

Баатезу — сильная, злобная и хорошо организованная раса извергов. В их строгой кастовой системе авторитет определяется не только силой, но и положением. Положение меняется от заслуг на Войне Крови или (что случается намного чаще) от недостатка кадров на более высоких рангах. Если баатезу провернёт дело, которым нанесёт существенный ущерб противнику, в качестве награды его повысят — на самом деле физически трансформируют — до следующего ранга.

Баатезу преследуют две навязчивые цели. Первоочередная из них — уничтожение их древних кровных врагов, танарри. Обе расы рассматривают конфликт не только как войну на полное истребление, но и как борьбу за существование.

Во-вторых, баатезу недавно (по меркам бессмертных) обратили внимание на маленькую, но интересную группу существ: людей. Благодаря проникновению в человеческие миры и продвижению там своих последователей, баатезу получают магическую энергию и, тем самым, силу против танарри. В этом отношении они пытаются подчинить человечество, внушая своим жертвам, что обладают божественными силами.

В отличие от хаотично-злых танарри, баатезу преследуют долгосрочную цель: господство их расы на всех Планах. Они куда охотней способствуют развитию в людях интеллектуальных пороков, таких как гордыня и честолюбие, чем плотских, которыми пользуются танарри.

Баатезу принимают разные обличия, но в основном похожие на горгулий готические, нелепые и неприятные по человеческим меркам. Баатезу делятся на три типа:

Старшие (амнису, корнугон, гелугон, дьявол ямы)

Младшие (абишай, барбазу, эриния, хаматула, осилут)

Низшие (нупперибо, спинагон)

Ранг лемуров (четвёртый тип) настолько низок, что их нельзя оценить даже как «низших» в иерархии баатезу. Баатезу ставят их очень низко по социальному статусу. Однако учёные обычно причисляют их к этому типу для завершенности картины.



Битва: Все баатезу, кроме лемуров, нупперибо и спинагонов, владеют заклинательными способностями: *улучшенная иллюзия, оживить мёртвого, очаровать человека, инфразрение, узнать характер* (постоянно активно), *внушение* и *безошибочный телепорт*.

Баатезу могут призывать своих собратьев, в зависимости от своего ранга. Поскольку они обладают особой формой телепатии, они могут понимать и общаться с любым разумным существом.

Только младшие и низшие баатезу получают урон от обычного немагического оружия. Остальных баатезу можно ранить только магическим или серебряным оружием. Баатезу подвержены следующим видам атак:

Атака

Кислота

Холод

Огонь (драконий, магический)

Электричество (молнии)

Газ (ядовитый и т. д.)

Железное оружие

Магический снаряд

Яд

Серебряное оружие

Урон

Полный

Половинный*

Нет*

Полный

Половинный

Нет**

Полный

Нет

Полный***

* Гелугоны получают половинный урон от огня и невосприимчивы к холоду

** Если не подвержен действию обычного оружия, иначе оно причиняет урон согласно своему типу.

*** Старшие баатезу получают только половинный урон от серебряного оружия.

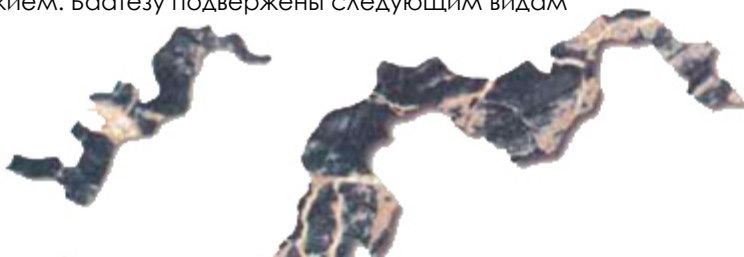
Планарные путешествия: Баатезу могут путешествовать по Баатору, любому из Нижних планов, Внешним Землям и Астральному плану. Однако они не могут попасть на Прайм или Верхние планы, если их специально не вызовут. Низшие и младшие баатезу при условии, что все соответствующие магические знаки будут написаны, а также будет произнесено заклинание врата, принуждаются служить девять дней, без какой-либо возможности урон заклинателю. Старшие баатезу могут так же подчиняться или служить, находясь под контролем, в течение девяти часов.

Повышение: Баатезу, по своим злым и извращённым взглядам на мир, имеют один строго определённый путь к самосовершенствованию. Совершая деяния, способствующие продвижению зла, они получают славу, положение и власть. Например, предприимчивый спинагон в конце длинного и извилистого пути трансформаций может стать абишаем.

Зачастую также баатезу просто «исчезает», после чего его место в цепи инстанций занимает его непосредственный подчинённый. Тайные убийства обычны среди баатезу.

Тёмная Восьмёрка: В Крепости Мальшим на слое Нессус проводятся собрания восьми самых могущественных дьяволов ямы на Бааторе: Фуркаса, Баалзефона, Зимимара, Запана, Зэбоса, Корина, Дагоса и Пирзы. Эти грозные лорды собираются четыре раза в году, чтобы обсудить политику, в том числе стратегию против танарри и повышения более низших баатезу. Привлечь к себе внимание этих восьми могущественных существ — значит обречь себя на уничтожение.

Удивительно то, что эта восьмёрка правителей держит власть уже много лет, по-видимому, защищённая от покушений, так распространённых на высших рангах.





БААТЕЗУ, МЛАДШИЙ – АБИШАЙ

	Чёрный	Зелёный	Красный
Климат/Регион:	Баатор	Баатор	Баатор
Встречаемость	Часто	Часто	Часто
Организация:	Одиночка	Одиночка	Одиночка
Цикл Активности:	Любой	Любой	Любой
Диета:	Плотоядный	Плотоядный	Плотоядный
Сокровища:	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой	Упорядоченно-Злой	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)
Сила Духа:	Средняя (8-10)	Средняя (8-10)	Твёрдая (11-12)
Количество:	2-20	2-8	1
Класс Защиты:	5	3	1
Движение:	9 Ft 12 (C)	9 Ft 12 (C)	9 Ft 12 (C)
Hit Dice:	4+1	5+2	6+3
THACO:	17	15	13
Кол-во атак:	3	3	3
Урон за атаку:	1d4/1d4/1d4+1	1d4/1d4/1d4+1	1d4/1d4/1d4+1
Особые Атаки:	Яд, Прыжок	Яд, Прыжок	Яд, Прыжок
Особые Защиты:	Оружие +1 или лучше для попадания, регенерация	Оружие +1 или лучше для попадания, регенерация	Оружие +1 или лучше для попадания, регенерация
Магическая Сопротивляемость:	30%	30%	30%
Размер:	L (8 футов высотой)	L (7 футов высотой)	M (6 футов высотой)
Опыт:	7,000	8,000	9,000

Абишаи в основном обитают на первом и втором слоях Баатора. Они выглядят как готические статуи, худые рептилии с длинным и цепким хвостом и огромными крыльями. У каждого из трёх типов абишаев свой цвет кожи, в порядке возрастания по положению — чёрный, зелёный или красный. Все они обладают неприятным запахом и скрипучим голосом. Кажется, что воздух нагревается при их появлении.

