, Природа, Восприятие, Скрытность и Выживание.

Природная броня. У Вас есть жесткая, чешуйчатая кожа. Когда Вы не носите броню, Ваш КД 13 + Ваш модификатор Ловкости. Вы можете использовать КД своей природной брони, если броня, которую Вы носите, дает Вам более низкий КД. При использовании природной брони, эффект от щита применяется как обычно.

Голодная Пасть. В сражении Вы можете впасть в неистовство голодного хищника. Бонусным действием, Вы можете совершить специальную атаку укусом. Если атака нанесла урон, то урон наносится как обычно для укуса, а Вы получаете временные хиты (минимум 1) равные Вашему модификатору Телосложения, и Вы не можете использовать эту черту снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языке.

Речь людоящеров

Людоящеры могут отлично владеть Общим языком, но в следствие особенностей их склада ума, структура их речи отличается от других гуманоидов.

Людоящеры редко используют метафоры. Их речь почти всегда буквальна. Они могут понимать идиомы, но с некоторыми трудностями.

Имена путают их, если они не являются описательными. Они склонны давать собственные имена согласно своим традициям другим существам, используя слова Общего языка.

Людоящеры используют активные глаголы, чтобы описывать мир. Людоящер в холодную погоду может сказать, «Этот ветер приносит холод» вместо «Мне холодно». Людоящеры склонны определять вещи с точки зрения действий, а не результатов.

ТАБАКСИ

ОДНАЖДЫ У НАС ПРОЕЗДОМ ОСТАНАВЛИВАЛАСЬ табакси, несколько зим назад. Она каждый вечер собирала полный зал желающих послушать ее истории и провела большинство дней, дремля на стуле перед камином. Мы думали, что она очень ленивая, но когда лайнн пришла, ища пропавшее шило, она вылетела из двери так, что я и глазом моргнуть не успел.

–Тоблен Стоунхилл, трактирщик

Родом из странных и далёких земель, странствующие табакси – кошкоподобные гуманоиды, которых любопытство заставляет собирать интересные артефакты, записывать рассказы и истории, и осматривать все чудеса в мире. Отъявленные путешественники, любознательные табакси редко на долго оседают на одном месте. Их врожденный характер толкает их раскрывать тайны и находить потерянные сокровища и легенды.

СТРАНСТВУЮЩИЕ БРОДЯГИ

Большинство табакси остается на своей далекой родине, живя маленькими, сплоченными кланами. Эти табакси охотятся, ремесленничают, и в значительной степени сами держатся в кругу себе подобных.

Однако, не все табакси удовлетворены такой жизнью. Кошачий Бог, божество, создавшее табакси, одарил каждое свое дитя одной типично кошачей чертой. Табакси, одаренные любопытством, стремятся странствовать повсюду. Они собирают истории, артефакты и знания. Те, кто пережил этот период страсти к путешествиям, возвращаются домой в своих зрелых годах, чтобы поделиться новостями о внешнем мире. Таким образом табакси остаются изолированными, но всегда осведомленными о мире за пределами их дома.

ОБМЕН ЗНАНИЯМИ

Табакси дорожат знаниями, а не материальными вещами. Сундук, заполненный золотыми монетами, может пригодиться, чтобы купить еду или моток веревки, но он в сущности не интересен. В глазах табакси, накопление богатства похоже на сбор припасов для долгой поездки. Оно нужно, чтобы выжить в мире, но не стоит из-за него волноваться.

Кошачий бог

Божество табакси – переменчивая сущность, как и подobaет покровителю кошек. Табакси полагают, что Кошачий Бог бродит по миру, следя за ними и вмешиваясь в их дела, когда это необходимо. Жрецы Кошачьего Бога редки и как правило получают доступ к домену Обмана.

Вместо этого табакси ценят знания и новый опыт. Их уши наостряются в полной таверне, и они выспрашивают истории, предлагая еду, напитки и монеты. Табакси может уйти с пустым кошельком, но он обдумывает истории и слухи, которые он собрал, как скупердэй подсчитывает монеты.

Хотя материальное богатство мало значит для табакси, у них есть жажда находить и осматривать древние реликвии, волшебные предметы и другие редкие объекты. Помимо си, которые могут дать такие предметы, табакси испытывают большую радость от распутывания историй их создания и использования.

Мимолётные увлечения

Странствующие табакси – существа непостоянные, обменивающие одну навязчивую идею или увлечение на другую по мимолётной прихоти. Желания табакси ярко вспыхивают, но в один момент исчезают, замещаемые новой навязчивой идеей. Цель захватывает их только пока в ней есть тайна.

Табакси–плут может с удовольствием провести месяцы, составляя план кражи необычного драгоценного камня у дворянина, а потом обменять его на билет на корабль или жильё спустя неделю после кражи. Табакси может сделать обширные заметки или запомнить каждую грань драгоценного камня прежде чем отдать его, но драгоценный камень перестает очаровывать его как только его тайны и природа были раскрыты.

Торговцы и менестрели

Любопытство движет большинством табакси, встреченных за пределами их родины, но не все они становятся приключенцами. Табакси, ищущие более безопасный путь для удовлетворения своих навязчивых идей, становятся странствующими торговцами и менестрелями.

Эти табакси работают маленькими труппами, обычно состоящими из старшего, более опытного табакси, который ведет до четырех молодых, постигающих свое место в мире. Они путешествуют в маленьких, красочных фургонах, перемещающихся от поселения к поселению. Когда они прибывают, то устанавливают небольшую сцену на городской площади, где они поют, играют на инструментах, рассказывают истории и предлагают экзотические товары в обмен на предметы, которые разжигают их интерес. Табакси неохотно принимают золото, они больше предпочитают интересные предметы или знания в качестве оплаты.

Эти странники придерживаются цивилизованных королевств, предпочитая торговать вместо того, чтобы следовать более опасными путями удовлетворения своего любопытства. Однако, они не брезгают небольшим осторженным воровством, чтобы получить особенно интересный предмет, который владелец отказывается продать или обменять.

ИМЕНА ТАБАКСИ

У каждого табакси есть одно имя, данное кланом и основанное на сложной формуле, которая включает в себя астрологию, прорицание, историю клана и другие эзотерические факторы. Имена табакси могут относиться как к мужчинам, так и к женщинам, большинство использует прозвища, получаемые из полных имен или вдохновленные ими.

Названия клана обычно основаны на географической достопримечательности, расположенной на территории клана или около неё.

В приведенных примерах имен табакси, прозвища указаны в круглых скобках.

Имена табакси: Облако На Горной Вершине (Облако), Пять Брёвен (Бревно), Нефритовый Башмак (Нефрит), Леворукая Колибри (Птица), Семь Грозных туч (Гроза), Юбка Змеи (Змея), Туманное Зеркало (Туман)
Кланы табакси: Яркие Утесы, Отдаленный Дождь, Горное Дерево, Грохочущая Река, Храпящая Гора

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ТАБАКСИ

У табакси могут быть мотивы и причуды, очень отличающиеся от дварфа или эльфа с похожей предысторией. Вы можете использовать следующие таблицы, чтобы персонифицировать вашего персонажа в дополнение к чертам характера, идеалам, привязанностям и слабостям вашей предыстории.

Таблица Навязчивые идеи табакси может помочь откорректировать цели вашего персонажа. Для дополнительного веселья, кидайте кубик раз в несколько игровых дней, чтобы определить новый результат, что отражает изменение ваших интересов.

НАВЯЗЧИВЫЕ ИДЕИ ТАБАКСИ

к8	Мое любопытство сейчас сосредоточено на...
1	Боге или планарном существе
2	Монстре
3	Потерянной цивилизации
4	Тайне волшебника
5	Обычном предмете
6	Магическом предмете
7	Месте
8	Легенде или рассказе

ПРИЧУДЫ ТАБАКСИ

к10	Причуда
1	Вы скучаете по своему тропическому дому и бесконечно жалуетесь на холодную погоду, даже летом.
2	Вы никогда не носите один наряд дважды без крайней необходимости.
3	У вас небольшая боязнь воды и вы ненавидите мокнуть.
4	Ваш хвост всегда выдает ваши сокровенные мысли.
5	Вы громко мурлычете когда счастливы.
6	Вы держите маленький шарик пряжи в руке, который постоянно теребите.
7	Вы всегда в долгах, так как тратите свое золото на шикарные вечеринки и подарки для друзей.
8	Говоря о чем-то, чем вы увлечены, вы начинаете говорить быстро и без пауз, так что другие не могут вас понять.
9	Вы записываете всякие пустяки, знания и истории, которые вы обнаружили.
10	Вы не можете не прикарманить заинтересовавший вас предмет.



ОСОБЕННОСТИ ТАБАКСИ

Ваш персонаж-табакси обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Табакси имеют такую же продолжительность жизни, что и люди.

ТАБАКСИ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ

В Забытых Королевствах табакси родом из Мацтики, области, расположенной далеко за океаном к западу от Побережья Меча. Табакси Мацтики известны своей изолированностью, и до недавнего времени они никогда не рисковали покинуть свою родину. Табакси мало говорят о том, почему они передумали, хотя слухи рассказывают о странных происшествиях в тех отдаленных землях.

Мировоззрение. Табакси склонны к хаотическому мировоззрению, поскольку они позволяют своим порывам и увлечениям направлять их решения. Они редко являются злыми, большинство из них ведомы любопытством, а не жадностью или другими темными побуждениям.

Размер. Табакси в среднем более высокие чем люди и относительно худощавые. Ваш размер – Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. У Вас есть острые кошачьи чувства, особенно в темноте. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Кошачье проворство. Ваши рефлексы и проворство позволяют Вам двигаться со скачком скорости. Когда Вы двигаетесь в бою в свой ход, Вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, Вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

Кошачьи когти. Из-за Ваших когтей у Вас есть скорость лазанья 20 футов. Кроме того, Ваши когти – естественное оружие, которое Вы можете использовать, нанося безоружный удары. Если Вы совершаете атаку ими, Вы наносите рубящий урон, равный 1d4 + Ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Кошачьи способности. Вы владеете навыками Восприятие и Скрытность.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на ваш выбор.

ТРИТОН

АХ, ТРИТОНЫ. ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ ЭЛЬФОВ, КОТОРЫЕ несколько столетий прожили глубоко на дне моря, где ничто не мешало расти их высокомерию и самомнению. Но по крайней мере, тритоны провели это время, сражаясь с сахуагинами и с кем похуже, так что на них можно положиться в бою.

–Брего Стоунхарт, капитан корабля

Тритоны охраняют океанские глубины, строя маленькие поселения около глубоководных впадин, порталов в стихийные планы и других опасных мест, далеких от глаз народов суши. Признанные защитники океанских глубин, в последние годы благородные тритоны стали все более и более активными в мире на поверхности.

ВОДНЫЕ КРЕСТОНОСЦЫ

Столетия назад, тритоны пришли в мир в ответ на растущую угрозу стихийного зла. Тритоны вели много войн против своих врагов в Плানে Воды, гоня их в Затемнённые Глубины, куда они сбегали в высокое давление и крошечную тьму. Со временем, тритоны заметили, что их древние стихийные противники застыли. Экспедиции в глубины показали, что кракены, сахуагины и намного более худшие враги сбежали с Плана Воды на Материальный План.

Тритоны, ведомые чувством долга и ответственности, не позволили своим противникам убежать так легко. Великий конклав тритонов собрал добровольцев, владеющих оружием и магией, в экспедиционный корпус, чтобы они пришли в Материальный План и нашли своих врагов.



Эти тритоны распространились по океанам и основали протектораты, следящие за глубокими впадинами, порталами, подводными пещерами, и другими местами, где могут скрываться их враги. Они победили своих противников, которых нашли, а остальных заставили попятаться, и теперь очень гордятся тем, в каком долгу у них все оказались.

Изгнав врагов в самые темные глубины моря, тритоны осели, следя за малейшими знаками их возвращения. Со временем тритоны расширили свое наблюдение за морским дном за пределы окрестностей своих первоначальных поселений и построили аванпосты для торговли с другими расами. Несмотря на это распространение, о них знают немногие. Их поселения так отдалены, что даже мерфолки и морские эльфы редко встречают их.

НАДМЕННАЯ ЗНАТЬ

Как результат своей изоляции и недопонимания Материального Плана, тритоны производят впечатление надменных и высокомерных. Они рассматривают себя как хранители морей, и ждут, что другие существа будут относиться к ним если не с глубоким почтением, то хотя бы с уважением.

Хотя подобное отношение и возмущает других, но в нем есть доля истины. Мало кто знает о великих победах тритонов над ужасными подводными угрозами. Тритоны снисходительны к такому невежеству и с радостью поясняют на сколько все перед ними в неоплатном долгу.

У тритонов также есть обыкновение появляться из своей изоляции с мыслью, что другие народы их приветствуют как уважаемых союзников и наставников. Это опять же вызвано расстояниями. Ограниченное знание тритонов о мире оставляет их в неведении о королевствах, войнах и прочих трудностях мира на поверхности. Тритоны с готовностью рассматривают все это как мелочи, происходящие всего лишь на заднем плане по сравнению с ролью тритонов, как защитников мира.

НЕПОКОЛЕБИМЫЕ БОРЦЫ

Несмотря на свои отталкивающие манеры, в глубине души тритоны – доброжелательные существа, убежденные, что другие цивилизованные расы заслуживают их защиты. Их отношение может злиться, но когда пиратские флоты рыскают по волнам, или пробуждается кракен, они одни из первых берутся за оружие, чтобы защитить других.

Тритоны с готовностью жертвуют собой ради общего блага. Они без сомнений будут сражаться и умирать за людей, мерфолков и других существ. Из-за своей замкнутости они не замечают историю других народов, но их терзает чувство вины за то, что они позволили зло из Плана Воды прийти на Материальный План и угрожать его жителям. Тритоны полагают, что это их долг чести, и они будут сражаться и умирать, чтобы оплатить его.

Время от времени их рвение и незнание мира вводят их в заблуждение. Тритоны, впервые сталкиваясь с другими существами, могут их недооценить, что делает тритонов уязвимыми для обмана. Имея сильные военные традиции, тритоны могут иногда слишком поспешно ввязываться в схватку.

ЧУЖАКИ НА ПОВЕРХНОСТИ

Учитывая их изоляцию, большинство тритонов никогда не было на поверхности. Для них трудна мысль, что они не могут так же легко двигаться вверх и вниз, как в воде, а смена сезонов сбивает их с толку.

Заклинание: стена воды

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М. (капля воды)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете стену воды в видимую вам точку на земле в пределах дистанции. Вы можете сделать стену 30 футов длиной, 10 футов высотой, и 1 фут толщиной, или сделать кольцо 20 футов в диаметре, 20 футов высотой, и 1 фут толщиной. Стена существует, пока активно заклинание. Пространство стены – труднопроходимый ландшафт.

Любая дальнобойная атака, проходящая через стену имеет помеху к броску, а урон от огня уменьшается в двое, если эффект огня проходит через стену, чтобы достигнуть цели. Заклинания, которые наносят урон холодом, проходя через стену, замораживают части стены, через которые они проходят (замораживается как минимум 5-футовый квадратный участок), каждый 5-футовый квадрат замороженной секции имеет КД 5 и 15 хитов. Падение хитов замороженной секции до 0 разрушает её. Вода стены не заполняет разрушенную секцию.

Тритоны также считают разнообразные социальные институты, королевства и прочие обычаи изумительным. Не смотря на всю свою гордую культуру, они становятся наивными в сухопутном мире. Типичный протекторат тритонов прочно систематизирован, организован и объединен вокруг общего дела. Тритона на поверхности легко сбивают с толку множество союзов, противостояний и мелких обид, которые мешают поверхностным народам объединиться.

В худшем случае высокомерие может мешать тритонам пытаться понять, каким образом устроен мир поверхности. Для тритона легко списать непонятные социальные нормы на варварство, слабость, или трусость поверхностных народов.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ТРИТОНОВ

Далекие от безупречности, эти заступники добра желают его окружающим, но другие их легко разочаровывают. Вы можете выбрать самостоятельно, определить броском кубика или переделать причуду из таблицы Причуд Тритона. Используйте причуду как идею относительно того, как Вы будете изображать своего персонажа.

Причуды тритонов

кб	Причуда
1	Вы формулируете просьбы как приказы, которым вы ожидаете, что другие будут подчиняться.
2	Вы энергично восхваляете величие вашей цивилизации.
3	Вы изучали древний вариант Общего, и используете в Вашей речи «Азь», «есъм», «доколе» и т.д.
4	Вы предполагаете, что люди говорят Вам правду о местных нравах и обычаях.
5	Поверхностный мир – поразительное место, и вы записываете все его детали в журнале.
6	Вы ошибочно полагаете, что народы поверхности знают историю вашего народа и преклоняются перед нею.

ИМЕНА ТРИТОНОВ

У большинства имен тритонов есть два или три слога. Мужские имена как правило заканчиваются гласным и буквой –с, а женские имена традиционно заканчиваются на –н. Тритоны используют свой домашний протекторат в качестве фамилии, добавляя гласную вместе с «-т» на конце названия протектората.

Женские Имена Тритонов: Эрин, Белгин, Дьютин, Филорин, Отанин, Шелрин, Влэрин, Вуолин.

Мужские Имена Тритонов: Корус, Делнис, Джимас, Керос, Молос, Налос, Водос, Зунис.

Фамилии Тритонов: Алорсат, Пуманат, Вууваксат.

ОСОБЕННОСТИ ТРИТОНОВ

Ваш персонаж–тритон обладает следующими особенностями.

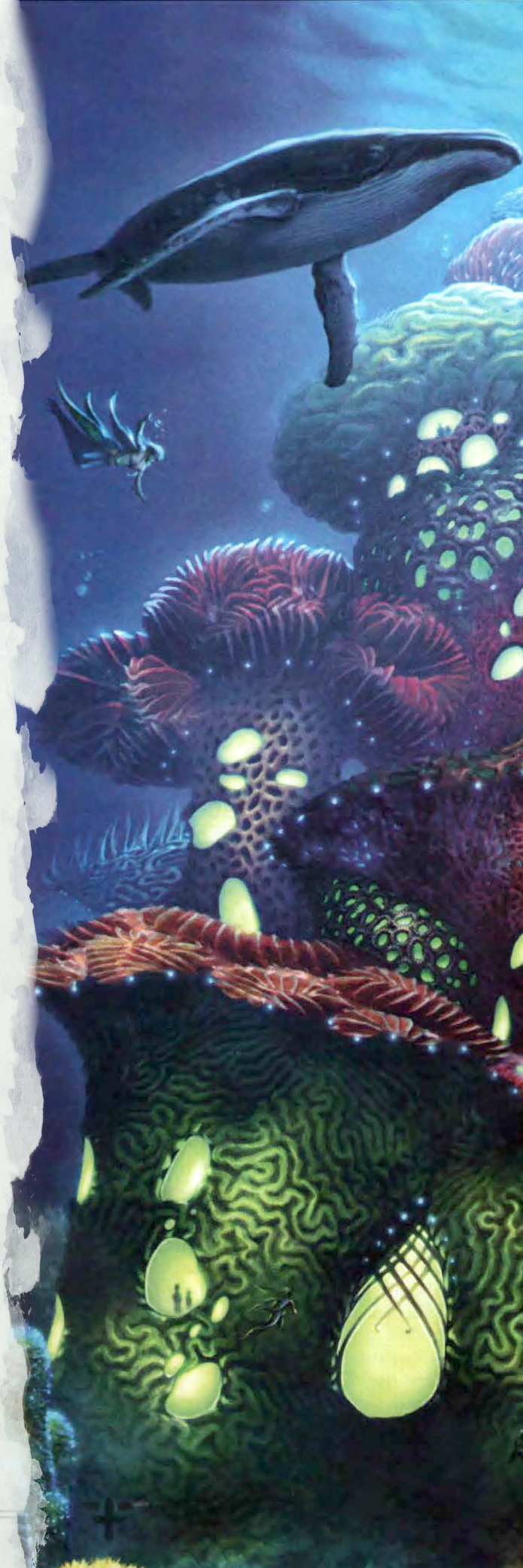
Увеличение характеристик. Значения ваших Силы, Телосложения и Харизмы увеличиваются на 1.

Возраст. Тритоны достигают зрелости к 15 годам, и могут дожить до 200 лет.

Мировоззрение. Тритоны склонны к законно-доброму мировоззрению. Как стражей самых темных морских глубин, их культура склоняет их к порядку и добродетельности.

Размер. Тритоны немного ниже чем люди, в среднем около 5 футов в высоту. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов, также вы обладаете скоростью плавания 30 футов.



Амфибия. Вы можете дышать и воздухом, и под водой.

Управление воздухом и водой. Как дитя моря, вы можете воззвать к элементарной магии воздуха и воды. Вы можете этим свойством наложить *облако тумана*. Начиная с 3 уровня, Вы также можете вызвать *порыв ветра*, а начиная с 5 уровня, Вы можете таким же образом вызвать *стену воды* (см. заклинание во врезке). Как только Вы накладываете заклинание этим свойством, Вы не можете снова наложить это заклинание этим свойством, пока не завершите продолжительный отдых. Харизма – ваша базовая характеристика для этих заклинаний.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Посланник моря. У водных животных есть исключительная близость к Вашему народу. Вы можете передавать простые идеи животным, которые могут дышать под водой. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у Вас нет никакой специальной способности понять их в ответ.

Стражи глубин. Приспособленность к даже самым экстремальным океанским глубинам даёт Вам сопротивление к урону холодом.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Первичном языках.

МОНСТРЫ КАК ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В некоторых кампаниях гуманоиды, обычно рассматривающиеся как злая угроза, могут отправиться в приключения вместе бок о бок с любимыми и другими стандартными расами. Этот раздел нацелен на Мастеров Подземелий, которые хотят расширить выбор рас для их кампаний за пределы обычного набора народов D&D.

ПОЧЕМУ ПЕРСОНАЖ–МОНСТР?

Создание персонажа – существа, которое обычно используют в качестве злодеев, предоставляет некоторые интересные возможности для отыгрыша. Отыгрываемый ли для комедийного эффекта, или как трагическая история предательства и утраты, или как антигерой, персонаж–монстр дает игроку шанс поставить перед собой необычную задачу в кампании. Прежде, чем разрешить персонажей–монстров в Вашей кампании, рассмотрите следующие три вопроса.

Редкость или обыденность?

Решите, насколько обычны орки, гоблины, и им подобные в качестве приключенцев в Вашем сеттинге. Расцениваются ли они как не более необычные, чем эльфы или дварфы? Встречают ли их с подозрением? Роль, которую эта раса играет в Вашем сеттинге, должна определить реакцию, с которой встречают таких персонажей.

Не бойтесь доводить до крайности. Персонажу–орку, возможно, придется замаскироваться в городе или остаться в дикой местности, из страха перед заключением в темнице или яростью толпы. Обязательно поговорите с группой о том, какой реакции такие персонажи могут ожидать от мира. Некоторым игрокам нравится играть изгоями, но, если вы договорились с игроком об одном, не подсовывайте ему другого.

Вы можете решить, что в вашей кампании существа монстры — это просто еще одна культура, у которой

есть как союзы, так и соперничество с людьми, эльфами и дварфами. Королевство хобгоблинов может быть буфером между королевством людей и зараженной областью, захваченной порождениями Кьюсса. Кобольды могут быть строителями городов, архитекторами хорошо укрепленных, грандиозных сооружений, в которых за плату живут другие народы. Культурные примечания в главе 1 – стандартное для D&D описание этих существ, но это не значит, что их надо неукоснительно придерживаться в вашей кампании. Используйте их в качестве отправной точки для ваших собственных идей.

Изгой или посол?

Рассмотрите, как родная культура персонажа–монстра относится к нему. Персонаж – изгой, шпион, посол, или что-то еще? Поговорите с игроком, чтобы определить, как персонаж пришел к тому чтобы стать приключенцем.

Привязанности персонажа – хорошая отправная точка для рассмотрения этого вопроса. Как привязанность сподвигла персонажа на приключение? Особенности персонажа, его слабости и идеалы также могут также играть роль в придумывании его истории.

Друзья или враги?

Придумайте, что особенное связывает персонажа с другими членами отряда. Орочий колдун мог бы быть заклятым врагом следопыта–дварфа, но эти двое вынуждены сотрудничать, чтобы победить общего противника. Возможно, кобольд–чародей был фамилльяром тифлинга–волшебника, и был превращен разозлившимся архимагом в отместку за мелкое оскорбление. Паладин–хобгоблин, возможно, был человеком, но однажды перешел дорогу злой ведьме и был проклят, получив ужасный облик. Креативная связь между персонажем–монстром и остальными членами отряда помогает сделать компанию незабываемой.

Таблица «Происхождение монстра» предлагает несколько идей для персонажа–монстра, добавляемого в кампанию.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ МОНСТРА

к8	Происхождение
1	Вы – шпион, посланный, чтобы уничтожить ваших врагов изнутри.
2	Вы – жертва проклятия или заклинания превращения.
3	Вы были воспитаны людьми, эльфами, или дварфами и приняли их культуру.
4	В юном возрасте вы приняли религию людей, и теперь искренне ей служите.
5	Вы получили божественное видение, которое направило вас на этот путь, и иногда вы получаете новые видения, которые вас направляют.
6	Ваш заклятый враг – союзник вашего народа, это вынудило вас оставить ваше племя ради мести.
7	Злая сущность развратила общество вашего народа.
8	Травма или необычное событие привели к полной потере памяти о своем прошлом, но иногда к Вам приходят обрывки памяти.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Здесь даны игровые особенности рас монстров. Обратитесь к главе 1 для ознакомления с заметками об их культуре и отыгрыше. Некоторые из этих рас более или менее сильны, чем обычные расы D&D – дополнительная причина использовать в кампании расы монстров с осторожностью.

ОСОБЕННОСТИ БАГБИРОВ

Ваш персонаж-багбир обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Багбиры достигают зрелости к 16 годам, и живут до 80 лет.

Мировоззрение. Багбиры ведут суровую жизнь, которая требует от каждого из них оставаться самодостаточным и независимым, даже за счет своих собратьев. Они склонны быть хаотично злыми.

Размер. Багбиры ростом от 6 до 8 футов и весят от 250 до 350 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Длинные конечности. Когда вы совершаете рукопашную атаку в свой ход, Ваша досягаемость для нее на 5 футов больше, чем обычно.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше, когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Скрытность. Вы владеете навыком Скрытность. Внезапное нападение. Если вы застали врасплох существо и попали по нему атакой в свой первый ход в битве, атака наносит ей 2д6 дополнительного урона. Вы можете использовать это свойство только раз в битву.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

ОСОБЕННОСТИ ГОБЛИНОВ

Ваш персонаж-гoblin обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Гоблины достигают зрелости к 8 годам, и живут до 60 лет.

Мировоззрение. Гоблины обычно нейтрально злые, поскольку они заботятся только о собственных потребностях. Некоторые гоблины могут склоняться к добру или нейтральности, но это редкость.

Размер. Рост Гоблинов между 3 и 4 футами, а вес от 40 до 80 фунтов. Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Разъяренная мелкота. Когда вы наносите существу урон атакой или заклинанием, и размер существа больше чем ваш, вы можете этой атакой или заклинанием нанести существу дополнительный урон, равный вашему уровню. Используя это свойство, Вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Шустрый побег. Вы можете использовать действие Отход или Засада в качестве бонусного действия в каждый ваш ход.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

ОСОБЕННОСТИ КОБОЛЬДОВ

Ваш персонаж-кобольд обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2.

Возраст. Кобольды достигают зрелости к 6 годам и могут дожить до 120 лет, но редко это делают.

Мировоззрение. Кобольды по своему существу эгоистичны, что делает их склонными ко злу, но их опора на силу их групп делает их склонными к законному мировоззрению.

Размер. Рост кобольдов между 2 и 3 футами, а вес от 25 до 35 фунтов. Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Склонись, съѣдься и умоляй. Как действие в свой ход, вы можете жалобно съѣдиться и взмолить о пощаде, чтобы отвлечь соседних противников. До конца вашего следующего хода, ваши союзники получают преимущество на броски атаки против врагов, находящихся в пределах 10 футов от вас, которые могут вас видеть. Используя это свойство, Вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Тактика стаи. Вы имеете преимущество при бросках атаки против существа, если по крайней мере один из Ваших союзников в пределах 5 футов от этого существа, и союзник не недееспособен.

Чувствительность к солнечному свету. Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языках.

ОСОБЕННОСТИ ОРКОВ

Ваш персонаж-орк обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, и значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Орки достигают зрелости к 12 годам, и живут до 50 лет.

Мировоззрение. Орки — злобные налетчики, которые полагают, что мир должен принадлежать им. Также они уважают силу больше всего остального и полагают, что сильные должны издеваться над слабыми, чтобы гарантировать, что слабость не распространится как болезнь. Они обычно хаотично злые.

Размер. Орки обычно больше 6 футов в высоту и весят от 230 до 280 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Агрессивный. В качестве бонусного действия вы можете совершить перемещение со своей полной скоростью к выбранному вами врагу, которого вы можете видеть или слышать. Вы должны закончить это перемещение ближе к врагу, чем начинали.

Чутьё дикаря. Вы получаете владение двумя из следующих навыков по своему выбору: Восприятие, Выживание, Запугивание, Медицина, Природа, Проницательность и Уход за животными.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках.



ОСОБЕННОСТИ ХОБГОБЛИНОВ

Ваш персонаж-хобгоблин обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Возраст. Хобгоблины взрослеют с той же скоростью, что и люди, и имеют примерно такую же продолжительность жизни.

Мировоззрение. Общество хобгоблинов основано на соблюдении жесткого, сурового кодекса. Как таковые, они склоняются к законно злomu мировоззрению.

Размер. Хобгоблины ростом от 5 до 6 футов и весят от 150 до 200 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Боевая подготовка. Вы владеете навыком обращения с двумя воинскими оружиями на ваш выбор и легкой броней.

Сохранить лицо. Хобгоблины стараются не показывать слабость перед своими союзниками, из страха потерять свой статус. Если Вы провалили бросок атаки, проверку способности или спасбросок, вы можете получить бонус к броску, равный числу союзников, которых Вы можете видеть в пределах 30 футов из Вас (максимальная премия +5). Воспользовавшись этим свойством, вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

ОСОБЕННОСТИ ЧИСТОКРОВНЫХ ЮАНЬ-ТИ

Ваш персонаж – чистокровный юань-ти – для краткости называемый просто чистокровным – обладает следующими особенностями.

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

Возраст. Чистокровные взрослеют как люди, и имеют такую же продолжительность жизни.

Мировоззрение. Чистокровные лишены эмоции и рассматривают других как инструменты для манипулирования. Их мало заботят законность или хаос, они обычно нейтрально злые.

Размер. Чистокровные по росту и телосложению схожи с людьми. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Врожденная магия. Вы знаете заговор ядовитые брызги. Вы можете накладывать дружбу с животными неограниченное количество раз используя это свойство, но только на змей. При достижении 3 уровня, вы также можете накладывать внушение используя это свойство. Наложив его таким образом, вы не можете сделать это ещё раз до завершения продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Сопротивление магии. Вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к яду. У вас иммунитет к урону ядом и состоянию «отравлен».

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Драконьем и языке Бездны.

РОСТ И ВЕС

Вы можете случайным образом определить рост и вес персонажа, используя таблицу. Бросок по колонке «модификатор роста» определяет количество дюймов, которое необходимо прибавить к базовому росту персонажа, выраженному в футах и дюймах. Это же число, умноженное на результат броска костей из колонки «модификатор веса», определяет количество фунтов, которые необходимо прибавить к базовому весу персонажа.

Раса	Базовый Рост	Базовый Вес	Мод-ор Роста	Мод-ор Веса
Аасимар	4'8"	110 фн.	+2d10	x (2d4) фн.
Багбир	6'0"	200 фн.	+2d12	x (2d6) фн.
Гоблин	3'5"	35 фн.	+2d4	x 1 фн.
Голиаф	6'2"	200 фн.	+2d10	x (2d6) фн.
Кенку	4'4"	50 фн.	+2d8	x (1d6) фн.
Кобольд	2'1"	25 фн.	+2d4	x 1 фн.
Людоящер	4'9"	120 фн.	+2d10	x (2d6) фн.
Орк	5'4"	175 фн.	+2d8	x (2d6) фн.
Табакси	4'10"	90 фн.	+2d10	x (2d4) фн.
Тритон	4'6"	90 фн.	+2d10	x (2d4) фн.
Фирболг	6'2"	175 фн.	+2d12	x (2d6) фн.
Хобгоблин	4'8"	110 фн.	+2d10	x (2d4) фн.
Юань-ти	4'8"	110 фн.	+2d10	x (2d4) фн.

ГЛАВА 3: БЕСТИАРИЙ



В ЭТОМ БЕСТИАРИИ ВЫ НАЙДЕТЕ игровые параметры и описание почти сотни монстров, которых можно использовать в любой кампании по D&D. Многие из приведенных здесь монстров, такие, как моркот и фрогемот, существовали с самых ранних редакций игры. Иные, такие как

бандерхобб и варгуля, появились позже, но не менее любимы. Некоторые из новых существ, включенных в книгу, – варианты монстров, описанных в Главе 1.

Эта глава является продолжением *Бестиария* и материал в ней представлен схожим образом. Если вы не знакомы с форматом блока характеристик («стат-блока»), почитайте введение в *Бестиарии*, прежде чем читать далее данную главу. Там объясняется терминология и приводится информация по различным особенностям монстров, которая не дублируется здесь.

Как и в случае с мострами в *Бестиарии*, мы попытались ухватить сущность каждого монстра и сфокусироваться на тех чертах, которые делают его уникальным или сподвигают Мастера использовать монстра в игре. С приведенными монстрами вы можете поступать по своему усмотрению и изменять их описания в соответствии с нуждами вашей игры. Ничего из того, что здесь написано, не должно ограничивать вашу креативность.

Существа в этом *Бестиарии* приведены в алфавитном порядке. Некоторые сгруппированы под общим заголовком, например секция «Орки» содержит параметры разных видов орков, включая танарруков (демонических орков). Сразу после этой главы приведены два приложения, которые содержат дополнительные стат-блоки. Приложение А содержит несколько зверей, для которых не требуется самостоятельных статей. Приложение В содержит типовых неигровых персонажей (НИП), чьи параметры можно изменить для соответствия вашей кампании.

Эта глава и Приложения А и В предназначены для использования вместе с остальной частью книги. Приложение С содержит списки существ, отсортированные по типу, опасности и среде обитания. Эти списки помогут вам быстро отыскать монстров, подходящих к вашему приключению или кампании. Если вы ищете способы использования вариантных бехолдеров, гигантов, гномов, гоблиноидов, карг, кобольдов, свежевателей разума, орков и юань-ти, описанных в этой главе, сведения и карты в Главе 1 могут подать идеи для этого. Точно так же расовые черты в Главе 2 могут быть применены к параметрам в Приложении В, чтобы создать таких запоминающихся НИП, как голиаф-чемпион, кенку мастер-вор, и бард табаки.



БАНДЕРХОББ

Бандерхобб – гибрид тени и плоти. Благодаря темной магии эти ингредиенты обретают форму огромной мерзкой человекоподобной двуногой жабы. В этой форме бандерхоббы временно служат своему создателю в качестве головореза, вора и похитителя.

Рожденный каргами. В ранние дни мировой истории ковен ночных карг придумал ритуал, создавший первого бандерхобба. Карга, знающая ритуал, может научить ему за подходящую цену. Некоторые другие темные феи и могущественные изверги также знают этот процесс, как и несколько смертных магов. Инструкции могут также быть найдены в книге, посвященной извращенному волшебству.

Бесшумные и смертоносные. Когда ритуал создания бандерхобба завершен, плоть, дух и тень соединяются в существо размером с огра. Только что сформировавшийся монстр имеет длинные и тонкие конечности, в которых скрывается огромная сила. В его широкой пасти длинный язык и ряд клыков, которые бандерхобб использует, чтобы схватить и проглотить существо или предмет, который он собирает украсть. Несмотря на размеры, бандерхобб производит мало шума, перемещаясь подобно тени, из которой он состоит. Бандерхобб не может говорить, но понимает приказы, данные ему создателем и общается с сородичами при помощи телепатии.

Агенты зла. Во время своего недолгого существования бандерхоббы пытаются выполнять то, ради чего были рождены. Он доводит свою миссию до конца не беспокоясь о вреде, который он приносит или которому сам подвергнется. Его единственное желание — служить и добиться успеха. Бандерхобб, которому поручено разыскать цель, становится особенно эффективен, если ему предоставить локон волос, личную вещь или другой объект, связанный с разыскиваемым. Владение такой вещью позволяет ему ощущать местоположение существа на расстоянии вплоть до мили.

Бандерхобб выполняет свои обязанности до тех пор, пока не исчезнет. Когда это произойдет, обычно спустя несколько дней после рождения, он оставляет после себя только мазутоподобную жижу и обрывки теней. Легенды рассказывают о темной башне в Царстве теней, где тени иногда вновь сформировываются в бндерхобба, который начинает бродить вокруг.

БАНДЕРХОББ [BANDERHOBB]

Большое чудовище, нейтрально злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8(-1)

Навыки Атлетика +8, Скрытность +7

Иммунитет к состояниям очарован, испуган

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает Общий и языки своего создателя, но не говорит

Опасность 5 (1,800 опыта)

Резонансная связь. Если у бандерхобба среди имущества есть хотя-бы крошечный кусочек существа или предмета, например клочок волос или щепка дерева, он знает наиболее прямой путь к этому существу или предмету, если те находятся в пределах 1 мили от бандерхобба.

Скрытность в тени. Находясь в тусклом освещении или во тьме, бандерхобб может совершить действие Засада бонусным действием.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 22 (5к6 + 5) и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15) если размер существа Большой или меньше. Пока действие хватки на цели не закончится, она будет обездвижена, и бандерхобб сможет использовать свою атаку укуса или атаку язык на другое существо.

Язык. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* некротический урон 10 (3к6) и цель должна пройти спасбросок Силы Сл 15. В случае провала цель притягивается в пространство в пределах 5 футов от бандерхобба, и в этом случае он сможет воспользоваться бонусным действием, чтобы совершить против этой цели атаку укуса.

Проглатывание. Бандерхобб совершает атаку укуса против схваченного существа Среднего или менее размера. Если атака успешна, существо проглатывается им, и хватка оканчивается. Проглоченное существо ослеплено и обездвижено, получает полное укрытие от атак и прочих эффектов вне бандерхобба, а также получает некротический урон 10 (3к6) в начале каждого хода бандерхобба. Существо, хиты которого таким образом опускаются до 0, перестает получать некротический урон и становится стабилизированным.

Бандерхобб может проглотить, одновременно, не более одного существа. Пока бандерхобб не находится в состоянии недееспособности, он может изрыгнуть существо в любой момент (действия не требуется) в пространство в пределах 5 футов от себя. Если бандерхобб умирает, он изрыгает существо вышеописанным образом.

Шаг тени. Бандерхобб магически телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть и находящееся в тусклом освещении или в темноте. Перед телепортацией или после нее, он может совершить атаку язык или укуса.



БАРГЕСТ

Давным давно Маглубиет, владыка богов гоблиноидов, заключил сделку с Генералом Геенны в обмен на помощь. Генерал предоставил тому юголотов, которые погибли, выполняя приказ бога гоблинов. Но когда пришло время платить по сделке, Маглубиет отступился от своего слова. В качестве мести Генерал Геенны создал поглощающих души баргестов, чтобы те поедали души гоблиноидов и лишили Маглубиета войск в посмертии.

Поглотители Душ. Баргест рождается у родителей гоблинов, как и любое обычное потомство. Существо появляется в форме гоблина, а потом развивает в себе способность принимать настоящую форму: превращаться в большого, демонического пса.

Задачей каждого баргеста, заложенной в него Генералом Геенны, является поглощение семнадцати душ гоблиноидов путем съедения тел тех, кого он убил. Души, поглощенные таким образом не могут присоединиться к силам Маглубийета в Ахероне. Почему семнадцать? Потому что Маглубийет нарушил всего семнадцать клятв в контракте с Генералом.

Баргест желает дожидаться того дня, когда он завершит миссию, вернется в Геенну, и будет служить Генералу напрямую в его легионах юголотов, но он не убивает гоблиноидов без разбора. Поглощая души лидеров гоблинов и сильных личностей, в отличие от простых гоблинов, баргест получит более высокий статус в посмертии. Баргесты обычно держат свою истинную натуру в тайне, охотясь на одного или двух гоблинов при возможности, пока не достигают взрослого возраста и не становятся достаточно сильными, чтобы искать добычу посерьезнее. Когда гоблины обнаруживают, что среди них завелся баргест, то начинают пресмыкаться и подчиняться, и каждый член племени стремится доказать баргесту, что он недостойн быть поглощенным.

Изгоняющий огонь. Баргест избегает контактов с большими открытыми огнями. Любой костер, который больше его тела, действует как портал в Геенну и изгоняет изверга на этот план, где его скорее всего убьют или сделают рабом юголотов за провал.

ПОЖИРАНИЕ ДУШ

Баргест может сожрать тело гуманоида, которого он убил, и который мертв менее 10 минут, и тем самым поглощая его плоть и душу. Пиршество длится по крайней мере 1 минуту и оно уничтожает тело жертвы. Душа жертвы заперта в баргесте на 24 часа, после чего она переваривается. Если баргеста убить до того как душа переварится, то душа отпускается.

Когда душа гуманоида заперта в баргесте, любая форма воскрешения имеет шанс только 50 процентов на то, чтобы оживить цель, освобождая душу из баргеста при успехе. Однако, после того как душа существа была переварена, никакая смертная магия не может вернуть гуманоида к жизни.

БРАГЕСТ [BARGHEST]

Большой исчадие (перевертыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 60 фт. (30 фт. в облике гоблина)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Запугивание +4, Восприятие +5, Скрытность +4

Спротивление урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства слепое зрение 60 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Общий, Гоблинский, Инфернальный, телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1,100 опыта)

Перевертыш. Баргест может использовать свое действие, чтобы превратиться в Маленького гоблина или обратно в свою истинную форму. За исключением размера и скорости, его характеристики одинаковы в каждой форме. Любое его снаряжение не трансформируется вместе с ним. В случае смерти баргест принимает свою истинную форму.

Изгоняемый огнем. Когда баргест начинает свой ход будучи объятым пламенем, высота или ширина которого составляет хотя бы 20 футов, он должен успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 15, и в случае провала будет немедленно изгнан в Геену. Вспышки огня с мгновенной длительностью (такие как дыхание дракона или заклинание *огненный шар* [fireball]) не провоцируют возникновение этого эффекта на баргесте.

Тонкий нюх. Баргест совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающемся на обоняние.

Врожденное колдовство. Способность к заклинаниям баргеста основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Баргест может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *левитация* [levitate], *малая иллюзия* [minor illusion], *бесследное передвижение* [pass without trace]
 1/день: *очарование личности* [charm person], *переносящая дверь* [dimension door], *внушение* [suggestion]

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 13 (2к8 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к8 + 4).



БЕХОЛДЕРЫ

Истинные бехолдеры – изоляционисты, которые презирают остальных существ своего вида, но их сны могут создать множества меньших бехолдеро-подобных существ, некоторые из них описаны здесь.

ГАУТ

Гаут это голодное тираническое бехолдеро-подобное существо, которое поедает магию и старается собирать дань со всех слабее себя. Его тело около 4 футов в диаметре, с шестью глазными стебельками, центральным глазом (иногда окруженное множеством глаз поменьше) и четырьмя небольшими хватальными щупальцами около рта. Его цвет и текстура варьируется примерно так же как у истинного бехолдера.

Магический метаболизм. Гаут может питаться мясом, но предпочитает поддерживать себя силой, вытягиваемой из магических объектов. Если он не питался магией несколько недель, то его силой вырывает на домашний план, так что он постоянно ищет новые предметы для поедания. Гаут может нанимать существ на службу, чтобы те приносили ему предметы для пропитания.

Случайный призв. Когда ритуал призыва наблюдателя [spectator] проваливается, гаут может броситься через испорченное соединение, прибывая сразу же или несколько минут спустя. Он может представиться бехолдером невежественным существам в попытке запугать их или наблюдателем своему вызывателю, чтобы высосать магию из предметов, которые он должен охранять.

Младший тиран. Бехолдер обычно прогоняет или убивает любых гаутов, которые попадают на его территорию, но он может решить взять их в рабство и использовать как лейтенантов. Гаунты менее ксенофобны чем бехолдеры, так что они могут формировать маленькие кластеры и работать вместе, хотя они так же могут полностью игнорировать друг друга.

ГАУТ [GAUTH]

Средняя аберрация, законно злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., полёт 20 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +5, Хар +4

Навыки Восприятие +5

Иммунитет к состоянию Сбитый с ног / Лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Глубинная речь, Подземный

Опасность 6 (2,300 опыта)

Ошеломляющий взгляд. Когда существо, которое может видеть центральный глаз Гаута, начинает свой ход в 30фт. от него, Гаут может заставить существо пройти спасбросок Мудрости Сл 14, если Гаут не недееспособен и может видеть существо. При провале существо ошеломлено до начала своего следующего хода.

Если не застану врасплох, существо может отвести взгляд в начале своего хода, чтобы избежать спасброска. В таком случае оно не может видеть Гаута до начала своего следующего хода, когда оно снова может выбрать отвод взгляда. Если существо смотрит на Гаута до начала своего следующего хода, оно должно немедленно пройти спасбросок.

Предсмертная боль. Когда Гаут умирает, магическая энергия в нем взрывается, и каждое существо на расстоянии до 10фт. от него должно пройти спасбросок Ловкости Сл 14, получая 13 (3к8) урона силовым полем при провале, или половину урона при успешном спасброске.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к8) колющих повреждений.

Лучи из глаза. Гаут выстреливает тремя случайными из следующих магических лучей из глаза (перебрасывайте повторы), выбирая от одной до трех целей, которые он может видеть не далее 120 футов от него:

1. **Антимагический луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе один из его магических предметов теряет все свои магические свойства до начала следующего хода Гаута. Если предмет заряжаемый, он также теряет 1к4 зарядов. Предмет определяется случайным образом, одноразовые предметы, вроде зелий и свитков, игнорируются.

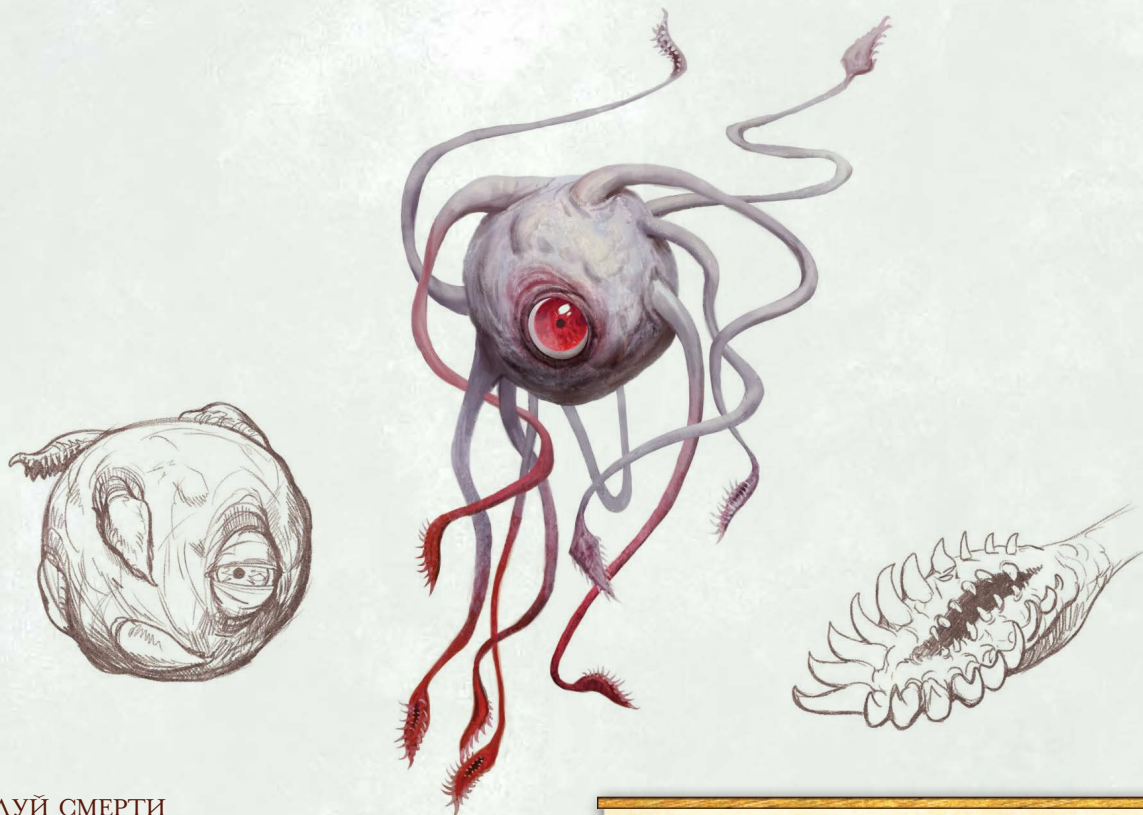
2. **Ослабляющий луч.** Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 14, получая 18 (4к8) некротического урона при провале, или половину урона при успешном спасброске.

3. **Толкающий луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе сдвигается на 15 фт. в направлении, противоположном Гауту, также скорость существа уменьшается вдвое до начала следующего хода Гаута.

4. **Огненный луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, или получить 22 (4к10) урона огнем.

5. **Парализующий луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе она парализована на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок к конце каждого своего следующего хода, оканчивая паралич при успехе.

6. **Усыпляющий луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе она засыпает и пребывает в бессознательном состоянии в течение 1 минуты. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием будит его. Этот луч не оказывает воздействия на конструктов и нежить.



ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ

Поцелуй смерти – это младший бехолдер, который может появиться во время того, как бехолдеру снится яркий кошмар о потере крови. Вместо магических лучей из глаз у него десять длинных щупалец, на конце каждого рот полный зубов. По цвету и форме он похож на бехолдера, который вызвал его существование во сне, но оттенки более блеклые.

Кровопищца. Поцелуй смерти живет только за счет поглощения крови, которую использует для создания электрической энергии в своем теле. У него паранойя о смерти от голода и он одержимо осушает даже маленьких существ, таких как крысы, пытаясь отодвинуть такую судьбу как можно дальше. После осушения добычи он отдаёт тело падальщикам. Поцелуй смерти предпочитает охотиться в одиночку. Если он встречает другого поцелуя смерти, то они могут сразиться, разбежаться или объединиться в зависимости от состояния здоровья и гордости. Под землей он использует щупальца как зонды, прощупывая и оценивая окружающую среду во всех направлениях. На поверхности, при охоте, он обычно притягивает щупальца к себе, а потом бросается и растягивает их на всю длину, заставляя врагов врасплох.

Ложный тиран. В плохом освещении и при вытянутых щупальцах, поцелуй смерти часто путают с истинным бехолдером. Он может умышленно представляться бехолдером невежественным существам, но такое поведение редко, так как он обычно сосредоточен на охоте и ему не хватает самомнения и паранойи истинного бехолдера. Он может говорить сквозь любую из глоток щупалец, его голос звучит гнусаво и пискляво. Истинному бехолдеру нечего опасаться поцелуя смерти, так как он может легко убить или подчинить его задолго до того как тот подберется на дистанцию ближнего боя. Таким образом в целях самосохранения поцелуй смерти обычно подчиняется правлению бехолдера, которого встречает, хотя может попытаться сбежать если хозяин чем-то занят.

Простая тактика. Поцелую смерти не хватает боевого мастерства и интеллекта бехолдера. Он может попытаться сделать неожиданный маневр для контроля своей жертвы (например взлететь, захватив

ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ [DEATH KISS]

Большая аберрация, нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 161 (17к10 + 68)

Скорость 0 фт., полёт 30 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12(+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +8, Мдр +5

Навыки Восприятие +5

Иммунитет к урону молния

Иммунитет к состояниям сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки глубинная речь, подземный

Опасность 10 (5,900 опыта)

Электрическая кровь. Существо в 5 футах от поцелуя смерти получает 5 (1к10) урона электричеством, если попадает по поцелую смерти рукопашной атакой, которая наносит колющий или режущий урон.

Действия

Мультиатака. Поцелуй смерти совершает три атаки щупальцами. Каждая из них может быть заменена Высасыванием Крови, на каждую замену должно быть по схваченному щупальцами существу.

Удар щупальцем. *Рукопашная атака оружием:* +8 к броску атаки, досягаемость 20фт., одна цель. При попадании: 14 (3к6 + 4) колющего урона, и существо схвачено (Сл 14 высвобождения), если оно Огромное или меньше. До окончания захвата цель опутана, и Поцелуй Смерти не может использовать это щупальце для атаки другого существа. У Поцелуя Смерти десять щупалец.

Высасывание крови. Одно существо схваченное щупальцем Поцелуя Смерти должно пройти спасбросок Телосложения Сл 16. При провале существо получает 22 (4к10) урона электричеством, и Поцелуй Смерти восстанавливает количество хитов, равное половине от нанесенного урона.

В Зияющем Портале я повстречал волшебницу, у которой был питомец — крошечный бехолдер. Она называла его Глазун. Когда я подобрался поближе, чтобы его потрогать, то существо ударило меня своим лучом из глаз и я ударился о стену с такой силой, что чуть не пролил свой эль.

— Воло

кого-то), но в большинстве случаев он прикрепляет одно или несколько щупалец к существу и высасывает кровь пока добыча не теряет сознание. Если он находится в позиции силы и оппонент не представляет угрозы, он может играть с едой, медленно сжимая и высасывая жизнь из существа.

СМОТЯЩИЙ

Смотрящий — это крошечное проявление снов бехолдеров. Он напоминает бехолдера, который вызвал его существование, но его тело всего 8 дюймов в ширину и имеет только четыре глазных стебелька. Он следует за создателем как преданная агрессивная собачонка и иногда небольшие своры этих существ патрулируют логово своего хозяина, убивают вредителей и достают одиноких существ.

Неприятный питомец. Смотрящий не может говорить ни на одном языке, но могут примерно мимикрировать слова и предложения писклявой пародией. Бехолдеры считают смотрящих забавными и терпят их присутствие как испорченных питомцев. Смотрящего не может приручить никто кроме его создателя, за исключением использования магии или связывания с заклинателем (смотри врезку). Некоторые бехолдеры с волшебниками-приспешниками настаивают, чтобы волшебник взял смотрящего в качестве фамильяра, потому что могут видеть глазами этих существ.

Агрессивный поедатель вредителей. Дикий смотрящий (живущий отдельно от бехолдера) является территориальным существом, ест жуков и маленьких животных и известно, что любит играть с едой. Одинокий смотрящий избегает драк со Средними или еще более крупными существами, но их свора может позариться и на большую добычу. Смотрящий может следовать за гуманоидом на своей территории, шумно подражая их речи и в общем ведя себя неприятно, но сбегает, если на него нападает кто-то, кого он не может убить.

ВАРИАНТ: ФАМИЛЬЯР-СМОТЯЩИЙ

Заклинатели, заинтересованные в необычных фамильярах, обнаруживают, что смотрящие готовы служить кому-то с магической силой, особенно тому, кто любит издеваться и измываться над другими. Смотрящий ведет себя агрессивно по отношению к существам меньше себя и старается иногда нападать на домашних питомцев, животных на ферме или даже детей в городе, если только хозяин не очень строг. Смотрящий, служащий фамильяром, имеет следующую черту.

Фамильяр. Смотрящий может служить другим существам фамильяром, формируя телепатическую связь со своим хозяином, при условии, что хозяин — заклинатель не ниже 3 уровня. Пока двое связаны, хозяин может почувствовать то, что чувствует смотрящий, если они находятся не далее 1 мили друг от друга. Если хозяин причиняет ему физический вред, то смотрящий перестает служить фамильяром, прерывая телепатическую связь.



СМОТЯЩИЙ [GAZER]

Крошотная аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 13 (3к4 + 6)

Скорость 0 фт., полёт 30 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Спасброски Мдр +2

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям Сбитый с ног / Лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием Смотрящий может двигаться на количество футов равное его скорости в направлении видимого им враждебного существа.

Мимикрия. Смотрящий может подражать звукам речи, которую когда-либо слышал, на любом языке. Существо, которое слышит эти звуки, может определить, что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательности) Сл 10.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющих повреждений.

Лучи из глаз. Смотрящий выстреливает двумя случайными магическими лучами из глаза (перебрасывайте повторы), выбирая одну или две цели не далее 60 футов от себя, которые может видеть:

1. *Измуряющий луч.* Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать очарованным до начала следующего хода смотрящий. Пока цель очарована таким образом, ее скорость уменьшена вдвое, и она получает помеху на броски на попадание.

2. *Луч страха.* Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать испуганной до начала следующего хода смотрящего.

3. *Морозный луч.* Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 или получить 10 (3к6) урона холодом.

4. *Телекинетический луч.* Если цель является Средним существом или меньше, то она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 12 или сдвинется на 30 футов по прямой от смотрящего. Если цель — объект весом менее 10 фунтов, который ни на ком не надет и его никто не несет, то смотрящий может сдвинуть его на 30 футов в любом направлении. Смотрящий также может управлять объектами таким лучом, например пользоваться простым инструментом или открыть контейнер.



БОГГА

Богглы – это маленькие буки из сказок. Они проживают на опушках Страны Фей и их можно найти на Материальном Планае, где они прячутся под кроватями и в кладовках, выжидая, чтобы напугать и утратить народ своим озорством.

Боггл рождается из чувства одиночества, материализующегося в месте, где Страна Фей касается мира поблизости от разумного существа, которое чувствует себя изолированным и брошенным. Например, брошенный ребенок может непреднамеренно призвать боггла и считать его своим воображаемым другом. Боггл может появиться на чердаке дома одинокого вдовца или в пещере отшельника.

Докучливые негодники. Богглы затевают мелкие розыгрыши для собственного развлечения, проводя время досажая своим хозяевам. Боггл может побить посуду, спрятать инструменты, издавать звуки пугающие коров и портящие молоко или прятать ребенка на чердаке. Хотя проделки богглов могут причинять беспокойство или непреднамеренный вред, обычно их целью является баловство, а не разрушение. Если ему что-то будет угрожать, боггл скорее сбежит, чем начнет драку.

Масляные выделения. Боггл выделяет масло из пор и может сделать его скользким или липким. Масло высыхает и исчезает час спустя.

Искаряющееся пространство. Боггл может создать магические проходы для перемещения на короткие расстояния или для воровства вещей, которые по-другому для него недоступны. Чтобы создать такой проход в пространстве, боггл должен находиться рядом с чем-то, имеющим раму, таким как окно или дверь, пространство между прутьями клетки или пространство между кроватью и полом. Проход невидим и исчезает через несколько секунд – этого достаточно богглу для прохода, воровства или нападения через него.

Ненадежные союзники. Богглы могут стать верными слугами хозяина с сильной волей, а злобные существа, такие как фоморы или карги иногда укрывают богглов в своих логовах. Чернокнижники, которые заключают пакт с архифеей могут так же командовать богглами, а харизматические индивиды, которые делают правильные предложения, заключают временные союзы с этими маленькими шутниками. Скучающий боггл всегда найдет чем себя развлечь.

БОГГА [BOGGLE]

Маленький фей, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3, Ловкость рук +6, Скрытность +6

Спротивление урону огонь

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Сильван

Опасность 1/8 (25 опыта)

Масло боггла. Боггл выделяет негорючее масло из своих пор. Боггл выбирает скользкое оно или липкое и может менять консистенцию масла на своей коже с одной на другую бонусным действием.

Скользкое масло. Покрывшись скользким маслом боггл получает преимущество на проверки Ловкости (Акробатика) при попытке выбраться из пут, протиснуться в узкое место и освободиться от захвата.

Липкое Масло. Покрывшись липким маслом боггл получает преимущество на проверки Силы (Атлетика), сделанные при захвате и любой проверке способности, сделанной для удержания другого существа, объекта или поверхности. Боггл так же может карабкаться по сложным поверхностям, включая передвижение вниз головой по потолку, без проверок способностей.

Пространственный разлом. Бонусным действием боггл может создать невидимый и не движущийся проход в отверстии или рамке, которую может видеть в 5 футах от себя, если это пространство не более 10 футов по любой стороне. Пространственный разлом связывает это место и любое другое не далее 30 футов от боггла, которое он может увидеть или может конкретизировать расстояние и направление (например, «30 футов строго вверх»). Находясь рядом с разломом, боггл может видеть сквозь него и считается стоящим рядом с местом назначения, а все что боггл перемещает через разлом (включая части своего тела) появляется в точке назначения. Разломом может пользоваться только боггл, и он существует до конца следующего хода боггла.

Сверхъестественный нюх. Боггл имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на запахе.

Действия

Тумак. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к6 - 1) дробящего урона.

Лужа. Боггл создает лужу масла, которое или скользкое или липкое (по выбору боггла). Лужа 1 дюйм в глубину и покрывает землю в месте нахождения боггла. Лужа является трудно проходимой местностью для всех существ, кроме богглов, и существует 1 час. Если масло скользкое, то любое существо, входящее в область лужи или начинающее свой ход в ней, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 или упасть на землю.

Если масло липкое, то любое существо, входящее в область лужи или начинающее свой ход в ней, должно пройти спасбросок Силы Сл 11 или стать захваченным. В свой ход существо может потратить действие и попытаться освободить себя от липкой лужи, закончив этот эффект и передвинувшись в ближайшее незанятое место при успешной проверке Силы Сл 11.



БОДАК

Бодак – это неживые останки того, кто почитал Оркуса. Лишенный жизни и души, он существует только для того, чтобы нести смерть.

Отмеченный Оркусом. Поклоняющийся Оркусу может принести ритуальные клятвы и вырезать символ лорда демонов на груди над сердцем. Сила Оркуса свежует тело, разум и душу, оставляя лишь разумную оболочку, которая засасывает в себя всю жизненную энергию вокруг. Большинство бодаков появляются именно так, а потом отправляются нести смерть во имя Оркуса.

Оркус создал первых бодаков в Бездне из семерых фанатиков, которых называют Иерофантами Истребления. Эти существа, могучие как балоры, имеют свободу воли, но служат Принцу Нежизни напрямую. Любой из этих бодаков может обратить смертного в бодака взглядом. Как и каждый Иерофант Истребления, каждый бодак носит метку Оркуса как рану на груди – пустоту, там, где у смертного гуманоида находится сердце.

Оркус может узнать все, что бодак видит или слышит. Если он делает это, то может говорить через бодака для обращения к врагам и последователям напрямую. Бодаки являются продолжением воли Оркуса вне Бездны, служат целям принца демонов и другим его миньонам.

Грешные обрывки. Бодак сохраняет туманные воспоминания о своей прошлой жизни. Он ищет и бывших союзников и врагов, чтобы уничтожить их, так как его извращенная душа желает уничтожить все, что связано с его прошлой жизнью. Миньоны Оркуса являются исключением из этого желания; бодак считает их родственными душами и не обрушивает на них свой гнев. Любой, кто знал его до превраще-

ния в бодака, может узнать манеры или другие едва уловимые черты его прошлой личности.

Даже природа презирает бодаков. Солнце сжигает их разлагающуюся плоть. Взгляд существа разрушает жизнь. Любой, кого бодак убивает своим взглядом, увядает, а лицо замирает маской ужаса. Само присутствие чудовища так противоестественно, что душа замирает. Животные, не приученные к войне, инстинктивно сбегают прямо перед появлением бодака.

Опустошенная душа. Душа существа, которое стало бодаком, так повреждена, что не подходит для большинства форм магического воскрешения. Только заклинание *желание* [wish] или схожая магия может вернуть бодака к его прошлой жизни.

Природа нежити. Бодаку не нужен воздух, пища, питье или сон.

БОДАК [ВОДАК]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6

Сопrotивление урону холод, огонь, некротический; дробящий, колющий, и рубящий от не магических атак

Иммунитет к урону молния, яд

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, отравлен

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, язык, который знало при жизни

Опасность 6 (2,300 опыта)

Аура уничтожения. Бодак может активировать или дезактивировать эту способность бонусным действием. Будучи активной аура наносит 5 некротического урона любому существу, которое заканчивает свой ход не далее 30 футов от бодака. Нежить и изверги игнорируют этот эффект.

Взгляд смерти. Когда существо, видящее глаза бодака, начинает свой ход не далее 30 футов от него, бодак может заставить его пройти спасбросок Телосложения Сл 13, если бодак не недееспособен и может видеть существо. Если спасбросок провален на 5 очков и более, то хиты существа уменьшаются до 0, если существо не имеет иммунитета к состоянию испуган. В другом случае существо получает 16 (3к10) психического урона при провале.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести глаза и избежать спасброска в начале своего хода. Тогда оно получает помеху на броски на попадание по бодаку до начала своего следующего хода. Если же существо взглянет на бодака между этим, то оно тут же делает спасбросок.

Сверхчувствительность к солнечному свету. Бодак получает 5 лучевого урона если начинает свой ход на солнечном свете. Будучи на солнечном свете бодак получает помеху на спасброски и проверки способностей.

Действия

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящих повреждений плюс 9 (2к8) некротических повреждений.

Иссушающий взгляд. Одно существо, которое бодак может видеть не далее 60 футов от себя, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13, и получить 22 (4к10) некротического урона при провале или половину при успехе.

ДО ТЕХ ПОР ПОКА МЫ НЕ УВИДЕЛИ КАК ГОЛОВА КОРОЛЯ, ОТОРВАВШИСЬ ОТ ЕГО ПЛЕЧ, НЕ ВЗЛЕТЕЛА НАД ФОНТАНОМ КРОВИ, ЗАТЕМ ЧТОБЫ ВГРЫЗТЬСЯ В СВОИ СОБСТВЕННЫЕ, ПАДАЮЩИЕ НА ПОЛ ИЗ БРЮХА, ПОТРОХА — ДО ТЕХ ПОР МЫ НЕ ВИДЕЛИ В ЖИЗНИ НИЧЕГО! И ЕСЛИ ВАМ ВСЕ ЕЩЕ ХОЧЕТСЯ ПОЖИТЬ, НАМ СЛЕДУЕТ ПРЕКРАТИТЬ ГЛАЗЕТЬ И БЕЖАТЬ!

— ЭЛЬМИНСТЕР



ВАРГУЛЬЯ

Визжащая, порхающая и отвратная на вид, с телом в виде отделенной от туловища головы и крыльями как у летучей мыши на месте ушей, варгулья вылетает из Бездны на другие планы существования, например, Карцеры, где становится угрозой. Каждая варгулья разносит болезнь, которая производит новых варгулий. Стая летящих варгулий — верный признак скорого распространения чумы зла и хаоса.

Неприятности из Бездны. Рои варгулий порхают по небу и в пещерах Бездны. Могущественные и умные демоны не обращают на них внимания, так как варгульи не могут причинить им вреда.

Даже самые слабые демоны, такие, как мэйны или дретчи, опасаются варгулий только если те появляются в больших количествах. На Нижних Планах у варгулий редко бывает возможность съесть живую жертву помимо мелких вредителей. Чаще всего им приходится лакать ихор, остающийся после убийства одним демоном другого.

Мир ждет. Из-за своего инстинктивного голода и желания полакомиться живой добычей, варгульи стремятся покинуть Нижние Планы.

В редких случаях при вызове демона на другой план варгулья попадает туда тоже, прицепившись за демона как репейник.

Ужасное размножение. Свободно летающие по Материальному Плану варгульи — страшная угроза для всех существ, в особенности, для гуманоидов. Их ужасный визг может парализовать страхом других существ, и такие жертвы становятся беззащитными против проклятого поцелуя варгульи. Предосторожности, которые предпринимают смертные для контроля призванного демона, редко предусматривают наличие случайного пассажира на нем, так что варгулья может улететь свободно. Поцелуй варгульи заражает гуманоида адским проклятием. Если ему позволить подействовать, проклятье вызывает отвратительную трансформацию и проникновение духа Бездны в тело. За несколько часов на голове жертвы появляются демонические черты, например клыки, рога или щупальца. В то же время уши жертвы вырастают и преобразуются в нечто подобное крыльям летучей мыши. Наконец, голова жертвы отрывается от туловища, что сопровождается фонтаном крови, и становится новой варгульей, которая при этом может сразу же начать жадно питаться жизненными соками собственного бывшего тела. Солнечный свет или яркое освещение может замедлить эту трансформацию, так что варгульи инстинктивно сторонятся яркого света.

ВАРГУЛЬЯ [VARGOUILLE]

Крошечный исчадие, хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (3к4 + 6)

Скорость 5 фт., полёт 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Спротивление урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает языки Бездны, Инфернальный, и любые языки, которые знал до того как стать варгульей, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом.

Поцелуй. Варгулья целует одного недееспособного гуманоида в 5 футах от себя. Цель должна успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 12 или стать проклятой. Проклятая цель теряет 1 очко Харизмы каждый час, а ее голова принимает извращенные изменения. Проклятие не прогрессирует пока цель находится в области солнечного света или под действием заклинания *дневной свет [daylight]* и это время не учитывается. Когда Харизма проклятого существа становится равна 2, оно умирает и его голова отрывается от тела и становится новой варгульей. Если сотворить на цель *снятие проклятья [remove curse]*, *высшее восстановление [greater restoration]* или похожее заклинание до того, как трансформация завершится, то проклятие снимется. В таком случае отменяются изменения цели, сделанные проклятием.

Ошеломляющий визг. Варгулья визжит. Каждый гуманоид и зверь не далее 30 футов от варгульи и способный ее слышать должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать испуганным до конца следующего хода варгульи. Испуганные таким образом цели ошеломлены. Если спасбросок цели успешен или эффект для нее закончен, то цель получает иммунитет к Ошеломляющему Визгу всех варгулий на 1 час.

ВЕГЕПИГМЕИ

Вегепигмеи – грибные существа, живущие примитивными племенными сообществами, охотясь за пищей и распространяя споры, которыми они размножаются.

Примитивные растения. Вегепигмеи, также называемые плесневый народец или плесневики, населяют темные области, в которых тепло и влажно, так что чаще всего их можно встретить под землей или в плотных лесах, которые не пропускают солнечный свет. Вегепигмей инстинктивно чувствует родство с другими растениями и грибами, поэтому их племена хорошо сосуществуют с такими существами как микониды, визгуны и лиловые грибы.

Хоть они и предпочитают есть свежее мясо, кости и кровь, вегепигмеи также могут поглощать питательные вещества из почвы и многих видов органической материи, что означает, что они редко бывают голодны. Вегепигмеи могут шипеть и издавать другие звуки, пропуская воздух через рот, но они не разговаривают в обычном смысле. Друг с другом вегепигмеи общаются свистом, жестами и ритмичными постукиваниями по телу. Вегепигмеи мало что изготавливают и строят; все снаряжение они берут у других существ или строят копии простых зданий, которые видели.

Красно-коричневая плесень

Гриб, известный как красно-коричневая плесень, обладает следующей из названия расцветкой и произрастает только в темных, теплых и сырых местах. Красно-коричневую плесень, которая распространяется по металлическим объектам легко перепутать с естественной ржавчиной, и нужно успешно пройти проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы точно определить ее на вид в таком случае.

Любое существо, находящееся в 5 футах от красно-коричневой плесени должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13, когда плесень испускает облако спор. При провале существо становится отравленным. Будучи отравленным таким образом, существо получает 7 (2к6) урона ядом в начале каждого своего хода, и зарастает плесенью при получении этого урона. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, закончив эффект при успехе. Любая магия, которая нейтрализует яд или излечивает болезнь, убивает заражение. Любое существо, чьи хиты падают до 0 от яда плесени, умирает. Если погибшее существо – зверь, гигант или гуманоид, то один или несколько новорожденных вегепигмеев появляется из его тела 24 часа спустя: один новорожденный из Маленького тела, два из Среднего, четыре из Большого, восемь из Огромного или шестнадцать из Громадного.

Красно-коричневую плесень трудно убить, так как оружие и большинство типов урона не причиняют ей вреда. Эффекты, которые наносят урон кислотой, некромантией или лучевой урон убивают 1 квадратный фут красно-коричневой плесени за каждый 1 урона. Фунт соли, галлон алкоголя или магический эффект, который излечивает болезни, убивает красно-коричневую плесень в квадратной области со стороной 10 футов. Солнечный свет убивает любую красно-коричневую плесень, которая находится в области света.

Плесень порождает плесень. Вегепигмеи рождаются из останков гуманоида или гиганта, убитого красно-коричневой плесенью. Через день из тела убитого появляется один или несколько вегепигмеев. Если от красно-коричневой плесени умирает зверь, такой как собака или медведь, то создается звероподобная плесень, называемаяся **колючка** [thorny], вместо гуманоидо-образного вегепигмея. Колючки менее развиты чем вегепигмеи, но они больше и свирепее, а их тело покрыто шипами.

Пока вегепигмей стареет, он становится мощнее и развивает области спор на своем теле. Вегепигмеи переносящие споры уважаемы другими вегепигмеями, так что чужаки часто обращаются к таким вегепигмеям как к вождям. Вождь может испустить свои споры облаком, и заразить ближайших существ. Если существо умирает, будучи зараженным, то его тело производит вегепигмея так же как и красно-коричневая плесень.

Никто не знает откуда взялась красно-коричневая плесень. Одни истории рассказывают об искателях приключений, которые обнаружили красно-коричневую плесень и вегепигмеев в запретной горной гряде, в своеобразном металлическом подземелье полной странной жизни. Другие истории рассказывают о том, что исследователи нашли красно-коричневую плесень в кратере, оставленном упавшей звездой, а вегепигмеи наводнили окрестные густые джунгли.

ВЕГЕПИГМЕИ [VEGEPYGMY]

Маленькое растение, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Сопrotивление урону электричество, колющий

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Вегепигмейский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Растительный камуфляж. Вегепигмей имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Вегепигмей восстанавливает 3 хита в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнем или некротический урон, то эта черта не работает в начале следующего хода вегепигмея. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

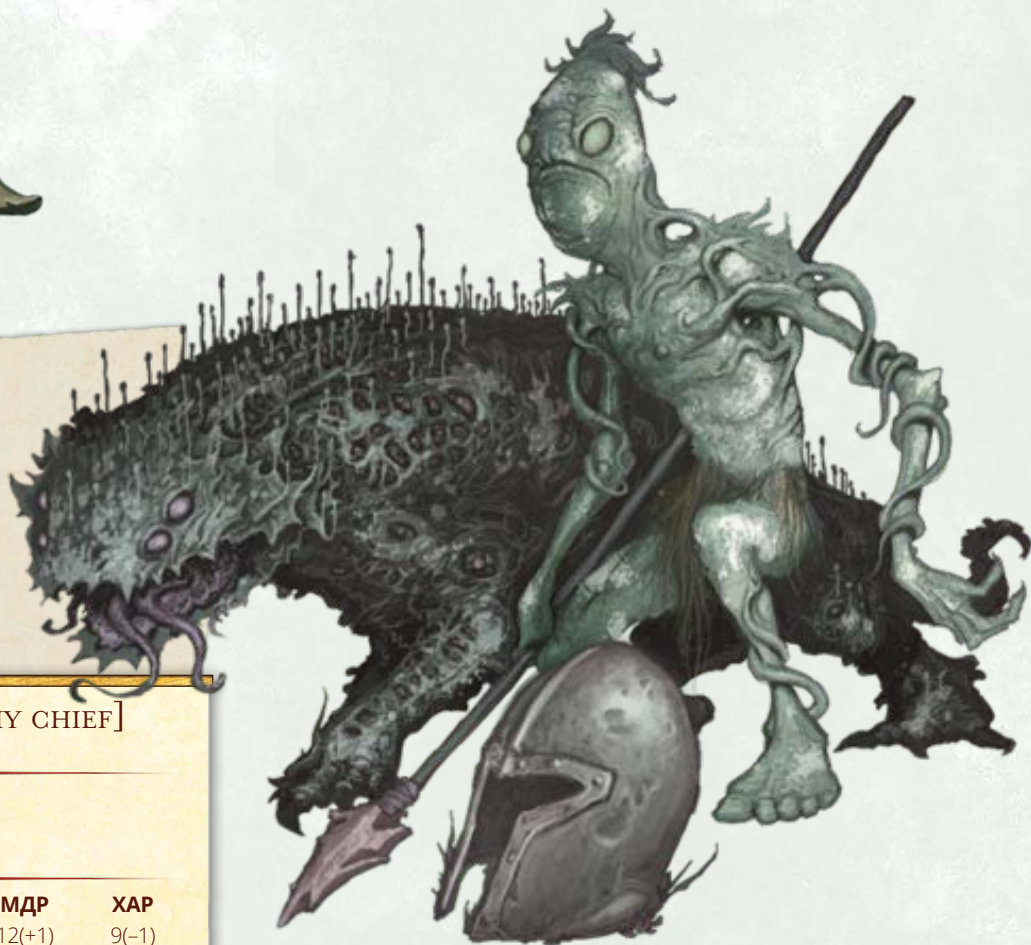
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Праца. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.



ТЕЛА УБИТЫХ КРАСНО-КОРИЧНЕВОЙ ПЛЕСЕНЬЮ ДАЮТ ЖИЗНЬ НОВЫМ ПЛЕСНЕВИКАМ. НЕ СОВСЕМ ТО НАСЛЕДИЕ, К КОТОРОМУ СТОИТ СТРЕМИТЬСЯ.

— ЭЛЬМИНСТЕР



ВЕГЕПИГМЕЙ ВОЖДЬ [VEGERYGMU SNIEF]

Маленькое растение, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 33 (6к6 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	14(+2)	7(-2)	12(+1)	9(-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивление урону электричество, колющий

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Вегепигмейский

Опасность 2 (450 опыта)

Растительный камуфляж. Вегепигмей имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Вегепигмей восстанавливает 3 хита в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнем или некротический урон, то эта черта не работает в начале следующего хода вегепигмея. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Вегепигмей делает две атаки когтями или две атаки копьем.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Копьё. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона при использовании двумя руками для рукопашной атаки.

Споры (1/день). Облако токсичных спор радиусом 15 футов испускается из вегепигмея. Споры огибают углы. Каждое существо в этой области, которое не является растением, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или станет отравленным. Отравленная таким образом цель получает 9 (2к8) урона ядом в начале каждого своего хода. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

КОЛЮЧКА [THORNY]

Среднее растение, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	6(-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3

Сопротивление урону электричество, колющий

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Растительный камуфляж. Колючка имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Колючка восстанавливает 5 хитов в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнем или некротический урон, то эта черта не работает в начале следующего хода колючки. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Шипастое тело. В начале своего хода колючка наносит 2 (1к4) колющего урона любому существу, которое его схватило.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6 + 1) колющего урона.

ГИГАНТЫ

Гиганты, представленные здесь, более могущественны чем остальные их собратья, потому что их божества оказали им благоволение или потому что судьба их была горька и заставила их искать другие пути к могуществу.

Вечный морозный гигант

Чтобы поддерживать свое место или подниматься вверх по уложению, морозный гигант должен постоянно сталкиваться с могучими врагами в дуэли один на один. Некоторые ищут магию, которая может помочь, но зачарованные объекты можно украсть или потерять. Истинное величие лежит в личной доблести. Столкнувшись с этой правдой, морозный гигант может захотеть сверхъестественный дар от Вапрака Уничтожителя.

Вечный морозный гигант

[FROST GIANT EVERLASTING ONE]

Огромный гигант (морозный гигант), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (разнотканый доспех)

Хиты 189 (14к12+98)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Сил +11, Тел +11, Мдр +4

Навыки Атлетика +11, Восприятие +4

Иммунитет к урону холодом

Чувства Темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Гигантский

Опасность 12 (8,400 опыта)

Дополнительные головы. У гиганта есть шанс 25 % на наличие дополнительной головы. Если у него больше одной головы, то он получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и на спасброски от состояний: ослеплен, очарован, глухой, испуган, ошеломлен или бессознательный.

Регенерация. Гигант восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если гигант получает урон кислотой или огнем, то эта черта не работает в начале его следующего хода. Гигант умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Ярость Вапрака (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием гигант может войти в ярость в начале своего хода. Ярость длится 1 минуту или пока гигант не станет недееспособен. В ярости гигант имеет следующие преимущества:

- Гигант имеет преимущество на проверки Силы и спасброски Силы
- Когда он делает рукопашную атаку оружием, гигант получает бонус +4 к броску на урон.
- Гигант получает сопротивление к бродящему, колющему и режущему урону.

Действия

Мультиатака. Гигант делает две атаки своей секирой.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (3к12 + 7) рубящего урона, или 30 (3к12 + 11) рубящего урона в ярости.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +11 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона.



Пожиратель троллей. Морозные гиганты обращаются к Вапраку, хищному богу силы и голода, которому поклоняются огры и тролли, в основном из отчаяния. Вапраку нравится искушать морозных гигантов снами славы, за которыми следуют кошмары кровавого каннибализма. Те, кто не избегает таких видений или не докладывает о них жрецам Трима, начинают видеть их чаще. Если морозный гигант начинает наслаждаться этими снами и кошмарами, как некоторые, то Вапрак посылает тролля на священное задание отыскать морозного гиганта и в тайне встретиться с ним. Тролль предлагает съесть его собственное тело во имя Вапрака. Только самые смелые и целеустремленные морозные гиганты могут завершить эту кровавую трапезу.

Благословение Вапрака. После поедания тролля, присланного Вапраком, целиком и полностью, морозный гигант становится вечным, получает потрясающую силу, злобный характер и регенеративные способности тролля. С такими дарами морозный гигант может быстро заполучить титул ярла и легко давать отпор соперникам десятилетиями. Однако, если морозный гигант недостаточно чтит Вапрака или не уделяет внимания его видениям, то ранения морозного гиганта плохо заживают, часто оставляя кожу другого цвета, шрамы покрытые наростами, рудиментарные части тела, такие как дополнительные пальцы, конечности и даже дополнительные головы. После этого касание Вапрака скрыть невозможно и вечного убивают или изгоняют из клана. Иногда небольшие сообщества вечных собираются и даже размножаются, передавая «благословение» и молитвы Вапраку от одного поколения к другому.

ДРЕДНОУТ ОГНЕННЫЙ ГИГАНТ

[FIRE GIANT DREADNOUGHT]

Огромный гигант (огненный гигант), Законно-злой

Класс Доспеха 21 (Латы, щиты)

Хиты 187 (15к12 +90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Спасброски Лов+4, Тел +11, Хар +5

Навыки Атлетика +13, Восприятие +5

Иммунитет к урону Огонь

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Гигантов

Опасность 14 (11,500 опыта)

Двойные щиты. Гигант носит два щита, каждый из которых учитывается в его КД. Гигант должен положить или бросить один из щитов, чтобы бросить камни.

Действия

Мультиатака. Гигант совершает две атаки огненным щитом.

Огненный щит. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 22 (4к6 + 8) плюс огненный урон 7 (2к6) Коллющий урон 7 (2к6).

Камень. *Дальнебойная атака оружием:* +13 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 30(4к10+8).

Удар щитом с разбега. Гигант передвигается на расстояние до 30 футов по прямой линии и может двигаться сквозь пространство любого существа, которое меньше Огромного. Когда он в первый раз попадает в пространство существа во время такого движения, он делает атаку огненным щитом по этому существу. Если атака попадает, то цель также должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 21 или гигант будет толкать ее впереди себя во время остального перемещения. Если существо проваливает спасбросок на 5 очков и более, то оно сбито с ног и получает 18 (3к6+8) дробящего урона или 29 (6к6+8) дробящего урона, если оно уже было сбито с ног.



Не будучи на битве, дредноуты поддерживают физическую форму и используют щиты для копания огромного количества угля, камня или руды для литейного цеха. Иногда дредноутов призывают вышестоящие для сопровождения военной или дипломатической делегации. В любом случае, присутствие дредноутов создает устрашающее впечатление.

ДРЕДНОУТ ОГНЕННЫЙ ГИГАНТ

Уложение подчеркивает не только силу, но и кузнечное мастерство огненных гигантов. Литейный цех является сердцем сообщества огненных гигантов. Это храм, школа, испытательный полигон и политический центр совмещенные вместе.

Те, у кого много силы, но мало мозгов, обычно назначаются на самые низшие задания, такие как работа на кузнечных мехах или подкидывание угля. Однако, существует роль, на которую могут претендовать лишь сильнейшие и получить титул: дредноут.

Орудия войны. Дредноуты – это невероятно сильные огненные гиганты, которые используют два огромных щита, как плут клинки. На этих щитах снаружи находятся шипы, а внутри – пустоты, в которые дредноуты помещают горящие угли при первых признаках опасности. Вооруженный двумя щитами, дредноут представляет из себя огненную стену для любого нападающего. После боя с дредноутом от нападающего зачастую остается лишь дымящееся пятно на полу.

КАМЕННЫЙ ГИГАНТ СНОХОДЕЦ

Мир поверхности – это чужой мир для каменных гигантов: переменчивый, временный, подверженный дующим ветрам и внезапным дождям. Он так же дико меняется как и сон и они так к нему и относятся. Ничто там не постоянно, значит ничто не реально. То, что происходит на поверхности не имеет никакого значения. Обещания и сделки, сделанные там, чтить не обязательно. Жизнь и даже искусство там менее ценны.

Обитатели сна. Каменные гиганты иногда отправляются на задания в мир поверхности, ищут вдохновение для своего искусства, прерывают десятилетнюю скуку или просто из любопытства. Некоторые из тех, кто отправляется на задание позволяют себе заблудиться во сне. Других каменных гигантов отправляют на поверхность в наказание. Вне зависимости от причин, если они не укроются под камнем, то такие индивиды могут стать сноходцами.

КАМЕННЫЙ ГИГАНТ СНОХОДЕЦ

[STONE GIANT DREAMWALKER]

Огромный гигант (каменный гигант), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 161 (14к12 + 70)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Тел +9, Мдр +3

Навыки Атлетика +14, Восприятие +3

Иммунитет к состояниям очарован, испуган

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Гигантский

Опасность 10 (5,900 опыта)

Шарм сноходца. Враг, который начинает ход не далее 30 футов от гиганта, должен пройти спасбросок харизмы сл 13, если гигант не недееспособен. При провале существо очаровано гигантом. Существо, очарованное таким образом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе. Однажды сделав бросок успешно существо получает иммунитет к шарму сноходца этого гиганта на 24 часа.

Действия

Мультитатака. Гигант делает две атаки своей палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона.

Касание окаменения. Гигант касается одного среднего или меньше существа в 10 футах от себя, которое им очаровано. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17. При провале цель окаменевает и гигант может приклеить ее к своему каменному телу. Заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] и другая магия, которая может снять окаменение, не работает на этом существе, прикрепленном к гиганту, если только гигант не умер. В таком случае магию работает нормально и освобождает окаменевшее существо от этого состояния.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +10 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) дробящего урона. Если цель является существом, то она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 17 или быть сбитой с ног.

Сноходцы занимают странную нишу уважения вне уклада каменных гигантов. Их считают изгоями, но их знакомство с миром поверхности делает их ценными гидами, а их проникательность может помочь другим каменным гигантам осознать опасности жизни во сне.

Безумные скитальцы. Сноходцы сходят с ума от изоляции, стыда и постоянного чужеродного окружения, и это безумие впивается в мир вокруг них, воздействуя на существ, подошедших слишком близко. Они верят, что живут во сне и у их действий нет никаких реальных последствий, так что сноходцы действуют так как им хочется, становясь силами хаоса. Во время путешествия по миру они собирают объекты и существ, которые кажутся особенно значимыми для их помутившихся разумов. Со временем собранные вещи врастают в их тело и заключаются в камне.



Пасть Гролантора

Холмовые гиганты знают виды пищи, которые могут сделать их толще и понимают, что если слишком много напрягаться, то станешь худее. Чего ленивые грубияны не понимают, так это того от чего они болеют. Они поедают испорченную еду и больные туши с таким же энтузиазмом как дети поедают десерт. К счастью для холмовых гигантов у них конституция падальщика и они редко страдают от такого рациона. Так что им кажется очень загадочным, если один их собрат заболел или не сможет удерживать в себе еду. Холмовые гиганты, которых рвет, видятся им сосудами для послания Гролантора.

Клан отделяет больного гиганта от остальных, зачастую сажает его в клетку или привязывает к столбу. Жрец Гролантора или вождь каждый день навещают голодного гиганта и пытаются читать предзнаменования в дужках рвоты, которые холмовой гигант изрыгает из себя. Если болезнь проходит, то холмовой гигант вскоре возвращается в общество. Если же нет, то вместо этого холмовой гигант сходит с ума от голода и голод Гролантора получает пасть в этом мире.

Голодный и безумный. Пасть гролантора настолько опозорен, что перестает быть индивидуумом и становится объектом. Парадоксально, но этот объект почитается как вместительное вечного, болезненного голода Гролантора. В отличие от обычного толстого полуспящего холмового гиганта, пасть Гролантора тощий как гончая, бдительный как птица и постоянно заглядывающий во все углы. Пасть Гролантора держат в постоянном заключении или в кандалах; если он вырвется на свободу, то точно убьет несколь-

ПАСТЬ ГРОЛАНТОРА [MOUTH OF GROLANTOR]

Огромный гигант (холмовой гигант), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Навыки Восприятие +1

Иммунитет к состояниям испуган

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Гигантский

Опасность 6 (2,300 опыта)

Пасть безумия. Гигант имеет иммунитет к заклинаниям *смятения* [confusion] и похожей магии.

В каждый свой ход гигант использует все свое движение, чтобы подойти к ближайшему существу или тому, что он считает едой. Бросьте к10 в начале каждого хода гиганта, чтобы определить курс его действий:

1–3. Гигант делает три удара кулаками по одной случайной цели в области досягаемости. Если в досягаемости нет существ, то он впадает в ярость и получает преимущество на все броски на попадание до конца своего следующего хода.

4–5. Гигант делает по одной атаке кулаком по каждому существу в области досягаемости. Если рядом никого нет, то гигант делает одну атаку кулаком по себе.

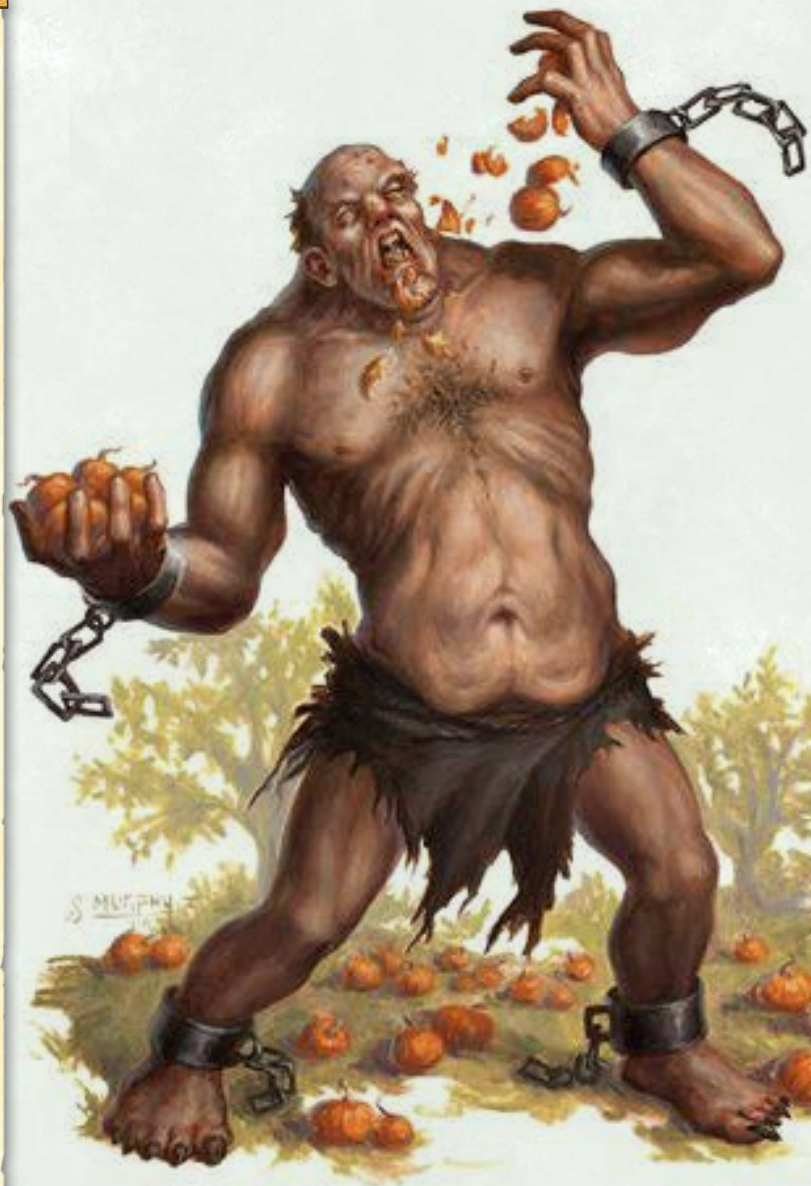
6–7. Гигант делает одну атаку укусом по одной случайной цели в области досягаемости. Если таких существ нет, то его глаза стекленеют и он становится ошеломленным до начала своего следующего хода.

8–10. Гигант делает три атаки по одной случайной цели в области досягаемости: одну укусом и две кулаками. Если в досягаемости нет существ, то он впадает в ярость и получает преимущество на все броски на попадание до конца своего следующего хода.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) колющего урона, и гигант магически восстанавливает столько хитов, сколько нанес урона.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона.



ко холмовых гигантов до того, как его схватят или он убежит и продолжит убивать. Пасть Гролантора выпускают только во время войны, налета на вражеское поселение или во время боя до последней капли крови при обороне поселения его племени. Когда пасть Гролантора убивает и досыта наедается врагами племени, он теряет сознание посреди кровавых останков своих жертв и его легко снова схватить.

Улыбающийся облачный гигант

Облачные гиганты в целом не религиозны. Они допускают разные конфликтующие идеи о своем главном божестве, Мемноре. Улыбающиеся щепетильны по отношению к этим допущениям.

Улыбающиеся – это облачные гиганты, которые чтят и подражают коварству и хитрости Мемнора превыше всего. Они превосходные обманщики, которые используют ловкость рук, обман, запутывание и магию, преследуя богатство. У них так же есть тяга к непредсказуемости и очень извращенное чувство юмора.

Хотя облачные гиганты ожидают определенной степени какого-то обмана и хитрости в своих делах с другими собратьями, улыбающиеся преступают границы приличия своим поведением, делая и говоря вещи, которые благородные облачные гиганты считают ниже достоинства своего вида.

Загадочные маски. Улыбающиеся прозваны так из-за странных двуликих масок, которые они носят. Улыбающаяся половина лица чаще выглядит как ухмылка или торжествующая насмешка, чем как приятная улыбка. Грустная половина представляют неудовольствие, которые улыбающиеся чувствуют из-за своего места в укладе – они вторые после штормовых гигантов. Эти маски являются символом их преданности, а так же скрывают настоящее выражение лица носителя.

ШТОРМОВОЙ ГИГАНТ КВИНТЭССЕНТ

Чтобы предвосхитить неминуемое, некоторые штормовые гиганты, приближающиеся к концу своей жизни, ищут путь избежать смерти. Они проникают в глубины своей могущественной связи со стихиями и растворяют себя в природе, буквально превращаясь в полубессознательные шторма. Метель, которая яростно и бесконечно вьет вокруг горного пика, водоворот, вращающийся вокруг отдаленного острова, или гроза, которая воеет непрерывно вдоль рваного берега, может на самом деле являться неумирающей формой штормового гиганта, цепляющегося за существование.

Стихийные орудия. Штормовой гигант квинтэссент отбрасывает свои доспехи и оружие, но получает способность формировать оружие просто из воздуха. Когда гиганту они не нужны или когда он умирает, его стихийное оружие исчезает.

Забываемая форма. Штормовой гигант квинтэссент может в любой момент превратиться в свою настоящую гигантскую форму. Эта перемена временная, но может поддерживаться достаточно долго, чтобы гигант мог поговорить со смертным, выполнить простую задачу или защитить жилище от агрессоров.

ЛОГОВО КВИНТЭССЕНТА

Штормовому гиганту квинтэссенту не нужен ни замок ни логово в подземелье. Его логово – это обычно уединенная область или известное географическое место, такое как горный пик, большой водопад, удаленный остров, покрытое туманом озеро, красивый коралловый риф или обветренный пустынный утес. В зависимости от окружающей среды, шторм, в котором живет штормовой гигант, может быть метелью, тайфуном, грозой или песчаной бурей.



УЛЫБАЮЩИЙСЯ ОБЛАЧНЫЙ ГИГАНТ

[CLOUD GIANT SMILING ONE]

Огромный гигант (облачный гигант), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 262 (21к12+126)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Навыки Обман +11, Проницательность +7, Восприятие +7, Ловкость рук +9

Чувства Пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Гигантов

Опасность 11 (7,200 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой гиганта является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Гигант может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *туманное облако* [fog cloud], *свет* [light]

3/день каждое: *полет* [fly], *падение перышком* [feather fall], *туманный шаг* [misty step], *телекинез* [telekinesis]

1/день каждое: *власть над погодой* [control weather], *газообразная форма* [gaseous form]

Использование заклинаний. Гигант является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *злая насмешка* [vicious mockery]

1 уровень (4 слота): *лечение ран* [cure wounds], *маскировка* [disguise self], *безмолвный образ* [silent image], *жуткий смех таши* [tasha's hideous laughter].

2 уровень (3 слота): *невидимость* [invisibility], *внушение* [suggestion]

3 уровень (2 слота): *образ* [major image], *языки* [tongues]

Тонкий нюх. Гигант совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Гигант совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) дробящего урона. Атака причиняет дополнительно 14 (4к6) урона, если гигант совершил бросок атаки с преимуществом.

Скала. *Дальнейшая атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 30 (4к10 + 8) дробящий урон. Атака причиняет дополнительно 14 (4к6) урона, если гигант совершил бросок атаки с преимуществом.

Смена формы. Гигант магическим образом превращается в гуманоида или зверя, которого видел, или принимает свой истинный облик. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом. В любом облике гигант сохраняет свою игровую статистику и способность говорить. Если гигант умирает, то возвращается в истинную форму

Действия логова. Штормовой гигант квинтэссент может использовать действия в логове в форме гиганта и в виде шторма. По инициативе 20 (проигрывает при ничье), гигант может сделать действие в логове, чтобы вызвать один из следующих эффектов; гигант не может использовать один и тот же эффект два раза подряд:

- Гигант может вызвать удар грома с центром в любой точке своего логова. Любое существо не далее 20 футов от этой точки должно пройти спасбросок Телосложения Сл 18 или оглохнет до конца своего следующего хода.
- Гигант создает сферу тумана радиусом 20 футов (или мутную воду внутри воды) с центром в любой точке своего логова. Сфера распространяется огибая углы и видимость в ней сильно затруднена. Туман стоит пока гигант его не развеет (действие не требуется) и его нельзя развеять ветром.
- Гигант создает сильный порыв ветра по линии 60 футов в длину и 10 футов в ширину (или сильного течения в воде), начинающийся из любой точки в его логове. Каждое существо в линии должно пройти спасбросок Силы Сл 18 или его оттолкнет на 15 футов в направлении дуновения ветра. Порыв развеивает газы и пары, тушит свечи, факела и другие незащищенные огни в своей области. Защищенные огни, такие как фонарь, имеют шанс 50 процентов погаснуть.

