

Руководство Кампании Забывших Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4
Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

УГРОЗЫ

Торил всегда был опасен, и стал еще опаснее после перемен последнего столетия. Монстры охотятся в его пределах, в неприрученных или в цивилизованных, утаскивая неосторожных и угрожая жизням тех, кто знает о них. Некоторых из этих существ самих по себе достаточно для удовлетворения тех, кто стремится встать лицом к лицу с опасностью или уничтожить зло. Но опасность в этом мире принимает множество форм.

Многие из разумных существ со всего Торила питают лишь ненависть к доброму люду. Гоблины и еще более зверские гуманоиды охотятся и порабащают беззащитных. Дроу плетут жестокие сети глубоко в земле, надеясь связать всех в хомуте Лолс. Шейды Нетерила считают мир своими законными владениями, но им придется бороться за правление со змеиными саррукхами и их потомством - юань-ти. Планарная злобность сочится в мир: демонические вторжения, дьявольские заговоры и дикость стихий. Сзасс Тэм все еще правит в заполненном призраками Тэе и стремится ко всемогуществу - потенциально ценой всех остальных.

Существа, организации и злодеи, представленные в этой главе, помогут Вам создать игру, скроенную согласно вашим предпочтениям.

ЦЕРКОВЬ БЭЙНА (CHURCH OF BANE)

Черный Лорд консолидировал свою силу в течение Чумы Заклинаний. Его церковь, хорошо отточенное оружие завоевания и тирании, стала намного опаснее. Бэйн хочет поработить под своей властью всех существ, и его организация зачастую ради этого действует открыто.

Знания о Церкви Бэйна

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Фзоул Чембрил погиб, защищая Жентил Кип от шейдов Нетерила. Несмотря на его неудачу, Бэйн после этого взял Фзоула в качестве экзарха. Начиная с этого времени последователи Фзоула

NPC-МЕЧЕМАГИ

Вы можете применить класс мечемага из *Руководства Игрока Забытых Царств* в качестве шаблона для NPC, используя процесс применения шаблонов класса, описанный на странице 182 *Руководства Ведущего*. Мечемаг - элитный солдат со следующими способностями и характеристиками.

Источник силы: Арканый

Защиты +2 Воля

Спасброски +2

Очки действия 1

Очки жизни +8 на уровень + показатель Телосложения

Мастерство оружия Простое рукопашное, военные легкие клинки, военные тяжелые клинки, простое дальнобойное

Мастерство доспехов Ткань, кожа

Тренируемые навыки Аркана плюс еще один навык из списка класса мечемага: Атлетика (Сила), Дипломатия (Харизма), Выносливость (Телосложение), История (Интеллект), Понимание (Мудрость) и Запугивание (Харизма)

Классовые черты Мечесвязь, эгида мечемага

Принадлежности Любые легкие или тяжелые клинки

сосредоточились на поддержании влияния Бэйна в регионе Лунного Моря. Под руководством Фзоула они работают против Нетерила.

Религия DC 15: Бэйн был поколеблен, когда шейды снесли Жентил Кип и Цитадель Ворона, переломив спинной хребет Жентарима. Но потерянное в тот раз он вернул с избытком. Мало того, что он подмял под свою власть божества гоблинов, но он также получил через Аббатора поклонение злых дварфов. Сорвав желание Шар занять сферу мести, Бэйн защитил и поработил Хоара. Он продвинул свои силы, взяв в супруги Ловиатар и объединив две веры. Даже великая Тиамат теперь служит Бэйну.

Организация

Бэйн ожидает, что его последователи будут поддерживать порядок. У всех в его церкви есть свое место и путь наверх, так что необычные действия обнаружить намного проще.

Штаб: Дом Черного Лорда, Мулмастера, регион Лунного Моря (страница 150).

Иерархия: Авторитарная религия Бэйна поддерживает строгую командную цепочку. Его храмы похожи столь же на крепости, сколь на дома для поклонения, и у каждого есть единственный лидер, обычно - мощный священник, известный как наставник. Наставники отвечают перед высокими наставниками, по одному в каждой стране, а они в свою очередь отвечают перед великим наставником, Избранным Тираном Бэйна, в Мулмастере.

Члены: Церковь Бэйна разыскивает тех, у кого есть сила, и ведет их на путь Черного Лорда, предлагая дары и показывая ценность власти. Из способных индивидуумов с меньшим влиянием тоже получают ценных агентов или священников. Более всего ценятся те, кто отвернулся от добра ради служения Бэйну. Мерзкие обряды инициирования и внимательный присмотр гарантируют лояльность таких приверженцев.