Битва: В бою абишаи атакуют двумя когтистыми лапами (1d4 ед. урона каждая) и гибким хвостом (1d4 + 1 ед. урона и отравление; заметим, что яд смертелен, если не получится сделать удачный сбросок против яда).

Абишаи могут летать высоко в воздухе и наступать врагов сверху, атакуя их обеими лапами. Они получают +2 к атаке и наносят двойной урон (2d4 ед. каждой лапой).

Вдобавок к способностям всех баатезу, абишаи имеют: *изменить себя*, *господство*, *создать пламя*, *пиротехника* и *паника*. Один раз в день они могут попытаться открыть врата для 2-12 лемуров (60% шанс на успех) или 1-3 абишаев (30% шанс).

Абишаи чувствительны к святой воде (2d4 ед. урона за пузырьёк). Они регенерируют 1 ед. жизни за раунд, если урон не наносится святой водой или освящённым магическим оружием.

Образ жизни: Абишаи алчны и злы. Они развлекаются, издеваясь над теми немногими баатезу, что стоят ниже их по положению. Абишаи искушают смертных, самоуверенных настолько, что отправились путешествовать в Баатор, используя свои способности *изменить себя* и *очаровать человека* для имитации более могущественных баатезу.

Экология: Абишаи составляют огромные злобные армии, которые сражаются против танарри и вторженцев на Баатор. В некоторых случаях красные абишаи могут пройти испытание и удостоиться чести командовать силами лемуров. В случае успеха красный абишаи может быть повышен до следующей формы баатезу.

В качестве своего вклада в разращение смертных абишаи любят надевать могущественной магией неопытных волшебников. Обычно низкоуровневый заклинатель не может контролировать такие чудовищные потоки энергии и, в результате, получает хаос и разрушения.



БААТЕЗУ, СТАРШИЙ – АМНИЗУ

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Редко
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	V, Y
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Исключительный (15-16)
Сила Духа:	Элитная (13-14)
Количество:	1-2
Класс Защиты:	-1
Движение:	6 Ft 15 (C)
Hit Dice:	9
THACO:	11 (смотри ниже)
Кол-во атак:	1
Урон за атаку:	2d4
Особые Атаки:	Энергетический канал, забвение
Особые Защиты:	Оружие +2 и выше, чтобы попасть
Магическая Сопротивляемость:	50%
Размер:	M (4 футов высотой)
Опыт:	11,000

Амнизу обитают преимущественно на Стигии, пятом слое Баатора. Они часто появляются на верхних слоях Баатора для выполнения заданий.

Амнизу ужасны и отвратительны: низкие (4 фута высотой), с вытянутыми лысыми головами, кряжистыми ногами и руками, с большими жёсткими крыльями. У амнизу вздёрнутый нос, большие глаза и презрительно искривлённый рот, усеянный неровными острыми, как бритва, зубами.

Битва: Амнизу — старшие баатецу и как таковые предпочитают оставлять драки мелким сошкам. Их прикосновение, несущее губительную энергию, причиняет 2d4 ед. урона. Она проходит сквозь броню, так что амнизу нужно преодолеть только AC 10, чтобы причинить урон. Магические плюсы брони, щита или защитные предметы, вроде кольца защиты, улучшают AC защищающегося. Магические предметы, которые прибавляют к базовому AC, также защищают от прикосновения.

Из-за близкой связи амнизу со Стиксом их атака действует как мощное заклинание забвение, которое заставляет цель забыть всё, что происходило за день, пока она не спасётся от заклинания.

Вдобавок к магическим способностям, свойственным всем баатецу, амнизу могут использовать следующие заклинательные способности, один раз за раунд: *огненный шар* (3 раза в день) и *заклучение* (один раз в день). Раз в день амнизу может попытаться открыть ворота для 2-20 абишаев (50% на успех) или 1-8 эриний (30%).

Святое слово отбрасывает амнизу обратно на их план, в Стигию.

Образ жизни: Амнизу, как старшие баатецу, наслаждаются своим своего рода благородством. Они следуют правилам только из-за их желания к продвижению и страха перед дьяволами ямы. Чем выше изверг поднимается на Бааторе, тем пристальней Тёмная Восьмёрка следит за ним. Однако, если появляется возможность, амнизу посылают своих подчинённых атаковать всё, что находится под контролем Тёмной Восьмёрки. Возможно, амнизу, при определённых обстоятельствах, сможет напасть даже на дьявола ямы, если посчитает, что сможет ускользнуть от подозрений.

Амнизу охраняют реку Стикс, которая течёт на Баатор через Стигию, также как и через Авернус — слабое место в обороне Баатора. Ради своих извращённых целей, равно как и для защиты Стигии, каждый амнизу командует армией из тысяч абишаев и эриний.

Экология: Амнизу защищают Баатор от вторженцев, благодаря чему они получили силу заклучение. Смертные, которые пришли сюда сражаться со злом, как правило, становятся мясом для амнизу.



БААТЕЗУ, МЛАДШИЙ – БАРБАЗУ

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Частый
Организация:	Военная
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Низкий (5-7)
Сила Духа:	Твёрдая (11-12)
Количество:	20-100
Класс Защиты:	3
Движение:	15
Hit Dice:	6+6
THACO:	13
Кол-во атак:	3 или 1 (оружие)
Урон за атаку:	1d2/1d2/1d8 или 2d6 (оружие)
Особые Атаки:	Глефа, болезнь, боевое безумие
Особые Защиты:	Оружие +1 и выше, чтобы попасть
Магическая Сопrotивляемость:	30%
Размер:	М (6 футов высотой)
Опыт:	6,000

Барбазу — это самые мерзкие солдаты Баатора, которые в огромных количествах служат в элитных ударных частях.

Барбазу — отвратительное гуманоидное существо с длинным хвостом, когтистыми руками и ногами, заостренными ушами и неприглядной вьющейся бородой. Кожа у него влажная и чешуйчатая, как у рептилии. С собой носит устрашающую зазубренную глефу, которая наносит тяжёлые повреждения.

Битва: Барбазу — самые жестокие баатецу — только и ждут повода для атаки. Это делает их нелюдимыми и принуждает к постоянной жесткой дисциплине, но это же и создаёт из них превосходные ударные части. Развернутые в огромных армиях, иногда исчисляющихся в тысячах, барбазу охраняют средние слои Баатора и совершают опустошительные набеги на танарри. Они также стали наиболее распространёнными охранниками личных владений или сокровищниц более могущественных баатецу.