Воздействие на местность. Местность, содержащая логово штормового гиганта квинтэссента, изменяется из-за его присутствия, которое создает один или несколько из следующих эффектов:

- Сильный ветер дует везде в радиусе 1 мили от логова, что делает невозможным зажечь огонь, если только область, где зажигается огонь, не защищена от ветра.
- Дождь, снег или дуновения пыли или песка (что подходит к местности) всегда идет в радиусе 1 мили от логова. Дождь заставляет реки и ручьи выходить из берегов; снег, пыль или песок наматывает сильные сугробы или дюны.
- Вспышки молний и раскаты грома не прекращаются ни днем ни ночью в радиусе 5 миль от логова.

Если гигант погибает, то молнии, гром и сильные ветра прекращаются незамедлительно. Дождь, снег и пыльный ветер постепенно затухают в течение 1к8 дней.



Женты утверждают, что Черная Дорога — безопаснейший путь через пустыню Анорох, но на ней есть отрезок, проходящий мимо поглощенных песками руин некогда громадной арки — говорят, портала, построенного гигантами. Вокруг нее бушует песчаная буря, и в ней некоторые видели лицо: хмурый лик гиганта.

— Эльминстер

ШТОРМОВОЙ ГИГАНТ КВИНТЭССЕНТ [STORM GIANT QUINTESSENT]

Огромный гигант (штормовой гигант), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 230 (20к12 + 100)

Скорость 50 фт., полёт 50 фт. (парение), плавание 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20(+5)	19(+4)

Спасброски Сил +14, Тел +10, Мдр +10, Хар +9

Навыки Магия +8, История +8, Восприятие +10

Сопротивление урону холод; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, звук

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Общий, Гигантский

Опасность 16 (15,000 опыта)

Амфибия. Гигант может дышать и на суше и в воде.

Действия

Мультиатака. Гигант делает две атаки Мечом молний или дважды использует Копье ветра.

Меч молний. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 40 (9к6+9) урона электричеством.

Копье ветра. Гигант формирует ветер в форме копыя и метает его в существо, которое может видеть, не далее 600 футов от себя. Копье считается магическим оружием и наносит 19 (3к6+9) колющего урона цели и бьет безошибочно. Копье исчезает после удара.

Легендарные действия

Гигант может делать 3 легендарных действия, выбрав из предложенных ниже. Можно делать только одно легендарное действие за раз и только в конце хода другого существа. Гигант восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Порыв ветра. Гигант выбирает целью существо, которое может видеть, не далее 60 футов от себя и создает магический порыв ветра вокруг него. Цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 18 или ее оттолкнет на 20 футов в любом горизонтальном направлении по выбору гиганта.

Удар молнии (2 действия). Гигант швыряет молнию в существо, которое может видеть, не далее 600 футов от себя. Цель должна пройти спасбросок Ловкости Сл 18 и получить 22 (4к10) урона громом при провале или половину этого урона при успехе.

Единство с бурей (3 действия). Гигант исчезает, растворившись в буре, окружающей его логово. Гигант может окончить этот эффект в начале любого своего хода, снова став гигантом и появившись в любом месте внутри своего логова. Растворившись, гигант не может делать ничего кроме действий в логове и его нельзя выбрать целью атак, заклинаний или других эффектов. Гигант не может использовать эту способность вне логова, и не может ее использовать если другое существо использует заклинание *власть над погодой [control weather]* или похожую магию для подавления бури.



ГИРАЛЛОН [GIRALLON]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт., взбирание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 4 (1,100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием гираллон может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

Острый нюх. Гираллон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на запахе.

Действия

Мультиатака. Гираллон делает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

ГИРАЛЛОН

Гираллон выглядит как четырехрукая горилла-переросток с серой кожей и белым мехом. От обычной обезьяны его также отличают клыки и когти, выдавая в нем чудовищного хищника.

Лесные охотники. Гираллоны наиболее распространены в умеренных и теплых лесных местностях, богатых жизнью. Они разделяют навыки умелого лазанья, которыми наделены обычные обезьяны, однако эти полутонные существа стараются не вскарабкиваться на деревья, которые не выдержат их веса. Вместо этого они рыщут по подлеску, скрываясь в узких оврагах или неглубоких пещерах, либо прячутся в каких-нибудь руинах, дожидаясь, пока поблизости пройдет жертва. Для своего размера и с учетом отсутствия у него камуфляжа гираллон удивительно хорошо прячется.

Гираллоны собираются в небольшие стайки, состоящие из нескольких особей и их детенышей, обычно возглавляемых доминирующим самцом, которым обычно бывает самый старший член группы. Охотясь вдали от логова, гираллоны общаются друг с другом на расстоянии с помощью рыков и языка тела. Обычно каждая особь охотится самостоятельно, находясь при этом достаточно далеко от других, чтобы каждому досталось достаточно пищи. Вожака может организовать членов стаи для совместной охоты, если добыча крупная. Если охота пройдет удачно, каждому в группе достанется его доля, а лучшие части полагаются матерям, заботящимся о детенышах.

Стенолазы. Руины, где раньше жили гуманоиды, особенно находящиеся в лесной глуши или джунглях, похоже, привлекают гираллонов. Они без труда перемещаются по лестницам и балконам, а также наклонным крышам и балкам. Для гираллона здания в городе – просто другая разновидность леса, но, что хорошо, «ветви» этого леса могут выдержать вес существа. В такой среде гираллоны применяют свои навыки лазанья на полную. Существа могут легко взобраться на стену здания или защитные сооружения, а затем засесть на крыше или другой высокой точке обзора, чтобы следить за окружающей местностью.

Магическое происхождение. Социальные повадки диких гираллонов необычны для приматов, как и их инстинктивная тяга к гуманоидным постройкам. Эти обстоятельства вместе со внешностью гираллонов приводят ученых к выводу, что гираллоны были созданы магией, чтобы служить стражниками в какой-то забытой империи. Когда многие годы назад империя пала, гираллоны одичали и распространились по миру.

За прошедшие с тех пор времена многие существа пытались приручить, подчинить или сосуществовать с гираллонами. Например, юань-ти поработают гираллонов, превращая их в приграничных стражей в своих змеиных королевствах. Благодаря тому общеизвестному факту, что гираллоны между собой не враждуют, некоторые гуманоиды научились обращаться к вожаку стаи, преподнося пищу и другие подарки в надежде установить альянс с существами.

Если с гираллонми хорошо обращаться, они могут согласиться служить стражей, хотя у них не хватит интеллекта на задания более сложные, чем нападать на незнакомцев, вторгающихся в их владения. Воспитанный должным образом с юного возраста гираллон может в итоге оказаться в достаточно неожиданном месте, например его можно обнаружить охраняющим вход в городскую гильдию воров. Желающим содержать гираллона в качестве питомца следует быть осторожными, потому что существо может внезапно вернуться к своей хищнической природе в любой момент.



ГНОЛЛЫ

Банда гноллов может включать в себя один или несколько специальных видов гноллов, описанных в данном разделе.

ГНОЛЛ-ГЛОДАТЕЛЬ

Если какую то группу гноллов и можно назвать самой дикой из всех, то это, безусловно, гноллы-глодатели. Эти гноллы предпочитают короткие клинки оружия дальнего боя, которыми они орудуют с небывалой скоростью и эффективностью. В гуще сражения они носятся по полю боя рубя и рыча, сбивая с ног отступающих и добивая раненых врагов.

ГНОЛЛ-ОХОТНИК

Охотники это самые скрытные, бесшумные гноллы в боевой банде, и они нашли множество применений своим талантам на поле боя. Охотники крадутся в авангарде банды и убирают отдельных противников, тем самым расчищая путь основным силам для проникновения на территорию врага.

Охотники мастерски владеют длинными луками, они пользуются стрелами с грубыми, зазубренными наконечниками. Даже если охотник не убивает свою цель с первого выстрела, стрела причиняет такую боль, что жертва уже никуда не может убежать. Когда охотник находит добычу и ему ненужно оставаться незаметным, он использует рог изготовленный из кости, который издает звук похожий на ужасный крик банши.

ГНОЛЛ-ГЛОДАТЕЛЬ

[GNOLL FLESH GNAWER]

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	10(+0)	8(-1)

Спасброски Лов +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Гноллов

Опасность 1 (200 опыта)

Буйство. Когда гнолл уменьшает хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, он может бонусным действием передвигнуться на расстояние до половины своей скорости и сделать атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Гнолл делает три атаки: одну укусом и две коротким мечом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Внезапная спешка. До конца хода скорость гнолла увеличивается до 60 футов и он не вызывает атак по возможности.

ГНОЛЛ-ОХОТНИК [GNOLL HUNTER]

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	12(+1)	8(-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Гноллов

Опасность 1/2 (100 опыта)

Буйство. Когда гнолл уменьшает хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, он может бонусным действием передвигнуться на расстояние до половины своей скорости и сделать атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Гнолл делает две рукопашные атаки своим копьём или две дальнебойные атаки своим длинным луком.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Копьё. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, или 6 (1к8 + 2) колющего урона при использовании двумя руками при рукопашной атаке.

Длинный лук. *Дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона, и скорость цели уменьшена на 10 футов до конца его следующего хода.



Я слышал, что колдун при помощи магии превращал последних иссохших из уничтоженной банды в свою ударную силу против врагов. И у него это хорошо получалось, пока Йеенгу не послал за ним семь банд.

— Воло

Иссохший Гнолл

Иногда гноллы сражаются друг с другом, для определения лидера в банде или из-за сильного голода. Даже в обычных условиях гноллы, которые лишены жертв слишком долго, не могут контролировать свой голод и жажду убийства. В конце концов они начинают сражаться между собой.

Выжившие пожирают плоть своих убитых товарищей, но сохраняют их кости. Затем, с помощью темного ритуала Йеенгу, они возвращают останкам подобие жизни в виде иссохших гноллов.

Иссохшие действуют точно так же как и при жизни, путешествуют со своими товарищами и убивают всех на своем пути. Они не едят и не испытывают голода, оставляя больше мяса для остальной банды. Иссохшие гноллы не способны использовать оружие сложнее простой дубины.

Природа нежити. Как нежить, иссохшие гноллы, не нуждаются в воздухе, еде, воде и сне.

Иссохший гнолл [GNOLL WITHERLING]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7

Языки понимает язык Гноллов, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Буйство. Когда гнолл уменьшает хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, он может бонусным действием передвигаться на расстояние до половины своей скорости и сделать атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Иссохший делает две атаки: одну укусом и одну дубинкой или две атаки дубинкой.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Реакции

Мстительный удар. В ответ на то, что хиты какого-либо Гнолла уменьшены до 0 не далее чем в 30 футах от иссохшего, он делает рукопашную атаку.



Флинд [FLIND]

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +5

Навыки Запугивание +5, Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Гноллов, Бездны

Опасность 9 (5,000 опыта)

Аура жажды крови. Если флинд не недееспособен, то любое существо с чертой Буйство может делать атаку укусом бонусным действием, если находится не далее 10 футов от флинда.

Действия

Мультиатака. Флинд делает три атаки: каждую из своих атак цепом по одному разу или три атаки длинным луком.

Цеп безумия. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к10+5) дробящего урона и цель должна пройти спасбросок Мудрости Сл 16. При провале цель должна в свой следующий ход сделать рукопашную атаку по случайной цели в пределах досягаемости. Если в зоне досягаемости нет целей даже после передвижения, то существо теряет свое действие в этот ход.

Цеп боли. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к10+5) дробящего урона плюс 22 (4к10) психического урона.

Цеп паралича. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) дробящего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или стать парализованной до конца своего следующего хода.

Длинный лук. Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к8) колющего урона.

Когда гноллы слабеют, они ищут изолированные поселения, калечат и пленят его обитателей, и пожирают их пока не отдохнут и не наберутся сил.

— Эльминстер



Флинд

Флинд является исключительно сильным и злобным гноллом, который командует и направляет банду, частью которой является. Он вооружен цепом, наполненным мощной магией самого Йеногу.

В банде может быть только один флинд и он определяет путь банды. Благодаря своей особой связи с Йеногу флинд использует божественные предзнаменования и демоническое провидение для того чтобы направить гноллов к слабой добыче и учинить резню.

В отличие от других гуманоидных лидеров, которые могут бездельничать за спинами своих приспешников, флинд возглавляет атаку. Его цеп причиняет ужасную боль, парализует и дезориентирует противника.



ГОНЧАЯ ЙЕТ

Даруемые могущественными феями личностям, которые им угодили, гончие йет служат своим злым мастерам как охотничьи псы. Гончие йет летают, преследуя добычу, и зачастую ждут пока она не выдохнется настолько, что сражаться уже не сможет. Только угроза рассвета заставляет стаю уйти и спрятаться.

Миньоны темного хозяина. Стая гончих йет может быть создана могущественной феей, такой как Королева Воздуха и Тьмы. Будучи созданной, стая должна иметь хозяина, обычно того, кого их создатель хочет вознаградить. Хозяин может телепатически общаться с гончими йет и давать им команды издали. Если хозяин стаи убит, то гончие ищут и выбирают нового, обычно очень злого индивида, такого как вампир, некромант или карга.

Гончая йет около 5 футов в высоту в холке и весит около 400 фунтов. Зачастую в темноте, из-за их меха цвета ночной тьмы, можно увидеть лишь красное свечение их глаз. Голова гончей йет имеет лицо, похожее на человеческое, но более гибкой чем у собак шее. Запах этого существа похож на дым.

Звук смутной смерти. Гончие йет издают ужасный лающий звук, который слышно далеко вокруг. Существа, которые могут видеть гончую во время лая, наполняются сверхъестественным ужасом и обычно убегают в страхе. Когда жертва пытается сбежать, гончая наслаждается преследованием и муками добычи перед тем как закончить охоту.

Те же, кто решился стоять и защищаться, обнаруживают, что обычное оружие частично проходит сквозь гончую, как будто она сделана из тумана, однако магическое и серебряное оружие может им навредить.

Сбитые со следа солнечным светом. Гончие йет не выносят солнечного света. Стая никогда по своей воле не продолжит охоту после ночи и всегда хочет вернуться в свою темную берлогу до первых лучей рассвета. Никакое принуждение хозяина стаи не может изменить такое поведение. Если гончая йет окажется на естественном солнечном свете, то она растает и отправится в Эфирный План, откуда хозяин сможет забрать ее только после захода солнца.

ГОНЧАЯ ЙЕТ [YETH HOUND]

Большой фей, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 40 фт., полёт 40 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, сделанных непосеребренным оружием

Иммунитет к состояниям очарован, истощен, испуган

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки понимает Общий, Эльфийский и Сильван, но не может говорить

Опасность 4 (1,100 опыта)

Острый слух и нюх. Гончая йет получает преимущество на проверке Мудрости (Восприятие), опирающиеся на слух и обоняние.

Изнание солнечным светом. Если гончая йет начинает свой ход в солнечном свете, то она переносится в Эфирный План. Пока солнечный свет светит на месте, из которого она пропала, гончая должна оставаться в Глубоком Эфире. После захода солнца она возвращается к Эфирной Границе в том же месте, после чего она обычно отправляется искать свою стаю или хозяина. Гончая видима на Материальном Плана, пока находится на Эфирной Границе и наоборот, но не может воздействовать или находиться под воздействием чего угодно с другого плана. Когда она оказывается рядом с хозяином или собратом по стае, находящимся на Материальном Плана, гончая йет может действием вернуться из Границы Эфира в Материальный План.

Телепатическая связь. Пока гончая йет находится на одном плане существования со своим хозяином, она может магически передавать то, что чувствует, хозяину, и они могут телепатически общаться друг с другом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона плюс 14 (4к6) психического урона, если цель испугана.

Зловещий лай. Гончая йет магически лает. Каждый враг в радиусе 300 футов от гончей, который может его слышать, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 13 или стать испуганной до конца следующего хода гончей или пока гончая дееспособна. Испуганная цель, которая начинает ход не далее 30 футов от гончей, должна использовать все свое движение в этот ход и уйти как можно дальше от гончей, должна закончить движения до совершения действия и должна выбирать самый прямой маршрут, даже если на пути есть угрозы. Цель, успешно сделавшая спасбросок, получает иммунитет к лаю всех гончих йет на следующие 24 часа.

ГРУНГИ

Грунги – это агрессивные жабоподобные гуманоиды, которых можно встретить в дождливых лесах и тропических джунглях. Они яростно защищают территорию и мнят себя превосходящими остальных существ.

Проживающие на деревьях амфибии. Грунги живут в деревьях и предпочитают тень. Инкубатор грунгов хорошо охраняется и находится в прудах на уровне земли. Спустя примерно три месяца после выдупления головастик грунга принимает форму взрослого. Еще от шести до девяти месяцев занимает у юного грунга процесс взросления.

Касты и цвета. Общество грунгов основано на системе каст. Каждая каста откладывает яйца в отдельный пруд инкубатор и юные грунги присоединяются к своей касте после появления из инкубатора. Все грунги тускло-зелено-серые при рождении, но каждый индивид принимает цвет своей касты пока взрослеет.

Зеленые грунги – это воины, охотники и рабочие племени, а синие работают ремесленниками и занимаются домашними делами. Надзирают и направляют обе группы фиолетовые грунги, которые служат администраторами и командирами. (Используйте блок характеристик **грунга** для зеленой, синей и фиолетовой каст.)

Красные грунги – это ученые племени, использующие магию. Они стоят выше фиолетовых, синих и зеленых грунгов и им отдают уважение даже грунги более высокого статуса. (Используйте блок характеристик **дикого грунга** для членов красной касты.)

Высшие касты включают в себя оранжевых грунгов, элитных воинов, которые имеют власть над всеми меньшими грунгами, и золотых грунгов, которые занимают высшие лидерские позиции. Правителем племени всегда является золотой грунг. (Используйте блок характеристик **элитного воина грунгов** для членов оранжевой и золотой каст.)

Грунг обычно остается в своей касте на всю жизнь. В редких случаях, индивид, который отличился великими свершениями, может заработать приглашение на вступление в более высокую касту. Посредством смеси тонизирующих трав и ритуальной магии,

Разумные, ядовитые лягушки, которые живут на деревьях. Боги и вправду нас ненавидят.

— Волю

возвышающийся грунг меняет цвет и принимается в новую касту так же как и любой юный грунг. С этого момента, грунг и его потомство являются членами более высокой касты.

Ядовитые от природы. Все грунги выделяют субстанцию, которая безвредна для них, но ядовита для других существ. Грунги используют яд для отравления своего оружия.

Работорговцы. Грунги всегда выискивают существ, которых можно схватить и сделать рабами. Грунги используют рабов для любых типов работ слуг, но в основном они просто любят ими помыкать. Рабов кормят слегка отравленной едой, чтобы они оставались апатичными и податливыми. Существо, подверженное этому в течение долгого периода времени, становится лишь оболочкой прежнего себя и может вернуться в нормальное состояние только посредством магии.

Зависимость от воды. Грунг, который не погрузился в воду хотя бы на 1 час в течение дня, получает один уровень истощения в конце этого дня. Грунг может избавиться от этого истощения только магией или погрузив себя в воду по крайней мере на 1 час.

ГРУНГ [GRUNG]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 11 (2к6 + 4)

Скорость 25 фт., взбирание 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +4

Навыки Атлетика +2, Восприятие +2, Скрытность +4, Выживание +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Грунгский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и на воздухе и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то еще входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

ВАРИАНТ: ЯД ГРУНГА

Яд грунга теряет свои свойства через 1 минуту после отделения от него. Тот же процесс происходит и после смерти грунга.

Существо, отравленное грунгом, страдает от дополнительного эффекта в зависимости от цвета грунга. Эффект длится до окончания действия яда грунга.

Зеленый. Отравленное существо не может двигаться, а только карабкаться или прыгать без разбега, с места. Если существо летает, то не может делать действия или реакции пока не приземлится.

Синий. Отравленное существо громко кричит или издает громкие звуки в начале и конце своего хода.

Фиолетовый. Отравленное существо испытывает отчаянную жажду покрыть себя жидкостью или грязью. Оно не может делать реакции или двигаться как-то кроме того чтобы пытаться покрыть себя жидкостью или грязью.

Красный. Отравленное существо должно использовать действие, чтобы съесть еду, если она есть в пределах досягаемости.

Оранжевый. Отравленное существо боится своих союзников.

Золотой. Отравленное существо очаровано и может говорить на Грунгском.



Дикий груг [GRUNG WILDLING]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 13 (16 с дубовой корой [barkskin])

Хиты 27 (5к6 + 10)

Скорость 25 фт., взбирание 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Спасброски Лов +5

Навыки Атлетика +2, Восприятие +4, Скрытность +5, Выживание +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Гругнский

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Гругнг может дышать и на воздухе и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то еще входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Использование заклинаний. Гругнг является заклинателем 9 уровня, его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания следопыта:

- 1 уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *прыжок* [jump]
- 2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора* [barkskin], *шпун* [spike growth]
- 3 уровень (2 ячейки): *рост растений* [plant growth]

Прыжок с места. Гругнг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Элитный воин гругнгов

[GRUNG ELITE WARRIOR]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 49 (9к6+18)

Скорость 25 фт., взбирание 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +5

Навыки Атлетика +2, Восприятие +2, Скрытность +5, Выживание +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Гругнский

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Гругнг может дышать и на воздухе и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то еще входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Прыжок с места. Гругнг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Гипнотизирующий треск (перезарядка 6). Гругнг издает стрекочущий шум, к которому гругнги имеют иммунитет. Любой гуманоид или зверь не далее 15 футов от грунга и способный слышать его, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать ошеломленным до конца следующего хода грунга.

ДАРКЛИНГИ

Древние легенды рассказывают о фее Благого Двора, который предал Королеву Лета. Его настоящее имя было вычеркнуто из истории, но в рассказах его называют Даб Катха («Темный Ворон» на Всеобщем). Гнев Королевы Лета был так велик, что она прокляла каждого члена его дома. Другие феи называют потомков дома Даб Катха – даб ситх, или на Всеобщем, «дарклинги». Дарклинги очень часто селятся в изолированных пещерах и покоях под городами других существ. Из таких анклавов они тихо предлагают свои услуги в качестве воров и убийц.

Убивающий свет. Проклятие Королевы Лета заставляет тело дарклинга впитывать свет и при этом существо высыхает, что похоже на эффект быстрого старения. Поэтому дарклинги покрывают одеждой каждую часть своего тела, так как подверженность свету – большой риск. Свет, поглощенный дарклином на протяжении жизни, вырывается наружу после его смерти, поджигая существо и большинство его вещей.

Любовь к искусству. Несмотря на проклятие, дарклинги сохранили любовь к красоте искусства. Дарклинг может рискнуть взглянуть на рассвет или зажечь крошечную свечу, чтобы увидеть цвета картины или блеск ювелирного украшения.

Преобразование в старейшину. Мудрый и уважаемый дарклинг может отобраться и пройти ритуал, чтобы стать старейшиной. Другие старейшины отмечают просителя мерцающими татуировками, чтобы вывести поглощенный дарклином свет из его тела. Если ритуал успешен, то дарклинг принимает высокую и красивую форму, похожую на серокожего эльфа. Дарклинг гибнет при провале ритуала.

ДАРКЛИНГ [DARKLING]

Маленький фей, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 13 (Зкб + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Обман +2, Восприятие +5, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Эльфийский, Сильван

Опасность 1/2 (100 опыта)

Вспышка смерти. Когда дарклинг умирает, немагический свет испускается из него в радиусе 10 футов, пока его тело и пожитки, кроме металлических или магических предметов, сгорают дотла. Любое существо в этой области, видящее яркий свет, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или ослепнуть до конца своего следующего хода.

Чувствительность к солнечному свету. Будучи на ярком свете, дарклинг получает помеху на броски на попадание, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4+3) колющего урона. Если у дарклинга преимущество на бросок на попадание, то атака дополнительно наносит 7 (2к6) колющего урона.



СТАРЕЙШИНА ДАРКЛИНГОВ

[DARKLING ELDER]

Средний фей, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Навыки Акробатика +5, Обман +3, Восприятие +6, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Эльфийский, Сильван

Опасность 2 (450 опыта)

Ожог смерти. Когда старейшина дарклингов умирает, магический свет испускается из него в радиусе 10 футов, пока его тело и пожитки, кроме металлических или магических предметов, сгорают дотла. Любое существо в этой области должно пройти спасбросок Телосложения Сл 11. При провале существо получает 7 (2к6) лучевого урона, и если оно может видеть свет, то слепнет до конца своего следующего хода. Если спасбросок был успешным, то существо получает половину урона и не слепнет.

Действия

Мультиатака. Старейшина дарклингов делает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона. Если старейшина дарклингов имеет преимущество на бросок на попадание, то атака дополнительно наносит 10 (3к6) колющего урона.

Тьма (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Старейшина дарклингов колдует *тьму [darkness]* без использования компонентов. Способность Колдовства – Мудрость.



ДЕМОНЫ

Лорды Демонов создают меньших демонов с целью сеять хаос и ужас по Мультивселенной. Трое из таких демонов описаны здесь.

БАБАУ

Демоны и дьяволы ведут вечный бой за контроль над Нижними Планами. В одной из таких битв сошлись легионы архидьявола Гласья и вопиющие орды лорда демонов Граз'зта. Говорят, Гласья ранила Граз'зта своим мечом, и в том месте, куда пала его кровь, появились первые бабау. Их внезапное появление помогло обратить Гласью в бегство и заслужило Граз'зту место среди главных лордов демонов Бездны.

Бабау обладает хитростью дьявола и кровожадностью демона. Его кожистая шкура натянута поверх костявого тела, а из задней части продолговатого черепа выступает изогнутые рог. Ужасный взгляд бабау может ослабить существо.

УТРОБНЫЙ ДЕМОН

Утробные демны разделяют нескончаемую жажду Йеногу к убийству и плоти смертных. После того, как утробный демон отдохнет восемь часов, все, что он сожрал, переносится напрямую в желудок Лорда Дикости.

Утробные демоны встречаются среди боевых банд гноллов, обычно их вызывают как часть ритуальных подношений свежееубиенных гуманоидов Йеногу. Гнолы ими не командуют, но утробные демоны следуют за стаей и атакуют всех, на кого нападают гноллы.

ШУСУВА

Шусува – это демон-гиена, которую дарит Йеногу особенно могущественному гноллу (обычно клыку Йеногу). Шусува появляется вскоре после того, как боевая банда одержит большую победу, выходя из клубящегося зловонного облака дыма, прибывая из Бездны. В битве демон хватается своими огромными челюстями одну жертву, тем временем втыкая ядовитое жало на своем хвосте в другую. Обездвиженное ядом существо становится легкой жертвой для любого гнолла поблизости.

Каждая шусува привязывается к конкретному гноллу и сражается бок о бок со своим хозяином. Гнолл, одаренный шусувой, по статусу в боевой банде уступает только флинду.

БАБАУ [ВАВАУ]

Средний исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5

Сопrotивление урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны

Опасность 4 (1,100 опыта)

Врожденное колдовство. Способность к заклинаниям бабау основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11). Бабау может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *тьма [darkness], рассеивание магии [dispel magic], ужас [fear], раскаленный металл [heat metal], левитация [levitate]*

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бабау совершает две рукопашные атаки. Он также может использовать Ослабляющий взор перед тем, как совершать эти атаки, или после них.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Копьё. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1кб + 4) или колющий урон 8 (1к8 + 4) при совершении рукопашной атаки удерживая оружие в обеих руках.

Ослабляющий взор. Бабау избирает целью одно существо, которое он способен видеть, и которое находится на расстоянии не более 20 футов от него. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 13. В случае провала цель в течение 1 минуты наносит лишь половину урона атаками, основанными на Силе. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе действие этого эффекта.



УТРОБНЫЙ ДЕМОН [MAW DEMON]

Средний исчадие (демон), хаотчно-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	8(-1)	13(+1)	5(-3)	8(-1)	5(-3)

Сопrotивление урону холод, огонь, молния

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык Бездны но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Буйство. Снижая хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, утробный демон может использовать бонусное действие, чтобы переместиться на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к8 + 2).



ШУСУВА [SHOOSUVA]

Средний исчадие (демон), хаотчно-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	17(+3)	7(-2)	14(+2)	9(-1)

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +5

Сопrotивление урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Гноллов, телепатия 120 фт.

Опасность 8 (3,900 опыта)

Буйство. Снижая хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, шусува может использовать бонусное действие, чтобы переместиться на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Шусува совершает две рукопашные атаки: одну своим укусом и одну своим хвостовым жалом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 26 (4к10 + 4) колющего урона.

Хвостовое жало. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: 13 (2к8 + 4) колющего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 14 или стать отравленной. Если цель отравлена, то она еще и парализована. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

ДИНОЗАВРЫ

В *Бестиарии* приведены параметры нескольких видов динозавров. В этой секции приведено еще несколько.

БРОНТОЗАВР

Этот массивный четвероногий динозавр достаточно велик, чтобы большинство хищников оставили его в покое. Его смертоносный хвост может отвалить или убить небольшие угрозы.

ВЕЛОЦИРАПТОР

Этот пернатый динозавр размером с большую индейку. Это агрессивный хищник и часто охотится стаями на большую добычу.

ГАДРОЗАВР

Гадрозавр – это четвероногое травоядное, ходящее на двух ногах, которое можно узнать по костяному гребню на голове. Если выращивать их с детства, то их можно обучить перевозке Маленьких или Средних всадников.

ДЕЙНОНИХ

Этот большой родственник велоцираптора убивает жертву, захватывая ее когтями и питаясь, пока существо еще живо.

ДИМЕТРОДОН

Эту рептилию с гребнем на спине обычно можно найти в местах обитания динозавров. Он охотится на берегу и на мелкой воде, выполняя роль, схожую с крокодилей.

БРОНТОЗАВР [BRONTOSAURUS]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 121 (9к20 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	10(+0)	7(-2)

Спасброски Тел +6

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1,800 опыта)

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 27 (5к8 + 5) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 14 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 32 (6к8 + 5) дробящего урона.

КЕТЦАЛЬКОАТЛЬ

Этот гигантский родич птеранодона имеет размах крыльев более 30 футов. Хотя он может передвигаться на четырех ногах, гораздо увереннее он себя чувствует в воздухе.

СТЕГОЗАВР

Этот крепко сложенный динозавр имеет ряды пластин на спине и гибкий шипованный хвост, который он держит наготове, чтобы бить хищников. Они обычно путешествуют стадами с членами всех возрастов.

ВЕЛОЦИРАПТОР [VELOCIRAPTOR]

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	13(+1)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тактика Стаи. Велоцираптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник велоцираптора находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Велоцираптор делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

ГАДРОЗАВР [HADROSAURUS]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) дробящего урона.



ДЕЙНОНИХ [DEINONYCHUS]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	15(+2)	14(+2)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Наскок. Если дейноних перемещается по крайней мере 20 футов по прямой к существу и попадает по нему атакой когтями в тот же ход, то цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 12 или оказаться сбитой с ног. Если цель сбита с ног, то дейноних может сделать одну атаку укусом по ней бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Дейноних делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона.

КЕТЦАЛЬКОАТЛЬ [QUETZALCOATLUS]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 30 (4к12 + 4)

Скорость 10 фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Нырок. Если кетцалькоатль летит и ныряет вниз по крайней мере на 30 футов к цели, и потом попадает по ней атакой укусом, то эта атака наносит дополнительно 10 (3к6) урона цели.

Пролет. Кетцалькоатль не вызывает атаку по возможности, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) колющего урона.

ДИМЕТРОДОН [DIMETRODON]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	15(+2)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

СТЕГОЗАВР [STEGOSAURUS]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 76 (8к12 + 24)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	11(+0)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 4 (1,100 опыта)

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (6к6 + 5) колющего урона.

Эти питомцы домов дроу так же грациозны и проворны как и сценические танцоры Уотердхавена. Вот только они убийцы и силовики, четырехрукие звери со строением огра. Жизнь несправедлива.

— Воло



ДРЭГЛОТ

Дрэглот – это демон полу-дроу, полу-глабрезу, рожденный от жрицы дроу через нечестивый и опасный ритуал. Одаренный врожденной магией и физической мощью, он обычно служит матери дома, используя свою жажду уничтожения в планах этого дома на победу над соперниками.

Дрэглот – это четырехрукий гуманоид размером с огра с пурпурно-черной кожей и желто-белыми волосами. Две его руки огромные и мускулистые и оканчиваются острыми когтями; другие две имеют размер и форму рук дроу, и могут выполнять тонкую работу. Хотя существо и очень мускулистое, оно грациозное и тихое, подобно дроу. Его лицо демоническое, со звериными чертами, горящими красными глазами, длинной собачьей мордой и ртом полным острых зубов.

Благословение дома. Ритуал по созданию дрэглота заканчивается успехом очень редко, но если это происходит, то это великое событие, которое дома дроу воспринимают как знак благоволения повелительницы демонов Ллос – и знак недовольства противниками дома, которые не были одарены. Это рождение побуждает глав дома начать созидание планов ударов по противникам, когда дрэглот вырастет. В этих планах дрэглоту отводится важная роль, поскольку его способности могут повернуть ход битвы против того дома, у которого нет своего дрэглота.

Раболепные силовики. Хотя он и играет важную роль в благосостоянии дома, дрэглот не может подняться выше статуса любимого раба или консорта жрицы. До того как назначить дрэглоту какие-то обязанности, он получает инструкции принимать свою роль и не бороться за власть. Дрэглоты инстинктивно сопротивляются такому отношению, но большинство выплескивает свое расстройство на врагах дома. Дрэглот, который не может подавить свои амбиции может покинуть свой дом и отправиться в свой путь в одиночку. Являются ли эти повстанцы дрэглоты частью плана Ллос по насаждению еще большего хаоса неясно.

Звериная хитрость и темная магия. Дрэглоты любят чувство разрывания врагов на части своими когтями и зубами и обладание магией, текущей по их венам. Многие из них слишком нетерпеливы и не разрабатывают сложную тактику, но некоторые учат более деструктивную магию.

ДРЭГЛОТ [DRAEGLOTH]

Большой исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10+52)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	18(+4)	13(+1)	11(+0)	11(+0)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Сопротивление урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Эльфийский, Подземья

Опасность 7 (2,900 опыта)

Наследие фей. Дрэглот получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Врожденное колдовство. Способность дрэглота к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 11). Дрэглот может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *тьма* [darkness]

1/день каждое: *смятение* [confusion], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *огонь фей* [faerie fire].

Действия

Мультиатака. Дрэглот делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 16 (2к10+ 5) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (2к10+ 5) рубящего урона.

КАРГИ

Карги наслаждаются тем, что несут горе и страдания в мир. Злоба – настолько важная часть карги, что она даже изменяет ее физическую форму и модифицирует магические силы.

КАРГА АННИС

Карги аннис живут в горах или на холмах. Несмотря на то, что они горбатые сутулые, они самые большие и физически развитые среди всех карг и имеют около 8 футов роста.

Мучители слабых. Хотя аннис карги и могут разорвать взрослого мужчину на части, они любят охотиться на детей, предпочитая их плоть всем остальным. Они используют содранную кожу таких жертв для всяческих изделий, а логово карги зачастую имеет признаки такой деятельности.

Карги аннис оставляют приметы своей жестокости на границах лесов и других областей в которых проживают. Поэтому они провоцируют страх и паранойю в окрестных деревнях и поселениях. Для карги аннис нет ничего более сладкого, чем превращение жизнерадостного сообщества в место, парализованное страхом, где народ никогда не гуляет по ночам, странников приветствуют с подозрением и злобой, а родители предупреждают детей: «Будьте хорошими, а то вас схватит аннис».

Развратительница детей. Когда аннис чувствует особую жестокость, она маскируется под добро-выглядящую старушку, которая подходит к ребенку в уединенном месте и дает железный жетон, который может использовать, чтобы ей доверились. Через некоторое время «Бабуля» убеждает ребенка, что иметь плохие мысли и делать плохие вещи – это нормально, начиная от разбивания вещей и до прогулок вне дома без разрешения, а потом можно и столкнуть кого-нибудь с лестницы или поджечь дом. Рано или поздно семья ребенка и сообщество начинают бояться «дурной крови» и должны принять ужасное решение наказать ребенка или изгнать.

Мать племени. Примерно так же как они становятся друзьями с детьми, чтобы их развратить, карги аннис имеют тенденцию усыновления группы огров, троллей или других грубых существ, и управляют ими грубой силой, словесными ругательствами и суевериями.

Шабашы. Карга аннис, которая является частью шабаша (смотри врезку «Шабашы Карг» в *Бестиарии*) имеет опасность 8 (3,900 опыта).

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЖЕТОН

Карга аннис может вытащить один из своих железных зубов или ногтей и потратить 1 минуту, формируя и полируя его в виде монетки, кольца или крошечного зеркала. После этого, любое существо, которое держит этот жетон, может шепотом переговариваться с каргой, если существо и карга находятся на одном плане существования и не дальше 10 миль друг от друга. Держатель жетона может слышать лишь голос карги, но не существ около нее или окружающий ее шум. Схожим образом карга слышит лишь держателя жетона, а не шум вокруг него.

Карга может иметь до трех активных жетонов одновременно. Действием она может определить направление и примерное расстояние до всех своих активных жетонов. Она может мгновенно отключить любой из своих жетонов на любом расстоянии (действие не требуется), причем жетон оставляет свою форму, но теряет свои магические свойства.

КАРГА АННИС [ANNIS HAG]

Большая фея, хаотично-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Тел +5

Навыки Обман +5, Восприятие +5

Сопrotивление урону холод; дробящих, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки общий, язык гигантов, силван

Опасность 6 (2,300 опыта)

Врожденное колдовство Врожденное колдовство карги основывается на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может колдовать следующие заклинания:

3/день каждое: *маскировка* [disguise self] (включая форму Среднего гуманоида), *туманное облако* [fog cloud]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аннис делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) рубящего урона.

Сокрушительные объятия. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 36 (9к6 + 5) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 15) если она Большое существо или меньше. До окончания захвата цель получает 36 (9к6 + 5) дробящего урона в начале каждого хода карги. Карга не может совершать атак, пока держит в захвате существо таким образом.





КАРГА БЬЁР

Карги бьёр живут в холодных землях и предпочитают покрытые снегом горы. Они становятся более активными зимой, используют свою магию льда и погоды, чтобы сделать жизнь в близлежащих поселениях еще более жалкой.

У карги бьёр сине-белая кожа, как у того кто замерз насмерть. У нее бледно белые волосы и она истощенная, как будто бы пережила зиму, питаясь корой и кожей. Глаза у нее бледные и окружены темной, цвета синяка, плотью. Бьёр ходит с искривленным серым деревянным посохом, на котором она может летать как на метле. Еще он увеличивает ее магическую силу.

Ледяные сердца. Карг бьёр привлекают эгоистические действия из холодного расчета, такие как убийство путешественника ради зимнего плаща, вырубка рощи дриад ради дерева для костра и так далее. Такие дела особенно сладки для бьёр если они неоправданны, например, жадный торговец, который скопил на зиму больше еды, чем может съесть, пока остальные голодают. Бьёр обожают сеять такие идеи и мысли в головы смертных. С помощью способности манипулирования погодой они душат деревни снегом и сильным морозом в надежде поселить отчаяние в жителях и обратить их друг против друга.

Карга бьёр обожает наблюдать как неподготовленные люди страдают и умирают за свои ошибки зимой. Они наслаждаются тем как смертные делают жалкие, мелкие попытки выжить, поедают ботинки и лоскуты кожи, когда не могут найти настоящей еды.

Узрите ужас. Когда карга бьёр полностью поглощена битвой и недавно убила одного из своих врагов, она зачастую временно не бьет оставшихся, а вместо этого питается телом, разрывая его на части и отрывая мясо с костей. Одного вида этой дикости достаточно, чтобы временно свести наблюдателя с ума.

Шабашу. Карга бьёр, являющаяся частью шабаша (смотри врезку «Шабашу Карг» в *Бестиарии*) имеет опасность 9 (5,000 опыта).

КАРГА БЬЁР [VNEUR HAG]

Средняя фея, хаотично-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 91 (14к8 + 28)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	16(+3)	14(+2)	12(+1)	13(+1)	16(+3)

Спасброски Мдр +4

Навыки Природа +4, Восприятие +4, Скрытность +6, Выживание +4

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Ауран, Общий, Гигантский

Опасность 7 (2,900 опыта)

Магия серого посоха. У карги есть серый посох, ветвь серого дерева, которая является фокусировкой ее внутренней силы. Она может использовать посох, как если бы он был *помелом полета [broom of flying]*. Держа посох она может колдовать дополнительные заклинания с помощью черты Врожденное Колдовство (эти заклинания отмечены звездочкой). Если посох утерян или уничтожен, то карга должна сделать другой, что занимает один год и один день. Только карга бьёр может использовать *серый посох*.

Хождение по льду. Карга может передвигаться и карабкаться по любым ледяным поверхностям без каких-либо проверок способностей. Кроме того, труднопроходимая местность из льда или снега не стоит ей дополнительных очков передвижения.

Врожденное колдовство Врожденная способность к колдовству карги основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию заклинаниями). Она может колдовать следующие заклинания, не используя материальные компоненты:

Неограниченно: *удержание личности** [hold person*], *луч холода [ray of frost]*

3/день каждое: *конус холода** [cone of cold*], *град** [ice storm*], *ледяная стена** [wall of ice*]

1/день каждое: *власть над погодой [control weather]*

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Безумное пиришество. Карга пирует трупом одного из врагов в 5 футах от нее, который умер в течение последней минуты. Каждое существо по выбору карги, которое находится не далее 60 футов от нее и может ее видеть, должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 или испугаться ее на 1 минуту. Будучи испуганным таким образом существо недееспособно, не может понять что говорят другие, не может читать и может лишь мямлить, Мастер контролирует движение существа, которое становится беспорядочным. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и закончить эффект при успехе. Если спасбросок существа успешен или эффект окончен, то оно получает иммунитет от Безумного Пиришества карги на следующие 24 часа.



КАТОБЛЕПАС

Катоблепас так же отвратителен как и гнусные болота, в которых он живет. Как и его место обитания, это скопление частей раздутого буйвола, динозавра, бородавочника и гиппопотама не может похвастаться широким набором положительных качеств. Немногие путешественники по своей воле идут по территории катоблепаса.

Естество животного. Несмотря на свою несуразную физиологию, катоблепасы напоминают обычных животных. Катоблепас и ведет себя очень похоже на животное, гуляет по своей территории в болотах, жуёт траву, иногда ест мертвечину и валяется в топях. Катоблепас может жить с одним партнером, которого выбирает на всю жизнь и иногда у них рождается ребенок. Он особенно охраняет потомство и нападает на любого, кто подойдет слишком близко.

Запах смерти. Вонь катоблепаса, запах смерти смешанный с болотным газом и вонючим мускусом, выдает, что он более страшен, чем можно судить по его внешнему виду. При нападении катоблепас раскрывает пределы своей ужасной природы. Змеиная шея существа с трудом поднимает его голову, но один взгляд из его налитых кровью глаз может заставить плоть гнить. На конце его хвоста есть дубинка, которой он может разбить тело и душу при хорошем ударе, что сделает жертву неспособной на действия. Если цель его атаки умирает, то катоблепас питается останками.

Отравленная территория. Катоблепас по своей природе – это существо болезни и гниения, и он делает болота вокруг своего жилища схожими. Такая территория становится мрачной, запутанной и более зловонной, чем была до этого. Все хорошие свойства среды, такие как лечебные травы или чистая вода, уменьшаются, если рядом живет катоблепас. Болотные газы выдают влияние катоблепаса на них. Животные в этой области более агрессивны и подвержены болезням. Дегенеративные существа обычно селятся рядом с территорией катоблепаса, так как хотят избежать лишних взглядов.

Зловещий фольклор. Обычный народ редко видит катоблепаса, но у существа такая страшная репутация, что истории о нем укоренились в популярной культуре. Любой слух о поселившемся рядом катоблепасе считается дурным знаменем, даже если он ложный. Силуэт катоблепаса с хвостом по телу и низко наклоненной головой – это угрожающий геральдический рисунок, обозначающий смерть или злой рок.

Мудрецы говорят, что боги мора и гниения создали катоблепасов как воплощение своего влияния. Какой бы ни была первопричина, истории связывают катоблепасов с бедой, и во многих из этих сказок есть толика правды. Некоторые такие рассказы утверждают, что карги держат катоблепасов как скот, и что болото с катоблепасом может быть домом карги, которая пьет молоко чудовища. Хотя конкретный катоблепас может и не быть связан с каргой, ковен карг может держать одного или несколько таких зверей как стражников или питомцев. Другие легенды говорят, что те, кто не чист сердцем, могут приручить катоблепаса. На самом деле некоторые истории рассказывают о злобных чернокнижниках и темных рыцарях, которые узнали как приручать этих зверей и использовать их как ездовых.

КАТОБЛЕПАС [CATOBLEPAS]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	12(+1)	21(+5)	3(-4)	14(+2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 5 (1,800 опыта)

Тонкий нюх. Катоблепас совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Вонь. Любое существо кроме катоблепаса, которое начинает свой ход не далее 10 футов от него, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или стать отравленным до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вонючости любого катоблепаса на 1 час.

ДЕЙСТВИЯ

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или стать оглушенной до начала следующего хода катоблепаса.

Луч смерти (перезарядка 5–6). Катоблепас выбирает целью существо, которое может видеть, не далее 30 футов от себя. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 16 и получить 36 (8к8) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Если спасбросок провален на 5 очков или больше, то вместо этого цель получает 64 некротического урона. Цель умирает, если ее хиты уменьшены до 0 этим лучом.



КВИКЛИНГ

Квиклинги носятся по странным, искореженным лесам, где обитают феи неблагого двора, и в Стране Фей и в этом мире. Они носятся так быстро, что едва заметны для глаз, и каждый кажется скорее размытым колебанием в воздухе.

Квиклинг – это маленькая, стройная фея, похожая на миниатюрного эльфа с острыми, звериными чертами. Их холодные, жестокие глаза мерцают как драгоценные камни.

Живи быстро, умри молодым. Квиклинги обязаны своим существованием и состоянием Королеве Воздуха и Тьмы, ужасной правительнице Сумеречного Двора. Они когда-то были расой ленивых и эгоистичных фей, и слишком часто опаздывали на зов королевы. Чтобы ускорить их поступь и проучить за невыполнение ее воли, королева уменьшила их и ускорила их внутренние часы. Проклятье королевы дало квиклингам их невероятную скорость, но так же и ускорило их жизнь – ни один квиклинг не живет дольше пятнадцати лет.

Слишком быстрые для слов. Мир смертных – это скучное место для глаза квиклинга: ураган медленно ползет по небу, поток водяных капель плывет к земле как ленивые снежинки, молнии крадутся извилистым путем от облака к облаку. Медленный и скучный мир кажется населен вялыми существами, и их низкой, мычащей речи недостает смысла.

Другим существам квиклинги кажутся ослепительно быстрыми, пропадающими в неразличимой размытой дымке при движении. Их жестокий смех похож на взрыв звуков стаккато, а речь на пронзительный визг. Только когда квиклинг умышленно замедляется, чего он предпочитает не делать, остальные существа начинают слышать, видеть и понимать его. Они никогда по-настоящему не отдыхают, «стационарный» квиклинг постоянно перемещается взад перед, как будто ему не терпится снова отправиться в путь.

Озорники, а не убийцы. У квиклингов капризная природа, которая хорошо сочетается с их энергичностью: они думают так же быстро как и бегают, и всегда планируют что-то сделать. Квиклинг проводит большую часть жизни, проказничая над медленными существами. Они редко упускают возможность связать шнурки чьих-нибудь ботинок, передвинуть стул перед тем как кто-то на него сядет или расстегнуть седло пока никто не видит.

Но проделки такого сорта к сожалению не предел их изысканной зловерности. Они не совершают прямых убийств, но могут разрушить жизнь кучей других способов: украсть важное письмо, украсть монеты собранные для бедных, подложить украденный предмет в чью-нибудь сумку. Квиклингам нравится приносить страдания, которые превосходят простое несчастье, особенно когда вина за их действия ложится на других существ и создает раздор.

КВИКЛИНГ [QUICKLING]

Крошечный фей, хаотично-злой

Класс Доспеха 16

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	23(+6)	13(+1)	10(+0)	12(+1)	7(-2)

Навыки Акробатика +8, Ловкость Рук +8, Скрытность +8, Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Сильван

Опасность 1 (200 опыта)

Размытое движение. Броски на попадание по квиклингам делаются с помехой, если только квиклинг не недееспособен или опутан.

Увертливость. Если квиклинг подвергается эффекту, который позволяет пройти спасбросок Ловкости и получить только половину урона, то вместо этого он не получает урона при успешном спасброске и только половину при провале.

Действия

Мультиатака. Квиклинг делает три атаки кинжалом

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к4 + 6) колющего урона.

Ки-рин

Ки-рины – это благородные, небесные существа. Во Внешних Планах, ки-рины на службе доброжелательных божеств принимают прямое участие в вечной борьбе между добром и злом. В мире смертных ки-рин широко известен как предвестник судьбы, стражник святых и противопоставление силам зла.

Воплощение добра. Ки-рин – воплощение добра и просто созерцающая его наблюдатель может испытать страх или трепет. Обычно ки-рин выглядит как мускулистый олень размером со слона, покрытый золотой чешуей, местами сочетающейся с золотым мехом. У него темно-золотая грива и хвост, медные раздвоенные копыта и спиралевидный медный рог между и над светящимися фиолетовыми глазами. На ветру или в воздухе чешуя существа и его волосы создают впечатление, что ки-рин горит святым, золотым огнем.

Кроме расцветки ки-рины различаются по внешнему виду, в зависимости от божества, которого почитают и функции, которую обычно выполняют на службе у него. Некоторые имеют форму коня и выглядят как гигантские единороги, и часто используются как стражи. У других есть драконьи черты и они обычно агрессивные враги зла. Обычно у них один рог, но ки-рин с яростным поведением может иметь два рога или рога как у большого оленя.