Фзоул Чембрил

Фзоул Чембрил некогда был Избранным Тираном Бэйна, командующим Жентаримом (страница 282) и самым пугающим индивидуумом региона Лунного Моря. После смерти он все еще велик, поднявшись для службы Бэйну в качестве экзарха. Теперь у него много новых последователей, и часть Жентарима все еще следует его словам. Его задача состоит в том, чтобы вернуть то, что он потерял, противостоя Нетерилу. Однажды потерпев неудачу с Бэйном, Фзоул не может позволить себе пасть вновь.

Фзоул Чембрил Уровень 28 элитный контроллер (лидер)

Средний бессмертный гуманоид XP 26,000

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +23

Глаз Тирана (психический) аура 5; враг, начинающий свой ход в ауре, берет 5 психический урон.

ОЖ 500; **Кровоточащий** 250; см. также *темное величие*

АС 44; **Стойкость** 43, **Рефлексы** 42, **Воля** 46

Соппротивление 15 некротический, 15 яд

Спасброски +2 (+5 против эффектов устрашения и зачарования и против эффектов, которые обездвиживают, ограничивают или замедляют)

Скорость 6, полет 8

Очки действия 1

Р. Скипетр Избранного Тирана (стандарт; по желанию) **Психический, Оружие**

+33 против АС; 1d10+9 урон (крит 6d10+19), и цель получает продолжающийся 10 психический урон (спасбросок заканчивает). Фзоул не может быть разоружен от этого оружия.

Д. Скипетр Избранного Тирана (стандарт; по желанию) **Сила, Психический, Оружие**

Дальность 5; +32 против АС; 1d10+9 силовой урон (крит 6d10+19), и цель вытолкнута на 1 квадрат и получает продолжающийся 10 психический урон (спасбросок заканчивает).

К. Декрет-разнос (стандарт; столкновение) **Гром**

Близкий взрыв 10; цели - враги; +33 против Стойкости; 2d6+9 громовой урон, и цель ошарашена до конца следующего хода Фзоула.

Д. Правящая команда (стандарт; перезарядка 5 6) **Зачарование, Психический**

Дальность 20; +34 против Воли; 2d6+10 психический урон, и цель получает продолжающийся 5 психический урон и доминируется (спасбросок заканчивает оба, -2 штраф к спасброску). Фзоул может доминировать только над одним существом одновременно.

Осуждающий удар (малое; перезарядка)

Если Фзоул попадает своей следующей атакой *Скипетром Избранного Тирана* (рукопашной или дальнобойной), атака считается критическим попаданием.

К. Восстановление преданных (стандарт; столкновение) **Лечение**

Близкий взрыв 10; Фзоул и каждый из его союзников тратят лечащую волну и восстанавливают одну четверть от максимальных очков жизни (125 ОЖ для Фзоула).

Темное величие

Пока не кровоточит, Фзоул получает +4 бонус ко всем защитах против атак возможности.

Мировоззрение Злое **Языки** Все

Навыки Аркана +23, Блеф +29, Дипломатия +29, История +23, Понимание +28, Запугивание +29, Религия +23

СИЛ 26 (+22) **ЛОВ** 25 (+21) **МУД** 28 (+23)

ТЕЛ 21 (+19) **ИНТ** 18 (+18) **ХАР** 30 (+24)

Оснащение *Скипетр Избранного Тирана* (см. страницу 57)

Тактика Фзоула

Фзоула всегда сопровождают войска, включая его вечно бдительных телохранителей - злых духов страха 28 уровня. Фзоул проповедует указы Бэйна в битве, говоря *декрет-разнос*, а затем идет в рукопашную. Его скипетр швыряет силовые заряды, и также Фзоул может использовать *правящую команду*, чтобы атаковать с расстояния.

Нага-бейнлар (Banelar Naga)

Злые и величественные, наги-бейнлары давно союзничают с Церковью Бэйна.

Знания о нагах-бейнларах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

ДС 20: Многие наги-бейнлары предали Бэйна, перейдя на сторону секты Цирика, когда бог умер в течение Времени Неприятностей. Бэйн был перерожден, и он усилил лояльных бейнларов, дабы те нашли и уничтожили нелояльных. Сейчас практически все бейнлары объединены с Бэйном, даже если они сами и не служат церкви Бэйна.

Нага-бейнлар Уровень 18 соло контроллер

Огромная бессмертная магическая тварь (рептилия) ХР 10,000

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +17; темновидение

ОЖ 825; **Кровоточащий** 412; см. также *темное величие*

Регенерация 20

АС 36; **Стойкость** 38, **Рефлексы** 29, **Воля** 34; см. также *губительное произнесение*

Сопротивление 15 кислота, 15 яд

Спасброски +5 (+8 против эффектов устрашения и зачарования и против эффектов, которые обездвиживают, ограничивают или замедляют)

Скорость 6, плавание 6

Очки действия 2

Р. **Жало** (стандарт; по желанию) **Яд**

Достижимость 2; +24 против АС; 2d6+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает).