Барбазу атакуют зазубренной глефой (2d6 ед. урона и кровоточащие раны на 2 ед. ур. за раунд, пока рана остается открытой, вплоть до смерти). Раны от глефы накапливаются (2 ед. урона за рану в раунд).

Барбазу могут атаковать лапами (1d2 ед. урона каждой) и змеевидной бородой (1d8 ед. урона). Если обе лапы попали в цель, борода автоматически причиняет максимальные повреждения. Также при ударе бородой есть 25%-ный шанс, что жертва будет поражена болезнью.

Барбазу может использовать следующие заклинательные способности, вдобавок к тем, что доступны всем баатецу: воздействовать на нормальные огни, команда, ужас (по касанию) и создать пламя. Один раз в день барбазу могут также открыть врата для 2-12 абишаев (50% шанс на успех) или от 1 до 6 дополнительных барбазу (35% шанс).

Барбазу склонны впасть в боевое безумие. В сражении, находясь в группе, у барбазу есть 10%

вероятности за раунд во время рукопашной впасть в состояние берсерка. Броски суммируются каждый раунд, так что на второй раунд вероятность составит уже 20%, на третий — 30%, и так далее. Они остаются Берсерками, пока сражение не закончится. В состоянии берсерка барбазу не нужно делать спасброски на мораль. Они атакуют в два раза чаще, с модификатором +2 в бросках на атаку и урон. Их АС, однако, получает штраф +3.

Образ жизни: Барбазу рождены для битвы. Все остальные обитатели Баатора признают их необъятную безжалостность и неценность в сражении. Барбазу бросается в бой и, зачастую, не останавливается, пока он или его противник не умрёт. Возможно, самые горячие и хаотичные из баатецу, они заработали плохую репутацию среди чужеземцев. Хотя барбазу — это младшие баатецу, они никогда не командуют армиями. Они просто слишком хаотичны для того, чтобы руководить. В исключительных случаях барбазу повышают до осилута, но большинство никогда не доживёт до повышения.

Экология: Барбазу составляют армии средних слоёв Баатора и зачастую охраняют старших баатецу. Они сражаются не из преданности или привязанности, но из-за своей неистовой жажды причинять боль и убивать.



БААТЕЗУ, СТАРШИЙ – КОРНУГОН

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Очень редко
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	D, S
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Исключительный (15-16)
Сила Духа:	Элитная (13-14)
Количество:	1-4
Класс Защиты:	-2
Движение:	9, Fl 18 (C)
Hit Dice:	10
THAC0:	11
Кол-во атак:	4 или 1 + оружие
Урон за атаку:	1d4/1d4/1d4+1/1d3 или 1d3 + оружие + 6 (бонус Силы)
Особые Атаки:	Ужас, открыть раны, оглушить
Особые Защиты:	Оружие +2 и выше, чтобы попасть, регенерация
Магическая Сопротивляемость:	50%
Размер:	L (9 футов высотой)
Опыт:	10,000

Корнугоны — это элитные оборонительные войска. Они выглядят устрашающе: 9 футов высотой, всего лишь немного напоминающие человека и покрытые гротескной чешуёй. К их огромным крыльям и извивающемуся цепкому хвосту добавляется ещё устрашающее поведение. В битве они любят использовать шипованный кнут.

Битва: Корнугоны — бесстрашные бойцы, редко отступающие в битве даже против превосходящих сил. Они имеют Силу 18/00 (+6 к урону). Корнугоны атакуют своим хвостом на 1d3 ед. ур., нанося кровоточащие раны, которые отнимают 1 ед. в раунд, пока их не обработают. Вдобавок, они атакуют одной из лап (1d4 ед. урона) и зубами (1d4 + 1 ед. урона) или кнутом с шипами (1d6 ед. урона и спасбросок против парализации, иначе контузия на 1d4 раунда).

Кроме магических способностей, присущих всем баатезу, корнугоны могут использовать заклинательные силы обнаружить магию, ЭСВ (экстрасенсорное восприятие), разряд молнии (3 раза в день), создать пламя, пиротехника и стена огня (один раз в день). Они могут попытаться открыть ворота для 2-12 барбазу (50% шанс, один раз в день), 2-16 абишасев (35% шанс, один раз в день) и дополнительных 1-3 корнугонов (20% шанс, один раз в день).

Все корнугоны излучают ауру ужаса в радиусе 5 футов. Каждый в пределах этой ауры должен сделать спасбросок против палочки, посоха или жезла, иначе он будет бежать в ужасе 1d6 раундов. Корнугоны регенерируют 2 ед. жизни за раунд ру-

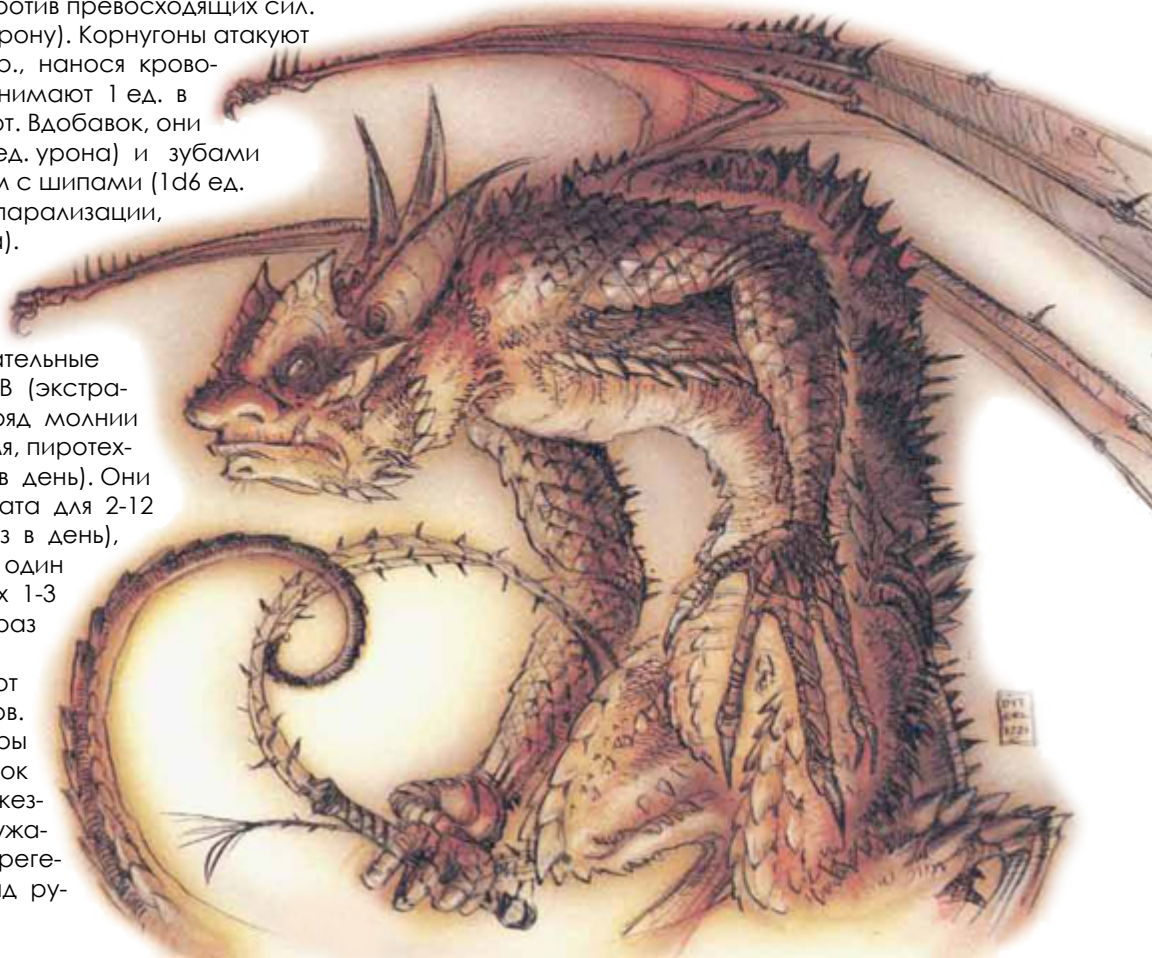
копашной.