Ки-рин [KI-RIN]

Огромный небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 152 (16к12 + 48)

Скорость 60 фт., полёт 120 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Навыки Восприятие +9, Проницательность +9, Религия +8

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

Языки все, телепатия 120 фт.

Опасность 12 (8,400 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой ки-рина является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17). Ки-рин может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *газообразная форма* [gaseous form], *образ* [major image] (версия 6 уровня), *хождение по ветру* [wind walk] 1/день: *сотворение пищи и воды* [create food and water]

Легендарное сопротивление (3/день). Если ки-рин проваливает спасбросок, то он вместо этого может выбрать успех.

Сопротивление магии. Ки-рин имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки ки-рина оружием считаются магическими.

Использование заклинаний. Ки-рин является заклинателем 18 уровня. Базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие приготовленные заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *починка* [mending], *священное пламя* [sacred flame], *уход за умирающим* [spare the dying], *чудотворство* [thaumaturgy]

Источник блага. Обычный народ считает ки-ринов редкими и уединенными вестниками счастья и удачи. Ки-рин, пролетающий над головой, считается благословением, и события, происходящие в такой день, особенно благоприятными. Если ки-рин появляется во время церемонии, такой как объявление о рождении или коронации, то все присутствующие понимают, что существо говорит им о великом благе, которое не за горами. Ки-рин передает свои дары и знамения, а потом уносится обратно в небеса. Ки-рины как известно также появляются на местах великих сражений для вдохновения и усиления стороны добра, или для спасения героев от неминуемой смерти.

Ки-рин занимает в мире территорию, за которой приглядывает, а один ки-рин может охранять область, которая охватывает несколько наций. В других планах ки-рины, которые служат добрым божествам, идут туда куда им прикажут, что может включать перемещение в Материальный План по заданию. Ки-рин последователь обычно служит своему божеству разведчиком, вестником или шпионом.

Ки-рины привлекаются на службу божествам храбрости, верности, бескорыстия и правды, а также для продвижения справедливых сообществ. Например, в Фаэруне, ки-рины в основном сплочены вокруг Торма, хотя они так же могут служить Тиру и Ильматеру.

- уровень (4 ячейки): *приказ* [command], *лечение ран* [cure wounds], *обнаружение добра и зла* [detect evil and good], *защита от добра и зла* [protection from evil and good], *убежище* [sanctuary]
- уровень (3 ячейки): *умиротворение* [calm emotions], *малое восстановление* [lesser restoration], *тишина* [silence]
- уровень (3 ячейки): *рассеивание магии* [dispel magic], *снятие проклятья* [remove curse], *послание* [sending]
- уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *свобода перемещения* [freedom of movement], *страж веры* [guardian of faith]
- уровень (3 ячейки): *высшее восстановление* [greater restoration], *множественное излечение ран* [mass cure wounds], *наблюдение* [scrying]
- уровень (1 ячейка): *пир героев* [heroes' feast], *истинное зрение* [true seeing]
- уровень (1 ячейка): *эфирность* [etherealness], *уход в иной мир* [plane shift]
- уровень (1 ячейка): *власть над погодой* [control weather]
- уровень (1 ячейка): *истинное воскрешение* [true resurrection]

Действия

Мультиатака. Ки-рин делает три атаки: две копытами и одну рогом.

Копыто. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) дробящего урона.

Рог. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона.

Легендарные Действия

Ки-рин может предпринять 3 легендарных действия, выбрав из вариантов ниже. Можно использовать только одно легендарное действие за один раз и только в конце хода другого существа. Ки-рин восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Ки-рин делает проверку Мудрости (Восприятие) или Мудрости (Проницательность).

Кара. Ки-рин делает атаку копытом или колдует *священное пламя* [sacred flame].

Передвижение. Ки-рин перемещается на расстояние до половины его скорости, не вызывая атак по возможности.



При виде моего первого ки-рина я был восхищен до слез, я встретил бога.

— Воло

Объекты преклонения. Поскольку ки-рин знаменит своей мудростью, другие существа конечно же ищут его, чтобы задать вопросы и изложить свои просьбы. В основном по этой причине он селится на вершине неприступного горного пика или в примерно такой же недоступной местности. Только те, у кого достаточно упорства для пугающего путешествия к логову ки-рина, могут доказать, что они достойны говорить с владельцем жилища.

Многие, кто ищет напутствия ки-рина, в конечном итоге обещают служить существу. Они обучаются как монахи под его руководством и служат его агентами в мире. Последователи ки-рина могут путешествовать по миру, искать новости о растущем зле и работать за кулисами, или могут стать чемпионами по велению своего хозяина, чтобы победить злодеев, где бы они не были.

ЛОГОВО РОСКОШИ

На небесных планах, ки-рины живут в величественных, элегантных гнездах, наполненных объектами роскоши. В мире ки-рин выбирает схожее место, такое как вершина горы или внутри облака, которое делает твердым магия ки-рина. Снаружи логово ки-рина неотличимо от естественной местности, а вход тяжело найти и до него тяжело добраться посетителям. Внутри же, логово – это безмятежное и комфортное место, атмосфера в нем – что-то среднее между дворцом и храмом. Если ки-рин берет себе существ в услужение, то логово становится вдвойне священным, так как здесь ки-рин не только отдыхает, но и учит святым тайнам.

Внутри логова ки-рин может вызывать предметы до трех раз в день, используя одну из трех версий этой силы по одному разу. Одна версия навсегда создает достаточно объектов из мягкого, растительного материала, включая изготовленные объекты, такие как ткани, подушки, нитки, одеяла и одежда, чтобы полностью заполнить куб со стороной 20 футов. Вторая версия навсегда создает достаточно объектов из дерева или похожего по твердости материала, чтобы заполнить куб со стороной 10 футов. Третья версия создает достаточно объектов из камня или металла, чтобы заполнить куб со стороной 2 фута, но любые материалы, созданные таким образом, пропадают через 1 час.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Божественная природа ки-рина трансформирует область вокруг его логова. Любые из следующих магических эффектов путешественники могут встретить в окрестностях:

- Потоки воды очищаются в 3 милях от логова ки-рина. Любая возможная порча воды длится не более 3 минут.
- Растения, животные и все хорошие существа в радиусе 3 миль от логова ки-рина получают энергию и эволюционируют в сторону идеализированной формы. Такие существа редко ведут себя агрессивно по отношению к тем, кто не является обычной добычей. Злые существа не выносят святой атмосферы в той же области и обычно селятся гораздо дальше от владений ки-рина.
- Проклятия, болезни и яды, действующие на существ с добрым мировоззрением подавляются, когда существа находятся не далее чем в 3 милях от логова.
- Ки-рин может колдовать *власть над погодой* [*control weather*] пока находится не далее 3 миль от логова. Точка применения всегда находится снаружи логова ближе всего к центру логова. Ки-рину не нужно сохранять небо в поле зрения или концентрироваться на сохранении изменения погоды.
- Не далее 3 миль от логова, ветра останавливают не злых существ, которые падают без воздействия ки-рина и его союзников. Такие существа падают со скоростью 60 футов в раунд и не получают урона от падения.

Когда ки-рин умирает, все эти эффекты исчезают незамедлительно, хотя эффект энергии на флору и фауну действует еще 3 года.

КОБОЛЬДЫ

Некоторые кобольды обладают даром, полученным от драконов или богов, который позволяет им подняться над соплеменниками. Другие рождены с жестокой изобретательностью, с которой могут потягаться немногие.

КОБОЛЬД ДРАКОНИЙ ЩИТ

Кобольды драконьи щиты – сильнейшие представители своей расы. Почти все драконьи щиты начинают жизнь как нормальный кобольд и впоследствии становятся избранными драконов, наделенными большим могуществом для защиты драконьих яиц, но раз в несколько лет случается, что кобольд вылупляется со врожденной версией способностей драконьих щитов. Мастера ближнего боя, эти кобольды покрыты множеством шрамов, полученных в отчаянных схватках, и носят щиты, сделанные из сброшенных чешуек дракона.

Редкая храбрость. Драконьи щиты занимают почетные места в своих племенах, но, оставаясь в глубине души кобольдами, они чувствуют себя недостойными этого статуса, и поэтому отчаянно пытаются доказать, что заслуживают его. Природная кобольдская трусость все-таки сохраняется в драконьем щите, и поэтому он все же может сбежать от опасности. Но у него также есть и способность воспрянуть духом пред лицом верной смерти, вдохновив других кобольдов последовать за ним в атаку против вторгшихся в их норы врагов.

КОБОЛЬД–ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

У мастеровитых кобольдов–изобретателей ловкие руки, которыми они конструируют импровизированное оружие, которое, как они надеются, даст им преимущество в бою. Изобретатель ловит жуков, наскребает экзотическую слизь в подземелье и превращает в ингредиенты лучшую часть украденных вещей. Их творения часто выглядят комично, но, как и кобольдские ловушки, работают гораздо лучше, чем можно ожидать судя по виду того, из чего они сделаны.

Хороши, пока действуют. Новые орудия кобольдов–изобретателей обычно выдерживают одну–две атаки перед тем, как сломаться, но зато при нанесении этих атак они удивительно действенны. Большинство изобретателей достаточно умелы, чтобы их импровизированные орудия не наносили вреда им самим, однако другие пользователи таких предметов могут быть менее удачливы. Эти оружия не обязательно смертоносны – во многих случаях их предназначение – отвлечь, испугать или запутать существо на время, достаточно долгое, чтобы другие кобольды успели убить врага. В каждом конкретном столкновении у изобретателя обычно есть при себе один или два изобретения.

КОБОЛЬД ЧЕШУЙЧАТЫЙ ЧАРОДЕЙ

Кобольд чешуйчатый чародей обладает врожденным магическим талантом, что делает его ценным членом племени по нескольким причинам. Поскольку божество кобольдов остается плененным, в большинстве племен нет членов, которые могли бы использовать божественную магию, и чешуйчатые чародеи берут на себя роль советников и историков. В мирное время они используют свои заклинания для защиты и усиления укреплений норы и помощи остальному племени. Когда племя находится под угрозой, чешуйчатый чародей бросается на врагов с огнем и ядом, сохраняя немного магии для себя на случай если ему понадобится сбежать или перехватить захватчика.



КОБОЛЬД ДРАКОНИЙ ЩИТ

[KOBOLD DRAGONSHIELD]

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 15 (кожаная броня, щит)

Хиты 44 (8к6 + 16)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	14(+2)	8(-1)	9(-1)	10(+0)

Навыки Восприятие +1

Сопротивление урону см. Драконье сопротивление ниже

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Драконье сопротивление. Кобольд обладает сопротивлением, зависящими от цвета дракона, наделившего его силой (выберите или определите броском к10): 1–2, кислота (черный); 3–4, холод (белый); 5–6, огонь (красный); 7–8, молния (синий); 9–10, яд (зеленый).

Сердце дракона. Если кобольд испуган или парализован эффектом, требующим спасброска, он может повторять спасбросок в начале каждого своего хода для того, чтобы окончить действие эффекта на себе и на всех кобольдах в радиусе 30 футов от него. Все кобольды, получающие пользу от этой черты (включая самого драконьего щита) получают преимущество на свой следующий бросок атаки.

Стайная тактика. Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

Чувствительность к солнечному свету. Кобольд совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кобольд совершает две рукопашные атаки.

Копьё. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1) или колющий урон 5 (1к8 + 1) при совершении рукопашной атаки удерживая оружие в обеих руках.

Связанный долгом с драконом. В племени кобольдов, связанном с драконом, обычно таким, которое живет неподалеку от логова дракона или в нем, чешуйчатый чародей также служит дипломатом предвосхищает нужды дракона, раздает команды другим кобольдам от имени дракона и докладывает ему об исполнении. Чародей так же трепещет и уважает драконов как и обычные кобольды, но он знает, что его долг требует не подлизываться к хозяину все время. Он так же понимает, что его частая близость к дракону означает, что если его хозяин разозлится или будет недоволен, то он погибнет первым, так что он неистово поддерживает баланс между обожанием и ужасом в своем отношении к дракону.

КОБОЛЬД ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

[KOVOLD INVENTOR]

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (Зкб+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Навыки Восприятие +0

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стайная тактика. Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

Чувствительность к солнечному свету. Кобольд совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

Праца. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4 + 2).

Изобретение Оружия. Кобольд использует один из следующих вариантов (бросьте к8 или выберите один); кобольд может использовать не больше одного варианта один раз в день:

1. **Кислота.** Кобольд бросает флакон кислоты. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: 7 (2кб) урона кислотой.

2. **Алхимический Огонь.** Кобольд бросает флакон алхимического огня. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) урона огнем в начале каждого хода цели. Существо может прекратить этот эффект используя действие и сделав проверку Ловкости Сл 10 для того, чтобы затушить пламя.

3. **Корзина Сороконожек.** Кобольд бросает небольшую корзинку в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя. Стая насекомых [swarm of insects] (сороконожек) с 11 хитами появляется из корзины и делает бросок инициативы. В конце каждого хода стаи существует шанс 50 процентов, что стая разбежится.



4. **Кувшин Зеленой Слизи.** Кобольд кидает глиняный кувшин зеленой слизи в цель и он разбивается при столкновении. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: Цель покрывается пятном зеленой слизи [green slime] (смотри главу 5 в *Руководстве Мастера*). Промач: Пятно зеленой слизи покрывает случайное место 5 на 5 футов на стене или полу в 5 футах от цели.

5. **Кувшин Гнилых Личинок.** Кобольд кидает глиняный кувшин в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя и разбивается при столкновении. Рой трупных личинок [swarm of rot grubs] (смотри приложение А) появляется из разбитого кувшина и является угрозой в этом месте.

6. **Скорпион на Палочке.** Кобольд делает рукопашную атаку скорпионом, привязанным к концу 5-футовой палке. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 колющего урона и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 9, получив 4 (1к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

7. **Скунс в Клетке.** Кобольд выпускает скунса на незанятое место в 5 футах от себя. У скунса скорость 20 футов, КД 10, 1 хит и нет эффективных атак. Он делает бросок инициативы и в свой ход он использует действие струя мускуса в случайное существо в 5 футах от себя. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 9. При провале цель начинает рвать и она не может делать действия 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе. Существо, которому не требуется дышать или имеет иммунитет к яду, автоматически получает успех в спасброске. Когда скунс использовал струю мускуса, он не может сделать это снова не завершив короткий или долгий отдых.

8. **Осиное Гнездо в Сумке.** Кобольд бросает маленькую сумку в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя. Стая насекомых [swarm of insects] (ос) с 11 хитами появляется из сумки и делает бросок инициативы. В конце каждого хода стаи существует шанс 50 процентов, что стая разлетится.



Никогда не совершайте ошибку, полагая, что кобольды глупые и отстаые, потому что они маленького размера. Размер никак не влияет на их способности.

— Воло

Кобольд чешуйчатый чародей

[KOBOLD SCALE SORCERER]

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 27 (5к6 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	14(+2)	10(+0)	9(-1)	14(+2)

Навыки Магия +2, Медицина +1

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Кобольд является заклинателем 3 уровня. Его способности основаны на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *волшебная рука* [mage hand], *починка* [mending], *ядовитые брызги* [poison spray]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *цветной шарик* [chromatic orb], *поспешное отступление* [expeditious retreat]

2 уровень (2 ячейки): *палящий луч* [scorching ray]

Единицы чародейства. У кобольда есть 3 единицы чародейства. "Он восстанавливает все потраченные единицы чародейства после продолжительного отдыха. Он может потратить свои единицы чародейства на следующие варианты:

Непреодолимое заклинание: Накладывая заклинание, вынуждающее существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, кобольд может потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

Неуловимое заклинание: Во время использования заклинания кобольд может потратить 1 единицу чародейства, чтобы сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

Тактика стаи. Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете кобольд получает помеху на броски на попадание и на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+ 2) колющего урона.



КОРРЕД

Корреды –непредсказуемые скрытные феи с сильной связью с землей и камнем. Из-за своих магических волос и мистического понимания минералов они часто становятся объектом охоты искателей сокровищ, dwarфов и прочих личностей, желающих започувствовать богатства глубин.

Земляные феи. Корреды предпочитают водиться с себе подобными и иногда общаются с существами элементарной земли, такими, как галев дары. Племя корредов еженедельно встречается, чтобы поучувствовать в церемониальных танцах, отбивая ритмы в камне своими дубинками и копытами. В глубинах Материального Плана корреды обычно спасаются бегством от других существ, но становятся агрессивными, если их оскорбить или надоедать им звуками стука кирки.

Каменная эмпатия. Никто не знает камни и землю лучше, чем корреды. Корреды такое впечатление что нюхом чувуют жилы металлов или драгоценных камней. На поверхности корреды могут чувствовать подъемы и спуски каменных пластов, формирующие пещеры под землей, а в подземье корреды знают путь через камни на мили вокруг. Для корредов секретные двери в камнях очевидны, как окна.

Корреды могут швырять валуны гораздо большего размера, чем, казалось бы, должны мочь, вылепливать камни, как будто это глина, плыть сквозь камень и вызывать земляных элементарей и других существ. Также они получают сверхъестественную силу просто стоя на земле.

Зачарованные волосы. У корредов волосы по всему телу, но только растущие на голове волосы – магические. Если их отстричь, то они превращаются в тот материал, которым их отстригли. Корреды отстригают пряди своих волос железными ножницами, а затем свивают пряди вместе в железные веревки, которыми они манипулируют, оживляя их, чтобы те извивались, как змеи, вокруг существ и предметов. Корреды очень гордятся своими волосами, и очень оскорбляются, когда кто-то пытается обстричь их без разрешения.

КОРРЕД [KORRED]

Маленькая фея, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 102 (12к6 + 60)

Скорость 30 фт., рытьё 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	14(+2)	20(+5)	10(+0)	15(+2)	9(-1)

Навыки Атлетика +9, Восприятие +5, Скрытность +5

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 120 фт., чувство дрожи 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Дварфийский, Гномий, Сильван, Терран, Подземный

Опасность 7 (2,900 опыта)

Приказ волосам. У корреда есть по крайней мере одна 50-футовая веревка, сплетенная из его волос. Бонусным действием корред приказывает одной такой веревке, находящейся на расстоянии до 30 футов от него, переместиться на 20 футов и опутать существо Большого или менее размера, которого корред может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет схваченной веревкой (Сл 13). Пока захват не закончится, существо будет обездвиженным. Корред может использовать бонусное действие для того, чтобы освободить цель, которая также освободится если корред умрет или станет недееспособным.

У веревки из волос корреда КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит в начале каждого хода корреда, пока у нее остается хотя-бы 1 хит и пока корред жив. Если хиты веревки снижаются до 0, она уничтожается.

Врожденное колдовство. Врожденные заклинательные способности корреда основаны на Харизме (Сл спасброска 17). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *общение с природой* [commune with nature], *слияние с камнем* [meld into stone], *изменение формы камня* [stone shape]

1/день: *призыв элементаря* [xconjure elemental] (как заклинание 6 уровня; только галев дур [galeb duhr], горгулья [gargoyle], элементарь земли [earth elemental] или зорн [horn]), *неудержимая пляска* *Otmo* [Otto's irresistible dance]

Каменный камуфляж. Корред обладает преимуществом на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться на каменной местности.

Сила камня. Находясь на земле, корред наносит дополнительно 2 кубика урона любой атакой оружием (учтено в его атаках).

Действия

Мультиатака. Корред совершает две атаки своей палицей или метает два камня.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (1к8 + 6), или 19 дробящий урон (3к8 + 6) если корред находится на земле.

Камень. *Дальнебойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/120 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 15 (2к8 + 6), или 24 дробящий урон (4к8 + 6) если корред находится на земле.

Существует легенда о торговце, который хотел срезать волосы корреда золотыми ножницами. Корред засунул ему эти ножницы в глотку и вынул через задницу.
— Воло

Красный Колпак

Красный колпак – это смертоносный фей, рожденный из жажды крови. Красные колпаки, хоть и маленькие, обладают недюжинной силой, которую используют для охоты и убийства без промедления и сожалений.

Воплощенная жажда крови. В Стране Фей, или там где этот план соприкасается с миром ан перекрестке фей, если разумное существо действует из сильного побуждения к кровопролитию, один или несколько красных колпаков появляются там где кровь убитого впитывается в землю. Поначалу новые красные колпаки выглядят как крошечные окровавленные грибы, едва поднявшие свои шляпки над почвой. Когда лунный свет попадает на одну из этих шляпок, из земли возникает существо, которое выглядит как сморщенный и низкорослый гном со сторбленной спиной и жилистым телом. У существа остроконечный кожаный колпак, штаны из похожего материала, тяжелые железные сапоги и тяжелое клинковое оружие. С момента пробуждения красный колпак желает лишь убивать и резать, и он отправляется удовлетворять свои желания.

У красных колпаков нет утонченности. Они живут прямыми столкновениями и хаосом смертельных битвы. Даже если красный колпак хотел бы быть скрытным, его выдают тяжелые гремящие шаги из-за железных ботинок. Хотя когда красный колпак подбирается к потенциальной добыче, он может быстро пойти на сближение и нанести злобный удар своим оружием до того, как цель отреагирует.

Пропитанный резней. Для поддержки своего противоестественного существования красный колпак должен смачивать свою шляпу в свежей крови своих жертв. Когда рождается красный колпак, его шляпа пропитана кровью и он знает, что если кровь не пополнять хотя бы раз в три дня, то он исчезнет словно его никогда и не существовало. Желание красного колпака убивать берет свое начало от его воли к жизни.

Кровожадные наемники. Красные колпаки обычно не работают группами, но в некоторых обстоятельствах их может нанять карга или темный маг, которые знают как призвать красных колпаков из Страны Фей и заставить работать на себя как страшный слуга.

Кроме того, некоторые красные колпаки могут почувствовать того, чьи убийства привели к их рождению. Красный колпак может использовать эту врожденную связь, чтобы найти создателя и сделать его своей первой жертвой. Другие же ищут создателя, чтобы насладиться близостью с родственной душой. Индивид, ответственный за создание нескольких красных колпаков на одном и том же месте, может привлечь всю группу на служение отрядом, чтобы они имитировали убийственную работу этого существа.

В любом случае, если красный колпак работает с другим существом, то он требует, чтобы ему платили жертвами. Покровитель, который пытается подавить естественную и необходимую жажду крови красного колпака, рискует стать его следующей целью.



Красный Колпак [REDCAP]

Маленький фей, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 45 (6к6 + 24)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	18(+4)	10(+0)	12(+1)	9(-1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Железные ботинки. При передвижении красный колпак получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Нестандартная сила. При захвате красный колпак считается Средним. Кроме того, владение тяжелым оружием не дает ему помехи на броски на попадание.

Действия

Мультиатака. Красный колпак делает три атаки своим нечестивым серпом.

Нечестивый серп. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Кованое преследование. Красный колпак передвигается на расстояние не больше своей скорости к существу, которое может видеть, и пинает его своими железными ботинками. Цель должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 14 или получить 20 (3к10 + 4) дробящего урона и быть сбитой с ног.

Такие же утонченные
как взмах боевого
топора.

— Вола

КСВАРТЫ

Ксварты – жестокие, трусливые гуманоиды, порожденные трусливым полубогом–ренегатом. У них синяя кожа, яркие оранжевые глаза, реденькие волосы, всё это подражает внешности их создателя. Их рост примерно 3 фута.

Ксварты живут в отдаленных холмах, лесах и пещерах. Каждое племя управляется спикером, обычно наименьшим из них. Спикер служит послом племени и часто одевает короткие деревянные ходули и тяжелые робы, чтобы выглядеть выше и более властно. Остальное племя добывает пищу, грабя урожай и скот с окрестных ферм, если охота не удалась. Ксварты не очень большая угроза для цивилизованных мест, потому что они боятся людей, dwarфов и эльфов.

Предательство Раксиворта. Все ксварты – это вырожденное потомство существа по имени Раксиворт, которое когда-то служило Граз’ту Темному Принцу казначеем. Раксиворт провел многие столетия, наблюдая за сокровищами, и спустя года начал жаждать богатств своего хозяина. Однажды он осмелился ограбить хранилище сокровищ и сбежал на Материальный План. Одним из сокровищ, что он украл, было Веретено Бесконечности, кристаллический осколок, который мог превратить даже такое незначительное существо как Раксиворт в полубога.

После становления божеством Раксиворт создал мир под названием Черные Стоки, внутри Пандасмоса, самого верхнего слоя Пандемониума. Однако, он наслаждался своей божественностью довольно недолго, а потом Граз’т обрушил на него свое возмездие. Принцу демонов не нужно было возвращать Веретено Бесконечности, так как он уже обладал мощью большей, чем оно может дать. Вместо этого, он разослал агентов во все стороны света с вестью о том, что может сделать веретено и о тщедушном, жалком существе, что завладело им. Достаточно скоро Раксиворта стало преследовать множество врагов, жаждущих присвоить Веретено себе.

Перед лицом неминуемого уничтожения Раксиворт создал план. Он сбежал на Материальный План, путешествовал по множеству миров и создавал существ, которые были его точной копией. Так и получились ксварты, которые не только выглядят так же как Раксиворт, но и срывают любую магию, которая используется для его выслеживания. Заклинания, ритуалы и другие эффекты, которые могут указать местонахождение Раксиворта, вместо этого показывают ближайшего ксварта.

Хотя изначальный ажиотаж врагов по отношению к нему утих, Раксиворт знает, что планарные существа терпеливы. Он продолжает прятаться, несчастный полубог, который только и может что перемещаться между планами, рождая еще ксвартов для обеспечения своей безопасности.

Жадные головорезы. Ксварты имеют все недостатки своего создателя и мало искупающих свойств. Им не хватает физического оснащения для репродукции, а так же и склонности к этому. Они жадные, потакающие и одержимые желанием обрести ценности – чем более богато украшенные или причудливые, тем лучше. Они знают, что испорченны, и эта низкая самооценка только усиливает их остальные недостатки. Они ненавидят почти любое существо, которое считают лучше себя, что включает практически всех, но им большую часть времени не хватает храбрости или необходимых средств, чтобы потакать своей ненависти. Этот страх заставляет их прозябать в мрачных местах на дальних задворках цивилизованных земель или в областях, брошенных или забытых более сильными существами. Другими словами, ксварты живут в таких местах, где обычно процветают паразиты и вредители.



Когда дела у них идут плохо, они похищают детей, до каких могут дотянуться, и приносят их в жертву своему трусливому богу. Хмм, похоже что в конце концов они не слишком отличаются от большинства людей.

— Волю

Несмотря на свою спутанную природу все ксварты непоколебимо верят в Раксиворта. Желание угодить Раксиворту оказывает огромное давление на все их решения. Когда все становится для них плохо, ксварты естественно предполагают, что Раксиворт разгневан. Для умиротворения своего беспокойного повелителя они организуют похищения. Они приспособливают сети для ловли своих врагов, которых тащат в логово и приносят в жертву на импровизированном алтаре. Раксиворт может слышать их мольбы, но почти всегда слишком боится выходить из укрытия. Иногда он появляется перед племенем поклонников в виде 9-футового ксварта, несущего пустой мешок. В каждом таком случае Раксиворт забирает все накопленные племенем сокровища, укладывает в мешок и исчезает, не оставив ничего в качестве компенсации.

КСВАРТЫ – СПИКЕРЫ

У племени ксвартов есть один спикер, который действует как их предводитель. У спикера параметры обычного ксварта но Интеллект 13 (+1), и он знает один дополнительный язык (обычно Общий или Гоблинский).

Повелители вредителей. Крыс и летучих мышей (включая гигантских особей) естественным образом тянет к ксвартам и ксварты выращивают их для пропитания и сражений. Ксварты также заключают союзы с веркрысами, хотя ликантропы доминируют в любом таком соглашении. Эти отношения берут начало из божественного естества Раксиворта. Хотя ксварты и унаследовали жадность и трусость Раксиворта, они получили способность устанавливать связи с такими существами.

Ксварты колдуны. Ксварт может заключить пакт с Раксивортом, украв предмет такой большой ценности, что сам полубог появляется перед ксвартом, чтобы забрать его. После передачи предмета Раксиворту, ксварт просит о магической силе, чтобы он мог найти и преподнести Раксиворту еще более великие сокровища. Если полубог расположен к этому, то он наделяет ксварта большей мудростью и харизмой, а также дает ему заклинательные способности колдуна до того как вернуться в воющий хаос Пандемониума. Колдунов ксвартов уважают и боятся в их сообществе, но они мало озабочены политической властью. Они рыскают по глуши, старым руинам и подземельям в поисках сокровищ, зачастую с горсткой ксвартов лизоблюдов и гигантских крыс телохранителей в свите.

КСВАРТ [XVART]

Маленький гуманоид (ксварт), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	8(-1)	7(-2)	7(-2)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Бездны

Опасность 1/8 (25 опыта)

Низкое коварство. Ксварт может делать действие Отход бонусным действием каждый ход.

Стайная опора. Ксварт имеет преимущество на проверки Силы (Атлетика), сделанные для толчка существа, если по крайней мере один союзник ксварта находится в 5 футах от цели и дееспособен.

Язык Раксиворта. Ксварт может общаться с обычными летучими мышами и крысами, а также с гигантскими летучими мышами и гигантскими крысами.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Праца. *Дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Если произнести имя Раксиворт трижды, глядя на свое отражение в зеркале, то ксварты придут к тебе во тьме ночной и украдут заветную безделушку. — Воло

Если вы верите в то, что ГОВОРИТ ВАМ ВОЛО, то вы ЭТОГО ЗАСЛУЖИВАЕТЕ.

— ЭЛЬМИНСТЕР

КСВАРТ КОЛДУН РАКСИВОРТА

[XVART WARLOCK OF RAXIVORT]

Маленький гуманоид (ксварт), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	12(+1)

Навыки Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны

Опасность 1 (200 опыта)

Врожденное колдовство Заклинательные способности ксварта основаны на Харизме. Он может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *доспехи мага* [mage armor] (только на себя)

Использование заклинаний. Ксварт является заклинателем 3 уровня. Его заклинательная способность Харизма (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или долгого отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд* [eldritch blast], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *ядовитые брызги* [poison spray], *фокусы* [prestidigitation]
1–2 уровень (2 ячейки 2 уровня): *огненные ладони* [burning hands], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *невидимость* [invisibility], *паллящий луч* [scorching ray]

Низкое коварство. Ксварт может делать действие Отход бонусным действием каждый ход.

Благословение Раксиворта. Когда ксварт уменьшает хиты врага до 0, он получает 4 временных хита.

Язык Раксиворта. Ксварт может общаться с обычными летучими мышами и крысами, а также с гигантскими летучими мышами и гигантскими крысами.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

ЛЕКРОТТА

Лекротта – это то, что получилось бы, если взять голову гигантского барсука, мозг кого-нибудь, обожающего мучить и есть людей, ноги оленя, тело большой гиены, слепить все это вместе и оживить с помощью демонической сукровицы, при этом не заботясь об удалении трупной вони.

Порождение Йеногу. Первые лекротты появились вместе с гноллами во время зверств Йеногу на Материальном Плана. Некоторые гиены, съевшие жертв Йеногу, подверглись различным трансформациям, а не превратились в гноллов. Среди этих странных существ лекротты были наиболее многочисленными.

Такие же хитрые, как и жестокие, лекротты обожают обманывать, мучить и убивать. Так как лекротты умнее и сильнее большинства гноллов, они могут занимать одну из верховенствующих позиций в гнольем племени. Хотя лекротта вряд ли возглавит группу гноллов, она может влиять на их лидера, и она может даже согласиться нести его в бой или давать советы в бою.

Гноллы также считают лекротт формой развлечения, частично потому, что лекротты могут подражать визгу страдающей жертвы – звуку, который всегда приятен гноллам, даже когда жертвы поблизости нет. Кроме того, гноллы кровожадные садисты, но по своей природе не способны продлить сладкие мгновения убийства. Большинство лекротт сознательно жестоки до такой степени, что тщательно соизмеряют усилия, с которыми нападают на жертву, чтобы подольше насладиться актом убийства и сделать его поинтереснее. Гноллам нравится следить за работой лекротты почти на столько же, на сколько им нравится убивать самим.

Воплощение отвратности. Лекроттаи настолько мнрзки, что только гноллы и другие лекротты могут находиться рядом с ними долгое время. Ее ужасающее, разномастное тело источает мерзотнейший запах, который пронизывает всё в месте, где лекротта устраивает себе логово. Этот смрад перебивает только дыхание существа, исходящее из пасти, из которой капает смесь пищеварительных соков и гнили. Вместо клыков у лекротты костные гребни твердые, как сталь, которыми она легко ломает кости и рвет плоть. Эти пластины так тверды, что лекротта может сорвать ими латный доспех с тела павшего рыцаря.

Вонь лекротты обычно отпугнет ее добычу задолго до того, как существо сможет атаковать. Но при этом у нее есть две природные способности, дающие ей некоторые преимущества. Во-первых, следы лекротты почти невозможно отличить от следов обычного оленя. Во-вторых, она может изобразить зов или голосовые выражения любого существа, которое она слышала. Монстр использует эту мимикрию, чтобы завлечь потенциальную жертву, а затем атаковать, пока она сконфужена или не осознает истинной угрозы.

ЛЕКРОТТА [LEUCROTТА]

Большое чудовище, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	9(-1)	12(+1)	6(-2)

Навыки Обман +2, Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Гноллов

Опасность 3 (700 опыта)

Острый нюх. Лекротта имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на запахе.

Отталкивание. Если лекротта атакует своими копытами, то может сделать Выход из Боя бонусным действием.

Мимикрия. Лекротта может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может сказать что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Буйство. Когда лекротта уменьшает хиты существа до 0 рукопашной атакой, то в этот же ход она может бонусным действием передвинуться на расстояние до половины своей скорости и сделать атаку копытами.

Действия

Мультиатака. Лекротта делает две атаки: одну укусом и одну копытами.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8+4) колющего урона. Если лекротта делает критическое попадание, то бросает кость урона трижды, а не дважды.

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6+4) дробящего урона.



СТОЙКИЕ СТРАЖИ, КОТОРЫЕ МАЛО
РАЗГОВАРИВАЮТ. ЛЕСНЫЕ ВАЙДЫ –
ПРЕВОСХОДНЫЕ СОСЕДИ. ЕСЛИ ТОЛЬКО
ТЫ НЕ ДРОВОСЕК.



– ЭЛЬМИНСТЕР



ЛЕСНАЯ ВАЙДА

Лесная вайда – могущественное растение, обладающее формой гуманоида, в которое вселилась душа кого-либо, отдавшего жизнь, чтобы стать вечным стражем.

Рожденные жертвой. Ритуал создания лесной вайды – это первобытный секрет, передающийся из поколения в поколение в диких обществах и кругах темных друидов. Выполнение ритуала это не обязательно злое деяние, если будущая жертва пошла на сделку, которая требует добровольного пожертвования себя.

В ритуале пронзается грудь существа и удаляется сердце. После этого в сердце засовывают семя и помещают в дерево. Подойдет любое дупло или пустота, но часто в стволе вырезается специальная полость. После этого дерево омывается и окропляется кровью жертвы, а тело зарывается у его корней. Через три дня из земли у основания появляется росток и быстро вырастает в гуманоидную форму.

Это новое тело, бронированное крепкой корой и снаряженное корявой дубинкой и щитом, сразу же готово выполнять свой долг. Тот, кто проводил ритуал дает лесной вайде задание, и существо выполняет эти приказы беспрестанно.

Безжалостные защитники. У лесной вайды дыра там, где должно быть сердце, так же как и своего прежнего тела, зарытого в землю. Те, кто становятся лесными вайдами, обменивают свободную волю и все сентиментальные чувства на сверхъестественную силу и вечный долг. Они существуют только для того, чтобы защищать леса и тех, кто за ними ухаживает. Лицо лесной вайды пустое и без выражения, кроме ступков света, парящих в глазницах. Лесные вайды мало разговаривают, и пока их не призвали к действию, они прорастают корнями в землю и подпитываются из нее.

Выкорчеванное бессмертием. Как и дереву, лесной вайде нужен лишь солнечный свет, воздух и питательные вещества из земли чтобы жить. Благодаря своей нежизни, некоторые лесные вайды переживают свою изначальную цель. Место, охраняемое лесными вайдами стражами может потерять свою силу или значение со временем, или те, кто отдавал им приказы могли умереть. Освобожденная от конкретных обязанностей, лесная вайда может бродить в поисках другого места естественной красоты или точки влияния фей, чтобы охранять его.

Лесную вайду привлекают существа, которые близки с природой, которые защищают и уважают землю, такие как друиды и тренты. У некоторых трентов есть слуги лесные вайды, полученные за счет старинных пактов с друидами или феями, которые выполняли ритуал, другие же получают услуги освобожденных лесных вайд, нашедших обновленную цель в охране родственных существ.

ЛЕСНАЯ ВАЙДА [WOOD WOAD]

Среднее растение, законно-нейтральная

Класс Доспеха 18 (природный доспех, щит)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	8(-1)

Навыки Атлетика +7, Восприятие +4, Скрытность +4

Уязвимость к урону огонь

Спротивление урону дробящий, колющий

Иммунитет к состояниям очарован, испуган

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Сильван

Опасность 5 (1,800 опыта)

Магическая дубинка. В руках лесной вайды ее дубинка магическая и наносит дополнительно 7 (3к4) урона (включено в атаки).

Растительный камуфляж. Лесная вайда имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Лесная вайда восстанавливает 10 хитов в начале своего хода если находится в контакте с землей. Если он получает урон огнем, то эта черта не работает в начале следующего хода лесной вайды. Она умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Древесный шаг. Один раз в каждый ход лесная вайда может потратить 10 футов движения и магически войти в живое дерево в 5 футах от себя и выйти из другого живого дерева, которое она может видеть не далее 60 футов от себя, появляясь на незанятом месте в 5 футах от второго дерева. Оба дерева должны быть Большими или больше.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лесная вайда делает две атаки своей дубинкой.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (4к4 + 4) дробящего урона.



ЛЯГЕМОТ [FROGHEMOTH]

Огромное чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 184 (16к12 + 80)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	13(+1)	20(+5)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Спасброски Тел +9, Мдр +5

Навыки Восприятие +9, Скрытность +5

Спротивление урону огонь, электричество

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19

Языки —

Опасность 10 (5,900 опыта)

Амфибия. Лягемот может дышать и на воздухе и в воде.

Шоковая восприимчивость. Если лягемот получает урон электричеством, то он получает несколько эффектов до конца своего следующего хода: его скорость уменьшена вдвое, он получает штраф -2 к КД и спасброскам Ловкости, он не может использовать реакции или Мультиатаку, и в свой ход он может использовать или действие или бонусным действие, но не оба сразу.

Действия

Мультиатака. Лягемот делает две атаки своими щупальцами. Он также может использовать свой язык или укус.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона, и цель схвачена (Сл высвобождение 16) если она является Огромным существом или меньше. До окончания захвата лягемот не может использовать это щупальце для другой цели. У лягемота всего четыре щупальца.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10+6) колющего урона и цель проглочена если она существо Среднего размера или меньше. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи лягемота, и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода лягемота.

Желудок лягемота может содержать двух существ одновременно. Если лягемот получит 20 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 20 в конце этого хода или изрыгнуть все проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от лягемота. Если лягемот умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 10 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Язык. Лягемот выбирает целью одно Среднее существо или меньше, которое он может видеть, не далее 20 футов от себя. Цель должна пройти спасбросок Силы Сл 18. При провале цель подтягивается на незанятое место в 5 футах от лягемота и он может сделать атаку укусом по ней бонусным действием.

ЛЯГЕМОТ

Лягемот – хищная амфибия размером со слона. Он водится в болотах, и у него четыре щупальца, толстая резиновая шкура, клыкастая пасть с липким языком и удлиняющийся отросток с тремя круглыми глазами, смотрящими в разные стороны.

Внеземные существа. Лягемоты – существа из другого мира. В дневнике, предположительно написанном давным-давно волшебником Лумом Безумным, описываются странные цилиндрические помещения, сделанные из металла, закопанные глубоко в хемле, из которых появился лягемот, но надежных свидетельств расположения этого места не существует. Голодные от рождения. Каждые несколько лет лягемот может отложить без спаривания оплодотворенное яйцо. Лягемот совершенно не заботится о яйце и может даже съесть вылупившегося детеныша. Выживание юного лягемота чаще всего зависит от того, оставит ли его родитель в безразличии. Новорожденный лягемот вырастает до полного размера за несколько месяцев, без разбора поедая других существ в своем болоте. Он учится прятать свою огромную тушу в мутной воде, высовывая над водой только отросток с глазами, чтобы следить за проходящими существами. Когда еда проходит в пределах досягаемости, лягемот вылезает из воды с щупальцами и языком наготове. Он может схватить несколько целей одновременно, удерживая их, пока языком он хватает еще одну и тянет к себе, чтобы сожрать.

Почитаемые жаболюдьми. Если племя жаболюдов [bullywug] наткнется на лягемота, оно начинает почитать его как бога и делает все возможное, чтобы завлечь его в своё логово. Лягемота можно приручить (в каком-то смысле) предлагая ему пищу, и жаболюды могут общаться с ним на базовом уровне, так что существо может съесть всего нескольких жаболюдов, прежде чем начать следовать за остальными. Жаболюды собирают ему еду как дань, предоставляют ему комфортное логово, фанатично защищают от любого вреда и стараются удостовериться, что юный лягемот достигает зрелости.



МИНЛОК [MEENLOCK]

Маленький фей, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 31 (7к6 + 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6, Выживание +2

Иммунитет к состояниям испуган

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Аура страха. Любой зверь или гуманоид, который начинает свой ход не далее 10 футов от минлока, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 11 или стать испуганным до начала своего следующего хода.

Чувствительность к солнечному свету. Будучи на ярком свету минлок получает помеху на броски на попадание, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Теневой телепорт (перезарядка 5-6). Бонусным действием минлок может телепортироваться в свободное пространство не далее 30 футов от себя, если и место откуда и место куда он телепортируется находятся в тусклом свете или темноте. Место назначения не обязательно должно находиться в поле зрения.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 11 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

МИНЛОК

Минлоки – извращенные феи, наводящие ужас и стремящиеся уничтожить всё доброе, невинное и красивое. Они живут в основном в лесах, хотя хорошо адаптируются и к городской или подземной среде.

Воплощение страха. Минлоки порождаются страхом. Когда страх одолевает существо в Стране Фей или любом другом месте, где сильно влияние Страны Фей, один и более минлокков могут появиться в тених или темноте поблизости. Если рождается более одного минлока, также магически формируется и логово. Земля скрипит и стонет, когда узкие, извилистые тоннели появляются в ней. Один из таких вновьсформировавшихся проходов становится единственным входом и выходом из логова.

От минлокков у других существ мурашки идут по телу. Минлоки проецируют сверхъестественную ауру, вселяющую ужас в находящихся рядом существ. Они настолько злые и извращенные, что осязаемое дурное предчувствие одолевает тех, кто входит в логово минлокков. Внутри норы черный мох покрывает все поверхности, приглушая звук. Большая центральная пещера служит жилищем минлокков, в котором они пытаются пленников.

Обитатели тьмы. Минлоки не выносят яркого света. Они могут сверхъестественным образом чувствовать области тьмы и тени поблизости от себя и таким образом могут телепортироваться из одного затененного места в другое, что позволяет им подкрадываться к добыче или убегать, если расклад сил не в их пользу.

Телепатические мучители. У минлокков нет других форм общения кроме телепатии. Они могут использовать ее, чтобы проецировать страшные галлюцинации в разум добычи. Эти галлюцинации принимают форму ужасного шепота или стремительного движения на границе периферийного зрения.

Днем минлоки сидят в своих темных норах. Ночью же они выползают из своих тоннелей, чтобы мучить спящих жертв, особенно тех, кто воплощает все то, что есть доброго в мире. Минлоки любят парализовать существ своими когтями, угаскивать их в логова, избивать их до бессознательного состояния и телепатически мучить их долгие часы. Гуманоид, не выдерживающий такого психического мучения, трансформируется в злого взрослого минлока (смотри врезку «Телепатическое мучение»).

ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ МУЧЕНИЕ

До четырех минлокков могут телепатически мучить одно беспомощное существо, наполняя его разум страшными звуками и ужасными картинками. Участвующие в этом минлоки не могут использовать свою телепатию для каких-либо иных целей в это время, хотя они могут перемещаться и совершать действия нормально. Эти попытки не имеют эффекта на существ, иммунных к состоянию напуганности. Если существо не обладает иммунитетом и остается беспомощным на 1 час, оно должно пройти спасбросок Мудрости, получая 10 (3к6) психического урона при провале или половину урона при успешном спасброске. Сл спасброска равна 10+количество минлокков, участвующих в пытке, считая только тех, кто остается в поле видимости жертвы весь час и кто не будет накаутирован в это время. Этот процесс может повторяться. Если хиты гуманоида снижаются до нуля в результате получения таких повреждений, он мгновенно превращается в минлока в полных хитах и под контролем Мастера. Только заклинание *желание* [wish] или божественное вмешательство может восстановить превращенное существо в его прежнюю форму.

МОРКОТ

Моркоты – это древние и хитрые ненасытные коллекционеры. Каждый из них путешествует по планам, собирает ценности, странности и выброшенные мультиселенной вещи, чтобы сделать свою коллекцию более полной.

Рожденные богами. Давным давно божество жадности и раздора погибло в битвах между бессмертными. Его тело дрейфовало по Астральному Плану, становясь лишь окаменевшей оболочкой. Это тело залетело в перламутровые остатки небесной материи, наполненной энергией жизни и рождения. Столкновение разрушило оба объекта и породило бурю хаотической энергии. Бесчисленные острова смешанной материи понеслись в серебряную пустоту. Внутри некоторых были прожилки похожего на жемчужину материала, содержащего часть омоложенной сверхъестественной жизненной силы божества, которая спонтанно создала обитаемую среду. На этих же островах части окаменевшей плоти бога вернулись к жизни в форме чудовищ с щупальцами, переполненных жестокостью и жадностью. С тех пор у каждого моркота есть внешнепланарный остров, который он может назвать домом.

Не найти подходящих слов. Остров моркота имеет свойства фантастического ландшафта, в котором природа и предсказуемость отступают перед странностями и хаосом. Это беспорядочная куча объектов и смесь существ, некоторые из которых берут начало из забытых времен. Остров может иметь освещение, выглядящее естественно, но большинство окутано сумраком и на любом из них туманы и тени могут появиться без предупреждения. Тамошняя среда теплая и мокрая, с субтропическим или тропическим климатом, который делает жизнь моркота и его «гостей» комфортабельной.

Жемчужная материя внутри острова позволяет ему скользить по планарным течениям, поддерживает на острове окружающую среду и охраняет местность от вредных внешних эффектов. Остров моркота можно найти где угодно, от глубин океана до пустоты Астрального Плана. Остров может парить в небесах Авернуса в Девяти Адах не уничтожаясь и без вреда для обитателей. Все, что находится в пределах определенного расстояния от острова моркота, путешествует вместе с ним между планами. Поэтому, людей потерянных цивилизаций и существ или объектов из прошедших эпох можно найти во владениях моркота.

Некоторые острова путешествуют по конкретному маршруту, регулярно прибывая в одни и те же места через цикл лет. Другие же привязаны к определенному месту или группе локаций, а иные двигаются по космосу хаотично. Иногда моркот учится контролировать движение острова, так что он движется туда, куда желает хозяин.

Первобытные накопители. Моркотами движет жадность и эгоизм, смешанные с тоской по конфликтам. Они желают всего чем не владеют, не испытывают никакой щепетильности по поводу того, чем хотят обладать, и стараются сохранить все, чем обладают.

Моркот тратит время на наблюдение за своей коллекцией и планирование пополнения для нее. Накопления чудовища содержат огромные сокровища и знания. На острове содержится бесчисленное количество пленников, которые являются частью коллекции. Некоторые обитатели, такие как потомки изначальных пленников, считают моркота правителем или богом. Хранилище богатств и легенд моркота привлекают обычных грабителей конечно же, а также тех, кто ищет что-то конкретное, чем владеет или что знает моркот. Существо не жалеет тех, кто хочет у него что-то украсть, но посетитель может договориться с моркотом, если предложит ему нечто желаемое.

Собиратели всего странного, необычного и ценного — надейтесь, что не вас.
— Вола



Ни один моркот по своей воле не расстанется с тем, чем владеет. Моркоты существуют, чтобы копить, и расстанутся с имуществом, только если это помогает увеличить накопления.

Моркот знает каждый объект в своей коллекции и может отследить свои вещи даже через планы. Если кто-то осмелится украсть у моркота или нарушит сделку с ним, то он не будет знать покоя пока моркот не умрет или обещания не будут выполнены.

ЛОГОВО МОРКОТА

Моркот владеет всем островом и поддерживает центральное убежище на нем. Это логово часто является извилистой системой узких тоннелей, которые соединяют несколько подземных комнат, хотя могут присутствовать и другие структурные формы. Моркот живет среди своих самых ценных экспонатов в просторном хранилище в сердце своих владений, и там же находится жемчужная материя острова. Секции логова и его центр должны быть сухими, чтобы лучше защитить и сохранить собранные объекты и существ, но большая часть логова находится под водой.

Моркот, встреченный в своем логове имеет опасность 12 (8,400 опыта).

Моркот [Morkoth]

Средняя аберрация, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 130 (20d8 + 40)

Скорость 25 фт., плавание 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	14(+2)	20(+5)	15(+2)	13(+1)

Спасброски Лов +6, Инт +9, Мдр +6

Навыки Магия +9, История +9, Восприятие +10, Скрытность +6

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Чувства: слепое зрение на 30 фт, тёмное зрение на 120 фт. пассивное восприятие 20;

Языки телепатия 120 фт.

Опасность 11 (7,200 опыта)

Амфибия. Моркот может дышать и в воде и на суше.