Образ жизни: Корнугоны, элитные военные силы Баатора, формируют кошмарные армии, достигающие по численности до 2000. Только дьяволы ямы могут руководить этими страшными боевыми силами в битве. Дьяволы ямы и гелугоны высоко ценят корнугонов как личных телохранителей и пытаются заполучить их в качестве личных слуг. Тёмная Восьмёрка имеет 106 корнугонов в своей свите.

Экология: Корнугоны — старшие баатезу и как таковые наслаждаются определённым престижем. Из всех баатезу, корнугоны и хаматулы продвигаются наиболее быстро.

Обладая несколькими успешными кампаниями на счету, героические корнугоны получают повышение на верхний слой Баатора, где они командуют огромными и ужасными легионами баатезу. Отсюда они подвигами добиваются повышения до гелугонов, безжалостных обитателей ледяного слоя Кании.

Несмотря на их могущество и коварство, корнугоны предают намного реже, чем все остальные баатезу, соответствуя своей милитаристской натуре. Их верность делает их необыкновенно ценными. Говорят, что 106 корнугонов, охраняющие Тёмную Восьмёрку, полны преданности и решимости отдать свои жизни ради спасения совета — поведение, неслыханное для Баатора. Чем оно вызвано — преданностью или страхом перед дьяволами ямы — неизвестно, но за всю историю Тёмной Восьмёрки сражи-корнугоны никогда не проявляли вероломного поведения.



БААТЕЗУ, МЛАДШИЙ – ЭРИНИЯ

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Нечасто
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	V, Y
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Высокий (13-14)
Сила Духа:	Твёрдая (11-12)
Количество:	1
Класс Защиты:	2
Движение:	12, Fl 21 (C)
Hit Dice:	6+6
THACO:	13
Кол-во атак:	1
Урон за атаку:	Зависит от оружия
Особые Атаки:	Очаровать, ужас, запутывающая верёвка
Особые Защиты:	Оружие +1 и выше, чтобы попасть
Магическая Сопротивляемость:	30%
Размер:	M (6 футов высотой)
Опыт:	7,000

Эринии, самые необычные из баатецу, кажутся не отвратительными или ужасными, а соблазнительными: соответствующая характеристика, учитывая их род занятий. Эринии — женщины, но могут появляться в облике смертных мужчин или женщин любой расы и всегда наиболее совершенного экземпляра. Они не могут, однако, походить на смертных из-за своих огромных покрытых перьями крыльев, отмечающих их как жителей Баатора.

Эринии могут общаться посредством телепатии, но предпочитают обычный разговор при заманивании смертных. Они могут разговаривать на любом известном языке.

Битва: Эринии больше предпочитают использовать силы, чем драться физически, но они могут со сноровкой пользоваться любым оружием. Эриния может вызвать ужас у любого существа, которое на неё посмотрит. Жертва должна сделать успешный спасбросок против палочки, посоха или жезла, чтобы не бежать в панике 1d6 раундов. Эринии носят запутывающую верёвку, которую они используют в битве или для связывания ничего не подозревающих жертв.

Эринии обладают могущественной способностью очаровать персону, которая работает против любой цели эриний на расстоянии 60 футов, даже если жертва не будет оглядываться. Жертва должна немедленно спастись против заклинания, при условиях как если бы её текущий уровень уменьшился бы вдвое. Например, воин 8-го уровня должен сделать спасбросок, считая, что его уровень 4-тый. Провал означает, что жертва станет полностью преданной эринии и будет делать всё, чтобы защитить и удовлетворить её, даже когда это означает смерть жертвы или того, кого она любит. К счастью для смертных созданий, эринии могут одновременно очаровывать только одну персону. Эффект очарования длится, пока эриния не отпустит жертву или не умрёт.

Вдобавок к тому, что свойственно всем баатецу, эринии могут использовать заклинательные способности

обнаружить невидимость, невидимость, определить местонахождение объекта, изменить себя и создать пламя. Один раз в день она может открыть врата по выбору для 1-8 спинагонов (50% шанс) или 1-4 барбазу (35% шанс).

Образ жизни: Коварные и злые, одинокие эринии имеют особую обязанность среди баатецу, заключающуюся в заманивании смертных. Даже несмотря на то, что эринии — младшие баатецу, они отчитываются непосредственно перед Тёмной Восьмёркой, минуя обычную цепь инстанций.

Только 500 эриний существует одновременно. Младших баатецу повышают, чтобы пополнить это число.

Как искусительницы, эринии могут делать то, что не может совершить ни один баатецу, даже дьявол ямы: посещать Первичный Материальный План без вызова. Они пытаются с помощью своей силы очаровать персону и привлекательной внешностью заманить смертных к себе в Баатор. Они не могут ничего и никого провести с собой, когда отправляются на Первичный Материальный План, а назад могут привести только одного человека, при возвращении. Они не могут принести назад неорганическую материю, то есть жертвы попадают на Баатор без личного имущества.

Смертные, пойманные таким образом, обречены на смерть в бесчеловечных равнинах Баатора, если не смогут спастись собственными силами. Смертные, умирающие такой смертью, становятся лемурами и навеки остаются служить в качестве солдат Баатора. Из-за их умения соблазнять и приводить к гибели смертных, большинство баатецу уважает эриний.

Экология: В отличие от остальных баатецу, эринии зачастую даже отказываются от повышения в пользу своего положения. Многие не желают расставаться с особым статусом и возвращаться к обычным рангам Баатора.



БААТЕЗУ, СТАРШИЙ – ГЕЛУГОН

Климат/Регион:	Баатор (Кания)
Встречаемость	Редко
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	V, Y
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Гениальный (17-18)
Сила Духа:	Воитель (15-16)
Количество:	1-8
Класс Защиты:	-3
Движение:	15
Hit Dice:	11
THAC0:	9
Кол-во атак:	4
Урон за атаку:	1d4+4/1d4+4/2d4+4/3d4+4
Особые Атаки:	Заморозить хвостом, ужас
Особые Защиты:	Оружие +2 и выше, чтобы попасть, регенерация
Магическая Сопротивляемость:	50%
Размер:	H (12 футов высотой)
Опыт:	19,000

Гелугоны — это ужасные баатезу, живущие в ледяной Кании. Они выглядят чуждо, с 12-футовыми насекомоподобными телами, когтистыми руками и ногами и острыми жвалами во рту. Из их голов выпирают многофасеточные глаза. Гелугон имеет длинный толстый хвост, покрытый острыми, как бритва, шипами.

Битва: Гелугоны чрезвычайно сильны с Силой 18/76 (+4 к урону). Они атакуют четыре раза за раунд двумя лапами (1d4 ед. урона каждая), жвалами (2d4 ед.) и хвостом (3d4 и парализация) вместо оружия. Их хвост излучает холод подобный ветрам самой Кании; жертва должна сделать успешный спасбросок против парализации, чтобы не онеметь полностью от пронзительного холода на 1d6 раундов. Гелугоны могут направлять каждую из своих четырёх атак по разным противникам.

Каждый четвёртый гелугон носит длинное копьё (2d6 ед. урона + бонус Силы). Тот, кого ударили таким копьём, должен сделать спасбросок против парализации или онеметь от холода (замедлиться на 2d4 раунда).

В добавок к умениям, свойственным для всех баатезу, гелугоны имеют следующие заклинательные способности: определить невидимость (всегда активно), определить магию, полёт, изменить себя и стена льда. Один раз в день они могут призвать от 2 до 12 барбазу (50% шанс), от 2 до 8 осилутов (35%) и от 1 до 2 гелугонов (20%). Поскольку гелугоны охраняют парадный вход на нижний слой Баатора, существует 25%-й шанс, что дьявол ямы придёт к ним на помощь, если гелугоны начнут проигрывать.

Гелугоны превосходно видят в полной темноте и регенерируют 2 ед. жизни за раунд. Они излучают ужас в радиусе 10-ти футов (спасбросок против палочки, посоха или жезла, иначе бежать в панике 1d6 раундов рукопашной).

Образ жизни: Уступая по силе и положению только дьяволам ямы, гелугоны являются охранниками Кании,

холодного восьмого слоя Баатора. Поскольку Кания — единственный слой, соседствующий с сердцем Баатора, дьяволы ямы возлагают большие надежды на гелугонов.

Гелугоны — единственные баатезу, обитающие на Кании. Хотя другие разновидности баатезу иногда заходят в это холодное место, они не любят его и предпочитают более тёплые слои. Гелугоны уникальны в обществе баатезу тем, что они и служат и командуют в армиях слоя. Неизвестно, как они выбирают своих командиров.

Единственный портал в крепость Мальшим на Нессусе, нижнем слое Баатора, лежит на дне глубокой ямы в Кании и постоянно охраняется 9999 гелугонами.

Экология: Абсолютно противоестественные существа, гелугоны могут быть созданы только повышением с нижних позиций.

Когда гелугоны исправно отслужат, они могут быть повышены до дьяволов ямы. Это повышение даётся с трудом: во-первых, гелугоны должны безупречно служить 777 лет. Любое пятнышко на их репутации обнуляет послужной список. Но 777 лет безупречной службы — это ещё цветочки. Если гелугон собирается стать дьяволом ямы, он помещается в Яму Пламени, где пребывает в мучениях 1001 день. После почти трёх лет ужасной, болезненной пытки бывший гелугон становится дьяволом ямы.



БААТЕЗУ, МЛАДШИЙ – ХАМАТУЛА

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость:	Нечасто
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект:	Высокий (13-14)
Сила Духа:	Бесстрашный (19-20)
Количество:	1 или 3-12
Класс Защиты:	1
Движение:	12
Hit Dice:	7
THAC0:	13
Кол-во атак:	3
Урон за атаку:	2d4/2d4/3d4
Особые Атаки:	Ужас, захват
Особые Защиты:	Оружие +1 и выше, чтобы попасть
Магическая Сопротивляемость:	30%
Размер:	М (7 футов высотой)
Опыт:	6,000

Хаматулы — это одинокие стражи третьего и четвертого слоёв Баатора. Это большие гуманоиды, покрытые от головы до пят острыми шипами вплоть до длинного мясистого хвоста. Каждый хаматула обычно имеет длинные когти на руках и узкие глазки, которые бегают и мечутся из стороны в сторону, придавая существу нервный вид.

Битва: Хаматулы — это охранники и патрульные войска. Они прекрасные стражи и никогда не подводят.

Хаматулы редко используют оружие в битве, предпочитая использовать две граблевидные лапы (2d4 ед. урона каждая) и кусать (3d4 ед. урона). Если хаматула попал в битве обоими лапами, он может ухватить свою жертву, пронзая его своими жуткими шипами (2d4 ед. урона, не требуется бросков на атаку). Жертва теперь проколота и получает 2d4 ед. урона за раунд, вплоть до освобождения. (Хаматула, который получит 15 ед. урона за один раунд, освободит жертву в конце этого раунда.) Жертва, которая имеет от 16 и больше Силы, вырывается на свободу при удачном броске на Силу.

Вдобавок к неотъемлемым способностям всех баатезу хаматула имеет следующие заклинательные способности: воздействовать на нормальные огни, удержать персону, создать пламя и пиротехника. Один раз в день они могут также открыть врата для 2-12 абишаев (50%-й шанс) или от 1 до 4 хаматул (35% шанс).

Хаматула излучает ужас на противника при первой атаке. Защищающийся должен сделать спасбросок против палочки, посоха или жезла, чтобы не бежать в панике 1d6 раундов.

Образ жизни: Хаматулы рьяно патрулируют третий и четвертый слои Баатора, ища вторженцев, зная, что повышение и карьерный рост зависят от их успехов.

Относительно одинокие, хаматулы путешествуют группами только тогда, когда так им приказывают

свыше. Их могут собирать в небольшие команды, чтобы расследовать слухи о вторжении.