Использование заклинаний. Моркот является заклинателем 11 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию заклинаниями). У моркота подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *волшебная рука* [mage hand], *починка* [mending], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [identify], *щит* [shield], *ведьмин снаряд* [witch bolt]

2 уровень (3 ячейки): *тьма* [darkness], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *дребезгу* [shatter]

3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии* [dispel magic], *молния* [lightning bolt], *послание* [sending]

4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь* [dimension door], *Эвардовы черные щупальца* [Evard's black tentacles]

5 уровень (3 ячейки): *обет* [geas], *наблюдение* [scrying]

6 уровень (1 ячейка): *цепь молний* [chain lightning]

Действия в логове

Сражаясь в своем логове моркот может вызывать охватывающую остров магию и делать действия в логове. По инициативе 20 (проигрыш при ничье), моркот делает действие в логове и вызывает один из эффектов, описанных ниже:

- Моркот использует действие Гипноз, в точке не далее 120 футов от себя. Ему не нужно видеть точку.
- Моркот колдует *тьме* [darkness], *рассеивание магии* [dispel magic] или *туманный шаг* [misty step], используя свой Интеллект как способность колдовства и без траты ячейки заклинаний.

Воздействие на местность

Остров, окружающий логово моркота изменен присутствием существа, что создает следующие эффекты:

- Моркот узнает о новоприбывших, будь то объект или существо, на острове или в его логове. Действием моркот может определить, где находится любое существо или объект на острове. Посетителям острова кажется, что за ними следят, даже если это не так.
- Каждый раз, когда существо, пробывшее на острове меньше года, завершает короткий или долгий отдых, оно должно сделать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10. При провале существо теряет одну вещь (выбранную игроком, если это существо – персонаж игрока). Вещь находится непо-

Действия

Мультиатака. Моркот делает либо две атаки укусом и одну щупальцем, либо кусает три раза за раунд.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) рубящего урона.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (3к8 + 2) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 14) если это Большое существо или меньше. До окончания захвата цель опутана и получает 15 (3к8 + 2) дробящего урона в начале каждого хода моркота и моркот не может использовать щупальца на другую цель.

Гипноз. Моркот проецирует 30 футовый конус магической энергии. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Мудрости Сл 17. При провале, существо очаровано моркотом на 1 минуту. Будучи очарованной таким образом, цель пытается подобраться к моркоту как можно ближе, используя свои действия для Рывка, пока не окажется в 5 футах от моркота. Очарованная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и когда получает урон, окончив эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа успешен или эффект заканчивается, то существо получает преимущество на спасброски против Гипноза моркота на 24 часа.

Реакции

Отражение заклинаний. Если моркот делает успешный спасбросок от заклинания или заклинание промахивается по нему, то моркот может выбрать другое существо (включая самого заклинателя), которое может видеть не далее чем в 120 футах от себя. Заклинание выбирает целью выбранное существо вместо моркота. Если заклинание заставляет пройти спасбросок, то выбранное существо делает свой. Если заклинание было атакой, то бросок на попадание перебрасывается против выбранного существа.

далеку, но скрыта не некоторое время и ее можно обнаружить, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Если вещь утеряна, но не возвращена, то она оказывается в логове моркота через 1 час. Если существо позже приходит в логово моркота, то его утерянное имущество выделяется для его восприятия и его легко вернуть.

- На входы в логово моркота наложены чары, так что моркот может активировать или выключить их в любое время, пока находится в логове и не недееспособен. Любое существо не далее 30 футов от входа, которое может его видеть, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15. При провале существо чувствует невероятную тягу потратить свое движение каждом ходу, чтобы войти в логово и двигаться к местоположению моркота (цель не осознает, что приближается к существу). Цель движется к моркоту по самому короткому пути. Когда цель видит моркота, она может повторить спасбросок, и при успехе закончить этот эффект. Она так же может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и каждый раз, когда получает урон.
- Мысленно (действие не требуется), моркот может начать изменение воды в своем логове, что вызывает эффект через 1 минуту. Водой можно дышать и она такая же чистая как воздух, либо это может быть обычная вода (по прозрачности от мутной до чистой).

Если моркот умирает, то воздействия на местность оканчиваются незамедлительно.

МОРСКОЕ ОТРОДЬЕ С СИРЕНЕВЫХ СКАЛ

Посетители вереницы островов под названием Сиреневые Скалы (в сеттинге Забытых Королевств) могут заметить один любопытный факт о людях, населяющих эти острова: среди них нет младенцев или стариков.

Все это потому, что дети, рождающиеся у островитян, выбрасываются в море и их получает кракен по имени Сларкретел. В результате дети превращаются в фанатиков, посвятивших себя кракену.

Они выходят из моря как люди, но по достижении старого возраста, они превращаются в морских отродий и присоединяются к своему хозяину в глубинах вод.

Некоторые дети возвращаются с частичными трансформациями, что делает их полу-зверьми до достижения старого возраста и полного превращения. Этим извергов прячут до последнего изменения, чтобы сохранить секрет Сиреневых Скал.

Жрецы кракена (описанные в приложении В) – это пастыри стада кракена. Большинство жрецов родом с острова, но некоторые из них мерфолки, водяники или морские эльфы, которые живут в водах вокруг Сиреневых Скал.

Они трансформированы морем и поработены силами глубин. А трансформация их больше чем просто плавники и щупальца; они начинают любить свое рабство. Бедняги.
— Эльминстер



МОРСКОЕ ОТРОДЬЕ [SEA SPAWN]

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 20 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	8(-1)	15(+2)	6(-2)	10(+0)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Водный и Общий но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Ограниченная амфибия. Морское отродье может дышать и на воздухе и под водой, но должен погружаться в море хотя бы раз в день в течение 1 минуты, чтобы не задохнуться.

Действия

Мультиатака. Морское отродье делает три атаки: два удара без оружия и одну используя рыбу анатомию.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* атака +4, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон: 4 (1к4 + 2) дробящий урон.

Рыба анатомия. Морское отродье обладает одной или более из следующих вариантов атаки, если имеет соответствующую анатомию.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Ядовитые Иглы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 3 (1к6) урона ядом и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 12) если это Среднее существо или меньше. До окончания захвата морское отродье не может использовать это щупальце на другую цель.

МОРСКОЕ ОТРОДЬЕ

Многие истории, которые поются морские песни или которые стали сказками в портовых тавернах, рассказывают о людях, потерявшихся в море, но не просто утонувших и пропавших. Этим несчастных забрал океан и они живут как морские отродья, населяющие волны как измученные отражения своих прежних существей. Их покрывают кораллы. Ракушки цепляются за их холодную кожу. Легкие что когда-то наполнились воздухом теперь так же дышат водой.

Истории рассказывают о множестве причин таких странных превращений. «Не стоит влюбляться в морскую эльфийку или мерфолка», говорят некоторые. «Возвращайся в порт до шторма, и не важно как соблазнительен улов.» «Чти морских богов так, как они требуют, но никогда не обещай им свое сердце.» Такие рассказы о предосторожностях скрывают правду: под волнами рыскают твари, которые стремятся завладеть сердцами и умами обитателей суши.

Рабы глубин. Кракены, моркоты, морские карги, марида, штормовые гиганты, драконьи черепахи – все эти и другие морские существа могут отметить смертных как свою собственность и заставить их быть миньонами. Такие люди могут стать обязательными хозяину посредством мрачной сделки, или могут стать проклятыми этими существами. Однажды превращенный в рыбу форму, никто не может покидать море надолго, если не хочет умереть через несколько дней.

Анатомическое разнообразие. Морские отродья бывают многих форм. Индивид может иметь щупальца вместо рук, челюсти акулы, шипы морского ежа, плавник кита, глаза осьминога, волосы из морских водорослей или любую комбинацию таких свойств. Некоторые морские отродья имеют рыбные части тела, которые дают им особые возможности, недоступные обычным гуманоидам.

НЕОГИ

Неоги – это злобные работоторговцы, которые считают большинство остальных существ, даже более слабых неоги, слугами и добычей. Неоги выглядят как очень крупные пауки с шеей и головой угря. Они могут отравить тело и разум своей цеци, и способны подчинить себе других существ, которые превосходят их по физической силе.

Иноземные тираны. Неоги обычно обитают в отдаленных местах Материального Плана, а так же в Стране Фей, Царстве Теней и в Астральном и Эфирном Планах. Они давным давно наводнили мир из отдаленных мест Материального Плана, и покинули дом для покорения и поедания существ в других мирах. Для ориентирования на больших расстояниях неоги сперва покорили и ассимилировали бурых увальней из другого потерянного мира. Потом, с этими рабами делаящими физическую работу, неоги разработали и построили быстрые суда, некоторые из которых могут перемещаться между планами, чтобы путешествовать к новым горизонтам. Некоторые группы неоги до сих пор создают и используют такие судна, у которых довольно паучий внешний вид.

Некоторые неоги используют магию – как результат соглашения между неоги и ненормальными сущностями, которых они встретили во время путешествия из домашнего мира. Эти сущности выглядят как звезды и вмещают воплощение зла. Они известны под именами Акамар, Кейфон, Джиббет и Хадар.

Нет ничего более непостижимого в неоги, чем их сознание. Обладая способностью контролировать разум, неоги считают ее применение абсолютно приемлемым. Их сообщество не видит никаких различий в индивидах, кроме способности существа контролировать других, и они не понимают эмоциональных аспектов существования, которые испытывают люди и другие похожие существа. Для неоги ненависть так же непостижима как и любовь, а верность в отсутствие власти является безрассудством.

Круг жизни и смерти. Неоги живут почти так же долго как и люди, и как и люди они испытывают физическое и ментальное старение по ходу жизни. Когда индивид сильно ослабевает из-за возраста, другие неоги в группе подавляют его и вводят ему особый яд. Токсин превращает старого неоги в раздутую, беспомощную массу плоти, которая называется великий старый хозяин. Молодые неоги откладывают на него яйца и когда появляется потомство, они пожирают великого старого хозяина и друг друга, пока лишь несколько сильнейших не останется.

Иерархия владения. Выжившие детеныши неоги начинают свою жизнь под контролем взрослого неоги. Они изучают общество и зарабатывают место в нем, и каждый начинает свою подготовку с получения в подчинение молодого бурого увальня.

Неоги отмечают себя и своих рабов используя чернила, магию превращения и татуировки, которые должны отмечать ранг, достижения и право владения. По этим знакам неоги могут определять более высокопоставленных членов своего общества, и они должны уступать тем, кто выше, или рискуют получить суровое наказание.

НЕОГИ ЛИЧИНКА [NEOGI HATCHLING]

Крошечная aberrация, законно-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 7 (3к4)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	13(-1)	10(+0)	6(-2)	10(+0)	9(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Ментальная стойкость. Личинка имеет преимущество на спасброски от очарования и испуга, и личинку нельзя усыпить магически.

Паучье лазание. Личинка может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверку.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4+ 1) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

Чертовы угре-пауки
хотят сделать всех нас
рабами! И нет, они не
вкусные.

— Воло



НЕОГИ [NEOGI]

Маленькая аберрация, законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 33 (6к6 + 12)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	14(+2)	13(+1)	12(+1)	15(+2)

Навыки Запугивание +4, Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Глубинная Речь, Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Ментальная стойкость. Неоги обладают преимуществом на спасброски против очарования и испуга, и его невозможно магически усыпить.

Паучье лазание. Неоги может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Неоги делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона.

Порабощение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Неоги выбирает целью одно существо, которое может видеть, не далее 30 футов от себя. Цель должна успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 14 или стать магически очарованной неоги на 1 день или пока неоги не умрет или не будет находиться дальше, чем на 1 милю от цели. Очарованная цель подчиняется командам неоги и не может делать реакции, неоги и цель могут общаться телепатически друг с другом на расстоянии до 1 мили. Когда очарованная цель получает урон она повторяет спасбросок и оканчивает этот эффект на себе при успехе.

Кроме обязанностей слуги для своего хозяина, неоги охотно участвуют в любой деятельности, которая несет им выгоду и в этом они хитры как дьяволы. Неоги покупают или продают, но это смертельный риск для потенциальных клиентов, так как их легко могут обратить в рабов, так что их клиентами обычно являются отчаянные или злые индивиды, или существа, которые достаточно внушительны, чтобы обращаться с неоги как с равными. Торговцы неоги могут открыть лавку на планарном базаре, на границе города дроу или около анклава свежеевателей разума. В прочих местах местные скорее объединятся и уничтожат караваны неоги, чем позволят им свободно торговать и дадут какие-то привилегии.

НЕОГИ ПОВЕЛИТЕЛЬ [NEOGI MASTER]

Средняя аберрация, законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	14(+2)	16(+3)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Мдр +3

Навыки Магия +5, Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +3, Убеждение +6

Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Глубинная Речь, Подземный, телепатия 30 фт.

Опасность 4 (1,100 опыта)

Ментальная стойкость. Неоги имеет преимущество на спасброски от очарования и испуга, и его нельзя усыпить магически.

Использование заклинаний. Неоги является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает все ячейки после завершения короткого или долгого отдыха. Он знает следующие заклинания чернокнижника:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд* [eldritch blast] (дистанция 300 фт., +4 бонус к каждому броску урона), *указание [guidance]*, *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *злая насмешка* [vicious mockery] 1 – 4 уровня (2 ячейки 4 уровня): *руки Хадара* [arms of Hadar], *контрзаклинание* [counterspell], *переносящая дверь* [dimension door], *ужас* [fear], *удержание личности* [hold person], *голод Хадара* [hunger of Hadar], *невидимость* [invisibility], *невидимый слуга* [unseen servant]

Паучье лазание. Неоги может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Неоги делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) колющего урона.

Порабощение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Неоги выбирает целью одно существо, которое может видеть, не далее 30 футов от себя. Цель должна успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 14 или стать магически очарованной неоги на 1 день или пока неоги не умрет или не будет находиться дальше, чем на 1 милю от цели. Очарованная цель подчиняется командам неоги и не может делать реакции, неоги и цель могут общаться телепатически друг с другом на расстоянии до 1 мили. Когда очарованная цель получает урон она повторяет спасбросок и оканчивает этот эффект на себе при успехе.

НЕОТЕЛИД

Неотелид – это покрытый слизью червь невероятных размеров, который является результатом того, что цикл воспроизведения свежевателей разума пошел совсем не так. В редких случаях колония иллитидов рушится, обычно из-за внешнего нападения, а старший мозг умирает. Когда это происходит головастики колонии внезапно освобождаются от своей судьбы. Они больше не служат едой и их больше не кормят зрители. Ведомые голодом, они начинают пожирать друг друга. Только один головастик из тысяч выживает в бассейне колонии и он становится неотелидом.

Ненавистный Иллитидам. Одно из самых строгих табу в сообществе иллитидов – это идея позволить зрелому головастiku выжить, не вживив его в мозг донора. При нормальных обстоятельствах любой головастик, который вырастает больше нескольких дюймов, убивается и поедается старшим мозгом или менее зрелыми головастиками. Любой головастик, который пережил это состояние считает угрозой колонии и свежеватели разума создают группы охотников для уничтожения мерзости. У него не достает интеллекта для того, чтобы его заметил старший мозг со способностью чувствовать мысли, так что неотелиды оправдывают такие предосторожности.

Дикое чудовище. Будучи одичавшим, неотелид не знает ничего кроме хищнического существования, которым жил до этого и пытается осознать свои новые псионические способности. Неотелиды рыскают по подземным ходам в поиске мозгов, чтобы утолить свой постоянный голод, и становятся все более злобными. Эти существа могут выделять растворяющие ткани энзимы из каналов своих щупалец, превращая жертв в лужу слизи и оставляя в живых лишь пульсирующий мозг. Они не знают о своей связи с иллитидами, так что охотятся на них так же, как и на всех остальных.



НЕОТЕЛИД [NEOTHELID]

Громадная aberrация, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 325 (21к20+105)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27(+8)	7(-2)	21(+5)	3(-4)	16(+3)	12(+1)

Спасброски Инт +1, Мдр +8, Хар +6

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 13 (10,000 опыта)

Чутье существ. Неотелид знает о присутствии существ в радиусе 1 миль от себя, чей Интеллект 4 или выше. Он знает расстояние и направление до каждого существа, а так же значение параметра Интеллект, но больше ничего не может почувствовать. Существо, защищенное заклинанием *сокрытие разума* [mind blank], *необнаружимость* [nondetection] или похожей магией, он почувствовать не может.

Врожденное колдовство (Псионика). Збазовой характеристикой Неотелида является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *левитация* [levitate]

1/день каждое: *смятение* [confusion], *слабоумие* [feeblemind], *телекинез* [telekinesis]

Спротивление магии. Неотелид имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) дробящего урона плюс 13 (3к8) психического урона. Если цель является Большим существом или меньше, то она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 18 или неотелид ее проглотит. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от всех атак и других эффектов снаружи неотелида, и получает 35 (10к6) урона кислотой в начале каждого хода неотелида.

Если неотелид получает 30 урона или больше в один ход от существа внутри него, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 18 в конце этого хода или отрыгнуть всех проглоченных существ, которые падают сбитыми с ног в месте не далее 10 футов от неотелида. Если неотелид умирает, то проглоченные существа больше им не опутаны и могут выбраться из тела, потратив 20 футов движения, и выйти сбитым с ног.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Неотелид выдыхает кислоту в конусе 60 футов. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 18 и получить 35 (10к6) урона кислотой при провале или половину при успехе.



Нилбог [NILBOG]

Маленький гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 7 (2кб)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	15(+2)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта)

Врожденное колдовство Базовой характеристикой нилбога является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *жуткий смех Ташу* [Tasha's hideous laughter], *злая насмешка* [vicious mockery]
1/день: *смятение* [confusion]

Нилбогизм. Любое существо, которое пытается нанести урон нилбогу, должно сначала успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 12 или стать очарованным до конца следующего хода. Очарованное таким образом существо должно использовать свое действие на восхваление нилбога.

Нилбог не может восстановить хиты, даже посредством магического лечения, кроме как своей реакцией Переворот Удачи.

Ловкий Побег. Нилбог может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход или Засада.

Действия

Скиперт шута. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1кб + 2) дробящего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1кб + 2) колющего урона.

Реакции

Переворот удачи. В ответ на нанесение урона нилбогу другим существом, нилбог уменьшает урон до 0 и восстанавливает 1кб хитов.

Нилбог

Когда Маглубийет подчинил себе богов гоблинов, он намеревался оставить в живых только Хургорбайага, как жестокого надзирателя, который держал бы гоблинов в строгом подчинении. Но в пантеоне гоблинов было и божество обманщик, которое желало посмеяться последним. Хотя его естество было разрушено Маглубийетом, бог обманщик выжил и в разделенной форме, как дух, который овладевает телами, когда гоблины образуют войско, внося беспорядок в их ряды если его не умиротворят. У гоблинов нет имени для этого божества и они не решаются дать ему какое-нибудь, дабы Маглубийет не использовал это имя, чтобы изловить и сокрушить его, как он сделал с остальными божествами. Они называют этот дух и гоблина, которым он завладел, нилбогом (слово «гоблин» произнесенное задом наперед), и наслаждаются страхом, который нилбог сеет в рядах багбиров и хобгоблинов в войске.

Месть гоблинов. Когда гоблиноиды образуют армию, существует шанс того, что гоблин станет одержим нилбогом, особенно если с гоблином плохо обращаются вышестоящие. Эта одержимость превращает гоблина в шаловливое, бесноватое существо, не боящееся расправы. Она дает гоблину странные способности, которые заставляют других делать противоположное тому, что они первоначально намеревались делать. Нападение на гоблина, одержимого нилбогом, безрассудно, а убийство существа всего лишь приведет к тому, что дух незамедлительно вселится в другого гоблина. Единственный способ не дать нилбогу сеять хаос – это хорошо с ним обращаться и выказывать уважение и похвалы.

Совсем не шутки. Возможное присутствие нилбога в армии послужило поводом для того, чтобы среди гоблиноидов в каждой армии был хотя бы один гоблин шут. Шуту позволено ходить где вздумается и делать что угодно. Должность шута очень востребована среди гоблинов, потому что даже если он и не нилбог, хобгоблины и багбиры потворствуют его маниакальному поведению.

Нилбогизм

Нилбог – это невидимый дух, который вселяется только в гоблинов. Лишенный тела он может летать со скоростью 30 футов и не может разговаривать и его нельзя атаковать. Единственное действие, которое он может совершить – это овладеть гоблином в 5 футах от себя.

Гоблин, выбранный целью духом, должен успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 15 или стать одержимым. Будучи одержимым духом, мировоззрение гоблина становится хаотически-злым, его Харизма становится 15 (если только она не была выше), он получает черты Врожденное Колдовство и Нилбогизм, а так же реакцию Переворот Удачи. Если спасбросок неудачен, то дух не может овладеть гоблином ближайшие 24 часа. Если тело убито или одержимость прервана заклинанием, таким как *рассеивание добра и зла* [hallow], *магический круг* [magic circle], или *защита от добра и зла* [protection from evil and good], то дух ищет другого гоблина, чтобы овладеть им. Дух может покинуть тело в любое время, но не будет делать этого по своей воле, если только поблизости нет другого потенциального тела. Гоблин, избавленный от духа нилбога, возвращается к своим обычным характеристикам и теряет все черты, которые получил во время одержимости.

ОГНЕННЫЕ ТРИТОНЫ

В регионах, где есть горячие источники вулканической активность или иные влажные и жаркие условия, встречаются огненные тритоны. Эти гуманоидные амфибии живут в милитаристской теократии, почитающей элементарный огонь в его худшей инкарнации.

Искатели жара. Огненным тритонам для жизни и размножения необходима горячая вода. Огненный тритон становится медлительным физически и ментально после недели без внешнего источника жара и влаги. Продолжительная нехватка тепла может остановить жизнь сообществ огненных тритонов, так как существа впадают в гибернацию, и их яйца перестают развиваться.

Огненные тритоны разыскивают источники тепла в земле, такие как кипящая грязь и горячие источники, которые для них являются идеальными местами для заселения. Путём рытья и прокладки шахт в таких областях они устраивают себе жилища и заодно получают богатый запас минералов для различных целей, например литья, ковки или алхимии. Логово огненного тритона всегда включает в себя сеть каналов и стоков, по которой горячая вода циркулирует по поселению.

Практикуемая огненными тритонами алхимия фокусируется на огне. Одна из наиболее излюбленных ими смесей – паста из серы, минеральных солей и масла. Огненные тритоны частенько жуют эту смесь, потому что она производит приятный согревающий эффект внутри и позволяет огненному тритону плавать небольшим шаром пламени. Большинство огненных тритонов носят с собой контейнер в котором наложена эта паста.

Религиозные бойцы. Культура и общество огненных тритонов основаны на поклонении Имиксу, Принцу Злого Огня. Почитание Имикса приводит к тому, что огненные тритоны бывают агрессивными, гневными и жестокими. Колдуны огненных тритонов учат этому, демонстрируя такие качества, а огненный тритон воин в бою может стать «осенненным Лордом Огня», вводя себя в состояние практически неостановимой боевой ярости.

Крдуны Имикса повелевают воинам доказать, чего те стоят, отправляясь в налеты с целью добыть сокровища и пленников. Колдуны забирают наилучшие сокровища как воздаяние Имиксу, а оставшиеся сокровища делят участники налета в зависимости от проявленной доблести. Пленников, у которых на вид нет полезных качеств, приносят в жертву Имиксу, а потом съедают. Те, кто считается способным добывать ресурсы в шахтах или выполнять иную работу в логове, некоторое время будут рабами, прежде чем встретить такую же судьбу.

Когда огненные тритоны идут на войну, то вместо того, чтобы устраивать отдельные налеты, они перестают брать пленных. Их целью становится полное уничтожение врага, и самая лютая вражда прибегается ими для их сородичей. Если две группы огненных тритонов натываются друг на друга, скорее всего это произойдет в результате соперничества за территорию, и обычный результат – кровавая битва.

Гигантские ходуны. У огненных тритонов близкие отношения с определенным типом чудовищного животного, который, как они верят, им ниспослал Имикс в помощь, ввиду способности этого существа метать сгустки огня в дальних противников. Называемые гигантскими ходунами, эти существа напоминают и птиц, и рептилий, но не являются ни тем, ни другим. Огненные тритоны дают корм, кров и место для размножения гигантским ходунам в своих логовах, а те в ответ добровольно служат ездовыми животными элитным воинам.



ГИГАНТСКИЙ ХОДУН [GIANT STRIDER]

Большое чудовище, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (3к10 + 6)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	14(+2)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Впитывание огня. Когда гигантский ходун должен получить урон огнем, он не получает урона, а восстанавливает хиты в количестве, равном половине этого урона огнем.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Огненный взрыв (перезарядка 5-6). Гигантский ходун запускает сгусток огня в точку, которую может видеть, не далее 60 футов от себя. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 и получить 14 (4к6) урона при провале или половину этого урона при успехе. Огонь распространяясь огибает углы и поджигает возгораемые объекты в этой области, которые ни на ком не надеты и никто не несет.



БИТВА ДЛЯ НИХ — ВСЕГДА НАСМЕРТЬ, ТАК ЧТО
И ДЛЯ ТЕБЯ С НИМИ ТОЖЕ.

— ЭЛЬМИНСТЕР



ОГНЕННЫЙ ТРИТОН КОЛДУН ИМИКСА

[FIRENEWT WARLOCK OF IMIX]

Средний гуманоид (огненный тритон), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	9(-1)	11(+0)	14(+2)

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 10

Языки Драконий, Игнан

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Огненный тритон может дышать и на воздухе и в воде.

Врожденное колдовство Врожденное колдовство огненного тритона основывается на Харизме. Он может неограниченно колдовать *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), без материальных компонентов.

Использование заклинаний. Огненный тритон — это заклинатель 3 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или долгого отдыха. Он знает следующие заклинания чернокнижника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *указание* [guidance], *свет* [light], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation]

1–2 уровень (2 ячейки 2 уровня): *огненные ладони* [burning hands], *пылающий шар* [flaming sphere], *адское возмездие* [hellish rebuke], *палящий луч* [scorching ray]

Благословение Имикса. Когда огненный тритон уменьшает хиты врага до 0, он получает 5 временных хитов.

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

ОГНЕННЫЙ ТРИТОН ВОИН

[FIRENEWT WARRIOR]

Средний гуманоид (огненный тритон), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубашка, щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	13(+1)	12(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Драконий, Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Огненный тритон может дышать и на воздухе и в воде.

Действия

Мультиатака. Огненный тритон делает две атаки своим скимитаром.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Огненный Плевок (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Огненный тритон плюет огнем в существо не далее 10 футов от себя. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 и получить 9 (2к8) урона огнем при провале или половину этого урона при успехе.

ОРКИ

Для большинства обывателей мира орк – это орк. Они знают, что любой из этих дикарей может разорвать обычного жителя на куски, так что никакого дальнейшего различия не требуется.

Для орков это не так. В племени есть разные группы орков, действия которых продиктованы божеством, которому они поклоняются. В дополнение к различным видам воинов, которые разбегаются и опустошают деревни вокруг, у каждого племени есть члены, которые остаются глубоко внутри логова, редко или даже никогда не видят что лежит за пределами тьмы их берлоги.

Кроме того, у орков особые отношения с двумя видами существ, которых иногда можно увидеть в их компании: туры, большие быки, которые служат ездовыми животными для воинов, почитающих Багтру, и танарукки, помесь демона и орка, такие развращенные и разрушительные, что даже орки желают их убить. Туры описаны в приложении А. Танарукк описан ниже.

ОРК ВСКОРМЛЕННЫЙ ЮРТРУСА

[ORC NURTURED ONE OF YURTRUS]

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 9

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	8(-1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	7(-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орчий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние не больше своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Носитель заразы. Когда хиты орка уменьшаются до 0, он взрывается и любое существо не далее 10 футов от него должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13. При провале существо получает 14 (4к6) урона ядом и становится отравленным. При успехе существо получает половину этого урона и не отравлено. Существо, отравленное этим эффектом, может повторять спасбросок в конце каждого хода и окончить этот эффект на себе при успехе. Отравленное этим эффектом существо не может восстановить хиты.

Вскормленный Юртруса. Орк имеет преимущество на спасброски от яда и болезней.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона плюс 2 (1к4) некротического урона.

Извращенная месть. Орк уменьшает свои хиты до 0 и активирует способность Носитель заразы.



ОРК КЛИНОК ИЛНЕВАЛА

[ORC BLADE OF ILNEVAL]

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	11(+0)	17(+3)	10(+0)	12(+1)	14(+2)

Спасброски Мдр +3

Навыки Восприятие +3, Проницательность +3, Запугивание +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Орчий

Опасность 4 (1,100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние до половины своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Каратель врагов Илневала. Орк наносит дополнительную кость урона, если попадает атакой длинным мечом (включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Орк делает две рукопашные атаки своим длинным мечом или две дальнобойные атаки своими метательными копьями. Если Приказ Илневала доступен для использования, то орк может сделать это после этих атак.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к8 + 3) рубящего урона, или 14 (2к10 + 3) рубящего урона при использовании двумя руками.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Приказ Илневала (перезарядка 4–6). До трех союзных орков не далее 120 футов от этого орка, которые могут его слышать, могут использовать свои реакции, чтобы сделать одну атаку оружием.



ОРК КОГОТЬ ЛУТИК [ORC CLAW OF LUTHIC]

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	15(+2)	11(+0)

Навыки Запугивание +2, Медицина +4, Выживание +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта)

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние не больше своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Использование заклинаний. Орк является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У орка приготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [guidance], починка [mending], сопротивление [resistance], чудотворство [thaumaturge]
 1 уровень (4 ячейки): порча [bane], лечение ран [cure wounds], направленный снаряд [guiding bolt]
 2 уровень (3 ячейки): гадание [augury], охраняющая связь [warding bond]
 3 уровень (2 ячейки): проклятие [bestow curse], сотворение нищи и воды [create food and water]

Действия

Мультиатака. Орк делает две атаки когтями или четыре атаки когтями, если у него осталось меньше половины хитов.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 2) рубящего урона.

ОРК ВСКОРМЛЕННЫЙ ЮРТРУСА

Когда на племя обрушивается болезнь, руки Юртруса изолируют заражённых. После этого жрецы ухаживают за теми, кого можно спасти, но нельзя вылечить. Руки культивируют болезнь этих вскормышей, превращая их в инструменты защиты и орудия войны. Когда орки отправляются на битву, отряд вскормленных может броситься в бой первыми, чтобы ценой своей жизни ослабить врага, распространив по его рядам гнусное благословение Юртруса.

ОРК КЛИНОК ИЛЬНЕВАЛА

Ильневал – это боевой капитан Груумша, коварный стратег, который смело направляет солдат Груумша. Среди орков те воины, что чтят Ильневала, подражают своему божеству. Такие орки учатся командовать своими товарищами так, чтобы это было неожиданно, но помогло обеспечить победу. Самые мудрые среди таких лидеров получают благословение Ильневала и становятся клинками, экспертами тактики, которые советуют своему вождю в случае войны.

Клинок командуют на фронте, бесстрашно бросаясь в бой, и кричат приказы младшим солдатам. Клинок знает, как использовать свирепость орков на пользу делу, и помогает обычным оркам сообща сражаться с противниками.

ОРК КРАСНЫЙ КЛЫК ШАРГААСА

[ORC RED FANG OF SHARGAAS]

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (проклепанная кожа)
Хиты 52 (8к8 +16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	15(+2)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Навыки Запугивание +1, Восприятие +2, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Орочий
Опасность 3 (700 опыта)

Хитрое действие. В каждый свой ход орк может использовать действие Рывок, Отход или Засада бонусным действием.

Рука Шаргааса. Орк наносит 2 дополнительных кости урона, когда попадает по цели атакой оружием (включено в его атаки).

Зрение Шаргааса. Магическая тьма не препятствует тёмному зрению орка.

Убийца. В первый раунд боя орк имеет преимущество на броски на попадание по любому существу, которое еще не ходило. Если в этот раунд орк попадает по существу, которое застали врасплох, то это попадание автоматически считается критическим.

Действия

Мультиатака. Орк делает две атаки скимитаром или дротиком.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (3к6 + 3) рубящего урона.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 10 (3к4 + 3) колющего урона.

Вуаль Шаргааса (перезарядается после короткого или продолжительного отдыха). Орк колдует тьму [darkness] без использования любых компонентов. Базовая характеристика – Мудрость.



ОРК КОГОТЬ ЛУТИК

Лутик – жена Груумша и образец материнства для всех орков. Она – Пещерная Мать, яростная обительница темноты, которая помогает потомству орков стать злобными и сильными. Ее символ – пещерный медведь, и женщины орков выращивают таких медведей вместе с детьми орков. Женщины, особенно преданные Лутик, отрачивают длинные ногти и лакируют их, учатся использовать ногти как оружие, так же как Лутик использует свои.

Женщины орки, которые чтят Лутик, руководят укреплением и поддержкой орочьих цитаделей. Они помогают гарантировать выживание племени, и у них самые лучшие навыки в лечебном искусстве. Самые сильные среди последовательниц Лутик – это когти Лутик, которые могут использовать магию Пещерной Матери для лечения, защиты и проклятия.

ОРК КРАСНЫЙ КЛЫК ШАРГААСА

Шаргаас – это орочье божество глубокой тьмы и скрытности, бог убийца, который ненавидит все живое, кроме орков. Орки считают Шаргааса божеством, подходящим для отверженных и слабаков, неподходящих для существенных ролей в племени. Эти неудачники живут в самых отдаленных и глубоких частях владений племени.

Ассасины и воры – элита среди последователей Шаргааса, которые входят в культ Красного Клыка. Они совершают убийства, скрытные нападения и другие тайные операции для племени. Они полагаются на смесь усиленных тренировок и магии, дарованной им Шаргаасом.

Большинство анклавов Красных Клыков держат и воспитывают гигантских летучих мышей, которые считаются священными для Шаргааса. Красные Клыки сдают их в бою или во время скрытных нападений и убийств на вражеской территории.

ОРК РУКА ЮРТРУСА

Юртрус – это орочий бог смерти и болезней. Он ужасен и мерзок, и покрыт гнилью и заражением, кроме своих превосходных, гладких белых рук.

Жрецы орков, которые прозревают сквозь линию между жизнью и смертью, известны всем в племени как руки Юртруса. Они проживают на границах логова орков, обычно общаясь с другими орками посредством тех, кто почитает Лутик. Руки Юртруса носят бледные перчатки, сделанные из отбеленной кожи других гуманоидов (предпочитают эльфов), что символизирует их связь с Юртрусом, из-за чего их называют «белые руки».

Каждый орк знает, что руки Юртруса – это проводники к предкам племени. Орк, который погиб и хорошо служил племени, проходит ритуалы для того, чтобы попасть в мир Груумша.

Руки Юртруса удаляют себе язык для подражания божеству, что подходит последователям немом божества, наподобие того как глаз Груумша удаляет себе один глаз.

ОРК РУКА ЮРТРУСА

[ORC HAND OF YURTRUS]

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (шкурный доспех)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	11(+0)	16(+3)	11(+0)	14(+2)	9(-1)

Навыки Магия +2, Запугивание +1, Медицина 4, Религия +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает Общий и Орочий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние не больше своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Использование заклинаний. Орк является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Ему не требуются вербальные компоненты для колдовства заклинаний. У орка приготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance]*, *починка [mending]*, *сопротивление [resistance]*, *чудотворство [thaumaturgy]*

1 уровень (4 ячейки): *порча [bane]*, *обнаружение магии [detect magic]*, *нанесение ран [inflict wounds]*, *защита от добра и зла [protection from evil and good]*

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота [blindness/deafness]*, *тишина [silence]*

ДЕЙСТВИЯ

Касание белой руки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к8) некротического урона.



Жизнь орков — это жизнь, посвященная богам. Лютик при рождении, Лютик при смерти и стремление показать себя перед Груумшем между ними.
— Эльминстер

ТАНАРУКК

Когда демоническое разложение пятнает лидеров племени, орки могут обратиться к магии Бездны для того, чтобы создать танарукков. Злые люди, которые контролируют орков тоже используют такую силу, чтобы увеличить мощь своих последователей.

Повелитель Демонов Бафомет радостно делится секретом создания танарукков с теми, кто умоляет его о силе. Процесс извращает нерожденного ребенка племени, превращая его при рождении в гораздо более дикое, чем орк, существо.

Хоть танарукки и внушающие ужас бойцы, они являются угрозой союзникам вне поля боя. В логове племени танарукк разрушителен и взрывоопасен, и лучше держать его взаперти. Рано или поздно танарукк пронесется по племени и попытается завладеть им силой. Большинство таких переворотов проваливается, но с большими потерями для племени. Если танарукк получает лидерство над племенем, то он неизбежно возьмет курс на безумную войну.

Если танарукк сможет заделать потомство, то его кровь запятнает бесчисленное количество последующих поколений, так что его отдаленные потомки-женщины могут случайно родить танарукка. Большинство племен предпочитает убить эту мерзость, а не воспитывать танарукка, рожденного естественным путем.

ТАНАРУКК [TANARUKK]

Средний исчадие (демон, орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 95 (10к8 + 50)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	9(-1)	9(-1)	9(-1)

Навыки Запугивание +2, Восприятие +2

Спротивление урону огонь, яд

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Общий, Орочий

Опасность 5 (1,800 опыта)

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние не больше своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Спротивление магии. Танарукк имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических веществ.

Действия

Мультиатака. Танарукк делает две атаки: одну укусом и одну двуручным мечом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8+4) колющего урона.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6+4) рубящего урона.

Реакции

Необузданная ярость. В ответ на попавшую по нему рукопашную атаку, танарукк может сделать одну рукопашную атаку оружием с преимуществом по атакующему.

Если вы встретили человека и в нем есть что-то рыбное, то это может быть отпрыск глубин. Это может быть жулик или торговец рыбой. Иногда рыбная вонь — это просто рыбная вонь.

— Воло



ОТПРЫСК ГЛУБИН

Отпрыски глубин начинают свою жизнь как люди, которых похитили с берега или спасли с тонущего корабля, и которым подводные силы предложили ужасную сделку: сдать душу и телом или утонуть. Подчинившиеся становятся субъектами древнего ритуала, широко распространенного среди злобных водных существ. Это очень болезненный метод и результат никогда не определен, но когда он срабатывает, магия трансформирует дышащее воздухом существо в перевертыша, который может принимать свою водную форму под волнами.

Шпионы из моря. Отпрыск глубин появляется из глубины и служит своему подводному господину, скорее всего кракену или другому древнему существу из глубин. Хотя он и носит тело и разум личности, которой он когда-то был, как маску, теперь существо помешано на выполнении желаний хозяина. Иногда отпрыск глубин возвращается в свой бывший дом и его приветствуют как героя — ведь он неожиданно оказывается жив, когда надежда уже была потеряна. В других случаях отпрыск глубин берет себе новую личность. В любом случае долг отпрыска глубин — внедриться в мир дышащих воздухом и докладывать своему хозяину. Получив задание, отпрыск глубин прогрызает себе путь в жизнь ничего не предполагающего врага в качестве лучшего друга, неотразимого любовника, превосходного кандидата на работу или какой-то другой роли, которая позволит миньону выполнять приказы хозяина.

Хладнокровные убийцы. Тренировки, которые проходит отпрыск глубин, избавляют его от эмпатии к тем, за кем он шпионит. Хотя он может вести себя глупо и влюбленно, смеяться над шуткой друга или казаться разгневанным несправедливостью, каждое такое действие искусственно для отпрыска глубин, это лишь средство для достижения цели. Он верит, что его настоящая форма — это та, которую он принимает, вернувшись в море, к которому он относится как к дому. По иронии судьбы, если отпрыск глубин убит в рыбной форме, то магия, которая избавила его от эмоций исчезает и остается лишь тело личности, которой отпрыск глубин когда-то был.

ОТПРЫСК ГЛУБИН [DEEP SCION]

Средний гуманоид (перевертыши), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт. (в гибридной форме: 20 фт., плавание 40 фт.)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	14(+2)

Спасброски Мдр +3, Хар +4

Навыки Обман +6, Проницательность +3, Ловкость Рук +3, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Акван, Общий, Воровской Жаргон

Опасность 3 (700 опыта)

Перевертыши. Глубинный отпрыск может использовать действие и превратиться в гибридную форму рыбчеловека или обратно в свою истинную форму. Его характеристики, кроме скорости, одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое на нем надето или он несет в руках, не трансформируется. Глубинный отпрыск превращается в свою истинную форму если умирает.

Амфибия (только в гибридной форме). Глубинный отпрыск может дышать и воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. В форме гуманоида глубинный отпрыск делает две рукопашные атаки. В гибридной форме он делает три атаки: один укус и два удара когтями.

Боевая секира (только в форме гуманоида). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8+4) рубящего урона или 9 (1к10+4) рубящего урона, если использовать оружие двумя руками.

Укус (только в гибридной форме). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к4+4) колющего урона.

Когти (только в гибридной форме). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+4) рубящего урона.

Психический визг (только в гибридной форме; перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Глубинный отпрыск испускает ужасный крик, слышимый на 300 футов. Существа не далее 30 футов от глубинного отпрыска должны успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 13 или стать ошеломленными до конца следующего хода глубинного отпрыска. В воде психический визг также телепатически передает воспоминания глубинного отпрыска о последних 24 часах его хозяину вне зависимости от дистанции, пока он и его хозяин находятся в одном и том же водоеме.

ПЕЩЕРНЫЙ УДИЛЬЩИК

Пещерный удильщик – это подземный арахнид с длинным рыбьим с прядильными органами, которыми существо может производить липкое волокно, похожее на нити паутины пауков, и существо использует его, чтобы ловить жертв.

Сидящие в засаде. Пещерный удильщик обычно охотится на маленьких животных и любит летучих мышей, так что он растягивает свое волокно над проходами, через который такая добыча может перемещаться. Потом он забирается в потайное место, прикрепляется к поверхности, чтобы отдохнуть, и ждёт. Когда добыча впутывается в волокно, пещерный удильщик притягивает свою пищу. Группа пещерных удильщиков может работать сообща и покрыть волокном большую площадь, но как только один ловит потенциальную еду, каждый пещерный удильщик в области соревнуется за приз. Если жертва избегает начальную засаду, пещерный удильщик может вернуть себе добычу, выстрелив волокном в попытке снова ее поймать.

ПЕЩЕРНЫЙ УДИЛЬЩИК [SAVE FISHER]

Среднее чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	3(-4)	10(+0)	3(-4)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +5

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Клейкая нить. Пещерный удильщик может действием выпустить клейкую нить до 60 футов длиной и она прилипает ко всему, чего коснется. Существо, прилипшее к нити, схвачено пещерным удильщиком (Сл высвобождения 13), а проверки способностей для освобождения от этого захвата делаются с помехой. Нить можно атаковать (КД 15; 5 хитов; иммунитет к психическому урону и яду), однако, оружие, которое не смогло ее разорвать, прилипает к нити, и чтобы оторвать его нужно потратить действие и успешно пройти проверку Силы Сл 13. Уничтожение нити не наносит урона пещерному удильщику, который может создать замену в свой следующий ход.

Огнеопасная кровь. Если хиты пещерного удильщика падают до половины или ниже, то он получает уязвимость к урону огнем.

Пауچه лазание. Пещерный удильщик может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Пещерный удильщик делает две атаки своими когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Нить. Одно существо, схваченное клейкой нитью пещерного удильщика, должно пройти спасбросок Силы Сл 13, если цель весит 200 фунтов или меньше. При провале цель подтягивается на незанятое место в 5 футах от пещерного удильщика и он делает по нему атаку когтями бонусным действием. Подтягивание цели освобождает всех остальных, кто был приклеен к нити. До окончания захвата пещерный удильщик не может выпускать другую нить.

Перемещение на поверхность. Дефицит пищи может выманить группу пещерных удильщиков на поверхность, в тенистый каньон или мрачный лес, в которых можно встретить и местных животных и существ, таких как исследователей или путешественников, которые иногда проходят в такой области.

Пещерный удильщик инстинктивно знает, что труднее побороть большие цели, таких как гуманоиды, так что он не решается нападать на такую добычу, если только не встречает одинокую цель. Они могут попробовать убить скаута, который двигался впереди группы путешественников или отставшего, который плетется в конце, а не привлекать внимание всей группы.

Ценные внутренние органы. Почти каждая часть пещерного удильщика полезна после разделки существа. Его кровь содержит алкоголь и по вкусу похожа на крепкий ликер. Некоторые дварфийские спиртные напитки содержат кровь пещерного удильщика в рецепте, а некоторые дварфы, особенно алкоголики-смертники, пьют кровь напрямую. Волокна пещерного удильщика, если собрать их после сплетения, можно связать в тонкую, прочную и почти невидимую веревку. Мясо пещерного удильщика съедобно, и на вкус очень похоже на краба, приготовленного в крепкой вине. Панцирь существа используется в производстве инструментов, доспехов и ювелирных украшений.

Вынужденные слуги. Некоторые охотятся на пещерных удильщиков и убивают их ради волокон и крови, а другие воруют яйца удильщика и выращивают потомство. У пещерных удильщиков естественная нелюбовь к огню, так как их кровь огнеопасна. Из-за этого хитины и хобгоблины иногда используют угрозы огнем для тренировки пещерных удильщиков, которых используют для охраны проходов или в качестве военных зверей.





ПОЖИРАТЕЛЬ

Из всех выпущенных на волю исчадий Оркуса, пожирателей боятся больше всего. Эти высокие, похожие на мумий изверги, которые бродят по планам, пожирая души и, например, распространяя вероучение Оркуса о замене всей жизни на бесконечную смерть.

Инструменты Оркуса. Младший демон, который выслужился перед Оркусом, может получить привилегию и стать пожирателем. Принц Нежити превращает такого демона в высушенного гуманоида 8 футов ростом с пустой грудной клеткой, а потом наполняет новое существо голодом к душам. Оркус дарует каждому новому пожирателю сущность менее удачливого демона, чтобы наделять силой для первой вылазки в планы. Большинство пожирателей остаются в Бездне или в Астральном или Эфирном Plane, реализуя планы и интересы Оркуса в этих мирах. Когда Оркус посылает пожирателей на Материальный План, он часто дает им задание создать, контролировать и вести чуму нежити. Скелеты, зомби, упыри и вурдалаки и тени особенно привлекаются присутствием пожирателя.

Мучители душ. Пожиратели охотятся за гуманоидами, намереваясь поглотить их тело и душу. После того как пожиратель подводит цель к грани между жизнью и смертью, он берет тело жертвы и засовывает его в свою грудную клетку. Пока жертва пытается оттянуть смерть (обычно безуспешно), пожиратель мучает душу телепатическими шумами. Когда жертва умирает, она проходит ужасную трансформацию, вырывается из тела пожирателя и начинает новое существование в качестве неживого слуги чудовища, которое его породило.

Природа изверга. Пожирателю не требуется воздух, пища (кроме душ), питье или сон.

Я слышал о «заседании ребер», но это просто смешно.

— Воло

ПОЖИРАТЕЛЬ [DEVOURER]

Большой исчадие, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	12(+1)	20(+5)	13(+1)	10(+0)	16(+3)

Сопротивление урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10,000 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пожиратель делает две атаки когтями и может использовать Заточение Души или Разрыв Душ.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 21 (6к6) некротического урона.

Заточение души. Пожиратель выбирает живого гуманоида с 0 хитов, которого он может видеть, и не далее 30 футов от себя. Существо телепортируется внутрь грудной клетки пожирателя и заточается в ней. Заточенное таким образом существо получает помеху на спасброски от смерти. Если оно умирает будучи заточенным, то пожиратель восстанавливает 25 хитов, сразу же перезаряжается Разрыв Душ и получает дополнительное действие на свой следующий ход. Кроме того, в начале его следующего хода пожиратель извергает убитое существо бонусным действием и оно становится нежитью. Если у жертвы было 2 или менее Кости Хитов, то она становится зомби [zombie]. Если у нее было от 3 до 5 Костей Хитов, то она становится упырем [ghoul]. В любом другом случае она становится умертвием [wight]. Пожиратель может заточить одновременно лишь одно существо.

Разрыв душ (перезарядка 6). Пожиратель создает воронку энергии, высасывающей жизнь, с радиусом в 20 футов и центром в себе. Каждый гуманоид в этой области должен пройти спасбросок Телосложения Сл 18 и получить 44 (8к10) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Увеличьте урона на 10 за каждого живого гуманоида с 0 хитов в этой области.



Кьюсс много за что в ответе.
Иногда вы съедаете червя — а
иногда червь съедает вас.
— Воло

НЕКОТОРЫЕ ЧЕРВИ ХОРОШИ НА ВКУС.
НЕ ЭТИ.

— ЭЛЬМИНСТЕР

Порождения Кьюсса

Кьюсс был верховным жрецом Оркуса, который воровал трупы из некрополей, чтобы создавать первых отродий Кьюсса. Даже столетия спустя после смерти Кьюсса, его безумные последователи продолжают проводить ужасающие ритуалы, которые он усовершенствовал.

Мор червей. На расстоянии или при плохом освещении, порождение Кьюсса выглядит как обычный зомби. Когда же удастся поближе его разглядеть, можно заметить полчища маленьких зеленых червей, ползающих по телу и внутри его. Эти черви прыгают на ближайших гуманоидов и зарываются в их плоть. Червь, прогрызший тело гуманоида, пробирается к его мозгу. Оказавшись внутри мозга червь убивает носителя и оживляет тело, превращая его в порождение Кьюсса, в котором разводятся новые черви. Душа мертвого гуманоида остается запертой в трупе, что не дает воскресить или оживить его до тех пор, пока неживое тело не будет уничтожено. Ужас от того, что душа заперта в неживом теле сводит порождение Кьюсса с ума.

Бесконечное разложение. Порождения Кьюсса являются выражением желания Оркуса заменить всю жизнь нежитью. Оставленное само по себе, одинокое порождение Кьюсса бродит бесцельно. Если оно наткнется на живое существо, то порождение нападет с единственным намерением создать еще одно порождение. Разбросаны ли они или сгруппированы, порождения воспроизводятся экспоненциально если их не остановить.