На Флегетосе, четвертом слое Баатора, в кристальном замке живёт дьявол ямы Газра. Хаматулы бросают захваченных вторженцев в камеры под замком для пыток. Газра присматривает за первыми четырьмя слоями Баатора с 5000-ной армией хаматул. Двенадцать хаматул с максимальными очками здоровья охраняют его всё время. Верная служба своему лорду — быстрейший способ поднять статус.

Экология: В отличие от других баатезу, хаматулы не могут путешествовать от слоя к слою на Бааторе или по другим Нижним планам. Учёные считают, что это гарантия того, что существа не уйдут от своих обязанностей.

Хаматулы вдвойне уникальны среди баатезу, поскольку только они производят используемый побочный продукт. Железы за их ушами создают мощный галлюциноген, который «собирается» высшими баатезу и используется для пыток и допросов пленников. Несколько смелых (или богатых) учёных приобрели образцы этих выделений, хотя их недостаточно, чтобы провести какие-либо вразумительные эксперименты. Они верят, что большие дозы этих выделений смогли бы дать чрезвычайно мощное зелье иллюзий.



БААТЕЗУ – ЛЕМУР

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Часто
Организация:	Орда
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Полу (2-4)
Сила Духа:	Смотри ниже
Количество:	10-100
Класс Защиты:	7
Движение:	3
Hit Dice:	2
THACO:	19
Кол-во атак:	1
Урон за атаку:	1-3
Особые Атаки:	Боевой манёвр
Особые Защиты:	Регенерация
Магическая Сопrotивляемость:	Нет
Размер:	М (5 футов высотой)
Опыт:	120



Нижайшие обитатели Баатора, лемуры - это нелепые, уродливые комки расплавленного мяса, с неясно выраженными человеческими торсом и головой. Их лица одинаково неузнаваемы, с извращенными растекшимися чертами, навечно застывшими в выражении ужасной тоски. Иногда лемуры проявляют некоторые слабые признаки их смертной жизни: черты лица, дерганые движения или маленькие клочки одежды. Однако эти фрагменты их прошлых жизней становятся всё менее и менее заметными по мере того, как лемуры влекут своё жалкое, мучительное существование наислабейших баатецу на Бааторе. Лемуры не имеют сознания и средств общения.

Битва: В отсутствии каких-либо других приказов, лемуры неустанно атакуют всё, за исключением других баатецу, не обращая внимания на опасность. Они никогда не делают бросков на мораль.

В битве они бьют руками на 1d3 повреждений. Их главная сила — в числе. Лемуры атакуют массами, волна за волной, пока они не сметут более сильного оппонента или не будут уничтожены.

Лемуры не имеют разума как такового, так что они иммунны к любым заклинаниям, воздействующим на сознание, таким как очаровать человека и иллюзии. Они, однако, не имеют заклинательных способностей, присутствующих всем остальным баатецу.

Лемуры регенерируют 1 ед. жизни за раунд. Любая часть лемура, даже их сожженные останки, регенерируют, пока существо опять не станет единым целым. Есть только один способ уничтожить этих баатецу навсегда: святая вода, святой меч или другой святой предмет.

В безнадёжных битвах, где успех более важен, чем большие потери, лидеры баатецу проводят зловещий боевой манёвр, клин из 1000 или более лемулов. По команде свыше лемуры начинают марш, медленно, бессмысленно выполняя своё предназначение. По мере наступления лемуры неизменно сокращаются в числе. Они атакуют с бонусом +2 к броскам на атаку. В конце

концов, абсолютным большинством лемуры побеждают, но они, как правило, несут от 70% до 90% потерь.

Образ жизни: Лемуры — жалкие существа, вечно мучимые другими баатецу. Их существование уныло и ничтожно.

Они бродят по первым двум слоям Баатора огромными полчищами, избегая других баатецу и безжалостно атакуя вторженцев. Ученые полагают, что на Бааторе бесконечное число лемулов.

Экология: Иногда выбирается лемур, чтобы стать спинагоном, низшим баатецу. Это происходит случайно и не основывается на заслугах, хотя временами, по желанию задействованных баатецу, более чем один лемур выбирается для повышения. Безмозглых лемулов стравливают друг против друга в жестокой драке до смерти. Победители этих драк либо повышаются до спинагонов, либо уничтожаются, в зависимости от зрелищности боя. Также лемулов иногда трансформируют в духов или призраков. Остальные баатецу считают лемулов недостойными внимания.

БААТЕЗУ, НИЗШИЙ – НУППЕРИБО

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Часто
Организация:	Армия
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Нет
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Нет (0)
Сила Духа:	Смотри ниже
Количество:	1-100
Класс Защиты:	9
Движение:	6
Hit Dice:	1
THACO:	19
Кол-во атак:	2 или 1 (оружие)
Урон за атаку:	1d2/1d2 или зависит от оружия
Особые Атаки:	Нет
Особые Защиты:	Регенерация
Магическая Сопrotивляемость:	Нет
Размер:	М (5 футов высотой)
Опыт:	120

Нупперибо — это баатезу-просители, стоящие немного выше, чем лемуры. Это низкие жалкие создания, которых используют в сражениях, пытках и в качестве пищи все баатезу от дьяволов ямы и ниже.

Нупперибо по виду больше похожи на лемуrow, но ещё слабее оформлены, чем эти существа. Нупперибо — аморфные, неясные гуманоидные чудища без видимых черт. Они имеют придатки, которые можно истолковать в качестве рук и головы.

Нупперибо слепы, глухи и немы.

Битва: Нупперибо, подобно лемурам, атакуют всех не-баатезу, встречаемых на Бааторе, пренебрегая собственной безопасностью. Они никогда не проваливают мораль и сражаются, пока их не уничтожат.

Нупперибо атакуют двумя лапами (1d2 ед. урона каждая). Когда они сформированы в армии, то получают оружие, хотя это редко бывает что-то лучше дубины. В любом случае они атакуют соответственно типу оружия.

Они регенерируют 1 ед. жизни за раунд на Бааторе или любом другом Нижнем плане. Любая часть нупперибо, даже их сожженные останки, регенерирует. Только святая вода, святой меч или другое заговорённое оружие уничтожит его навсегда.

Безмозглые нупперибо иммунны для всех заклинаний, воздействующих на сознание, таких как очаровать персону или иллюзия. Из специальных сил, присущих всем баатезу, нупперибо могут использовать только вызвать ужас, и то только под приказом, и когда хотя бы 10 нупперибо атакуют одну и ту же жертву.

Образ жизни: Нупперибо сотнями тысяч существуют на первом и втором слоях Баатора. Они перерождаются из упорядоченно-злых существ, недостаточно злых, чтобы стать лемурами. Нупперибо охотно подчиняются всем командам свыше, чтобы уменьшить свои страдания, и поэтому считаются стоящими на несколько высшей ступени, чем лемуры, — они считаются низшими баатезу.

Существует, однако, уникальная и любопытная зависимость между лемурами и нупперибо. Нупперибо немного выше по положению, чем лемуры, но они никогда не станут более высшей формой баатезу без первоначального понижения до статуса лемура. Без сомнений, какая-то более крупная сила Баатора установила такой путь развития в угоду каким-нибудь своим дьявольским целям.

Нупперибо в основном используется как торговая единица с юголотами в обмен на их корыстные услуги. Подобно баатезу, юголоты обращаются с нупперибо ужасно и, в конечном счёте, их уничтожают.

Экология: Нупперибо не имеют разума, но чувствуют ментальные команды от более сильных баатезу и никогда не слушаются этих команд.

Когда нупперибо уничтожается, он перерождается в другого нупперибо. Однако есть 1%-й шанс, что он станет лемуром. Хотя это означает понижение в положении (однако незначительное), это также означает шанс стать спинагоном в будущем.

Потерянные в Бааторе или проданные юголотам, нупперибо обречены на жалкое существование.

Нижние планарные существа считают их ничтожными.



БААТЕЗУ, МЛАДШИЙ – ОСИЛУТ

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Часто
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Выше среднего (11-12)
Сила Духа:	Твёрдая (11-12)
Количество:	2-8
Класс Защиты:	3
Движение:	12
Hit Dice:	5
THACO:	15
Кол-во атак:	4
Урон за атаку:	1d4/1d4/1d8/3d4
Особые Атаки:	Ужас, яд
Особые Защиты:	Оружие +1 и выше, чтобы попасть
Магическая Сопrotивляемость:	30%
Размер:	L (9 футов высотой)
Опыт:	7,000

«Полицейские офицеры» Баатора, осилуты, ужасны: костлявые и мерзкие, почти что высушенный человеческий силуэт со зловещим человеческим черепом, покрытым болезненно сухой крепко натянутой кожей. Осилуты имеют большой скорпионий хвост и отвратительный запах гниения и разложения.

Битва: Грозные противники, осилуты атакуют безжалостно, движимые ненавистью и яростью. Они атакуют двумя лапами (1d4 ед. урона каждая) и укусом (1d8 ед. урона). Осилуты также атакуют своим хвостом, который наносит 3d4 ед. урона и заражает ядом. Жертва должна сделать спасбросок против яда со штрафом -3. Провал означает, что жертва теряет 1d4 ед. Силы на 1d10 раундов.

Вдобавок к заклинательным способностям, свойственным всем баатецу, осилуты имеют: полёт, улучшенная призрачная сила, невидимость и стена льда. Осилуты могут также распространять ужас в радиусе 5-ти футов. Защитники должны сделать спасбросок против палочки, посоха или жезла, иначе бежать в панике 1d6 раундов. Один раз в день они могут также открыть ворота либо для 1-100 нупперибо (50% шанс), либо для 1-2 осилутов (35% шанс). Осилуты могут прекрасно видеть в полной темноте.

Образ жизни: Осилуты — единственные баатецу, имеющие власть над баатецу более высоких рангов. Они бродят по слоям и следят за действиями других баатецу, удостоверившись, что они поступают надлежащим образом. Осилуты могут отправить преступников в Яму Пламени на 101 день мучений. После пытки провинившиеся баатецу возвращаются на своё место. Осилуты имеют эту власть над всеми остальными баатецу, кроме дьяволов ямы, которые выше этого порядка.

Но с властью приходит и опасность. Любого баатецу, который имеет возможность уничтожить осилута, не будучи обнаруженным, обычно делает это. Однако пойманный на таком занятии преступник немедленно понижается до статуса меченого лемура. Эти меченые



лемуры никогда не повысятся в ранге и особенно презираются всеми баатецу.

Поскольку осилуты обязаны дисциплинировать остальных баатецу, они предположительно должны быть абсолютно верными, никогда не отступать от своей цели или идти против природы баатецу. Осилуты, в основном, подходят под это правило, хотя история знает несколько исключений.

Кольцо Кантрума: Один раз в столетие 100 осилутов встречаются с Тёмной Восьмёркой, чтобы повысить гелугонов до статуса дьяволов ямы. Собрание называется в честь дьявола ямы Кантрума, основателя Тёмной Восьмёрки. 100 осилутов собираются в кольцо вокруг дьяволов ямы и предоставляют информацию о повышаемых гелугонах, включая основные походы и их соответствие природе Баатора. Все 100 осилутов обладают одним из девяти решающих голосов при голосовании в Кольце.

Экология: Осилуты как таковые проживают столетие перед повышением до следующего ранга. После каждого Кольца Кантрума все 1000 осилутов повышаются до ранга хаматул. Одновременно формируются 1000 новых осилутов. Несмотря на гарантированное повышение, осилуты ещё имеют стимул превышать существующие стандарты. Осилуты, отслужившие с отличием, становятся амнису, а не хаматулами. Это досрочное повышение случается редко, но очень хорошо служит дьяволам ямы против самоуспокоения в рядах осилутов.

БААТЕЗУ, СТАРШИЙ – ДЬЯВОЛ ЯМЫ

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Очень редко
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	G, W
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	Гениальный (17-18)
Сила Духа:	Бесстрашный (19-20)
Количество:	1-4
Класс Защиты:	-5
Движение:	15, Fl 24 (C)
Hit Dice:	13
THAC0:	7
Кол-во атак:	6
Урон за атаку:	1d4/1d4/1d6/1d6/2d6/2d4 или зависит от оружия + 6 (бонус Силы)
Особые Атаки:	Ужас, яд, обвить хвостом
Особые Защиты:	Оружие +3 и выше, чтобы попасть, регенерация
Магическая Сопrotивляемость:	50%
Размер:	L (12 футов высотой)
Опыт:	21,000

Самые ужасные баатецу, дьяволы ямы — это гигантские крылатые гуманоиды, горгульевидной внешности с огромными перепончатыми крыльями, которые могут оборачиваться вокруг их тела для защиты, с большими клыками, с которых капает отвратительная зелёная жидкость, и массивными красными чешуйчатыми телами, которые раздражаются пламенем, когда они разгневаны или возбуждены.

Битва: Нет более ужасного баатецу в битве, чем дьявол ямы. Дьявол ямы использует свою 18/00 Силу (+6 поправка к урону), чтобы атаковать шесть раз за раунд, разделяя свои атаки среди шести разных противников, если необходимо. Они могут атаковать двумя тяжёлыми чешуйчатыми крыльями (1d4 ед. урона каждое), мощными лапами (1d6 ед.) и зубами (2d6 ед. и яд; спасбросок против яда или смерть через 1d4 раунда). Укус также заражает жертву болезнью, независимо от того, спаслась ли она от яда или нет.