Природа нежити. Порождение Кьюсса не нуждается в воздухе, пище, питье и сне.

ПОРОЖДЕНИЕ КЬЮССА [SPAWN OF KYUSS]

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 76 (9к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	18(+4)	5(-3)	7(-2)	3(-4)

Спасброски Мдр +1

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает языки, которые знал при жизни. но не может говорить

Опасность 5 (1,800 опыта)

Регенерация. Порождение Кьюсса восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть по крайней мере 1 хит и он не находится на солнечном свете или в текущей воде. Если порождение получает урон кислотой, огнем или излучением, то эта черта не работает в начале следующего хода отродья. Порождение уничтожается только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Черви. Если порождение Кьюсса выбрано целью эффекта, который вылечивает болезни или снимает проклятье, то все населяющие его черви отмирают и он теряет свое действие Роющий червь.

Действия

Мультиатака. Порождение Кьюсса делает две атаки когтями и использует действие Роющий Червь.

Роющий червь. Из порождения кьюсса червь запускается в одного гуманоида, которого отродье может видеть не далее чем в 10 футах от себя. Червь закрепляется на кожу цели, если только цель не сделает успешно спасбросок Ловкости Сл 11. Червь является Крошечной нежитью с КД 6, 1 хитом, 2 (-4) в каждой способности и скоростью в 1 фут. На коже цели червя можно убить обычным способом или сорвать, использовав действие (порождение может использовать это действие, чтобы запустить оторванного червя в гуманоида, которого может видеть не далее 10 футов от червя). В другом случае червь зарывается под кожу цели в конце следующего хода цели и наносит ей 1 колющего урона. А конце каждого последующего хода цель получает 7 (2к6) некротического урона за каждого червя, который ее заразил (максимум 10к6). Зараженная червем цель умирает, если ее хиты падают до 0, а через 10 минут поднимается как порождение Кьюсса. Если зараженное червем существо является целью эффекта, который вылечивает болезнь или снимает проклятие, то все черви внутри умирают.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона плюс 7 (2к6) некротического урона.

СВЕЖЕВАТЕЛИ РАЗУМА

Три члена ужасного семейства иллитидов перечислены здесь, в дополнение к обычному свежевателю разума [mind flayer] в *Бестиарии*.

АЛХУН

Свежевателей разума, которые исследуют тайную магию, изгоняют как отщепенцев, и им отказано в вечном соединении со старшим мозгом. Путь становления личом предлагает способ избежать неминуемой смерти, но путь этот долог и одинок. Алхуны – это свежеватели разума, которые нашли короткую дорожку.

Искушение тайной. Старший мозг запрещает свежевателям разума исследовать мощь магии за исключением псионики, но это не табу которое приходится часто насаждать силой. Иллитиды не подчиняются никому кроме членов своего вида, так что поклоняться богам или покровителям из другого мира не в их природе. Однако, волшебство остается редким искушением. На страницах книги заклинаний иллитид видит систему получения власти.

В записях волшебника, написавшего эту книгу, иллитид распознает работу автора с высоким интеллектом. Большинство свежевателей разума, которые находят книгу заклинаний, реагируют омерзением или безразличием, но для некоторых из них книга заклинаний является путем к новому способу мышления.

Некоторое время, изучение таких запретных текстов может проводиться в тайне от других иллитидов и даже от старшего мозга. Понимание волшебства ускользает от разума как живое существо. Но в конце концов понимание приходит, и тайный заклинатель свежевателя разума должен осознать себя отщепенцем и сбежать из колонии, чтобы выжить.

Экзистенциальный страх. Изгой заклинатели, которые почувствовали вкус свободы от колонии, реагируют на это по-разному. Некоторые ценят приватность, а другие хотят общаться с похожими разумами, а иные ищут способ завладеть властью над колонией и вознестись на лидерскую позицию, которую обычно занимает старший мозг. Вне зависимости от личных наклонностей заклинателя он сталкивается с одним и тем же непреклонным фактом: когда он погибнет, то не присоединится к множеству разумов в старшем мозге. Разумы изгой никогда не признаются как часть коллектива. Для них смерть означает забвение.

Ужасное избавление. Становление личом предлагает спасение и перспективу бесконечного преследования знаний. Свежеватель разума ест мозги людей при жизни, поэтому не испытывает никаких угрызений совести, скармливая души филактерию. Единственное препятствие для свежевателя разума на пути становления личом – это способ такого становления, который является секретом, ради овладения которым некоторые свежеватели разума заклинатели не остановятся ни перед чем. Становление личом требует от тайного заклинателя быть на вершине могущества, что для многих свежевателей разума очень сложно, если вообще достижимо.

Столкнувшись с осознанием этой ужасной реальности, группа из девяти изгоев свежевателей разума использовала свою тайную магию и псионику, чтобы вывести новую истину. Эти девятеро назвались алхун и после того все, кто идет по их стопам, называют себя тем же именем.

Тайна псионики. Алхуны могут работать сообща в создании *амулета поимки разума* [periapt of mind trapping], контейнера размером в кулак, сделанного из серебра, изумруда и аметиста. Этот процесс требует по крайней мере трех тайных заклинателей свежевателей разума и жертвы такого же числа душ живых жертв в трехдневном ритуале из комбинации заклинаний и псионики.



По его завершении свежеватели разума по своей воле присваивают себе нежизнь и превращаются в алхунов. По началу алхуна трудно отличить от обычного свежевателя разума. Самое очевидное отличие – это отсутствие всегда присутствующего на свежевателях разума покрытия слизи. Без этой защиты кожа алхуна становится сухой и потрескавшейся. Его глаза могут показаться утопленными и сохшими. Оба этих признака легко не заметить, если вы никогда не видели свежевателя разума. Однако, через небольшой промежуток времени, плоть алхуна высыхает и глазницы начинают блеснуть холодным светом как и у других личей.

Осторожное бессмертие. В отличие от истинного лича, амулет поимки разума не возвращает алхуна к нежизни, если его уничтожат. Вместо этого разум алхуна переносится в амулет, где он и остается в общности с остальными запертыми разумами алхунов, а также с пожертвованными душами.

Нежизнь, присваиваемая амулетом поимки разума, длится столько, сколько длится жизнь выбранной живой жертвы. Так что алхун, который привел 200-летнего зльфа на жертву скорее всего просуществоует гораздо дольше, чем тот, кто пожертвовал 35-летнего человека. Алхуны могут продлить свое существование повторив ритуал с новыми жертвами, перезапустив для себя часы.

Уничтожение амулета поимки разума отправляет заключенные в нем души в забвение, и поэтому алхуны часто работают вместе для создания изопренной защиты амулета и своего предпочитаемого ритуального места. Иногда одному алхуну доверяют амулет поимки разума, но это опасное предприятие. Любой, кто держит амулет поимки разума, получает преимущество на броски атаки, спасброски и проверки против алхунов, связанных с его созданием, а те алхуны, в свою очередь, получают помеху на броски атаки, спасброски и проверки против держателя. Кроме того, держатель амулета может телепатически общаться с любой пожертвованной душой внутри, а алхуны внутри амулета могут телепатически общаться с держателем. Существо, держащее амулет, не может избежать разговоров с алхунами, но может заставить молчать пойманные души.

Алхун [ALHOON]

Средняя нежить, любое злое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 120 (16к8+48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	16(+3)	19(+4)	17(+3)	17(+3)

Спасброски Тел +7, Инт +8, Мдр +7, Хар +7

Навыки Магия +8, Обман +7, История +8, Проницательность +7, Восприятие +7, Скрытность +5

Сопротивление урону холод, электричество, некротический
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состояниям очарован, истощен, испуган, парализован, отравлен

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Глубинная речь, Подземный, телепатия 120 фт.

Опасность 10 (5,900 опыта)

Сопротивление магии. Алхун имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Врожденное колдовство (Псионика). Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *левитация* [levitate]

1/день каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster], *уход в иной мир* (только на себя) [plane shift]

Использование заклинаний. Алхун является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к попаданию заклинаниями). У алхуна есть следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [detect magic], *маскировка* [disguise self], *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *отражения* [mirror image], *палачий луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *полет* [fly], *молния* [lightning bolt]

4 уровень (3 ячейки): *смятение* [confusion], *Эвардовы черные щупальца* [Evard's black tentacles], *воображаемый убийца* [phantasmal killer]

5 уровень (2 ячейки): *изменение памяти* [modify memory], *силовая стена* [wall of force]

6 уровень (1 ячейка): *распад* [disintegrate], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]

Сопротивление изгнанию. Алхун имеет преимущество на спасброски против любых эффектов, которые изгоняют нежить.

Действия

Хладные объятия. *Рукопашная атака заклинанием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона холодом.

Взрыв разума (перезарядка 5–6). Алхун магически излучает психическую энергию в конусе в 60 футов. Каждое существо в этой области должно успешно пройти спасбросок Интеллекта Сл 16 или получить 22 (4к8+4) психического урона и цель ошеломлена на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

ВАРИАНТ: Лич СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА (Иллитилич)

Становление истинным личом – этого могут добиться только самые могущественные маги свежеватели разума, так как это требует способности изготовить филиктерий и сколдовать заклинание *заточение* [imprisonment]. Лич свежеватель разума использует характеристики лича [lich] (см. *Бестиарий*) со следующими изменениями:

У него уровень опасности 22 (41,000 опыта). Он говорит на Глубинной Речи и Подземном и владеет телепатией на расстоянии до 120 футов.

У него есть черты Сопротивление магии и Врожденное колдовство (Псионика) а так же варианты действий Щупальца, Извлечение мозга и Взрыв разума (как описано ниже). Пока свежеватель разума скармливает пойманные души своему филиктерию, он сохраняет мускульную силу своих щупалец и способность извлекать мозги.

Его набор легендарных действий (описанных ниже) отличается от набора обычного лича.

Сопротивление магии. Лич имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Врожденное колдовство (Псионика). Врожденное колдовство лича основывается на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 20). Он может врожденно колдовать следующие заклинания без использования компонентов.

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *левитация* [levitate]

1/день каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster], *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя)

Действия

Щупальца. *Рукопашная Атака Оружием:* +12 к попаданию; досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 21 (3к10+5) психического урона. Если цель Большая или меньше, то она схвачена (освободиться Сл 15) и должна пройти спасбросок Интеллекта Сл 20 или будет ошеломлена пока не окончатся захват.

Извлечение мозга. *Рукопашная Атака Оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт. 1 недееспособный гуманоид, схваченный личом. *Попадание:* 55 (10к10) колющего урона. Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, то лич убивает цель, извлекает и пожират ее мозг.

Взрыв разума (перезарядка 5–6). Лич магически излучает психическую энергию в конусе в 60 футов. Каждое существо в этой области должно успешно пройти спасбросок Интеллекта Сл 18 или получить 27 (5к8+5) психического урона и цель ошеломлена [stunned] на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Легендарные действия

Лич получает следующие варианты легендарных действий, которые заменяют все легендарные действия лича.

Щупальца. Лич делает одну атаку своими щупальцами.

Извлечение мозга (стоит 2 Действия). Лич использует Извлечение Мозга.

Взрыв разума (стоит 3 Действия). Лич перезаряжает способность Взрыв Разума и использует ее.

Сотворить заклинание (стоит 1–3 Действия). Лич использует ячейку заклинания и колдует приготовленное заклинание 1, 2 или 3 уровня. Это действие стоит 1 легендарное действие за уровень заклинания.

СТАРШИЙ МОЗГ

Высшая форма доминирования иллитидов – старший мозг, нежится в ванне вязкого соляного раствора и прикасается к мыслям существ вблизи и вдали от себя. Он небрежно рисует на холсте их разумов, переписывая их мысли и загуманивая их сны.

Психическое вторжение. Когда старший мозг вторгается в разум, то он меняет восприятие существа и обманывает его чувства, заставляя видеть, слышать, чувствовать вкус или ощущать реальность так, как желает старший мозг. На больших расстояниях он вкладывает подсознательные предложения или тонко влияет на сны и подталкивает существ к тому курсу действий, который идет на пользу его великому плану.

Если его коварные предложения не закрепляются в голове, то старший мозг утверждает свое доминирование более непосредственно. Он устанавливает контроль над сопротивляющимся разумом и контролирует тело существа как куклу. Против редких, стойких существ с сильной волей, которые отрицают его или нападают сами, старший мозг посылает заряд ошеломляющей психической силы для разрушения разума выскочки, оставляя от существа бездумную, распускающую слюни оболочку.

Пожиратель мыслей. Старший мозг питается, поглощая мозги других существ. Когда служащие свежеватели разума, которые охраняют и как правило носят пищу старшему мозгу напрямую, не справляются со своей задачей, старший мозг протягивается мысленными усиками, убеждая существ прийти к нему, чтобы он мог их съесть.

Когда свежеватель разума умирает, слуги старшего мозга скармливают содержимое его черепа своему хозяину, который поглощает мозг иллитиды и все содержащиеся в нем знания и опыт. Таким способом старший мозг постоянно увеличивает свои знания, объединяя мысли и опыт колонии иллитидов в единое целое. Свежеватели разума считают это «единение» священным состоянием так же как поклоняющиеся человеческому божеству видят вечную жизнь после смерти в раю – так как старший мозг может вызвать личность любого иллитиды, которого поглотил.

Улей разумов. Не-иллитиды называют это существо старшим мозгом, потому что он действует как центральный коммуникативный узел всей колонии свежевателей разума, также как и мозг для живого тела. Колония, подсоединенная к старшему мозгу, действует как единый организм, единым образом, как если бы каждый иллитид был бы пальцем руки.

Невероятное эго. Каждый старший мозг считает себя и свои желания самыми важными вещами в мультивселенной, а свежевателей разума в своей колонии не более чем продолжением своей воли. Нет двух одинаковых старших мозгов, и каждый руководит своей колонией по-разному в соответствии со своей уникальной личностью и запасом собранных знаний и опыта. Некоторые старшие мозги правят как доминирующие тираны, а другие держатся более милостиво как мудрецы, советники и хранилища знаний и легенд для свежевателей разума, которые защищают и питают его.

Амбиции старшего мозга всегда умерены его относительной неподвижностью. Хотя его телепатические чувства могут распространяться на мили, двигаться куда-либо это всегда опасное предприятие. Если его вынудят выйти из бассейна солевого раствора, то старший мозг быстро утаснет, а частые перемещения старшего мозга в его бассейне через тесные и извилистые подземные тоннели очень трудны или невозможны.



ЛОГОВО СТАРШЕГО МОЗГА

Логово старшего мозга всегда лежит глубоко в сердце колонии свежевателей разума. Существо обитает в тускло светящемся бассейне соляного раствора, наполненного отвратительной и солоноватой водой, насыщенной жизненными флюидами старшего мозга и псионической энергией.

ДЕЙСТВИЯ В ЛОГОВЕ

Сражаясь в логове, старший мозг может использовать действия в логове. По инициативе 20 (проигрыш при ничье) старший мозг может сделать одно действие в логове, чтобы вызвать один из следующих эффектов; старший мозг не может использовать одно и то же действие два раунда подряд:

- Старший мозг колдует *силовую стену* [wall of force].
- Старший мозг выбирает целью одно дружелюбное существо, которое может почувствовать не далее 120 футов от него. Цель получает вспышку вдохновения и получает преимущество на один бросок на попадание, проверку способности или спасбросок, которые он делает до конца своего следующего хода. Если цель не хочет или не может использовать это преимущество, то вдохновение теряется.
- Старший мозг выбирает целью одно существо, которое может почувствовать не далее 120 футов от себя и привозждает его силой воли. Цель должна успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 18 или не сможет покинуть свое текущее место. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, и закончить эффект при успехе.

ВОЗДЕЙСТВИЯ НА МЕСТНОСТЬ

Территория в радиусе 5 миль от старшего мозга изменяется псионическим присутствием существа, что создает один или несколько из следующих эффектов:

- Существа не далее 5 миль от старшего мозга чувствуют как за ними следят, даже если на самом деле ничего такого не происходит.
- Старший мозг может подслушивать любые телепатические разговоры, которые происходят не далее 5 миль от него. Существо, которое инициировало телепатический разговор делает проверку Мудрости (Проницательность) Сл 18, когда телепатический контакт налаживается в первый раз. Если проверка

пройдена успешно, то существо осознает, что кто-то подслушивает разговор. Природа подслушивающего не ясна, и старший мозг не может участвовать в телепатическом разговоре, если только он не сформировал психическую связь с существом, которое его начало.

- Любое существо, с которым старший мозг сформировал психическую связь, слышит слабые неразличимые шепотки в глубочайших уголках разума. Психические осколки состоят из бессвязных мыслей старшего мозга смешанных с мыслями остальных существ, с которыми он связан.

Если старший мозг умирает, то эти эффекты немедленно заканчиваются.

СТАРШИЙ МОЗГ [ELDER BRAIN]

Большая абберрация, законно-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 210 (20к10 + 100)

Скорость 5 фт., плавание 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	20(+5)	21(+5)	19(+4)	24(+7)

Спасброски Инт +10, Муд +9, Хар +12

Навыки Магия +10, Обман +12, Проницательность +14, Запугивание +12, Убеждение +12

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки понимает Общий, Глубинная речь, и Подземный, но не может говорить, телепатия 5 миль

Опасность 14 (11,500 опыта)

Чутье существ. Старший мозг знает о присутствии существ в радиусе 5 миль от себя, чей Интеллект 4 или выше. Он знает расстояние и направление до каждого существа, а так же значение параметра Интеллект, но больше ничего не может почувствовать. Существо, защищенное заклинанием *сокрытие разума* [mind blank], *необнаружимость* [nondetection] или похожей магией, он почувствовать не может.

Врожденное колдовство (Псионика). Базовой характеристикой старшего мозга является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 18). Он может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *левамация* [levitate]

1/день каждое: *подчинение чудовищу* [dominate monster], *уход в иной мир (только на себя)* [plane shift]

Легендарное сопротивление (3/день). Если старший мозг проваливает спасбросок, то он вместо этого может выбрать успех.

Сопротивление магии. Старший мозг имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Усилитель телепатии. Старший мозг может использовать телепатию для начала и поддержания телепатических разговоров с десятью существами одновременно. Старший мозг может разрешить этим существам телепатически слышать друг друга во время такого соединения.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. *Попадание:* 20 (4к8 + 2) дробящего урона. Если размер цели Огромный или меньше, то она будет схвачена (Сл высвобождения 15) и получает 9 (1к8 + 5) психического урона начале каждого своего хода пока не окончится захват. Старший мозг может держать в захвате одновременно до четырех целей.

Взрыв разума (перезарядка 5-6). Старший мозг магически испускает психическую энергию. Существа по выбору старшего мозга, находящиеся не далее 60 футов от него, должны успешно пройти спасбросок Интеллекта Сл 18 или получить 32 (5к10 + 5) психического урона и стать ошеломленными на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

Психическая связь. Старший мозг выбирает целью одно недееспособное существо, которое может почувствовать своей чертой Чутье Существ, и устанавливает с ним психическую связь. До окончания этой связи старший мозг может воспринимать все чувствами цели. Цель знает о том, что что-то подсоединилось к ее разуму, если она уже дееспособна, а старший мозг может разорвать связь в любой момент (действие не требуется). Цель может использовать действие в свой ход и попытаться разорвать психическую связь, для чего нужно успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 18. При успехе цель получает 10 (3к6) психического урона. Психическая связь также разрывается если цель и старший мозг находятся далее 5 миль друг от друга, и тогда цель не испытывает никаких последствий. Старший мозг может сформировать до 10 психических связей одновременно.

Чутье мыслей. Старший мозг выбирает целью существо, с которым у него психическая связь. Старший мозг получает видение мотивов цели, ее эмоционального состояния и мыслей, которые занимают ее разум (включают вещи о которых заботится цель, любит или ненавидит). Старший мозг также может сделать проверку Харизмы (Обман) с преимуществом, чтобы обмануть разум цели и заставить ее верить в одну идею или испытывать конкретную эмоцию. Цель соревнуется с этой попыткой проверкой Мудрости (Проницательность). Если старший мозг достигает успеха, то разум верит в обман 1 час или пока ложь не станет очевидной.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Старший мозг может предпринять 3 легендарных действия, выбрав из вариантов ниже. Можно использовать только одно легендарное действие за один раз и только в конце хода другого существа. Старший мозг восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Щупальца. Старший мозг делает одну атаку щупальцами.

Слом концентрации. Старший мозг выбирает целью существо не далее 120 футов от себя, с которым у него есть психическая связь. Старший Мозг ломает концентрацию существа на заклинании, которое оно сотворило. Существо также получает 1к4 психического урона за каждый уровень заклинания.

Психическая пульсация. Старший мозг выбирает целью существо не далее 120 футов от себя, с которым у него есть психическая связь. Враги старшего мозга, находящиеся не далее 10 футов от этого существа получают 10 (3к6) психического урона.

Разрыв психической связи. Старший мозг выбирает целью существо, которое находится не далее 120 футов от него и имеет с ним психическую связь. Старший мозг разрывает связь и существо получает помехи на все проверки способностей, броски на попадание и спасброски до конца своего следующего хода.

УЛИТАРИД [ULITHARID]

Большая aberrация, законно-злой

Класс Доспеха 15 (кираса)

Хиты 127 (17к10 + 34)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	12(+1)	15(+2)	21(+5)	19(+4)	21(+5)

Спасброски Инт +9, Мдр +8, Хар +9

Навыки Магия +9, Проницательность +8, Восприятие +8, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 2 мили

Опасность 9 (5,000 опыта)

Чувство существ. Улитарид знает о присутствии существ, находящихся на расстоянии до 2 миль от него, обладающих показателем Интеллекта равным 4 или выше. Он знает расстояние и направление к каждому существу, а также показатели Интеллекта этих существ, но не может чувствовать ничего другого, касаемо этих существ. Существо, защищенное заклинанием *сокрытые разума* [mind blank], *необнаружимость* [nondetection] или похожей магией не замечаются улитаридом таким способом.

Сопrotивление магии. Улитарид обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Псионический концентратор. Если старший мозг устанавливает псионическую связь с улитаридом, старший мозг может сформировать психическую связь с любым другим существом, которого сможет обнаружить улитарид с помощью Чувства существ. Любая подобная связь оканчивается в том случае, если существо выходит из досягаемости телепатии улитарида и старшего мозга. Улитарид может поддерживать связь со старшим мозгом вне зависимости от расстояния между ними, пока они оба находятся на одном плане бытия. Если улитарид находится на расстоянии более чем 5 миль от старшего мозга, он может окончить психическую связь в любой момент (действия для этого не требуется).

Врожденное колдовство (Псионика). Врожденное колдовство улитарида основывается на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *левитация* [levitate]

1/день (каждое): *смятение* [confusion], *подчинение чудовища* [dominate monster], *разъедающее око* [eyebite], *слабоумие* [feeblemind], *множественное внушение* [mass suggestion], *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя), *проекция* [project image], *наблюдение* [scrying], *телекинез* [telekinesis]

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* психический урон 27 (4к10 + 5). Если размер цели Большой или меньше, она будет схвачена (Сл 14) и должна будет преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 17, или будет оглушена до тех пор, пока не закончится захват.

Извлечение мозга. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно недееспособное существо, схваченное улитаридом. *Попадание:* колющий урон 55 (10к10). Если этот урон снижает хиты цели до 0, улитарид убивает цель, извлекая и пожирая ее мозг.

Взрыв разума (перезарядка 5–6). Улитарид магически излучает психическую энергию в конусе в 60 футов. Каждое существо в этой области должно успешно пройти спасбросок Интеллекта Сл 17 или получить 31 (4к12+5) психического урона и цель ошеломлена на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект при успехе.



УЛИТАРИД

Очень редко головастик из бассейна соляного раствора старшего мозга превращается в улитарида, более огромного и мощного свежевателя разума, который может похвастаться шестью щупальцами.

Хозяева разумов. Иллитиды врожденным образом распознают, что выживание улитарида более важно, чем их собственное. Реакция старшего мозга на восход улитарида бывает разной. В большинстве колоний улитарид становится самым любимым слугой старшего мозга, облеченным властью и могуществом. В других же старший мозг воспринимает улитарида как потенциального соперника в борьбе за власть и манипулирует или подавляет амбиции улитарида соответствующим образом.

Рождение колонии. Когда улитарид начинает считать разделение власти со старшим мозгом неприемлемым, он уходит из колонии, забирая группу свежевателей разума с собой, и перемещается в другое место, чтобы основать новую колонию. После смерти тела улитарида, свежеватели разума берут его мозг и помещают его в бассейн соляного раствора, где он вырастает до старшего мозга через несколько дней. Этот процесс не сработает на мозге улитарида, который умер естественной смертью, так как мозг из-за большого возраста слишком одряхлел для создания старшего мозга.

Посох извлекателя. Каждый улитарид владеет псионически усиленным посохом, сделанным из черного металла. Когда улитарид готов отдать свою жизнь, он прикрепляет посох к затылку и тот раскалывает его череп и отсеивает осколки, так что мозг можно извлечь. Мозг и посох кладутся в тело улитарида после этого, что вызывает его растворение в ихор. Эта псионически активная слизь помогает начать превращение области в бассейн соляного раствора, который окружает эмбрион старшего мозга.



СВИДЕТЕЛЬ РАЗУМА

Если оглушить бехолдера и безопасно притащить в бассейн соляного раствора старшего мозга, то его можно превратить в свидетеля разума посредством цереморфоза. Процесс цереморфоза трансформирует четыре глазных стебелька в щупальца, похожие на щупальца свежевателя разума и изменяет один из глазных лучей бехолдера.

Менее интеллектуальные чем бехолдеры и менее опасные для колонии, свидетели разума псионически отмечены преданностью старшему мозгу и подчинением командам иллитидов, делая их такими же покорными как и пожирателей интеллекта.

Усилитель телепатии. Первичная функция свидетеля разума – это усиление телепатической коммуникации в колонии свежевателей разума. Существо во время телепатического разговора со свидетелем разума может передавать разговор телепатически через него до семи другим существам, которых может видеть свидетель разума, что позволяет осуществить быстрое распространение приказов и другую информацию.

Искаатели одиночества. Отделенный от хозяев иллитидов свидетель разума разыскивает других телепатических существ, чтобы те говорили ему что делать. Свидетели разума бывает вступает в союз с фламфами и телепатическими планарными существами, такими как демоны, и меняют свое мировоззрение в зависимости от новых хозяев.

СВИДЕТЕЛЬ РАЗУМА [MINDWITNESS]

Большая абберрация, законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 75 (10d10+20)

Скорость полёт: 20 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	14(+2)	15(+2)	15(+2)	10(+0)

Спасброски: Инт +5, Мдр +5

Навыки Восприятие +8

Иммунитет к состояниям сбит с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Глубинная речь, Подземный, телепатия 600 фт.

Опасность 5 (1,800 опыта)

Усилитель телепатии. Когда свидетель разума получает телепатическое сообщение, он может передавать его телепатически до семи существам одновременно, которые находятся не далее 600 футов от него и которых он может видеть.

Действия

Мультатака. Совершает две атаки : одну щупальцем, а вторую укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (4к6 + 2) ключевого урона.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 20 (4к8 +2) психического урона. Если размер цели Большой или меньше, то она будет схвачена и должна будет преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 13 или будет оглушена до тех пор, пока не закончится захват.

Лучи из глаз. Свидетель разума выстреливает тремя случайными из следующих магических лучей из глаза (перебрасывайте повторы), выбирая от одной до трех целей, которые он может видеть не далее 120 футов от него:

1. *Луч отращения.* Целевое существо должно пройти спасбросок Харизмы Сл 13. При провале цель получает помеху на броски на попадание на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

2. *Луч страха.* Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 13 или стать испуганным на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

3. *Психический луч.* Цель должна успешно пройти спасбросок Интеллекта Сл 13 или получить 27 (6к8) психического урона.

4. *Замедляющий луч.* Целевое существо должно пройти спасбросок Ловкости 13. При провале скорость существа уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может делать реакции и может делать в свой ход либо действие, либо бонусное действие, но не оба сразу. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект при успехе.

5. *Ошеломляющий луч.* Целевое существо должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 13 или стать ошеломленным на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

6. *Телекинетический луч.* Если цель существо, то оно должно пройти спасбросок Силы Сл 13. При провале свидетель разума сдвигает его на 30 футов в любом направлении и оно опутано хваткой телекинетического луча до начала следующего хода свидетеля разума или до того как он станет недееспособен.

Если целью является объект, весящий 300 фунтов или меньше, который никто не несет и он ни на ком не надет, то он телепатически сдвигается на 30 футов в любом направлении. Свидетель разума так же может осуществлять этим лучом тонкие манипуляции, такие как работа простыми инструментами или открытие двери или контейнера.

СКЛИЗКИЙ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

[SLITHERING TRACKER]

Средняя слизь, хаотично-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	19(+4)	15(+2)	10(+0)	14(+2)	11(+0)

Навыки Скрытность +8

Уязвимость к урону холод, огонь

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак.

Иммунитет к состояниям ослеплен, оглушен, истощен, схвачен, парализован, окаменен, сбит с ног, опутан, без сознания

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает языки, которые знал в предыдущей форме, но не может говорить

Опасность 3 (700 опыта)

Сидящий в засаде. В первом раунде боя склизкий преследователь имеет преимущество на броски атаки против любого существа, которое он застал врасплох.

Передача урона. Схватив существо, склизкий преследователь получает только половину нанесенного ему урона, а существо, которое он схватил, получает вторую половину.

Обманчивая внешность. Пока склизкий преследователь не двигается, его невозможно отличить от лужи, если только наблюдатель не преуспел в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18.

Проницательный выслеживатель. Склизкий преследователь имеет преимущество на проверки Мудрости при выслеживании добычи.

Жидкая форма. Склизкий преследователь может входить на место врага и останавливаться там. Он так же может пройти через пространство в 1 дюйм шириной без усилий.

Пауچه лазание. Склизкий преследователь может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Подводная скрытность. Будучи под водой, склизкий преследователь получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), сделанные, чтобы спрятаться, и он может делать действие Засада за бонусное действие.

Действия

Шлепок. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) дробящего урона.

Высасывание жизни. Одно Большое существо или меньше, которое склизкий преследователь может видеть в 5 футах от себя, должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 или стать захваченным (Сл высвобождения 13). До окончания захвата цель опутана и не может дышать, если только она не может дышать водой. Кроме того, захваченная цель получает 16 (3к10) некротического урона в начале каждого своего хода. Склизкий преследователь может схватить только одну цель одновременно.



СКЛИЗКИЙ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

Жажда мести иногда может привести кого-то к тому, что в результате ритуала он может превратиться в полужидкое сознательное существо, известное как склизкий преследователь. Безобидный и в то же время коварный, преследователь перетекает в места, куда нормальное существо попасть не может и ставит клеймо водяной смерти на свою намеченную жертву.

Месть любой ценой. Ритуал создания склизкого преследователя известен каргам, личам и жрецам, поклоняющимся богам мести. Его можно выполнить только на жалящем того существе, которое жаждет мести. Ритуал высасывает всю влагу из тела и убивает его. Но разум живет в луже жидкости, который выделяется из останков вместе с неутолимой жаждой возмездия.

Скрытные ассасины. Склизкий преследователь чувствует вкус земли по которой путешествует и ищет любой след своей добычи. Для убийства склизкий преследователь возвышается и окутывает существо, пытаясь утопить жертву и одновременно высосать всю кровь. Склизкого преследователя, который убил таким образом, временно гораздо проще обнаружить, так как его жидкая форма становится окрашенной кровью и его тело оставляет видимый след позади себя.

Нисхождение в безумие. Обрушение мести на свою цель не прекращает ни существование склизкого преследователя ни утоляет его голод крови. Некоторые склизкие преследователи продолжают осознавать свою цель и распространяют свою миссию на муть другим, таким как любой кто поддерживал или дружил с первоначальной целью. Однако, большую часть времени разум не может смириться с нахождением в жидкой форме, неспособностью общаться и ведомостью жаждой крови: после того как преследователь выполняет свой долг, безумие берет верх над существом и оно нападает на всех без разбора, пока его в конце концов не уничтожат.

СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК

Сторожевой дрейк это рептилия созданная из чешуи дракона с помощью странного и жуткого ритуала. После должного обучения дрейк становится послушным, верным и отличным сторожевым зверем, который может выполнять простые команды.

Дары драконов. Ритуал, для создания сторожевых дрейков был изначально разработан культом Тиамат, но получил свое распространение и среди других групп достаточно сведущих в магии и связанных с драконами. Помощь дракона необходима для успешного проведения ритуала и дракон, как правило, предоставляет свою помощь в качестве награды своим союзникам или почитателям.

Ритуал длится несколько дней и для него требуется 10 фунтов свежих чешуек дракона (подаренных драконом), большое количество свежего мяса и железный котел. Когда процесс завершен, яйцо размером с полурослика появляется из котла и вылупляется в течение нескольких часов.

Стремящийся к обучению. Только что вылупившиеся сторожевые дрейки запоминают первое существо которое его кормит (как правило тот кто будет его обучать), создавая агрессивные но доверительные отношения с ним. Сторожевые дрейки полностью вырастают в течении двух-трех недель и могут быть обучены за этот срок. Они могут быть обучены точно тому же, что и сторожевые собаки.

Сторожевой дрейк напоминает дракона из чешуи которого был создан, но бескрылый, более приземистый и мускулистый. Дрейки не могут размножаться и их чешуя не может быть использована для изготовления новых сторожевых дрейков.

СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК [GUARD DRAKE]

Средний дракон, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает драконий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Сторожевой дрейк совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6 + 3).

ВАРИАНТ: ХРОМАТИЧЕСКИЕ СТОРОЖЕВЫЕ ДРЕЙКИ

Каждый тип чешуи и крови хроматического дракона создает определенного сторожевого дрейка, который напоминает уменьшенного дракона этого типа, со своими уникальными способностями, связанными с этим типом. Каждый из них имеет характерные особенности, описанные ниже.

Черный сторожевой дрейк. Черный сторожевой дрейк – амфибия (может дышать как воздухом так и водой) его скорость плавания 30 футов и он имеет сопротивляемость к урону от кислоты.

Синий сторожевой дрейк. Синий сторожевой дрейк имеет скорость копания 20 футов и сопротивление к урону от молнии.

Зеленый сторожевой дрейк. Зеленый сторожевой дрейк – амфибия (может дышать как воздухом так и водой) его скорость плавания 30 футов и он имеет сопротивляемость к урону от яда.

Красный сторожевой дрейк. Красный сторожевой дрейк имеет скорость лазания 30 футов и сопротивление к урону от огня.

Белый сторожевой дрейк. Белый сторожевой дрейк имеет скорость копания 20 футов, скорость лазания 30 футов и сопротивление к урону от холода.



ТЕНЕВОЙ МАСТИФФ

Эти черные псы из Царства Теней двигаются невидимо по теням и всегда охотятся. В мрачных местах, где завеса между Царством Теней и Материальным Планом тонка, они могут пересекать ее и попадать в темные уголки мира.

Хищные Соглядатаи. Теневые мастиффы охотятся стаями по Царству Теней, и когда один из них входит в разлом между планами, еще несколько конечно же последуют за ним. В каждой стае главенствует альфа (самец или самка), самый умный и сильный в отряде. Альфа должен оставаться в форме, чтобы держать остальную стаю в подчинении, чтобы его не убили и не сменили.

Когда стая теневых мастиффов голодна и чувствует добычу неподалеку, то альфа завывает так, что страх вселяется в сердца ближайших зверей и гуманоидов. Этот вой так же является сигналом остальной стае выдвигаться и убивать. Мрак дает теневому мастиффу сверхъестественную защиту, что дает ему сопротивление немагическому оружию, если он находится в тусклом свете или темноте. Теневые мастиффы могут терпеть яркий свет, но избегают солнечного света.

Призванные на Службу. Некоторые религии, посвященные божествам мрака и тьмы, таким как Шар в Забытых Королевствах, совершают нечестивые обряды для призыва теневых мастиффов из Царства Теней и назначают их стражами, телохранителями и карателями неверных, еретиков и вероотступников. Методы приведения теневых мастиффов в мир также известны и другим индивидам с сильной волей и злым разумом, которые находят применение псам как стражам в своих цитаделях.

Эфирное Зрение. В дополнение к своим другим способностям, теневой мастифф может видеть существ и объекты на Эфирном Плане. Экстрапланарное восприятие делает мастиффа особенно даровитым стражем, особенно в ситуациях, когда возможно магическое или духовное вторжение.

АЛЬФА ТЕНЕВОЙ МАСТИФФ

Альфа теневой мастифф имеет характеристики обычного теневого мастиффа со следующими изменениями:

- У альфы хитов больше среднего (42–54).
- У него Интеллект 6 (–2).
- У него есть действие Ужасающий Вой, описанное ниже.

Ужасающий вой. Теневой мастифф воет. Любой зверь или гуманоид не далее 300 футов от мастиффа, который может его слышать, должен успешно сделать спасбросок Мудрости Сл 11 или стать испуганным на 1 минуту. Испуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Если спасбросок цели успешен или эффект на ней заканчивается, то цель получает иммунитет к Ужасающему Вою любого теневого мастиффа на следующие 24 часа.

ТЕНЕВОЙ МАСТИФФ [SHADOW MASTIFF]

Среднее чудовище, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	13(+1)	5(–3)	12(+1)	5(–3)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак при нахождении в тусклом свете или темноте

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Эфирное Восприятие. Теневой Мастифф Может Видеть Эфирных существ и объекты.

Острый слух и нюх. Теневой мастифф имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе или запахе.

Затеряться в тенях. Будучи в тусклом свете или темноте, теневой мастифф может использовать бонусное действие и стать невидимым, вместе со всем, что на нем надето и что он несет. Невидимость длится до того как мастифф использует бонусное действие, чтобы ее окончить, или до того как мастифф нападет, окажется на ярком свете или недееспособным.

Чувствительность к солнечному свету. Будучи на ярком солнечном свете, теневой мастифф получает помеху на броски на попадание, проверки способностей и спасброски.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель является существом, то она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 13 или оказаться сбитой с ног.



ПАНЦИРИ ТЛИНКАЛЛИ ПОКРЫТЫ ЯДОМ, КОТОРЫЙ МОЖЕТ МОЖНО СОБРАТЬ И СВАРИТЬ, НЕ ТЕРЯЯ ПАРАЛИЗУЮЩИЕ СИЛЫ, И ПОВТОРНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ АЛХИМИКАМИ. ТРЕБУЕТСЯ ТЩАТЕЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ.

— ЭЛЬМИНСТЕР



ТЛИНКАЛЛИ

Тлинкалли, которых еще называют люди-скорпионы, — это покрытые хитином существа, которые от талии и выше имеют тело гуманоида, а нижняя часть у них как у огромного скорпиона, включая жало на конце длинного хвоста.

Пустынные кочевники. Тлинкалли живут неприхотливо. Они бродят по засушливым землям, охотясь на рассвете и на закате. В промежутках между они пережидают дневную жару и ночной холод, зарываясь в сыпучий песок или землю, либо, если местность этого не позволяют, таясь в руинах или неглубоких пещерах. Племя тлинкалли остается на одном месте только до тех пор, пока в непосредственных окрестностях имеется добыча, хотя в своих странствиях они могут приходиться в одни и те же места снова и снова. Племя также на время оседает, когда приходит время отложить яйца и дожидаться выдупления нового выводка.

Ядовитые яйца. Тлинкалли откладывают яйца в теплое место вне прямых солнечных лучей, часто среди поросли кактусов вблизи их нынешней стоянки. Яйца защищены толстой скорлупой, покрытой парализующим ядом типа того, что у них на жалах. Потенциальный хищник, который посмеет расколоть яйцо, будет беззащитен перед тлинкалли, которые придут проверить, в чем дело.

Ужасные похитители. Тлинкалли съедают то, что убивают, но когда у них появляются новые рты, они также начинают брать добычу живьем. Используя свои жала, чтобы парализовать жертву, и шипованные цепи, чтобы связать ее, тлинкалли притаскивают таких пленников в свое стойбище и привязывают к кактусу или камням. Там жертвы дожидаются, пока не сядет солнце и нововылупившийся молодой выйдет из логова, чтобы съесть их живьем.

Гордые охотники. Тлинкалли считают себя великими охотниками. Если племя тлинкалли встречает более могущественного охотника, такого, как синий дракон, вождь племени должен решить, станет ли племя повиноваться более умелому охотнику, просто пройдет дальше, или будет сражаться насмерть, чтобы одолеть его.

Оружие и предметы из подручных материалов. Тлинкалли нецивилизованные, и не строят городов, не шьют одежду и не добывают металлы. Вместо этого они подбирают то, что им нужно, или что они хотят. При этом они тем не менее знают, как расплавить найденный металл и выковать грубое оружие и инструменты.

ТЛИНКАЛЛИ [TLINCALLI]

Большое чудовище, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	16(+3)	8(-1)	12(+1)	8(-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4, Выживание +4

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Тлинкалли

Опасность 5 (1,800 опыта)

Действия

Мультиатака. Тлинкалли делает две атаки: одну длинным мечом или шипованной цепью, и одну жалом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при использовании двумя руками.

Шипованная цепь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 11) если это Большое существо или меньше. До конца захвата цель опутана и тлинкалли не может использовать шипованную цепь на другую цель.

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 14 или стать отравленной на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 или больше, то она еще и парализована пока отравлена. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект на себе при успехе.

Трапперы знают когда их добыча проходит мимо, так что следуют с особенной осторожностью. Для тупых зверей они слишком хорошо знают что такое сокровища, сундуки с сокровищами и как они привлекают таких как мы.

— Воло



ТРАППЕР

Траппер – это скатоподобное существо, обитающее в природной среде и в подземельях. Он может менять цвет и текстуру своей крепкой внешней стороны, чтобы лучше сливаться с окрестностями, а его мягкая внутренняя сторона цепляется за пол, стены или потолки на территории его охоты. Он остается неподвижным и ждет пока добыча подходит ближе. Когда цель находится в пределах досягаемости, он отслаивается от поверхности и оборачивается вокруг добычи, ломает, душит, а после и поедает ее.

Универсальный камуфляж. Траппер может изменить цвет и текстуру своей внешней стороны, чтобы она подходила под окружение. Он может смешаться с любой текстурой, сделанной из камня, земли или дерева, маскируя свое присутствие для всех кроме самых тщательных исследователей. Он не может изменить структуру на травяную или снежную поверхность, но может поменять свой цвет и укрыться под тонким слоем растений или настоящим снегом.

Неподвижные охотники. Трапперу нужно съесть пищи примерно с одного полурослика раз в неделю, чтобы оставаться сытым. Он обычно остается на одном и том же месте, при постоянном притоке пищи, поэтому трапперы могут стать угрозой в любом часто посещаемом подземелье и на популярных маршрутах в дикой местности. При недостатке добычи траппер входит в состояние спячки, которое может продолжаться месяцами, но даже в нем он чувствует, когда добыча оказывается неподалеку. Траппер на грани голодной смерти может отринуть свои инстинкты и уползти в другое место, покинув свою старую территорию в поисках лучшей охоты.

Бойтесь останков. Когда добыча убита, траппер растворяет и поглощает сочную плоть, оставляя кучу костей, металла, сокровищ и других не перевариваемых вещей на том месте, где было существо. Траппер, который скрывается на полу своих охотничьих угондй, может укрыть эти останки своим телом, чтобы они выглядели просто как неровная поверхность. Существо так же может прилепиться к стене или потолку вблизи от недавнего убийства, эффективно используя останки как приманку: существо, которое остановится и исследует кости на предмет ценностей имеет неплохие шансы стать следующим обедом траппера.

ТРАППЕР [TRAPPER]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10+ 30)

Скорость 10 фт., взбирание 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	10(+0)	17(+3)	2(-4)	13(+1)	4(-3)

Навыки Скрытность +2

Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Обманчивая внешность. Пока траппер прикреплен к потолку, полу или стене и не двигается, его почти невозможно отличить от обычной секции потолка, пола или стены. Существо, которое может его видеть и успешно прошедшее проверку Интеллекта (Расследование) или Интеллекта (Природа) Сл 20, может различить его присутствие.

Паучье лазание. Траппер может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Удушье. Одно Большое существо или меньше в 5 футах от траппера должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 14 или стать схваченным (Сл высвобождения 14). До конца захвата цель получает 17 (4к6 + 3) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона кислотой в начале каждого из своих ходов. В таком захвате цель опутана, ослеплена и рискует задохнуться. Траппер может душить только одно существо одновременно.

ХИТИНЫ

Хитины – это многорукие гуманоиды со свойствами арахнидов, которые служат Ллос. Они живут в хорошо организованных колониях и показали себя эффективными бойцами в войне с врагами Демонической Королевы Пауков. Иногда, Ллос натравливает хитинов на темных эльфов – несмотря на то, что и те и другие поклоняются ей – чтобы наказать дроу, которые создали хитинов, но разгневали этим свою богиню.

Неестественное происхождение.

Давным давно, дроу проводили эксперименты над пленными эльфами и с помощью ужасных ритуалов трансформировали заключенных в существ с чертами гуманоида и паука, а создатели нарекли их хитинами. Темные эльфы хотели сделать рабов преданных перво-наперво всем дроу, и в связи с ними, Ллос. Как они позже выяснили, богиня нашла такой порядок вещей неприемлемым.

Процесс создания требовал кооперации между магическими дисциплинами. Волшебники и чернокнижники дроу использовали тайную магию и демонические силы, а жрицы дроу призывали помощь Ллос в виде божественной искры, нужной для выживания субъекта. Ллос наблюдала и ожидала увидеть, что в какой-то момент процесса эти новые мерзости будут посвящены ей, но такого ритуала проведено не было. В отместку за недостаток уважения, Королева Пауков извратила ритуалы создания дроу на службу своим целям.

Месть Ллос. Дроу продолжали выполнять ритуалы и процесс обычно превращал субъекта в тщедушное, чахлое существо, как они и ожидали. Хотя иногда, эльф превращался в чудовище, которое больше походило на паука нежели на эльфа, напоминая Ллос в ее паучьей форме, и более хитрое, чем хитин, которое дроу прозвали **холдрит** [holdrith].

Поначаду дроу не осознавали, что новые существа были знаком недовольства Ллос. Напротив, они радовались, потому что холдриты могли откладывать яйца, из которых рождались новые хитины (и иногда холдриты), и управлять работой хитинов. Но темные эльфы начали осознавать свою ошибку – холдриты принадлежали Ллос, душой и телом. Они напечтывали хитинам о поклонении Королеве Пауков и о вражде с дроу, семена восстания были посеяны и проросли. Хитины и холдриты поднялись против своих казалась бы хозяев; вскоре большинство освободилось, а те дроу, кто помогал выводить и приручать их, были убиты.

Теперь же дроу все еще создают хитинов при необходимости. Вне присутствия холдрита, хитины хорошо работают на дроу и могут быть полезными, если дроу найдут независимую колонию хитинов и захотят проникнуть в нее. Если в процессе создания рождается холдрит, то дроу тут же уничтожают существо.

Избранные Ллос. Холдриты рождаются с фанатичным поклонением Ллос, что позволяет им развить некоторые навыки в божественной магии. Они проповедуют, что хитины – любимый народ Ллос, а холдриты – законные представители Паучьей Королевы, посланные освободить хитинов от рабства. Хотя у холдритов и хитинов нет половых характеристик, и холдритам не нужен партнер для откладывания яиц, эти существа выбрали себе пол своей богини. Холдриты также верят и учат, что паучья форма Ллос, сильно напоминающая холдрита, это ее самая настоящая форма. Любой идол Ллос в колонии хитинов изображает ее в этом виде.



ХИТИН [CHITINE]

Маленькое чудовище, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	7(-2)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Подземный

Опасность 1/2 (100 опыта)

Наследие Фей. Хитин получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете хитин получает помеху на броски на попадание, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Чувство Паутины. Будучи в контакте с паутиной, хитин знает точное местоположение любого другого существа, находящегося в контакте с этой паутиной.

Паутинопроходец. Хитин игнорирует любые ограничения в движении, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Хитин делает три атаки своими кинжалами.

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.



Они выглядят как пауки, но их колония ведет себя как муравейник, подчиняющийся королеве, а ее королева — Ллос. А Ллос — та еще вспыльчивая и жестокая штучка.

— Эльминстер

Холдрит [СНОЛДРИТН]

Среднее чудовище, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	16(+3)	12(+1)	11(+0)	14(+2)	10(+0)

Навыки Атлетика +5, Религия +2, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Наследие фэй. Холдрит получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплена.

Использование заклинаний. Холдрит является заклинателем 4-ого уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Холдрит обладает следующими подготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [guidance], починка [mending], сопротивление [resistance], чудотворство [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): порча [bane], лечащее слово [healing word], убежище [sanctuary], щит веры [shield of faith]

2 уровень (3 ячейки): удержание личности [hold person], божественное оружие (кинжал) [spiritual weapon]

Паучье лазание. Холдрит может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете холдрит получает помеху на броски на попадание, а так же на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Чувство Паутины. Будучи в контакте с паутиной, холдрит знает точное местоположение любого другого существа, находящегося в контакте с этой паутиной.

Паутинопроходец. Холдрит игнорирует любые ограничения в движении, вызванные паутиной.

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: : +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнебойная атака оружием: : +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно Большое существо или меньше. Попадание: Цель опутана паутиной. Действием опутанная цель может пройти проверку Силы Сл 11 и вырваться из паутины при успехе. Паутину также можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнем; иммунитет к дробящему, психическому урону и яду).

Будучи слугами Ллос, холдриты и хитины любят пауков и подобных существ. Они разводят пауков и похожих арахнидов, таких как пещерные удильщики. Колонии хитинов возводят храмы Ллос, которые служат маяками, приманивают пауков и других злых, жестоких существ, которые служат ей. Любая область, в которой хитины организуют колонию, быстро превращается в покрытое паутиной, мрачное и коварное место.