Дьяволы ямы могут также атаковать своим хвостом каждый раунд (2d4 ед. урона). Кроме того, хвост может зажать жертву и сжиматься, нанося 2d4 ед. урона за раунд, пока жертва не сделает удачный спасбросок на Силу, чтобы освободиться. Дьяволы ямы также используют усеянные шипами дубинки, которые наносят 1d6+1 ед. урона; они заменяют одну из атак лапой.

Вдобавок к магическим способностям, присущим всем баатецу, дьяволы ямы могут использовать одну из следующих заклинательных способностей за один раунд: определить магию, определить невидимость, огненный шар, удержать человека, улучшенная невидимость, изменить себя, создать пламя, пиротехника и стена огня. Один раз в год дьяволы ямы могут накладывать заклинание желание. Один раз в раунд они могут автоматически открыть ворота для двух младших баатецу или одного старшего. Один раз в день дьявол ямы может использовать руну боли; жертва должна сделать спасбросок против палочки, посоха или жезла, иначе получает штраф -4 ко всем атакам и -2 к ловкости на 2d10 раундов.

Дьяволы ямы регенерируют 2 ед. жизни в раунд. Они излучают сильную ауру ужаса в радиусе 20 футов спасбро-



сок против палочки, посоха или жезла со штрафом -3, иначе бежать в панике 1d10 раундов).

Образ жизни: Дьяволы ямы — это владыки Баатора, баатецу с высочайшей властью и положением. Дьяволов ямы можно найти на всём Бааторе, но очень редко на верхних слоях и на убийственно холодной Кании, восьмом слое. Дьяволы ямы очень редки на Авернусе, Дисе и Минауресе. Их редко встретишь на Флегетосе, Стигии, Малболге и Младомини. В ужасном царстве Нессуса дьяволы ямы встречаются много чаще.

Где бы они ни были, дьяволы ямы обладают чудовищной властью. Они ведут легионы укомплектованных армий в бой против танарри. Эти огромные силы ужасают с первого взгляда, и любой чужеземец на Нижних планах с меньше чем 10 кубиками здоровья, увидевший их, бежит в панике от 1 до 3 дней. Тот, у кого 10 или больше кубиков здоровья, должен сделать спасбросок против палочки, посоха или жезла — иначе бежать в панике 1d12 ходов.

Ходят слухи, что дьяволы ямы — не самые могущественные существа на Бааторе, а сами слуги неких великих сил. Если на Бааторе существуют более сильные существа, то они достаточно могущественны, чтобы скрыть своё присутствие от простых смертных учёных.

Экология: Дьяволы ямы рождаются из могущественных гелугонов восьмого слоя Баатора. Когда гелугонов признают достойными, их перебрасывают в Яму Пламени на 1001 день. Они выходят дьяволами ямы.

БААТЕЗУ, НИЗШИЙ – СПИНАГОН

Климат/Регион:	Баатор
Встречаемость	Часто
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядный
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Упорядоченно-Злой
Интеллект	От среднего до выше среднего (8-12)
Сила Духа:	Средняя (8-10)
Количество:	1 или 1-3
Класс Защиты:	4
Движение:	6, Fl 18(C)
Hit Dice:	3+3
THACO:	17
Кол-во атак:	3
Урон за атаку:	1d4/1d4/от оружия
Особые Атаки:	Выбросить шипы
Особые Защиты:	Смотри ниже
Магическая Сопrotивляемость:	15%
Размер:	S (3 футов высотой)
Опыт:	3,000

Спинагоны — маленькие баатецу, выглядящие, как горгульи, — низкие гуманоиды с крыльями и заострённым хвостом. Они носят маленькие боевые вилы или другое неприятное оружие. Спинагоны имеют длинные бритвенно-острые когти на своих ногах.

Битва: Спинагоны избегают сражений, предпочитают убегать и оповещать других баатецу. Однако у них есть небольшие военные вилы (соответствует метательному копьё, 1d6 ед. урона). В полёте спинагоны могут также царапать когтями своих ног (1d4 ед. урона за штуку).

Маленькие шипы и иглы растут из тела спинагона. В битве спинагон может выстреливать 12-ю такими шипами как пулями во время полёта. Шипы воспламеняются при запуске, и огонь передаётся любым огнеопасным материалам при контакте. В отношении дальности и повреждений, эти шипы эквивалентны дротикам. Спинагон может кидаться на цель, повреждая её 1d4 шипами (1d3 ед. урона каждый); они автоматически попадают и не растрачиваются, но спинагон в этот раунд уже не может атаковать по-другому.

Хотя они не имеют заклинательных умений, свойственных другим баатецу, они могут использовать следующие способности: воздействовать на нормальные огни, изменить себя, команда, создать пламя, паника и вонючее облако. Один раз в день они могут попытаться открыть врата для 1-3 дополнительных спинагонов (35% на успех).

Образ жизни: Спинагоны обычны для всех слоёв Баатора, и слои от третьего до седьмого просто кишат ими. Они служат как посланники и лакеи для более могущественных баатецу, к которым принадлежат почти все остальные. Спинагоны — верные гонцы и редко могут не донести письмо или забыть послание. Однако многие баатецу презирают их как слабых и плохо снаряжённых для битвы.

Косвенно, спинагоны действуют как разведчики Баатора. Поскольку спинагоны имеют огромное количество сообщений для доставки и поручений для выпол-



нения, они путешествуют по всему плану. Если эти жалкие, трусливые создания обнаружат вторженца, они улетают от него, чтобы сообщить более сильным баатецу. Они не нападают и не вступают в бой, если их не загонят в угол, и не будет другого выхода. Спинагоны могут даже выдать своё сообщение, чтобы избежать битвы.

Спинагоны пасут лемуров и нупперибо и стоняют их в огромные армии для более могущественных баатецу. Старшие баатецу, которым нужно сформировать свою армию быстро для предстоящей битвы, относятся к спинагонам с уважением.

Экология: Спинагоны хотя и занимают низкое положение, быстро зарабатывают повышение сбором армий для старших баатецу. Часто менее влиятельные баатецу получают свои армии последними, в то время как более важные баатецу — незамедлительно. Из-за этого спинагоны подвергаются угрозам и издевательствам со стороны среднеуровневых баатецу, разочарованных их работой.

Баатор — странное место, управляемое развращённым порядком, который одновременно поощряет и упорядоченность, и предательство. Но ещё загадочнее — процесс повышения спинагона. Когда спинагона повышают, те, кому он служил, решают, насколько его повысить. Следовательно, если спинагон верно служил гелугону, его могут повысить вплоть до амнису. Рассказывают о дьяволе ямы Грете, который повысил спинагона до хаматулы.