Общественные пауки. Хитины и холдриты напоминают пауков, но ведут себя скорее как социальные насекомые, такие как муравьи. Хитины разделяются на касты рабочих и воинов, а холдриты занимают главенствующее положение в иерархии колонии. У каждого хитина есть социальное положение, которое сопряжено с обязанностями, положенными по рангу, а так же все хитины должны по своей воле жертвовать собой для защиты холдритов. У каждого хитина есть прядильный орган и он медленно производит паутину, из которой строят полы, стены, здания, объекты и ловушки, которые развивают и защищают колонию. Воин ответственен за производство доспеха из паутины (который по прочности не уступает шкуре или коже), а группа рабочих может получить задание выкопать яму ловушку и покрыть ее хрупкой паутиной, прикрытой землей так, чтобы казалось что это твердая поверхность.

В колонии может быть бесчисленное множество холдритов, которые являются командирами, жрецами и руководителями. Холдриты всегда соперничают за выгодное положение, но редко конфликтуют друг с другом так, что колония оказывается в опасности. Колония управляется единственным sovereignом, которая определяет какие члены колонии выполняют конкретные задания, включая разрешение ей или любой другой холдрит отложить яйца. Если абсолютная правительница получает видение от Ллос, то она может полностью поменять курс действий колонии. В такие времена, хитины появлялись из Подземья и селились в отдаленных, мрачных местах на поверхности, откуда они могли обрушиться войной на другие виды, особенно на дроу и эльфов.

ХОБГОБЛИНЫ

Наиболее жестокие по нраву хобгоблины получают доступ в элитные организации, которые предоставляют особое обучение сверх того, что может предложить военная служба. Академия Опустошителей и Железные Тени – две такие организации, чьих выпускников боятся другие гоблиноиды.

ХОБГОБЛИН ЖЕЛЕЗНАЯ ТЕНЬ

Железные Тени – монахи хобгоблинов, которые служат тайной полицией, разведчиками и убийцами. Среди прочих хобгоблинов они занимают шпионажем для выявления предателей и бунтарей.

Обучение в тайне. Железные Тени набираются из любых хобгоблинов. Каждый член организации постоянно выискивает новых потенциальных рекрутов среди тех, чьи ловкость и выносливость равняются только их железной преданности воле Маглюбиега.

ХОБГОБЛИН ЖЕЛЕЗНАЯ ТЕНЬ

[HOBGOBLIN IRON SHADOW]

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 15

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	15(+2)	14(+2)	15(+2)	11(+0)

Навыки Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Хобгоблин является заклинателем 2 уровня. Его заклинательные способности основаны на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *меткий удар* [true strike]

1 уровень (3 ячейки): *очарование личности* [charm person], *маскировка* [disguise self], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *безмолвный образ* [silent image]

Защита без доспехов. Пока хобгоблин не носит доспехов и щита, к его КД добавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин делает четыре атаки, каждая из которых может быть безоружным ударом или атакой дротиком. Он также один раз может использовать Прогулку по Теням, или до или после атак.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Прогулка по теням. Хобгоблин магически телепортируется вместе со всем переносимым или одетым снаряжением на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое может видеть. И место откуда и место куда он перемещается должны быть в тусклом свете или темноте.



Кандидат в рекруты проходит серию испытаний, предназначенных для выявления какого-либо потенциала для предательства. Тех, кто не проходит испытания, убивают, а те, кто проходит, получают секретные тренировки в боевых искусствах и магии. Это обучение – долгий и сложный процесс, многие соискатели не заканчивают его, и может пройти много лет, в течение которых Железные Тени вообще не принимают новых членов в свои ряды. Пока рекрут проходит обучение, он служит Железным Теням, ища и сообщая о подозрительном поведении.

Мастера тени и кулака. Когда обучение рекрута завершается, он будет готов применять смертоносную комбинацию техники невооруженного боя и теневой магии, чтобы вводить в заблуждение и сражать врагов. Он продолжает следить за другими хобгоблинами, но также теперь уполномочен предпринимать попытки убийств и шпионские миссии, как против врагов, так и среди гоблиноидов. Эти миссии назначаются им жрецами Маглюбиега, которые зорко следят за сообществом гоблиноидов, чтобы оно функционировало в соответствии с волей Маглюбиега.

Дьяволы в масках. Железные Тени, находящиеся на тайном задании, носят маски, сделанные так, чтобы напоминать дьяволов, с целью и скрыть их личность, и вселить страх в сердца врагов. Их маски также означает предполагаемое происхождение их боевых техник. Жрецы Маглюбиега проповедуют, что Великий украл секреты теней у архидьявола, и теперь они позволяют его последователям скрывать свою личность, перемещаться между тенями и создавать иллюзии для запутывания врагов.

ХОБГОБЛИН ОПУСТОШИТЕЛЬ

В обществе хобгоблинов Академия Опустошителей выявляет хобгоблинов с талантами к магии и подвергает их обучению в суровом тренировочном режиме, наделяющем их способностью метать шары огня и другую разрушительную магию по приказу командования. На поле боя хобгоблин опустошитель – одновременно помощник своим союзникам и угроза для всех врагов вокруг.

В битву. Если в других культурах к волшебникам относятся как к академикам–затворникам, то хобгоблины от своих заклинателей ожидают участия в бою. Опустошители проходят обучение основам обращения с оружием и измеряют свой успех по количеству врагов, сраженных их магией. Опустошители пользуются уважением других членов войска и многие однопольчане относятся к ним с повиновением. Способность нейтрализовать целый вражеский отряд одним заклинанием позволяет им заработать гораздо больше славы, чем простому воину.



ХОБГОБЛИН ОПУСТОШИТЕЛЬ

[HOBGOBLIN DEVASTATOR]

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 13 (проклёпанная кожа)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	14(+2)	16(+3)	13(+1)	11(+0)

Навыки Магия +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 4 (1,100 опыта)

Магическое преимущество. Один раз в ход хобгоблин может нанести 7 (2к6) дополнительного урона существу, по которому попал атакой заклинанием, наносящим урон, если цель находится в 5 футах от союзника хобгоблина и этот союзник дееспособен.

Армейская магия. Когда хобгоблин колдует заклинание, которое наносит урон или заставляет других существ пройти спасбросок, то он может выбрать себя и любое количество союзников и дать им иммунитет от урона заклинания или успех в требуемом спасброске.

Использование заклинаний. Хобгоблин является заклинателем 7 уровня. Его заклинательные способности основаны на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *огненный снаряд* [fire bolt], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *туманное облако* [fog cloud], *волшебная стрела* [magic missile], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *порыв ветра* [gust of wind], *Мельфова кислотная стрела* [Melf's acid arrow], *пожарный луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *полет* [fly], *молния* [lightning bolt]

4 уровень (1 ячейка): *град* [ice storm]

ДЕЙСТВИЯ

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона, или 5 (1к8 + 1) дробящего урона при использовании обеими руками.



ЦЕПОВАЯ УЛИТКА

Цеповая улитка – существо элементальной земли, которая ценится за свою разноцветную раковину. При виде этого неторопливого, внешне безвредного существа, у многих охотников складывается ложное ощущение самоуверенности. Но если любое существо, достаточно большое, чтобы быть угрозой для цеповой улитки, приближается к ней слишком близко, улитка выдает вспышку света и атакует своими палицепоподобными щупальцами.

След из сокровищ. Если ее не беспокоить, цеповая улитка медленно движется по земле, поглощая всё на ее поверхности, включая камни, песок и почву, и останавливаясь, чтобы полакомиться выростами кристаллов или залежами минералов. За собой она оставляет мерцающий след, который быстро застывает и превращается в тонкий слой почти прозрачной субстанции, которая несъедобна для улитки. Этот стекловидный материал может быть собран и разрезан на панели для окон различной степени прозрачности. Также он может быть нагрет и преобразован в другие стеклянные объекты. Некоторые гуманоиды заготавливают на жизнь, преследуя цеповых улиток и собирая это стекло.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАКОВИНЫ ЦЕПОВОЙ УЛИТКИ

Раковина цеповой улитки, весящая около 250 фунтов, обладает множеством применений. Неповрежденная раковина может быть продана за 5,000зм.

Охотники ценят раковину за ее антимагические свойства. Умелый бронник может сделать три щита из одной раковины. На один месяц каждый щит дает своему носителю принадлежащее улитке свойство Антимагическая Раковина. Когда магия щита ослабевает, остается экзотический щит, идеальный для изготовления *щита от заклинаний* [spellguard shield].

Также из раковины цеповой улитки можно сделать *мантию сияющих цветов* [robe of scintillatin colors]. Раковину расталкивают в порошок, который добавляется в краску, которой красится одеяние. Порошок также служит материальным компонентом ритуала, которым зачаровывается мантия.

ЦЕПОВАЯ УЛИТКА [FLAIL SNAIL]

Большой элементаль, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 52 (5к10 + 25)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	5(-3)	20(+5)	3(-4)	10(+0)	5(-3)

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное

Восприятие 10 **Языки** —

Опасность 3 (700 опыта)

Антимагическая Раковина. Улитка имеет преимущество на спасброски от заклинаний и любое существо, делающее атаку заклинанием по улитке получает помеху на бросок на попадание. Если улитка успешно делает спасбросок от заклинания или атака заклинанием промахивается по ней, то может возникнуть дополнительный эффект, определяемый броском кубика:

1–2. Если заклинание воздействует на область или имеет несколько целей, то оно проваливается и не имеет эффекта. Если заклинание имеет целью только улитку, то оно не имеет эффекта на улитку и отбрасывается назад в заклинателя, используя уровень ячейки. Сл спасброска, бонус к попаданию и колдовскую способность заклинателя.

3–4. Никакого дополнительного эффекта.

5–6. Раковина улитки преобразует часть энергии заклинания во взрыв разрушающей силы. Каждое существо не далее 30 футов от улитки должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 и получить по 1кб урона силой за каждый уровень заклинания при провале или половину этого урона при успехе.

Цепные Щупальца. Цеповая улитка имеет пять цепных щупалец. Если улитка получает 10 или более урона в один ход, то одно из ее щупалец погибает. Даже если останется только одно щупальце, то улитка восстановит все погибшие за 1к4 дней. Если все щупальца умрут, то улитка втягивается в раковину, получает полное укрытие и начинает вопить, этот звук слышно в радиусе 600 футов, остановится она только когда умрет через 5к6 минут. Магия лечения, которая восстанавливает части тела, такая как заклинание *регенерация* [regenerate], может остановить процесс умирания.

Действия

Мультиатака. Цеповая улитка делает столько атак Цепными Щупальцами, сколько у нее их осталось, всеми по одной цели.

Цепное Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1кб+3) дробящего урона.

Сверкающая Раковина (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Раковина улитки испускает ослепительный, цветной свет до конца следующего хода улитки. В это время раковина испускает яркий свет в радиусе 30 футов, и существа, которые могут видеть улитку, получают помеху на броски на попадание по ней. Кроме того, любое существо в ярком свете и могущее видеть улитку, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 в момент активации способности или стать ошеломленным до окончания эффекта.

Защита в Раковине. Цеповая улитка отступает в свою раковину и получает бонус +4 к КД до того, как снова появится. Она может появиться из раковины бонусным действием в свой ход.



ЧЕРЕПНЫЕ КРЫСЫ

Свежеватели разума создают черепных крыс, облучая их псионической энергией.

Злые стаи. Черепные крысы не умнее обычных крыс и ведут себя соответственно. Однако, если черепные крысы собираются вместе в стаю, их разумы сливаются воедино в интеллект, обладающий суммарной памятью всех участников. В результате крысы становятся умнее, и их повышенный интеллект сохраняется, пока сохраняется стая. В стае также пробуждаются латентные психические способности, подаренные им их создателями свежевателями разума, что даёт крысам псионические силы, похожие на заклинания.

Отделенная от стаи черепная крыса становится обычной черепной крысой с Интеллектом 15. Она теряет единицу Интеллекта каждый день, который она проводит в отрыве от стаи. Ее Интеллект не может снизиться ниже 4, и она снова приобретает Интеллект 15, если и присоединится к старой стае или к новой.

ЧЕРЕПНАЯ КРЫСА [CRANIUM RAT]

Крошечный зверь, законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 2 (1к4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	10(+0)	4(-3)	11(+0)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки телепатия 30 фт.

Опасность 0 (10 опыта)

Свечение. Бонусным действием черепная крыса может испускать тусклый свет из своего мозга в радиусе 5 футов или гасить его.

Телепатический покров. Черепная крыса имеет иммунитет к любому эффекту, который может почувствовать ее эмоции или прочесть ее мысли, а так же ко всем заклинаниям прорицания.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

Телепатические грызуны. Одиночная низко интеллектуальная черепная крыса использует свою природную телепатию, чтобы транслировать голод, страх и прочие базовые эмоции. Стая черепных крыс телепатически «разговаривает» как одно существо, о себе говоря используя обобщающие слова типа «мы» или «нас».

Шпионы старшего мозга. Кологии свежевателей разума используют черепных крыс как шпионов. Крысы пробираются в поселения на поверхности и служат глазами и ушами старшего мозга, передавая свои мысли, когда они собираются в стаю и находятся в пределах досягаемости телепатии старшего мозга.

Иногда черепные крысы распространяются за пределы зоны влияния старшего мозга. Чем начинают заниматься такие черепные крысы старшему мозгу становится безразлично, так как иллитиды могут при надобности наделать еще крыс.

СТАЯ ЧЕРЕПНЫХ КРЫС

[SWARM OF CRANIUM RATS]

Средняя стая крошечных зверей, законно-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	16(+3)	12(+1)	10(+0)	12(+1)	10(+0)

Сопrotивление урону: дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям очарован, испуган, схваченный, парализован, окаменение, сбитый с ног, опутан, ошеломлен

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки телепатия 30 фт.

Опасность 5 (1,800 опыта)

Свечение. Бонусным действием стая может испускать тусклый свет из своих мозгов в радиусе 5 футов, увеличить свечение до яркого света в радиусе от 5 до 20 футов (и еще тусклый свет на столько же футов, сколько радиус яркого), или гасить его.

Врожденное колдовство (Псионика). Врожденное колдовство стаи основывается на способности Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Пока у стаи остается больше половины хитов, она может колдовать следующие заклинания, не используя компоненты:

Неограниченно: *приказ* [command], *понимание языков* [comprehend languages], *обнаружение мыслей* [detect thoughts]
1/день каждое: *смятение* [confusion], *подчинение чудовища* [dominate monster]

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и наоборот и может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечная крыса. Стая не может восстанавливать хиты или получать временные.

Телепатический Покров. Стая имеет иммунитет к любому эффекту, который может почувствовать ее эмоции или прочесть ее мысли, а так же ко всем заклинаниям прорицания.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в том же месте, что и стая. *Попадание:* 14 (4к6) колющего урона, ил 7 (2к6) колющего урона, если у стаи половина хитов или меньше.

ЮАНЬ—ТИ

Юань—ти проклинатели, которые становятся преданными жрецами определенной божества – будь то Ссет, Дендар ночной Змей, или Мерршаулк – часто продвигаются по социальной лестнице и становятся духовными лидерами среди змеиного народа. Эти священники исполняют жертвенные обряды чтобы ублажить своих гнусных божеств.

Также здесь описывается дегенеративный юань—ти страж выводка и ужасающая юань—ти анафема.

ЮАНЬ—ТИ АНАФЕМА

Поиск отродьем юань—ти божественной мощи может привести его к совершению ритуала, который, в случае успеха, трансформирует его в высшую форму: юань—ти анафема. Этот ритуал требует жертвоприношения сотен змей и требует, чтобы отродье искупалось в крови своих врагов. Преобразование быстро, но болезненно.

Не все юань—ти хотят видеть в своих рядах анафему, ведь анафемы жестоко подчиняют себе нижестоящих для достижения собственных, злых целей.



ЮАНЬ—ТИ АНАФЕМА [YUAN—TI ANATHEMA]

Огромное чудовище (перевертыш, юань—ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 189 (18к12+ 72)

Скорость 40 фт., взбирание 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	13(+1)	19(+4)	19(+4)	17(+3)	20(+5)

Навыки Восприятие +7, Скрытность +5

Сопrotивление урону кислота, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивное

Восприятие 17

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 12 (8,400 опыта)

Врожденное колдовство (только в форме анафемы). Базовой характеристикой анафемы является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17). Она может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только на змей)

3/день каждое: *тьма [darkness]*, *онимывание [entangle]*, *ужас [fear]*, *ускорение [haste]*, *внушение [suggestion]*, *превращение [polymorph]*

1/день: *божественное слово [divine word]*

Сопrotивление магии. Анафема имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Аура Офидиофобии. Любое существо по выбору анафемы, но не змея и не юань—ти, которое начинает свой ход не далее чем в 30 футах от анафемы и может слышать или видеть ее, должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 17 или стать испуганной змеями и юань—ти. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, окончив эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели успешен или эффект окончен, то цель получает иммунитет к этой ауре на следующие 24 часа.

Перевертыш. Анафема может использовать действие, чтобы превратиться в Огромного гигантского удава или обратно в свою истинную форму. Ее характеристики одинаковы в любой форме. Любое снаряжение, которое она несет или носит не трансформируется.

Шесть Голов. Анафема имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и на спасброски от ослепления, очарования, оглушения, испуга, ошеломления или потери сознания.

Действия

Мультиатака (только в форме анафемы). Анафема делает две атаки когтями, одну атаку удушением и одну атаку Шквал Укусов.

Когти (только в форме анафемы). *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2кб + 6) рубящего урона.

Удушение. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно Большое существо или меньше. *Попадание:* 16 (3кб + 6) дробящего урона плюс 7 (2кб) урона кислотой и цель схвачена (Сл высвобождения 16). До конца захвата цель опутана и получает 16 (3кб + 6) дробящего урона плюс 7 (2кб) урона кислотой в начале каждого своего хода, и анафема не может душить другую цель.

Шквал укусов. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* 27 (6кб + 6) колющего урона плюс 14 (4кб) урона ядом.



Я — исследователь, который любит путешествовать и проводить вечера в уютных гостиницах, а не продирается через джунгли или тащиться по пустыням через ослепляющий песок, чтобы узнать секреты змеиног народа. В свое время я встретил несколько чистокровных и стражей выводка, но если бы я встретился с юань-ти хозяином ямы, то, могу сказать с уверенностью, не был бы здесь, чтобы рассказать эту историю.

— Воло

Вы почти наверняка не согласились бы.

— Эльминстер

ЮАНЬ-ТИ ГОВОРЯЩАЯ В КОШМАРАХ

[YUAN-TI NIGHTMARE SPEAKER]

Среднее чудовище (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	12(+1)	16(+3)

Спасброски Мдр +3 Хар +5

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 4 (1,100 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может использовать действие и превратиться в Среднюю змею или обратно в свою истинную форму. Ее характеристики одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое она носит или несет, не превращается. Если она умирает, то остается в своей текущей форме.

Клыки смерти (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, она может дополнительно нанести 16 (3к10) некротического урона цели.

Врожденное колдовство (только в форме юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только на змей)

3/день: *внушение [suggestion]*

Спротивление магии. Юань-ти имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти).

Юань-ти является заклинательницей 6 уровня. Ее базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). Она восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или долгого отдыха. Она знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение [chill touch]*, *мистический заряд [eldritch blast]* (дистанция 300 фт., +3 бонус к каждому броску урона, *волшебная рука [mage hand]*, *сообщение [message]*, *ядовитые брызги [poison spray]*, *фокусы [prestidigitation]* 1–3 уровень (2 ячейки 3 уровня): *руки Хадара [arms of Hadar]*, *тьма [darkness]*, *ужас [fear]*, *сглаз [hex]*, *удержание личности [hold person]*, *голод Хадара [hunger of Hadar]*, *ведьмин снаряд [witch bolt]*

Действия

Мультиатака (только в форме юань-ти). Юань-ти делает одну атаку удушением и одну атаку скимитаром.

Удушение. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 14) если это Большое существо или меньше. До окончания захвата цель опутана и юань-ти не может душить другую цель.

Скимитар (только в форме юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Призыв Кошмара (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Юань-ти заглядывается в кошмары существа, которое может видеть не далее чем в 60 футах от себя, и создает иллюзорное, неподвижное воплощение самых сокровенных страхов существа, видимое только для него. Цель должна пройти спасбросок Интеллекта Сл 13. При провале цель получает 11 (2к10) психического урона и пугается воплощения, считая его реальным. Юань-ти должна концентрироваться для поддержания иллюзии (как при концентрации на заклинании), которая длится до 1 минуты и ей нельзя навредить. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая иллюзию при успехе или получая 11 (2к10) урона при провале.

СОЗДАНИЕ СТРАЖА ВЫВОДКА

Юань-ти создают стражей выводков из захваченных гуманоидов. Каждому из них дается выпить специальное зелье, которое делает его недееспособным и за 1кб+6 дней превращает в стража выводка. Существо, которое заставляют выпить зелье, может сделать спасбросок Телосложения Сл 15; в случае успеха оно получает 14 (4кб) урона ядом и не подвергается иным воздействиям.

До завершения трансформации заклинания вроде *малого восстановления* [lesser restoration] или *снятия проклятья* [remove curse] могут остановить трансформацию в любое время, пока она не завершена. Если процесс завершен, только заклинание *желание* [wish] может обратить эффект.

Не совсем божество. Анафемы считают себя полубогами, движущимися к полной божественности. Они требуют поклонения от более слабых юань-ти и используют все доступные ресурсы для мелко-масштабных войн с соседями. Каждое завоевание приносит новых рабов и жертвы, а также славу и богатство, которые анафема считает необходимым для достижения истинной божественности.

Наиболее преданные последователи анафемы видят в ней вершину змеиной формы, невероятное улучшение уже и так почти идеального отродья. Приверженцы из числа людей считают её «божественной плотью в смертном теле». При присутствии анафемы культисты, служащие ей, более кровожадны и готовы к самопожертвованию.

Бессмертный. Анафемы не стареют, что позволяет им осуществлять свои цели вплоть до конца света. Поистине влиятельные особи управляют несколькими городами юань-ти и могут покорять целые регионы, которые включают области, заселенные гуманоидами.

ЮАНЬ-ТИ ГОВОРЯЩАЯ В КОШМАРАХ

Говорящие в кошмарах – жрицы юань-ти проклинатели, которые заключили пакт с Дендаром Ночным Змеем, и кормят божество страхами и кошмарами своих жертв в обмен на силу в мире смертных. Жрицы получают кошмарные видения от Дендара, интерпретируют их как пророчества, и используют свою магию и влияние для воплощения виденного в реальность.

Жесточайшие из юань-ти, шепчущие в кошмарах наслаждаются пытками заключенных и рабов, держа их в непрерывном страхе и ужасе. Они предпочитают ужасать а не убивать противников. Они манипулируют сообществами гуманоидов для приобретения большего количества жертв и наслаждаются обществом нежити.

У этого типа проклинателей человеческая голова и верхняя часть туловища с змеевидной нижней частью тела вместо ног.

ЮАНЬ-ТИ СТРАЖ ВЫВОДКА

Стражи выводка – гуманоиды, которых юань-ти превратили в глуповатых, чешуйчатых существ, которые выполняют приказы своих хозяев. Процесс трансформации искажает не только тело, но и ум, заставляя прошедшего его инстинктивно подчиняться любому юань-ти, и наполняться злобой при виде нерептилоидных существ.

Не смотря на то, что у стражей выводка низкий интеллект, они могут выполнять простые, но важные для общества задачи, такие как охрана яиц или патрулирование. Юань-ти называют стражей выводка «хисташии» что значит «хранители яиц»



ЮАНЬ-ТИ СТРАЖ ВЫВОДКА

[YUAN-TI BROODGUARD]

Средний гуманоид (юань-ти), нейтально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 45 (7к8+14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	14(+2)	6(-2)	11(+0)	4(-3)

Спасброски Сил +4, Лов +4, Мдр +2

Навыки Восприятие +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Сопrotивление магии. Страж выводка имеет преимущество на спасброски против очарования и магия не может его парализовать.

Безрассудство. В начале своего хода страж выводка может получить преимущество на все броски на попадание рукопашными атаками оружием во время этого хода, но атаки на попадание по нему получают преимущество до начала его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Страж выводка делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона.



Больше не человек. Большинство стражей выводка делается из плененных людей, которых вынуждают пить магическое варево, которое делает их беспомощными и неспособными противостоять неминуемому. Человек, превращенный в стража выводка теряет всякое подобие того, кем был раньше и даже его происхождение едва заметно. Стражи выводка безволосы, поджары, с желтовато-зеленой чешуйчатой шкурой. Их бисеринки глаз налиты кровью, язык раздвоен, и от них слегка пахнет гниющим мясом. Они могут говорить, но редко это делают, предпочитая шипение и гортанные звуки.

ЮАНЬ—ТИ ХОЗЯИН ЯМЫ

Хозяева ям – жрецы юань-ти, проклинатели, заключившие договор с богом Мерршаулком и стремящиеся пробудить его от дремоты путем принесения гуманоидов ему в жертву. Среди юань-ти они наибольшие традиционалисты и считают, что лучше всего приспособлены для достижения целей своего общества.

Хозяева ям глубоко вовлечены в долгосрочные планы своей расы по захвату власти в правительствах гуманоидов, также, как и в планы защиты городов от обнаружения и нападения со стороны врагов. Они выступают против безрассудного поведения и предлагают медленный, осторожный подход во всех вопросах.

Этот тип проклинателей с человеческой головой и телом и змеями вместо рук.

ЮАНЬ—ТИ ХОЗЯИН ЯМЫ

[YUAN—TI PIT MASTER]

Среднее чудовище (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 88 (16к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	12(+2)	16(+3)

Спасброски Мдр +3, Хар +5

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства темное зрение 120 фт. (проникает в магическую тьму), пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 5 (1,800 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может использовать действие и превратиться в Среднюю змею или обратно в свою истинную форму. Его характеристики одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если он умирает, то остается в своей текущей форме.

Врожденное колдовство (только в форме юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только на змей)

3/день: *внушение [suggestion]*

Сопrotивление магии. Юань-ти имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Адепт яда (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, он может дополнительно нанести 16 (3к10) урона ядом цели.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти).

Юань-ти является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или долгого отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast]* (дистанция 300 фт., +3 бонус к каждому броску урона), *дружба [friends]*, *указание [guidance]*, *волшебная рука [mage hand]*, *сообщение [message]*, *ядовитые брызги [poison spray]*

1–3 уровень (2 ячейки 3 уровня): *приказ [command]*, *контрзаклинание [counterspell]*, *адское возмездие [hellish rebuke]*, *невидимость [invisibility]*, *туманный шаг [misty step]*, *невидимый слуга [unseen servant]*, *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

Мультиатака (только в форме юань-ти). Юань-ти делает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Сон Мерршолка (1/день). Юань-ти выбирает целями до 5 существ, которых может видеть не далее чем в 60 футах от себя. Каждая цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 13 или упасть в магический сон и потерять сознание на 10 минут. Спящая цель просыпается, если получит урон или кто-то использует действие, чтобы потрясти или дать пощечину и разбудить ее. Этот магический сон не действует на существ с иммунитетом от очарования.



ЮАНЬ—ТИ ШЕПЧУЩИЙ В МЫСЛЯХ

Шепчущие в мыслях – проклинатели–заклинатели, которые заключили пакт с змеиным божеством Ссетом, Шипящей Смертью. Они используют свои способности, чтоб обратить других в свою веру, увеличить личную мощь и одурачить разум своих врагов.

Шепчущий в мыслях изворотлив, манипулятивен, непредсказуем, готов обмануть или убить товарищей и соперников, если это принесет ему выгоду. Поклоняющие Ссету запустили руки в много «схем», часто лавируя между двумя фракциями и тратя много энергии, чтоб ни один из их союзников не узнал про многочисленные противоречивые связи. Даже среди юань–ти шепчущие в мыслях известны как самовлюбленные, скрытные, и склонные к бегству при первых признаках неприятностей особи.

Этот тип проклинателей имеет человеческое тело и голову змеи.

ЮАНЬ—ТИ ШЕПЧУЩИЙ В МЫСЛЯХ

[YUAN—TI MIND WHISPERER]

Среднее чудовище (перевертыш, юань–ти), нейтрально–злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	14(+2)	16(+3)

Спасброски Мдр +4, Хар +5

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 4 (1,100 опыта)

Врожденное колдовство (только в форме юань–ти). Базовой характеристикой юань–ти является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только на змей)

3/день: *внушение [suggestion]*

Сопротивление магии. Юань–ти имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Клык разума (2/День). В первый раз, когда юань–ти попадает рукопашной атакой в свой ход, он может дополнительно нанести 16 (3к10) психического урона цели.

Использование заклинаний (только в форме юань–ти).

Юань–ти является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или долгого отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast]*

(дистанция 300 фт., +3 бонус к каждому броску урона), *дружба [friends]*, *сообщение [message]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *ядовитые брызги [poison spray]*, *фокусы [prestidigitation]*

1—3 уровень (2 ячейки 3 уровня): *очарование личности [charm person]*, *корона безумия [crown of madness]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *полем [fly]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *невидимое письмо [illusory script]*

Благословение Ссета. Когда юань–ти уменьшает хиты врага до 0, он получает 9 временных хитов.

Действия

Мультиатака (только в форме юань–ти). Юань–ти делает одну атаку укусом и одну атаку ятаганом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Скимитар (только в форме юань–ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: РАЗЛИЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Это приложение содержит статистику для различных животных, дополняя приложение А *Бестиария*.

Тур

Богтру, сын Груумша и Лутик, является орочьим божеством необузданной силы. Легенда гласит, что Богтру было нужно ездовое животное, столь же свирепое как и он, чтобы вести войну, для этого он нашел тура, покорил это существо голыми руками и привел его в Нишрек, королевство Груумша. Богтру назвал животное Казахт, то есть «Бык» на орочьем. На голой спине Казахта Богтур врывается в сражение, врезается во вражеское войско и прыгает с рогов тура, чтобы приземлиться в гущу противников.



ТУР [AUROCHS]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 38 (4к10 + 16)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	10(+0)	19(+4)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если тур переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 14 (2к8 + 5).

Орки, которые почитают Богтру, могут ухаживать за стойлами с боевыми быками, которые несут их в бой. С раннего возраста обучаемые быть свирепыми ездовыми животными, туры – священные символы Богтру. Ни один орк не ест этих существ, рассматривая их как павших славных воинов.

СКОТ (КРУПНЫЙ РОГАТЫЙ)

Есть много видов крупного рогатого скота, от обычных волов до более необычных, магических разновидностей. Используйте стат-блок коровы, чтобы представить их, внося изменения, приведенные ниже.

КОРОВА [COW]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 15 (2к10 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(+0)	14(+2)	2(-4)	10(+0)	4(-3)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Вол

Вол, в основном, используется для тяговой работы, а не для мяса или молока. У волон есть следующая дополнительная черта:

Вьючное животное. Вол считается Огромным животным при определении его грузоподъемности.

Зловонный Бык

Эти оранжево-зеленые уродливые бизоны родом с Нижних Планов. Они имеют сопротивление холоду, огню, и урону ядом, темное зрение радиусом 60 футов, и следующую дополнительную черту:

Зловоние. Любое существо кроме зловонных быков, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от зловонного быка, должно пройти спасбросок Телосложения СЛ 12, иначе будет отравлено до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к зловонию всех зловонных быков на 1 час.

Роф

Обычные роф напоминают овцебыков и имеют темное зрение радиусом 30 футов.

Глубинные роф – чахлая разновидность роф из Подземья. Они являются Средними, а не Большими, имеют 13 (2d8 + 4) хитов, и общаются друг с другом, используя магические сигнальные огни. У них есть темное зрение радиусом 60 футов и следующая дополнительная черта:

Врожденная Магия. Базовой характеристикой глубинных роф является Харизма. Они могут врожденно накладывать *пляшущие огоньки* [dancing lights] по желанию, без компонентов.

Дельфин

Дельфины – умные, социальные морские млекопитающие, которые питаются рыбой и кальмарами. Взрослый экземпляр от 5 до 6 футов в длину.

Дельфин [DOLPHIN]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2k8 + 2)

Скорость 0 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	13(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Атака в броске. Если дельфин переместится как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тарана, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 3 (1к6).

Задержка дыхания. Дельфин может задержать дыхание на 20 минут.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Рой трупных личинок

Трупные личинки – личинки размером с палец, которые едят живую или мертвую плоть, хотя они могут выжить питаясь растениями. Они наводняют трупы и кучи гнилья и нападают на живых существ, потревоживших их. Вгрызаясь в плоть живого существа, трупная личинка, инстинктивно, проедает себе путь к сердцу, чтобы убить своего носителя.

Трупные личинки представляют угрозу как отдельно, так и роём. Смотри приведённый статблок с механикой роя трупных личинок. У отдельной личинки гнили нет никакого статблока. Любое существо, которое входит в контакт с ней, должно пройти спасбросок Ловкости СЛ 10. При провале спасброска, трупная личинка вгрызается в плоть существа и наносит колющий урон 3 (1к6) в начале каждого хода существа-носителя. Если прижечь рану огнем до конца следующего хода существа-носителя, носитель получит урон огнём 1, а трупная личинка, пролезшая в рану, умрет. По истечении этого времени трупная личинка заползет слишком глубоко под кожу носителя, чтобы её сжечь. Если существо, наполненное одной или более личинками гнили, заканчивает свой ход с 0 хитами, оно умирает, поскольку личинки прячутся в его сердце и убивают его. Любой эффект, который вылечивает болезнь, убивает все трупные личинки, заразившие цель. Сжигание тела убивает все трупные личинки, находящиеся в нём.

Рой трупных личинок

[SWARM OF ROT GRUBS]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (5к8)

Скорость 5 фт., взбирание 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	13(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Сопротивление урону колющий и рубящий

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, схвачен, парализован, окаменевший, сбитый с ног, опутан

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 6

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любое пространство, достаточно большое для Крошечной личинки. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. Попадание: в цель проникает 1к4 трупных личинок. В начале каждого своего хода, цель получает колющий урон 1к6 за каждую трупную личинку в нём. Прижгя огнём рану от укуса до конца своего следующего хода, цель получает урон огнём 1 и убивает эти трупные личинки. По истечении этого времени эти трупные личинки заползают слишком глубоко под кожу носителя, чтобы их сжечь.

Если цель, зараженная трупными личинками, заканчивает свой ход с 0 хитами, она умирает, так как трупные личинки добрались до ее сердца и убили ее. Любой эффект, который вылечивает болезни, убивает все трупные личинки, заразившие цель.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Это приложение содержит статистику для различных неигровых персонажей (НИП) гуманоидов – как дружелюбных, так и враждебных – дополняя приложение Б *Бестиария*. Эти стат-блоки могут представлять и НИП людей и НИП других рас, и вы можете добавить расовые черты, чтобы больше индивидуализировать их.

АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Адепты боевых искусств – дисциплинированные монахи, хорошо обученные рукопашному бою. Одни защищают монастыри; другие путешествуют по миру, ища просветление или новый вид мастерства в бою. Некоторые становятся телохранителями, обменивая своё боевое мастерство и лояльность на еду и жильё.

Архидруид

Архидруиды следят за чудесами природы своих владений. Они редко взаимодействуют с цивилизованными народами, если нет серьезной угрозы природному порядку. У архидруида, как правило, один или более

учеников, которые являются друидами (см. *Бестиарий*), и логово архидруида обычно охраняют лояльные к нему животные и фейские существа.

Архидруид [ARCHDRUID]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)

Хиты 132 (24к8+24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	20(+5)	11(+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +9

Навыки Медицина +9, Природа +5, Восприятие +9

Чувства пассивное Восприятие 19

Языки Друидический и любые два языка

Опасность 12 (8,400 опыта)

Использование заклинаний. Архидруид является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов* [druidcraft], *починка* [mending], *ядовитые брызги* [poison spray], *сотворение пламени* [produce flame]

1 уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *опутывание* [entangle], *огонь фей* [faerie fire], *разговор с животными* [speak with animals]

2 уровень (3 ячейки): *почтовое животное* [animal messenger], *животные чувства* [beast sense], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (3 ячейки): *призыв животных* [conjure animals], *слияние с камнем* [meld into stone], *подводное дыхание* [water breathing]

4 уровень (3 ячейки): *подчинение зверя* [dominate beast], *поиск существа* [locate creature], *каменная кожа* [stoneskin], *огненная стена* [wall of fire]

5 уровень (3 ячейки): *общение с природой* [commune with nature], *множественное лечение ран* [mass cure wounds], *древесный путь* [tree stride]

6 уровень (1 ячейка): *полное исцеление* [heal], *пир героев* [heroes' feast], *солнечный луч* [sunbeam]

7 уровень (1 ячейка): *огненная буря* [fire storm]

8 уровень (1 ячейка): *превращение в животных* [animal shapes]

9 уровень (1 ячейка): *предвидение* [foresight]

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Изменение облика (2/день). Архидруид при помощи магии превращается в животное или элементаря с показателем опасности 6 или меньше, и может оставаться в этом облике в течение 9 часов. Архидруид может выбрать, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето в новом облике. Архидруид возвращается в свой истинный облик, если он умрет или потеряет сознание. Архидруид может вернуться в свой истинный облик бонусным действием в свой ход.

Находясь в новом облике, архидруид сохраняет свои игровые параметры и способность говорить, но его КД, способы передвижения, Сила и Ловкость заменяются таковыми для нового облика, и получает все особые чувства, мастерство, черты, действия и реакции (кроме особенностей класса, легендарных действий, и действий логова), который имеет новый облик и не имеет друид. Он может накладывать свои заклинания с вербальными или соматическими компонентами в своем новом облике.

В новом облике атаки считаются магическими при определении сопротивления и иммунитета от немагических атак.

АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

[MARTIAL ARTS ADEPT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	16(+3)	10(+0)

Навыки Акробатика +5, Проницательность +5, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока адепт не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Адепт совершает три безоружных удара или три атаки дротиком.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если цель является существом, адепт может выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, а иначе роняет один носимый предмет на выбор адепта.
- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13 или будет сбита с ног.
- Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или станет ошеломлённой до конца следующего хода адепта.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3)

Реакции

Отражение снарядов. В ответ на попадание по нему атакой дальнобойным оружием, адепт отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 3. Если урон уменьшился до 0, адепт поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у адепта есть свободная рука.



БАРД [BARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Спасброски Лов +4, Мдр +3

Навыки Акробатика +4, Восприятие +5, Выступление +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые два языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Бард является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *злая насмешка* [vicious mockery]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *лечащее слово* [healing word], *героизм* [heroism], *усыпление* [sleep], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *дрезбегу* [shatter]

Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой союзник, который слышит песню восстанавливает дополнительные 1к6 хитов если потратит кость хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Бард так-же может получить этот бонус.

Насмешка (2/день). Бард может бонусным действием в свой ход выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то цель должна преуспеть в спас-броске Харизмы со Сл 12 или до конца следующего хода барда будет вынужден проходить с помехой все проверки, броски атак и спас-броски.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

БАРД

Барды – одаренные поэты, рассказчики и артисты, которые повсюду путешествуют, но чаще всего находят-ся в тавернах или в веселых группах приключенцев, наемных бойцов и влиятельных покровителей.

БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК

Боевые священники поклоняются божеству войны и битвы. Они разрабатывают тактику, ведут солдат в сражение, противостоят вражеским заклинателям и приносят жертвы. Боевой священник может командовать армией или служить правой рукой военачальника на поле битвы.

БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК [WAR PRIEST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(+0)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	13(+1)

Спасброски Тел +6, Мдр +7

Навыки Запугивание +5, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любые два языка

Опасность 9 (5,000 опыта)

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *починка* [mending], *священное пламя* [sacred flame], *уход за умирающим* [spare the dying]

1 уровень (4 ячейки): *божественное благоволение* [divine favor], *направленный снаряд* [guiding bolt], *лечащее слово* [healing word], *щит веры* [shield of faith]

2 уровень (3 ячейки): *малое восстановление* [lesser restoration], *магическое оружие* [magic weapon], *молебен лечения* [prayer of healing], *тишина* [silence], *божественное оружие* [spiritual weapon]

3 уровень (3 ячейки): *маяк надежды* [beacon of hope], *мантия крестоносца* [crusader's mantle], *рассеивание магии* [dispel magic], *возрождение* [revivify], *духовные стражи* [spirit guardians], *хождение по воде* [water walk]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *свобода перемещения* [freedom of movement], *страж веры* [guardian of faith], *каменная кожа* [stoneskin]

5 уровень (1 ячейки): *небесный огонь* [flame strike], *множественное лечение ран* [mass cure wounds], *удержание чудовища* [hold monster]

Действия

Мультиатака. Священник совершает две рукопашные атаки.

Молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Реакции

Направленный удар (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Священник получает бонус +10 к броску атаки совершаемому им или другим существом в пределах 30 футов от него. Священник может сделать этот выбор после того, как бросок сделан, но прежде, чем выяснится попала атака или нет.

Военачальник

Военачальники – легендарные полевые командиры, чьи имена произносятся с трепетом. После череды решительных побед, военачальник может с легкостью взять на себя роль монарха или генерала и привлечь последователей, готовых умереть за его или её знамя.

Воплотитель

Воплотители – специализированные волшебники, которые используют магическую энергию и элементарные силы, чтобы разрушать. Многие имеют склонность быть импульсивными и агрессивными. Другие холодны и сдержанны, выпуская свою силу только в необходимый момент, чтобы использовать слабости противников.



Посох
Воплотителя

Военачальник [WARLORD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 229 (27к8 + 108)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	16(+3)	18(+4)	12(+1)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Сил +9, Лов +7, Тел +8

Навыки Атлетика +9, Запугивание +8, Восприятие +5, Убеждение +8

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 12 (8,400 опыта)

Упорный (3/день). Военачальник может перебросить проваленный спасбросок. Он должен использовать новый результат.

Уцелевший. Военачальник восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него не меньше 1 хита и не больше чем половина максимального количества хитов.

Действия

Мультиатака. Военачальник совершает две атаки оружием.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Легендарные действия

Военачальник может предпринять 3 легендарных действия, выбрав из вариантов ниже. Можно использовать только одно легендарное действие за один раз и только в конце хода другого существа. Военачальник восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Атака оружием. Военачальник делает атаку оружием.

Приказ союзникам. Военачальник выбирает одного союзника в пределах 30 футов от него, которого он может видеть. Если цель может видеть и слышать военачальника, то может сделать одну атаку оружием в качестве реакции, получив преимущество на бросок этой атаки.

Испугать врага (Стоимость – 2 действия). Военачальник выбирает одного врага в радиусе 30 футов от него, которого может видеть. Если цель может слышать и видеть военачальника, то должна преуспеть на спасброске Мудрости Сл 16 или стать напуганной до конца следующего хода военачальника.

Воплотитель [EVOKER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	12(+1)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Магия +7, История +7

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 9 (5,000 опыта)

Использование заклинаний. Воплотитель является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], * свет [light], * фокусы [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost]*
1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони* [burning hands]* *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]*
2 уровень (3 ячейки): *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step], *дребезгу* [shatter]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], * *молния* [lightning bolt]*
4 уровень (3 ячейки): *град* [ice storm]* *каменная кожа* [stoneskin]
5 уровень (2 ячейки): *Длань Бигби* [Bigby's hand], * *конус холода* [cone of cold]*
6 уровень (1 ячейка): *цепь молний* [chain lightning], * *ледяная стена* [wall of ice]*
*Заклинание Воплощения.

Построение заклинаний. Когда Воплотитель накладывает заклинание Воплощения, воздействующее на других существ, которых может видеть, он может выбрать число существ равное уровню заклинателя + 1. Эти существа автоматически преуспевают в спас-броске от заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1) или дробящий урон 3 (1к6 – 1) если используется двумя руками

ЖРЕЦ КРАКЕНА

Кракен может казаться богоподобным для народов, познавших его ярость. Те, кто принимает его силу за божественную мощь и те, кто стремится усмирить монстра почитанием, иногда получают силу, чтобы служить жрецами кракена.

Кракен может смутно знать мысли жреца кракена, если они оба находятся на одном и том же плане существования, и может подавить личность жреца и контролировать его. Жрецы кракена могут, таким образом, быть глазами и ушами своего повелителя, и когда кракену есть что сказать, жрец становится его рупором.

Каждый жрец кракена претерпевает изменение внешности, которое отражает влияние кракена, хотя каждый отличается тем, какую награду ему оказывают. У одного жреца кракена может быть черные как чернила глаза и щупальце с присосками вместо языка, в то время как у другого неприметное лицо и тело, покрытое глазами и ртами сочащимися морской водой. Эти ужасающие проявления усиливаются, когда кракен овладевает своим подчиненным, чтобы произнести свои страшные заявления.

ЖРЕЦ КРАКЕНА [KRAKEN PRIEST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	15(+2)	12(+1)	12(+1)	18(+4)

Навыки Восприятие +8

Сопротивление урону колющий, рубящий и дробящий от не магических атак

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 5 (1,800 опыта)

Использование заклинаний. У священника базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Неограниченно: *приказ [command], сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]*

3/день каждое: *власть над водами [control water], тьма [darkness], подводное дыхание [water breathing], хождение по воде [water walk]*

1/день каждое: *призыв молнии [call lightning], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*

Действия

Громовое касание. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон звуком 27 (5к10 + 4).

Голос Кракена (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Кракен громовым голосом говорит через священника, слышимый в пределах 300 футов. Существа на выбор священника, которые могут услышать слова кракена (которые понимают на языках Бездны, Инфернальном или Первичном) должны преуспеть в спас-броске Харизмы со Сл 14 или будут напуганы на 1 минуту. Напуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы при успехе завершить для себя этот эффект.



Иллюзионист

Иллюзионисты – специализированные волшебники, которые искажают свет, звук, тень, и даже сознание, чтобы создать ложные и квазиреальные эффекты. Они могут быть броскими и используют свои силы явными и очевидными способами, или тайно и изящно, используя свою магию, чтобы скрыть правду.

Колдун Архифеи

Колдуны архифеи получают свои силы от магического договора, заключенного с владыками Страны Фей. Эти колдуны обычно сотрудничают с меньшими фейскими существами, такими как богглы, квиклинги, красные колпаки, сатиры и спрайты.

Иллюзионист [ILLUSIONIST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	13(+1)	16(+3)	11(+0)	12(+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +2

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любые четыре языка

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Иллюзионист является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *ядовитые брызги* [poison spray]

1 уровень (4 ячейки): *сверкающие брызги* [color spray], * *маскировка* [disguise self], * *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], * *отражения* [mirror image], * *воображаемая сила* [phantasmal force]*

3 уровень (3 ячейки): *образ* [major image], * *призрачный скакун* [phantom steed]*

4 уровень (1 ячейки): *воображаемый убийца* [phantasmal killer]*

*Заклинание Иллюзии уровня 1 или выше.

Смещение (Перезаряжается после сотворения Иллюзионистом заклинания Иллюзии уровня 1 или выше). Бонусным действием иллюзионист создает иллюзию, из-за которой иллюзионист кажется находящимся в нескольких дюймах в стороне от его настоящего положения, заставляя любое существо с помехой совершать броски атак по иллюзионисту. Эффект прекращается, если иллюзионист наносит урон, становится недееспособным или его скорость становится 0.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1) или дробящий урон 3 (1к8 – 1) если используется двумя руками

Посох
Иллюзиониста



Колдун Архифеи

[WARLOCK OF THE ARCHFEY]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 49 (11к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	13(+1)	11(+0)	11(+0)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Мдр +3, Хар +6

Навыки Магия +2, Обман +6, Природа +2, Убеждение +6

Иммунитет к состояниям очарованный

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые два языка (обычно Сильван)

Опасность 4 (1,100 опыта)

Врожденное колдовство Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врожденной магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *безмолвный образ* [silent image], *разговор с животными* [speak with animals]

1/день: *призыв феи* [conjure fey]

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 11 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights], *мистический заряд* [eldritch blast], *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *злая насмешка* [vicious mockery]

1–5 уровни (3 ячейки 5 уровня): *мерцание* [blink], *очарование личности* [charm person], *переносящая дверь* [dimension door], *подчинение зверя* [dominate beast], *огонь фей* [faerie fire], *ужас* [fear], *удержание чудовища* [hold monster], *туманный шаг* [misty step], *воображаемая сила* [phantasmal force], *нпмворчество* [seeming], *усыпление* [sleep]

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

Реакции

Туманное исчезновение (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В ответ на получение урона, колдун становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 футов в видимое ему свободное пространство. Он остается невидимым до начала его следующего хода или пока он не нападет, совершит бросок атаки или наложит заклинание.

Колдун Великого Древнего

Колдуны Великого Древнего получают свои силы от магического договора, заключенного со сверхъестественной сущностью из странных и отдаленных сфер существования. Некоторые из этих колдунов связаны с культистами этих сущностей, таких как aberrации, которые разделяют их цели, и все же другие колдуны Великого Древнего – экстремисты в выкорчевывании безумия и порока, вдохновляемые странными существами из-за звезд.

Колдун Исчадия

Колдуны исчадия получают свои силы от магического договора, заключенного с архиисчадием Нижних планов. Эти колдуны часто держат в качестве компаньонов бесов или квазитов, и они склонны к крайностям в поведении: яхшаются с культистами-демопоклонниками или посвящают свои жизни уничтожению демонических культов.



Колдун Великого Древнего

[WARLOCK OF THE GREAT OLD ONE]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 91 (14к8 + 28)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	15(+2)	12(+1)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Мдр +4, Хар +7
Навыки Магия +4, История +4
Спротивление урону психической энергией
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки любые два языка, телепатия 30 фт.
Опасность 6 (2,300 опыта)

Врожденное колдовство Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врожденной магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *прыжок* [jump], *левитация* [levitate], *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *разговор с мертвыми* [speak with dead]
1/день каждое: *магические врата* [arcane gate], *истинное зрение* [true seeing]

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 14 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *мистический заряд* [eldritch blast], *указание* [guidance], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]
1–5 уровни (3 ячейки 5 уровня): *доспехи Агатысы* [armor of Agathys], *рука Хадара* [arms of Hadar], *корона безумия* [crown of madness], *подсматривание* [clairvoyance], *связь с иным миром* [contact other plane], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *переносная дверь* [dimension door], *диссонирующий шепот* [dissonant whispers], *подчинение зверя* [dominate beast], *телекинез* [telekinesis], *прикосновение вампира* [vampiric touch]

Шепчущая Аура. В начале каждого хода колдуна, каждое существо по его выбору в пределах 5 футов от него должно преуспеть в спас-броске Мудрости со Сл 15 или получит 10 (3к6) урона психической энергией, если колдун не является недееспособным.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

Колдун Исчадия

[WARLOCK OF THE FIEND]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	12(+1)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Мдр +4, Хар +7
Навыки Магия +4, Обман +7, Убеждение +7, Религия +4
Спротивление урону рубящий от не магических атак, кроме серебряного оружия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки любые два языка (обычно Инфернальный или Бездны)
Опасность 7 (2,900 опыта)

Врожденное колдовство Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врожденной магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *смена обличия* [alter self], *псевдожизнь* [false life], *левитация* [levitate] (только на себя), *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *безмолвный образ* [silent image]
1/день каждое: *слабоумие* [feeblemind], *перст смерти* [finger of death], *уход в иной мир* [plane shift]

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 17 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд* [eldritch blast], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]
1–5 уровни (4 ячейки 5 уровня): *изгнание* [banishment], *огненные ладони* [burning hands], *небесный огонь* [flame strike], *адское возмездие* [hellish rebuke], *магический круг* [magic circle], *поляющий луч* [scorching ray], *наблюдение* [scrying], *зловонное облако* [stinking cloud], *внушение* [suggestion], *огненная стена* [wall of fire]

Удача темнейшего (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Когда колдун совершает проверку способностей или спасбросок, он может добавить бросок к10. Он может сделать это после того как бросок сделан, но до того, как эффект вступит в силу.

Действия

Булава. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к6) плюс урон огнём 10 (3к6).



Лучник

Лучники защищают замки, охотятся на дичь на краю цивилизации, служат в артиллерии в воинских отрядах и иногда хорошо зарабатывают разбойники или охранники караванов.

МАСТЕР-ВОР

Мастера-воры известны тем, что совершили отчаянные грабежи. Они склонны создавать себе репутацию и культ личности. Мастер-вор может «уйти на покой» от практической работы, чтобы управлять гильдией воров, возглавить некоторое тайное предприятие, или жить спокойной и роскошной жизнью.

Лучник [ARCHER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +6, Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Глаз Лучника (3/день). Бонусным действием лучник может добавить 1к10 к его следующему броску атаки или урона длинным луком или коротким луком.

Действия

Мультиатака. Лучник совершает две атаки длинным луком.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).



МАСТЕР-ВОР [MASTER THIEF]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +7, Инт +3

Навыки Акробатика +7, Атлетика +3, Восприятие +3,

Ловкость рук +7, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любой один язык (обычно Общий) и воровской жаргон

Опасность 5 (1,800 опыта)

Хитрое действие. Каждый ход вор может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.

Увёртливость. Если вор попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить половину урона, вор не получает урона при успехе и половину урона при провале.

Скрытая атака (1/ход). Вор наносит дополнительный урон 14 (4к6), когда попадает по цели оружием и имеет преимущество на бросок атаки или когда цель в пределах 5 футов от союзника вора, являющегося дееспособным и у вора нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Вор совершает три атаки коротким мечём.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4)

Реакции

Невероятное уклонение. Вор уменьшает в двое урон от попавшей по нему атаки. Вор должен видеть нападавшего.

НЕКРОМАНТ

Некроманты – специализированные волшебники, которые изучают взаимодействие жизни, смерти и посмертия. Некоторым нравится выкапывать трупы, чтобы создавать рабов–нежить. Некоторые используют свои силы ради добра, становясь охотниками на нежить и рискуя своими жизнями, чтобы спасти других.

НЕКРОМАНТ [NECROMANXER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	12(+1)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Магия +7, История +7

Спротивление урону некротический

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 9 (5,000 опыта)

Использование заклинаний. Некромант является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *ледящее прикосновение* [chill touch], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand], *починка* [mending]

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [false life], * *доспехи мага* [mage armor], *луч болезни* [ray of sickness]*

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], * *луч слабости* [ray of enfeeblement], * *паутина* [web]

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], * *проклятие* [bestow curse], * *прикосновение вампира* [vampiric touch]*

4 уровень (3 ячейки): *усыхание* [blight], * *переносящая дверь* [dimension door], *каменная кожа* [stoneskin]

5 уровень (2 ячейки): *длань Бигби* [Bigby's hand], *облако смерти* [cloudkill]

6 уровень (1 ячейка): *круг смерти* [circle of death]*

*Заклинание Некромантии уровня 1 или выше.

Мрачная жатва (1/ход). Когда Некромант убивает существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, заклинанием 1 уровня или выше, Некромант восстанавливает хиты равные удвоенному уровню заклинания или утроенному уровню заклинания, если это заклинание Некромантии.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: некротический урон 5 (2к4).

ОГРАДИТЕЛЬ

Оградители – специализированные волшебники, которые чувствуют себя в безопасными когда прикрываются слоями волшебной силы. Короли, знать и другие богатые люди обычно нанимают оградителей, чтобы наложить защитные заклинания на свои дома и хранилища.

ОГРАДИТЕЛЬ [AVJURER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	14(+2)	18(+4)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +8, Мдр +5

Навыки Магия +8, История +8

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 9 (5,000 опыта)

Использование заклинаний. Оградитель является заклинателем 13 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). У оградителя подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *починка* [mending], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *сигнал тревоги* [alarm], * *доспехи мага* [mage armor], * *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]*

2 уровень (3 ячейки): *волшебный замок* [arcane lock], * *невидимость* [invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], * *рассеивание магии* [dispel magic], * *огненный шар* [fireball]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], * *каменная кожа* [stoneskin]*

5 уровень (2 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *силовая стена* [wall of force]

6 уровень (1 ячейка): *окаменение* [flesh to stone], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]*

7 уровень (1 ячейка): *знак* [symbol], * *телепортация* [teleport]

*Заклинание Ограждения уровня 1 или выше.

Магическая защита. У оградителя есть магическая защита, у которой есть 30 хитов. Всякий раз, когда оградитель получает урон, защита получает урон вместо него. Если хиты защиты падают до 0, оградитель получает оставшийся урон. Когда оградитель накладывает заклинание ограждения 1-ого уровня или выше, защита восстанавливает хиты, равные удвоенному уровню заклинания.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1) или дробящий урон 3 (1к8 – 1) если используется двумя руками.

ОЧАРОВАТЕЛЬ

Очарователи – специализированные волшебники, которые понимают, как изменять и управлять мыслями, используя магию. Они могут быть представительными и интересными, используя магию управления людьми только, когда обман и простое убеждение проваливаются, или они могут быть грубыми и требовательными, используя и полагаясь на очарованных, послушных фаворитов.

ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

Преобразователи – специализированные волшебники, которые используют изменение, чтобы сменить статус-кво, и рассматривают магическое превращение как путь к богатству или просвещению.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ

ОЧАРОВАТЕЛЬ [ENCHANTER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 5 (1,800 опыта)

Использование заклинаний. Очарователь является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *починка* [mending], *сообщение* [message]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person],* *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person],* *невидимость* [invisibility], *внушение* [suggestion]*

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *ускорение* [haste], *языки* [tongues]

4 уровень (3 ячейки): *подчинение зверя* [dominate beast],* *каменная кожа* [stoneskin]

5 уровень (2 ячейки): *удержание чудовища* [hold monster]*

*Заклинание Очарования уровня 1 или выше.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1кб – 1) или дробящий урон 3 (1к8–1) если используется двумя руками.

Реакции

Инстинктивное очарование. (Перезаряжается после накладывания Очарователем заклинания школы Очарования уровня 1 и выше) Очарователь пытается магией перенаправить атаку, совершаемую против него существом, которое находится в пределах 30 футов от него и которое он видит. Очарователь обязан решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась.

Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 14. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель.



ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ [TRANSMUTER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 5 (1,800 опыта)

Использование заклинаний. Преобразователь является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *починка* [mending], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *цветной шарик* [chromatic orb], *поспешное отступление* [expeditious retreat],* *доспехи мага* [mage armor]

2 уровень (3 ячейки): *смена обличия* [alter self],* *удержание личности* [hold person], *открывание* [knock]*

3 уровень (3 ячейки): *мерцание* [blink],* *огненный шар* [fireball], *замедление* [slow]*

4 уровень (3 ячейки): *превращение* [polymorph],* *каменная кожа* [stoneskin]

5 уровень (1 ячейки): *телекинез* [telekinesis]*

*Заклинание Преобразования уровня 1 или выше.

Камень преобразования. Преобразователь несёт созданный им магический камень, который оказывает на носителя один из следующих эффектов:

- Тёмное зрение в пределах 60 футов
- Увеличение скорости на 10 футов пока носитель не перегружен
- Владение спас-бросками Телосложения
- Спротивление урону звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством (на выбор преобразователя при выборе этого эффекта)

Если преобразователь несёт этот камень и накладывает заклинание преобразования уровня 1 или выше, он может заменить эффект от камня.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1кб – 1) или дробящий урон 3 (1к8–1) если используется двумя руками.

Призыватели – волшебники специализирующиеся на призыве существ с других планов и созданием веществ из ничего. Некоторые призыватели используют свое волшебство для поддержки армии или уничтожения врагов на поле битвы, в то время как другие используют призванных существ, чтобы охранять свои жилища.

ПРОРИЦАТЕЛЬ

Прорицатели – специализированные волшебники, знающие, что знание – сила. Они могут действовать отчужденно и таинственно, намекая на предзнаменования и тайны, или они могут быть всезнайками, раскрывающими секреты и проникая в суть, чтобы повысить свой собственный статус или репутацию.

СОРВИГОЛОВА

ПРИЗЫВАТЕЛЬ [CONJURER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 6 (2,300 опыта)

Использование заклинаний. Призыватель является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты [acid splash], волшебная рука [mage hand], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], невидимый слуга [invisible servant]*

2 уровень (3 ячейки): облако кинжалов [cloud of daggers],* туманный шаг [misty step],* паутина [web]*

3 уровень (3 ячейки): огненный шар [fireball], зловонное облако [stinking cloud]*

4 уровень (3 ячейки): Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles],* каменная кожа [stoneskin]

5 уровень (2 ячейки): облако смерти [cloudkill],* призыв элементаля [conjure elemental]*

*Заклинание Призыва уровня 1 или выше.

Безопасное перемещение (Перезаряжается после сотворения Призывателем заклинания Вызова уровня 1 или выше.)

Бонусным действием Призыватель телепортируется на расстояние до 30 фт. в незанятое пространство, которое может видеть. Вместо этого он может выбрать пространство, занятое согласным Маленьким или Средним существом, оба телепортируются, меняясь местами.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 +2).



Посох
ПРОРИЦАТЕЛЯ

ВАРИАНТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

У любого зачарователя, который может наложить заклинание поиска фамильяра (как ученик, колдун, или волшебник), вероятно, будет иметь фамильяра. Фамильяром может быть одно из существ, описанных в заклинании (см. *Книгу Игрока*), или другой Крохотный монстр, такой как черепная крыса, ползающая рука, смотрящий, бес, псевдодракон или квазит.

ПРОРИЦАТЕЛЬ [DEVINER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 67 (15к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	18(+4)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Навыки Магия +7, История +7

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 8 (3,900 опыта)

Использование заклинаний. Прорицатель является заклинателем 15 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], меткий удар [true strike]

1 уровень (4 ячейки): обнаружение магии [detect magic],* падение перышком [feather fall], доспехи мага [mage armor]

2 уровень (3 ячейки): обнаружение мыслей [detect thoughts],* поиск предметов [locate object],* палящий луч [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): подсматривание [clairvoyance],* полёт [fly], огненный шар [fireball]

4 уровень (3 ячейки): магический глаз [arcane eye],* град [ice storm], каменная кожа [stoneskin]

5 уровень (2 ячейки): ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond],* наблюдение [scrying]*

6 уровень (1 ячейка): множественное внушение [mass suggestion], истинное зрение [true seeing]*

7 уровень (1 ячейка): замедленный огненный шар [delayed blast fireball], телепортация [teleport]

8 уровень (1 ячейка): лабиринт [maze]

*Заклинание Прорицания уровня 1 или выше.

Знамение (Перезаряжается после сотворения Прорицателем заклинания Прорицания уровня 1 или выше). Когда Прорицатель или видимое ему существо совершает бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок, Прорицатель может бросить к20 и выбрать результат этого броска вместо броска атаки, проверки характеристик или спас-броска.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1) или дробящий урон 3 (1к8 – 1) если используется двумя руками



СОРВИГОЛОВА [SWASHBUCKLER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (кожаный доспех)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	18(+4)	12(+1)	14(+2)	11(+0)	15(+2)

Навыки Акробатика +8, Атлетика +5, Убеждение +6

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Проворный. Сорвиголова может каждый ход бонусным действием совершать Рывок или Отход.

Вежливая защита. Пока сорвиголова носит лёгкую броню или не носит броню и не носит щит, к КД добавляется модификатор Харизмы.

Действия

Мультиатака. Бретёр совершает три атаки: одну кинжалом и две рапирой.

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к4 + 4).

Рапира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

Сорвиголовы – харизматичные авантюристы, которые живут по своему собственному кодексу чести. Они жаждут славы, часто балуются романтическими свиданиями, и часто живут жизнью пиратов и корсаров, редко остающиеся в одном месте надолго.

ТЁМНЫЙ СТРАЖ

Тёмные стражи – это паладины, которые нарушили свои священные клятвы, и теперь удовлетворяют свои собственные тёмные стремления. Они якшаются с исчадиями и нежитью, и отвергли всё добро из своих прошлых жизней.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

Ученики – новички среди заклинателей тайной магии,

ТЁМНЫЙ СТРАЖ [BLACKGUARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 153 (18к8 + 72)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	18(+4)	11(+0)	14(+2)	15(+2)

Спасброски Мдр +5, Хар +5

Навыки Атлетика +7, Обман +5, Запугивание +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 8 (3,900 опыта)

Использование заклинаний. Тёмный страж является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания паладина:

- 1 уровень (4 ячейки): *приказ* [command], *защита от добра и зла* [protection from evil and good], *громовая кара* [thunderous smite]
- 2 уровень (3 ячейки): *клепящая кара* [branding smite], *поиск скакуна* [find steed]
- 3 уровень (2 ячейки): *ослепляющая кара* [blinding smite], *рассеивание магии* [dispel magic]

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1) или дробящий урон 3 (1к8 – 1) если используется двумя руками

которые служат у более опытному волшебнику или учатся в школе. Они выполняют черную работу, такую как готовка и уборка в обмен на обучение магии.

ЧЕМПИОН

Чемпионы – могущественные воины, которые оттачивали свои боевые навыки в войне или ямах гладиаторов. Будучи солдатами и другими людьми, которые сражаются за жизнь, чемпионы влиятельны как дворяне, и их присутствие является показателем статуса правителей.



ЧЕМПИОН [CHAMPION]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 143 (22к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	14(+2)	10(+0)	14(+2)	12(+1)

Спасброски Сил +9, Тел +6
Навыки Атлетика +9, Запугивание +5, Восприятие +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 9 (5,000 опыта)

Упорный (2/день). Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Второе дыхание (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

Действия

Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или лёгким арбалетом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5), плюс рубящий урон 7 (2к6), если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2), плюс колющий урон 7 (2к6), если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

[APPRENTICE WIZARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)	10(+0)	11(+0)

Навыки Магия +4, История +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Ученик является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt]*, *починка [mending]*, *фокусы [prestidigitation]*
 1 уровень (2 ячейки): *огненные ладони [burning hands]*, *маскировка [disguise self]*, *щит [shield]*

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к4).

ПРИЛОЖЕНИЕ С: СПИСКИ МОНСТРОВ

СТАТ—БЛОКИ ПО ТИПУ СУЩЕСТВ

Абберации

Гаут.....	124
Моркот.....	169
Моркот (в логове).....	169
Неоги.....	172
Неоги личинка.....	171
Неоги повелитель.....	172
Неотелид.....	173
Поцелуй смерти.....	125
Свидетель разума.....	190
Смотрящий.....	126
Старший мозг.....	188
Улитарид.....	189

Гиганты

Вечный морозный гигант.....	132
Дредноут огненный гигант.....	133
Каменный гигант сноходец.....	134
Пасть Гролантора.....	135
Улыбающийся облачный гигант....	136
Штормовой гигант квинтэссент....	137
Адепт боевых искусств.....	209

Гуманоиды

Архидруид.....	209
Бард.....	127
Боевой священник.....	123
Военачальник.....	211
Вождититель.....	211
Гигантский ходун.....	175
Гнолл Глодатель.....	139
Гнолл Охотник.....	139
Грунг.....	143
Дикий грунг.....	144
Жрец Каракена.....	212
Иллюзионист.....	213
Кобольд драконий щит.....	157
Кобольд изобретатель.....	158
Кобольд чешуйчатый чародей.....	159
Колдун Архифеи.....	213
Колдун Великого Древнего.....	214
Колдун Исчадия.....	214
Ксварт.....	163
Ксварт колдун Раксиворта.....	163
Лучник.....	215
Мастер-вор.....	215
Морское Отродье.....	170
Некромант.....	216
Огненный тритон воин.....	176
Огненный тритон колдун Имикса.....	176

Оградитель.....	216
Орк вскормленный Юртруса.....	177
Орк клинок Ильневала.....	177
Орк коготь Лутик.....	178
Орк красный клык Шаргааса.....	178
Орк рука Юртруса.....	179
Отпрыск глубин.....	181
Очарователь.....	217
Преобразователь.....	217
Призыватель.....	218
Прорицатель.....	218
Сорвиголова.....	219
Тёмный страж.....	219
Ученик волшебника.....	220
Флинд.....	141
Хобгоблин железная тень.....	198
Хобгоблин опустошитель.....	199
Чемпион.....	220
Элитный воин грунгов.....	144
Юань-ти страж выводака.....	204

Драконы

Сторожевой дрейк.....	192
-----------------------	-----

Звери

Бронтозавр.....	148
Велоцираптор.....	148
Гадрозавр.....	148
Дейноних.....	149
Дельфин.....	208
Диметродон.....	149
Кетцалькоатль.....	149
Корова.....	207
Рой трупных личинок.....	208
Стая черепных крыс.....	201
Стегозавр.....	149
Тур.....	207
Черепные крыса.....	201

Изверги

Бабау.....	146
Баргест.....	210
Варгулья.....	129
Дрэглот.....	150
Пожиратель.....	183
Танарукк.....	180
Утробный демон.....	147
Шусува.....	147

Небожители

Ки-рин.....	155
-------------	-----

Нежить

Алхун.....	186
Бодак.....	210
Иссохший Гнолл.....	140
Порождения Кьюсса.....	184
Свежеватель разума лич (вариант Алхуна) – Иллитилич.....	186

Растения

Вегепигмей.....	130
Вегепигмей вождь.....	131
Колочка.....	131
Лесная Вайда.....	165

Слизь

Склизкий преследователь.....	191
------------------------------	-----

Фен

Богга.....	128
Гончая йет.....	142
Дарклинг.....	145
Карга аннис.....	151
Карга бьёр.....	152
Квиклинг.....	154
Корред.....	160
Красный Колпак.....	161
Минлок.....	167
Старейшина дарклингов.....	145

Чудовища

Бандерхобб.....	122
Гираллон.....	138
Катоблепас.....	153
Лекротта.....	164
Лягемот.....	166
Нилбог.....	174
Пещерный удильщик.....	182
Теневой мастифф.....	193
Тлинкалли.....	194
Траппер.....	195
Хитин.....	196
Холдрит.....	197
Юань-ти анафема.....	202
Юань-ти говорящая в кошмарах.....	203
Юань-ти хозяин ямы.....	205
Юань-ти шепчущий в мыслях.....	206

Элементаль

Цеповая улитка.....	200
---------------------	-----

СТАТ—БЛОКИ ПО СТЕПЕНИ ОПАСНОСТИ

Опасность 0 (0–10 опыта)

Черепные крысы 201

Опасность 1/8 (25 опыта)

Боггл 128
Дельфин 208
Ксварт 163
Неоги личинка 171

Опасность 1/4 (50 опыта)

Вегапигмей 130
Велоцираптор 148
Гадрозавр 148
Грунг 143
Диметродон 149
Иссохший Гнолл 140
Кобольд изобретатель 158
Корова 207
Ученик волшебника 220

Опасность 1/2 (100 опыта)

Гнолл Охотник 139
Дарклинг 145
Огненный тритон воин 176
Орк вскармленный Юртруса 177
Рой трупных личинок 208
Смотрящий 126
Хитин 196

Опасность 1 (200 опыта)

Варгуля 129
Гигантский ходун 175
Гнолл Глодатель 139
Дейноних 149
Дикий грунг 144
Квиклинг 154
Кобольд драконий щит 157
Кобольд чешуйчатый чародей 159
Колочка 131
Ксварт колдун Раксиворга 163
Морское Отродье 170
Нилбог 174
Огненный тритон колдун Имикса 176
Утробный демон 147

Опасность 2 (450 опыта)

Бард 127
Вегапигмей вождь 131
Кетцалькоатль 149
Минлок 167
Орк коготь Лутик 178
Орк рука Юртруса 179
Старейшина дарклингов 145
Сторожевой дрейк 192
Теневой мастифф 193
Тур 207

Хобгоблин железная тень 198
Элитный воин грунгов 144
Юань-ти страж выводка 204

Опасность 3 (700 опыта)

Адепт боевых искусств 209
Иллаuzionист 213
Красный Колапак 161
Лекротта 164
Лучник 215
Неоги 172
Орк красный клык Шаргааса 178
Отпрыск глубин 181
Пещерный удильщик 182
Склизкий преследователь 191
Сорвиголова 219
Траппер 195
Холдрит 197
Цеповая улитка 200

Опасность 4 (1,100 опыта)

Бабау 146
Баргест 210
Гираллон 138
Гончая йет 142
Колдун Архифеи 213
Неоги повелитель 172
Орк клинок Ильневала 177
Стегозавр 149
Хобгоблин опустошитель 199
Юань-ти говорящая в кошмарах 203
Юань-ти шепчущий в мыслях 206

Опасность 5 (1.800 опыта)

Бандерхобб 122
Бронтозавр 148
Жрец Каракена 212
Катоблепас 153
Лесная Вайда 165
Мастер-вор 215
Очарователь 217
Порождения Кьюсса 184
Преобразователь 217
Свидетель разума 190
Стая черепных крыс 201
Танарукк 180
Тлинкалли 194
Юань-ти хозяин ямы 205

Опасность 6 (2,300 опыта)

Бодак 210
Гаут 124
Карга аннис 151
Колдун Великого Древнего 214
Пасть Гролантора 135
Призыватель 218

Опасность 7 (2,900 опыта)

Дрэггот 150
Карга бьёр 152
Колдун Исчадия 214
Корред 160

Опасность 8 (3,900 опыта)

Прорицатель 218
Тёмный страж 219
Шусува 147

Опасность 9 (5,000 опыта)

Боевой священник 123
Воплотитель 211
Некромант 216
Оградитель 216
Улитарид 189
Флинд 141
Чемпион 220

Опасность 10 (5,900 опыта)

Алхун 186
Каменный гигант сноходец 134
Лягемот 166
Поцелуй смерти 125

Опасность 11 (7,200 опыта)

Моркот 169
Улыбающийся облачный гигант 136

Опасность 12 (8,400 опыта)

Архидруид 209
Вечный морозный гигант 132
Военачальник 211
Ки-рин 155
Моркот (в логове) 169
Юань-ти анафема 202

Опасность 13 (10,000 опыта)

Неотелид 173
Пожиратель 183

Опасность 14 (11,500 опыта)

Дредноут огненный гигант 133
Старший мозг 188

Опасность 16 (15,000 опыта)

Штормовой гигант квинтэссент 137

Опасность 22 (41,000 опыта)

Свежеватель разума лич
(вариант Алхуна) – Иллитилич 186

СУЩЕСТВА ПО СРЕДЕ ОБИТАНИЯ

АРКТИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Иссохший гнолл	1/4 (50 опыта)
Гнолл Охотник	1/2 (100 опыта)
Гнолл Глодатель	1 (200 опыта)
Сторожевой дрейк (белый)	2 (450 опыта)
Колдун Архифеи	4 (1,100 опыта)
Колдун Великого Древнего	6 (2,300 опыта)
Карга бьёр, Колдун Исчадия	7 (2,900 опыта)
Шусува	8 (3,900 опыта)
Флинд	9 (5,000 опыта)
Вечный морозный гигант	12 (8,400 опыта)
Штормовой гигант квинтэссент	16 (15,000 опыта)

БОЛОТНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Вегепигмей, Гадрозавр, Диметродон	1/4 (50 опыта)
Дарклинг, Рой трупных личинок	1/2 (100 опыта)
Варгуля, Колючка	1 (200 опыта)
Вегепигмей вождь, Минлок, Старейшина дарклингов, Сторожевой дрейк (чёрный), Теневой мастифф	2 (450 опыта)
Красный Колпак, Цеповая улитка	3 (700 опыта)
Колдун Архифеи	4 (1,100 опыта)
Катоблепас	5 (1,800 опыта)
Бодак	6 (2,300 опыта)
Лягемот	10 (5,900 опыта)
Архидруид	12 (8,400 опыта)

ГОРНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Кобольд изобретатель	1/4 (50 опыта)
Огненный тритон воин, Орк вскормленный Юртруса	1/2 (100 опыта)
Гигантский ходун, Кобольд драконий щит, Кобольд чешуйчатый чародей Огненный тритон колдун Имикса	1 (200 опыта)
Кетцалькоатль, Орк коготь Лутик, Орк рука Юртруса Сторожевой дрейк (красный), Тур	2 (450 опыта)
Орк красный клык Шаргааса	3 (700 опыта)
Баргест, Колдун Архифеи, Орк клинок Ильневала	4 (1,100 опыта)
Танарукк	5 (1,800 опыта)
Карга аннис, Колдун Великого Древнего	6 (2,300 опыта)
Каменный гигант сноходец	10 (5,900 опыта)
Улыбающийся облачный гигант	11 (7,200 опыта)
Архидруид, Ки-рин	12 (8,400 опыта)
Дредноут огненный гигант	14 (11,500 опыта)
Штормовой гигант квинтэссент	16 (15,000 опыта)

ГОРОДСКИЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Черепные крысы	0 (10 опыта)
Боггл	1/8 (25 опыта)
Ученик волшебника, Кобольд изобретатель, Корова (вол)	1/4 (50 опыта)
Дарклинг	1/2 (100 опыта)
Кобольд чешуйчатый чародей	1 (200 опыта)
Бард, Минлок, Старейшина дарклингов, Сторожевой дрейк (любой)	2 (450 опыта)
Адепт боевых искусств, Иллюзионист, Лучник, Орк красный клык Шаргааса, Склизкий преследователь, Сорвиголова	3 (700 опыта)
Бабау, Колдун Архифеи	4 (1,100 опыта)
Бандерхобб, Мастер-вор, Очарователь, Преобразователь, Стая черепных крыс	5 (1,800 опыта)
Бодак, Колдун Великого Древнего, Призыватель	6 (2,300 опыта)
Колдун Исчадия	7 (2,900 опыта)
Прорицатель, Тёмный страж	8 (3,900 опыта)
Боевой священник, Воплотитель, Некромант, Оградитель, Чемпион,	9 (5,000 опыта)
Военачальник	12 (8,400 опыта)

ЛЕСНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Боггл	1/8 (25 опыта)
Вегепигмей, Велоцираптор, Грунг, Иссохший Гнолл, Кобольд изобретатель,	1/4 (50 опыта)
Гнолл Охотник, Дарклинг, Орк вскормленный Юртруса	1/2 (100 опыта)
Гнолл Глодатель, Дикий грунг, Дейноних, Квиклинг, Кобольд драконий щит, Кобольд чешуйчатый чародей, Колючка, Нилбог	1 (200 опыта)
Вегепигмей вождь, Минлок, Орк рука Юртруса, Старейшина дарклингов, Сторожевой дрейк (зелёный), Теневой мастифф, Хобгоблин железная тень, Элитный воин грунгов, Юань-ти страж выводака	2 (450 опыта)
Красный Колпак, Лучник, Орк красный клык Шаргааса, Цеповая улитка	3 (700 опыта)
Баргест, Гираллон, Гончая йет, Колдун Архифеи, Орк клинок Ильневала, Стегозавр, Хобгоблин опустошитель, Юань-ти говорящая в кошмарах, Юань-ти шепчущий в мыслях	4 (1,100 опыта)
Бронтозавр, Лесная Вайда, Юань-ти хозяин ямы	5 (1,800 опыта)
Корред	7 (2,900 опыта)
Шусува	8 (3,900 опыта)
Флинд	9 (5,000 опыта)
Архидруид, Юань-ти анафема	12 (8,400 опыта)

ПОДЗЕМНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Черепные крысы	0 (10 опыта)
Боггл, Ксварт, Неоги личинка	1/8 (25 опыта)
Кобольд изобретатель, Корова (глубинный ротэ)	1/4 (50 опыта)
Дарклинг, Огненный тритон воин, Орк вскормленный Юртруса, Рой трупных личинок, Смотрящий, Хитин	1/2 (100 опыта)
Варгуля, Гигантский ходун, Кобольд драконий щит, Кобольд чешуйчатый чародей, Ксварт колдун Раксиворта, Нилбог, Огненный тритон колдун Имикса, Утробный демон	1 (200 опыта)
Орк коготь Лутик, Орк рука Юртруса, Старейшина дарклингов, Сторожевой дрейк (красный), Юань-ти страж выводка	2 (450 опыта)
Неоги, Орк красный клык Шаргааса, Пещерный удильщик, Склизкий преследователь, Траппер, Холдрит, Цеповая улитка	3 (700 опыта)
Бабау, Баргест, Неоги повелитель, Орк клинок Ильневала, Юань-ти говорящая в кошмарах, Юань-ти шепчущий в мыслях	4 (1,100 опыта)
Порождения Кьюсса, Свидетель разума, Стая черепных крыс, Танарукк, Юань-ти хозяин ямы	5 (1,800 опыта)
Бодак, Гаут, Колдун Великого Древнего	6 (2,300 опыта)
Дрэглот, Колдун Исчадия	7 (2,900 опыта)
Тёмный страж	8 (3,900 опыта)
Улитарид	9 (5,000 опыта)
Алхун, Лягемот, Поцелуй смерти	10 (5,900 опыта)
Юань-ти анафема	12 (8,400 опыта)
Неотелид, Пожиратель	13 (10,000 опыта)
Дредноут огненный гигант, Старший мозг	14 (11,500 опыта)
Свежеватель разума лич (вариант Алхуна)	22 (41,000 опыта)

ПОДВОДНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Дельфин	1/8 (25 опыта)
Морское Отродье	1 (200 опыта)
Отпрыск глубин	3 (700 опыта)
Жрец Каракена	5 (1,800 опыта)
Моркот	11 (7,200 опыта)
Архидруид	12 (8,400 опыта)
Штормовой гигант квинтэссент	16 (15,000 опыта)

ПРИБРЕЖНЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Дельфин	1/8 (25 опыта)
Диметродон	1/4 (50 опыта)
Морское Отродье	1 (200 опыта)
Кетцалькоатль	2 (450 опыта)
Отпрыск глубин, Сорвиголова	3 (700 опыта)
Жрец Каракена	5 (1,800 опыта)
Каменный гигант сноходец	10 (5,900 опыта)
Моркот	11 (7,200 опыта)
Вечный морозный гигант	12 (8,400 опыта)
Штормовой гигант квинтэссент	16 (15,000 опыта)

ПУСТЫННЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Огненный тритон воин	1/2 (100 опыта)
Варгуля	1 (200 опыта)
Сторожевой дрейк (синий), Юань-ти страж выводка	2 (450 опыта)
Лекротта	3 (700 опыта)
Юань-ти говорящая в кошмарах, Юань-ти шепчущий в мыслях	4 (1,100 опыта)
Порождения Кьюсса, Тлинкалли, Юань-ти хозяин ямы	5 (1,800 опыта)
Колдун Великого Древнего	7 (2,900 опыта)
Боевой священник, Некромант, Чемпион	9 (5,000 опыта)
Ки-рин	12 (8,400 опыта)
Штормовой гигант квинтэссент	16 (15,000 опыта)

РАВНИННЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Велоцираптор, Гадрозавр, Иссохший Гнолл, Корова (ротэ)	1/4 (50 опыта)
Гнолл Охотник, Орк вскормленный Юртруса	1/2 (100 опыта)
Гнолл Глодатель, Дейноних	1 (200 опыта)
Орк рука Юртруса, Тур, Хобгоблин железная тень	2 (450 опыта)
Лекротта	3 (700 опыта)
Баргест, Гончая йет, Орк клинок Ильневала, Стегозавр, Хобгоблин опустошитель,	4 (1,100 опыта)
Бронтозавр	5 (1,800 опыта)
Пасть Гролантора	6 (2,300 опыта)
Шусува	8 (3,900 опыта)
Флинд	9 (5,000 опыта)
Ки-рин	12 (8,400 опыта)

ХОЛМОВЫЕ СУЩЕСТВА

Существа	Опасность (опыт)
Боггл, Ксварт, Неоги личинка	1/8 (25 опыта)
Кобольд изобретатель, Иссохший Гнолл	1/4 (50 опыта)
Гнолл Охотник, Огненный тритон воин, Орк вскормленный Юртруса	1/2 (100 опыта)
Гигантский ходун, Гнолл Глодатель, Дейноних, Кобольд драконий щит, Кобольд чешуйчатый чародей, Ксварт колдун Раксиворта, Нилбог, Огненный тритон колдун Имикса	1 (200 опыта)
Кетцалькоатль, Орк рука Юртруса, Теневой мастифф, Тур, Хобгоблин железная тень,	2 (450 опыта)
Красный Колпак, Неоги, Орк красный клык Шаргааса	3 (700 опыта)
Баргест, Гончая йет, Неоги повелитель, Орк клинок Ильневала, Хобгоблин опустошитель	4 (1,100 опыта)
Танарукк	5 (1,800 опыта)
Карга аннис, Колдун Великого Древнего, Пасть Гролантора	6 (2,300 опыта)
Шусува	8 (3,900 опыта)
Флинд	9 (5,000 опыта)
Каменный гигант сноходец	10 (5,900 опыта)

ПРИЛОЖЕНИЕ D: СЛОВАРИ

АНГЛО—РУССКИЙ СЛОВАРЬ

СУЩЕСТВА

Abjurer	Оградитель
Alhoon	Алхун
Annis hag	Карга аннис
Apprentice wizard	Ученик волшебника
Archdruid	Архидруид
Archer	Лучник
Aurochs	Тур
Babau	Бабау
Banderhobb	Бандерхобб
Bard	Бард
Barghest	Баргест
Bheur hag	Карга бьёр
Blackguard	Тёмный страж
Bodak	Бодак
Boggle	Боггл
Brontosaurus	Бронтозавр
Catoblepas	Катоблепас
Cave fisher	Пещерный удильщик
Champion	Чемпион
Chitine	Хитин
Choldrith	Холдрит
Cloud giant smiling one	Улыбающийся облачный гигант
Conjurer	Призыватель
Cow	Корова
Cranium rat	Черепные крыса
Darkling	Дарклинг
Darkling elder	Старейшина дарклингов
Death kiss	Поцелуй смерти
Deep scion	Отпрыск глубин
Deinonychus	Дейноних
Deviner	Прорицатель
Devourer	Пожиратель
Dimetrodon	Диметродон
Dolphin	Дельфин
Draegloth	Дрэглот
Elder brain	Старший мозг
Enchanter	Очарователь
Evoker	Воплотитель
Fire giant dreadnought	Дредноут огненный гигант
Firenewt warlock of Imix	Огненный тритон колдун Имикса
Firenewt warrior	Огненный тритон воин
Flail snail	Цеповая улитка
Flind	Флинд
Froghemoth	Лягемот
Frost giant everlasting one	Вечный морозный гигант
Gauth	Гаут
Gazer	Смотрящий
Giant strider	Гигантский ходун
Girallon	Гираллон
Gnoll Flesh Gnawer	Гнолл Глодатель
Gnoll Hunter	Гнолл Охотник
Gnoll Witherling	Иссохший Гнолл

Grung	Грунг
Grung elite warrior	Элитный воин грунгов
Grung wildling	Дикий грунг
Guard drake	Сторожевой дрейк
Hadrosaurus	Гадрозавр
Hobgoblin devastator	Хобгоблин опустошитель
Hobgoblin iron shadow	Хобгоблин железная тень
Illusionist	Иллюзионист
Ki-rin	Ки-рин
Kobold dragonshield	Кобольд драконий щит
Kobold inventor	Кобольд изобретатель
Kobold scale sorcerer	Кобольд чешуйчатый чародей
Korred	Корред
Kraken priest	Жрец Каракена
Leucrotta	Лекротта
Martial arts adept	Адепт боевых искусств
Master thief	Мастер-вор
Maw demon	Утробный демон
Meenlock	Минлок
Mind flayer lich (alhoon variant)	Свежеватель разума лич (вариант Алхуна) – Иллитилич
Mindwitness	Свидетель разума
Morkoth	Моркот
Morkoth (in lair)	Моркот (в логове)
Mouth of Grolantor	Пасть Гролантора
Necromanxer	Некромант
Neogi	Неоги
Neogi hatchling	Неоги личинка
Neogi master	Неоги повелитель
Neothelid	Неотелид
Nilbog	Нилбог
Orc blade of Ilneval	Орк клинок Ильневала
Orc claw of Luthic	Орк коготь Лутик
Orc hand of Yurtrus	Орк рука Юртруса
Orc nurtured one of Yurtrus	Орк вскормленный Юртруса
Orc red fang of Shargaas	Орк красный клык Шаргааса
Quetzalcoatlus	Кетцалькоатль
Quickling	Квиклинг
Redcap	Красный Колпак
Sea spawn	Морское Отродье
Shadow mastiff	Теневой мастифф
Shoosuva	Шусува
Slithering tracker	Склизкий преследователь
Spawn of Kyuss	Порождения Кьюсса
Stegosaurus	Стегозавр
Stone giant dreamwalker	Каменный гигант сноходец
Storm giant quintessent	Штормовой гигант квинтэссент
Swarm of cranium rats	Стая черепных крыс
Swarm of Rot Grubs	Рой трупных личинок
Swashbuckler	Сорвиголова
Tanarukk	Танарукк
Thorny	Колючка
Tlincalli	Тлинкалли

Transmuter	Преобразователь
Trapper	Траппер
Ulitharid	Улитарид
Vargouille	Варгуля
Vegepygmy	Вегепигмей
Vegepygmy chief	Вегепигмей вождь
Velociraptor	Велоцираптор
War priest	Боевой священник
Warlock of the Archfey	Колдун Архифеи
Warlock of the Fiend	Колдун Исчадия
Warlock of the Great Old One	Колдун Великого Древнего
Warlord	Военачальник
Wood Woad	Лесная Вайда
Xvart	Ксварт
Xvart warlock of Raxivort	Ксварт колдун Раксиворта
Yeth hound	Гончая йет
Yuan-ti anathema	Юань-ти анафема
Yuan-ti broodguard	Юань-ти страж выводка
Yuan-ti mind whisperer	Юань-ти шепчущий в мыслях
Yuan-ti nightmare speaker	Юань-ти говорящая в кошмарах
Yuan-ti pit master	Юань-ти хозяин ямы

ИГРОВЫЕ РАСЫ

Aasimar	Аасимар
Bugbear	Багбир
Firbolg	Фирболг
Goblin	Гоблин
Goliath	Голиаф
Hobgoblin	Хобгоблин
Kenku	Кенку
Kobold	Кобольд
Lizardfolk	Людоящер
Orc	Орк
Tabaxi	Табакси
Triton	Тритон
Yuan-ti	Юань-ти

Доспехи (щиты)

Breastplate	Кираса
Chain mail	Кольчуга
Chain shirt	Кольчужная рубаха
Half plate Armor	Полулаты
Hide Armor	Шкурный доспех
Leather Armor	Кожаный доспех
Padded Armor	Стёганный доспех
Plate Armor	Латы
Ring mail Armor	Колечный доспех
Seale mai Armor	Чешуйчатый доспех
Shield	Щит
Splint Armor	Наборный доспех
Studded leather	Проклёпанная кожа

ОРУЖИЕ

Battleaxe	Боевой топор
Blowgun	Духовая трубка
Club	Дубинка
Crossbow, hand	Арбалет, ручной
Crossbow, heavy	Арбалет, тяжёлый
Crossbow, light	Арбалет, лёгкий
Dagger	Кинжал
Dart	Дротик
Flail	Цеп
Glaive	Глефа
Greataxe	Секира
Greatclub	Палица
Greatsword	Двуручный меч
Halberd	Алебарда
Handaxe	Ручной топор
Javelin	Метательное копьё
Lance	Длинное копьё
Light hammer	Лёгкий молот
Longbow	Длинный лук
Longsword	Длинный меч
Mace	Булава
Maul	Молот
Morningstar	Моргенштерн
Net	Сеть
Pike	Пика
Quarterstaff	Боевой посох
Rapier	Рапира
Scimitar	Скимитар
Shortbow	Короткий лук
Shortsword	Короткий меч
Sickle	Серп
Sling	Праща
Spear	Копьё
Trident	Трезубец
War pick	Боевая кирка
Warhammer	Боевой молот
Whip	Кнут

РУССКО—АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ

СУЩЕСТВА

Адепт боевых искусств	Martial arts adept
Алхун	Alhoon
Архидруид	Archdruid
Бабау	Babau
Бандерхобб	Banderhobb
Баргест	Barghest
Бард	Bard
Боггл	Boggle
Бодак	Bodak
Боевой священник	War priest
Бронтозавр	Brontosaurus
Варгуля	Vargouille
Вегепигмей	Vegepygmy
Вегепигмей вождь	Vegepygmy chief
Велоцираптор	Velociraptor
Вечный морозный гигант	Frost giant everlasting one
Военачальник	Warlord
Воплотитель	Evoker
Гадрозавр	Hadrosaurus
Гаут	Gauth
Гигантский ходун	Giant strider
Гираллон	Girallon
Гнолл Глодатель	Gnoll Flesh Gnawer
Гнолл Охотник	Gnoll Hunter
Гончая йет	Yeth hound
Грунг	Grung
Дарклинг	Darkling
Дейноних	Deinonychus
Дельфин	Dolphin
Дикий грунг	Grung wildling
Диметродон	Dimetrodon
Дредноут огненный гигант	Fire giant dreadnought
Дрэглот	Draegloth
Жрец Каракена	Kraken priest
Иллюзионист	Illusionist
Иссохший Гнолл	Gnoll Witherling
Каменный гигант сноходец	Stone giant dreamwalker
Карга аннис	Annis hag
Карга бьёр	Bheur hag
Катоблепас	Catoblepas
Квиклинг	Quickling
Кетцалькоатль	Quetzalcoatlus
Ки-рин	Ki-rin
Кобольд драконий щит	Kobold dragonshield
Кобольд изобретатель	Kobold inventor
Кобольд чешуйчатый чародей	Kobold scale sorcerer
Колдун Архифеи	Warlock of the Archfei
Колдун Великого Древнего	Warlock of the Great Old One
Колдун Исчадия	Warlock of the Fiend
Колючка	Thorny
Корова	Cow
Корред	Korred
Красный Колпак	Redcap
Ксварт	Xvart

Ксварт колдун Раксиворта	Xvart warlock of Raxivort
Лекротта	Leucrotta
Лесная Вайда	Wood Woad
Лучник	Archer
Лягемот	Froghemoth
Мастер-вор	Master thief
Минлок	Meenlock
Моркот	Morkoth
Моркот (в логове)	Morkoth (in lair)
Морское Отродье	Sea spawn
Некромант	Necromanxer
Неоги	Neogi
Неоги личинка	Neogi hatchling
Неоги повелитель	Neogi master
Неотелид	Neothelid
Нилбог	Nilbog
Огненный тритон воин	Firenewt warrior
Огненный тритон колдун Имикса	Firenewt warlock of Imix
Оградитель	Abjurer
Орк вскормленный Юртруса	Orc nurtured one of Yurtrus
Орк клинок Ильневала	Orc blade of Ilneval
Орк коготь Лутик	Orc claw of Luthic
Орк красный клык Шаргааса	Orc red fang of Shargaas
Орк рука Юртруса	Orc hand of Yurtrus
Отпрыск глубин	Deep scion
Очарователь	Enchanter
Пасть Гролантора	Mouth of Grolantor
Пещерный удильщик	Cave fisher
Пожиратель	Devourer
Порождения Кьюсса	Spawn of Kyuss
Поцелуй смерти	Death kiss
Преобразователь	Transmuter
Призыватель	Conjurer
Прорицатель	Deviner
Рой трупных личинок	Swarm of Rot Grubs
Свежеватель разума лич (ариант Алхуна) – Иллитилич	Mind flayer lich (alhoon variant)
Свидетель разума	Mindwitness
Слизкий преследователь	Slithering tracker
Смотрящий	Gazer
Сорвиголова	Swashbuckler
Старейшина дарклингов	Darkling elder
Старший мозг	Elder brain
Стая черепных крыс	Swarm of cranium rats
Стегозавр	Stegosaurus
Сторожевой дрейк	Guard drake
Танарукк	Tanarukk
Тёмный страж	Blackguard
Теневой мастифф	Shadow mastiff
Тлинкалли	Tlincalli
Траппер	Trapper
Тур	Aurochs
Улитарид	Ulitharid

Улыбающийся облачный гигант	Cloud giant smiling one
Утробный демон	Maw demon
Ученик волшебника	Apprentice wizard
Флинд	Flind
Хитин	Chitine
Хобгоблин железная тень	Hobgoblin iron shadow
Хобгоблин опустошитель	Hobgoblin devastator
Холдрит	Choldrith
Цеповая улитка	Flail snail
Чемпион	Champion
Черепные крысы	Cranium rat
Штормовой гигант квинтэс-сент	Storm giant quintessent
Шусува	Shoosuva
Элитный воин грунгов	Grung elite warrior
Юань-ти анафема	Yuan-ti anathema
Юань-ти говорящая в кош-марах	Yuan-ti nightmare speaker
Юань-ти страж выводка	Yuan-ti broodguard
Юань-ти хозяин ямы	Yuan-ti pit master
Юань-ти шепчущий в мыслях	Yuan-ti mind whisperer

ИГРОВЫЕ РАСЫ

Аасимар	Aasimar
Багбир	Bugbear
Гоблин	Goblin
Голиаф	Goliath
Кенку	Kenku
Кобольд	Kobold
Людоящер	Lizardfolk
Орк	Orc
Табакси	Tabaxi
Тритон	Triton
Фирболг	Firbolg
Хобгоблин	Hobgoblin
Юань-ти	Yuan-ti

Доспехи (щиты)

Кираса	Breastplate
Кожаный доспех	Leather Armor
Колечный доспех	Ring mail Armor
Кольчуга	Chain mail
Кольчужная рубаха	Chain shirt
Латы	Plate Armor
Наборный доспех	Splint Armor
Полулаты	Half plate Armor
Проклёпанная кожа	Studded leather
Стёганный доспех	Padded Armor
Чешуйчатый доспех	Seale mai Armor
Шкурный доспех	Hide Armor
Щит	Shield

ОРУЖИЕ

Алебарда	Halberd
Арбалет, лёгкий	Crossbow, light
Арбалет, ручной	Crossbow, hand
Арбалет, тяжёлый	Crossbow, heavy
Боевая кирка	War pick
Боевой молот	Warhammer
Боевой посох	Quarterstaff
Боевой топор	Battleaxe
Булава	Mace
Глефа	Glaive
Двуручный меч	Greatsword
Длинное копьё	Lance
Длинный лук	Longbow
Длинный меч	Longsword
Дротик	Dart
Дубинка	Club
Духовая трубка	Blowgun
Кинжал	Dagger
Кнут	Whip
Копьё	Spear
Короткий лук	Shortbow
Короткий меч	Shortsword
Лёгкий молот	Light hammer
Метательное копьё	Javelin
Молот	Maul
Моргенштерн	Morningstar
Палица	Greatclub
Пика	Pike
Праща	Sling
Рапира	Rapier
Ручной топор	Handaxe
Секира	Greataxe
Серп	Sickle
Сеть	Net
Скимитар	Scimitar
Трезубец	Trident
Цеп	Flail

НИКОГДА ПРЕЖДЕ ИССЛЕДОВАНИЯ НЕ БЫЛИ ТАК ОПАСНЫ

Многоуважаемый знаток Волотамп Гедарм возвращается! Он написал фантастическую диссертацию о некоторых из самых ярких монстров в мирах Dungeons&Dragons. Но сам Мудрец Долины Теней, Эльминстер, не считает, что Воло все подробности изложил правильно. Не пропустите результат объединения Воло и Эльминстера, в котором они поведают непосвященным о существах обычных и редких.

Истории о разных чудовищах, включая гигантов, свежевателей разума, орков, гоблиноидов и их логовах, обязательно вдохновят любого Мастера Подземелий. Игроки также найдут для себя много интересного, например, правила игры несколькими новыми расами, включая ангельских аасимаров и кошачьих табакси. Также в книгу включены параметры множества монстров – некоторые из них появились в игре впервые, а некоторые вернулись из прошлых редакций – готовых появиться в приключениях в роли могучих союзников и ужасных противников.

Для использования с пятой редакцией
*Книги Игрока, Бестиария и
Руководства Мастера.*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