Д. **Решительное слово** (малое; по желанию) **Зачарование, Психический**

Дальность 10; +22 против Рефлексов; 1d4+8 психический урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

Р. **Протыкание** (стандарт; по желанию) **Яд**

Нага-бейнлар делает две атаки жалом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, цель также без сознания (спасбросок заканчивает).

Бессознательная цель не может делать спасбросок против продолжающегося урона ядом, пока бессознательное состояние не закончится.

Д. **Радуга бейнлара** (стандарт; по желанию)

Дальность 10; +22 против Рефлексов; 2d6+8 психический урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Радуга атакует до двух вторичных целей в пределах 10 квадратов; +22 против Рефлексов; 1d4+8 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Д. **Губительное произнесение** (немедленная реакция, когда повреждена атакой; по желанию) **Зачарование**

Нага-бейнлар делает атаку против нападавшего; Дальность 10; +22 против Воли; цель ошарашивается (спасбросок заканчивает) и сдвигается на 3 квадрата.

Темное величие

Пока не кровоточит, нага-бейнлар получает +4 бонус ко всем защитах против атак возможности.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Драконий, Божественный

Навыки Аркана +19, Блеф +22, Понимание +17, Запугивание +22

СИЛ 30 (+19) **ЛОВ** 13 (+10) **МУД** 16 (+12)

ТЕЛ 21 (+14) **ИНТ** 21 (+14) **ХАР** 26 (+17)

Тактика наги-бейнлара

С надменной свирепостью бейнлар сам встает перед своими противниками. Он говорит *решительное слово*, чтобы сдержать опасных противников, жая и кусая нападавших, отвечая *губительным произнесением*, когда враг наносит ему удар. Он рад использовать *радугу бейнлара*, когда противники вне его досягаемости.

Группы при столкновениях

Преданные Черного Лорда наслаждаются помощью фракции Жентарима. Прихожане Ловиатар служат частью иерархии Бэйна. Среди последователей Бэйна теперь также есть огромное количество гоблинов, а также злых и жадных дварфов. Через Тиамат целям Бэйна служат многочисленные злые драконы.

Столкновение 6 уровня (ХР 1,300)

- 1 хобгоблин Рука Бэйна (уровень 8 элитный солдат)
- 4 воина-хобгоблина (уровень 8 миньон)
- 2 огра-налетчика (уровень 8 налетчик)
- 1 пламенный череп (уровень 8 артиллерия)

ЦЕРКОВЬ ШАР (CHURCH OF SHAR)

Прихожане Шар формируют высокоскрытную сеть священников, магов и воинов, посвященных тьме. Философия церкви - таковая нигилизма, что жизнь и даже существование не имеют большой ценности. Таким образом, агенты Шар очень опасны, будучи готовы для пользы веры пожертвовать собой и любым количеством не-сторонников.

Знания о Церкви Шар

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 20: Поклонение Шар существовало с древнейших времен, но - в тайне. В течение прошлых раздоров, типа Времени Неприятностей и Чумы Заклинаний, Темная Богиня открыто поднималась против своих врагов и убивала их. Вера Шар возродилась с возвышением Нетерила, а ее участие в смерти Мистры лишь усилило ее влияние.

Религия DC 15: Шар некогда была сутью тьмы, созданной в начале времен. Она и ее сестра, Селунэ, создали вселенную, в которой существует Торил. С тех пор между Шар и ее светлым близнецом был лишь раздор. Селунэ желает неукротимого созидания и света, а Шар стремится вернуть все к первобытному небытию. Ради этого она и работает - чтобы в конечном счете подавить всех остальных богов и ниспровергнуть все созданное.

Организация

Церковь Шар - фактически сложная сеть независимых ячеек и скрытых храмов. Помимо Нетерила, немногие земли допускают открытое почитание Хозяйки Ночи. Преданные Шар работают в тени, подрывая власть и развращая добро.

Штаб: Купол Ночи, Анклав Шейд, Нетерил (страница 164).

Иерархия: Церковь в целом не имеет лидера. Определенной шарранской ячейкой управляет самый способный из местных священников. Поиск более высокого статуса в пределах церкви запрещен, но текучка среди членов, обычно из-за смерти, банальна. Новичков в церкви просто называют "инициированными". Те, кто проводят вместе обучение, называют друг друга "темный брат" или "темная сестра". Лидеры берут титул "темный отец" или "темная мать".

Члены: Шарраны ревностно ищут новых членов, стараясь показать добрые дела бессмысленными и даже глупыми. Они раскрывают и используют темные секреты для манипулирования и вреда другим. Шарранские заговоры приносят горе и безнадежность потенциально ценным последователям, лелея темные эмоции, пока их цели по своей воле не обратятся к Шар. Большинство последователей Шар - нормальный народ, спасовавший перед отчаянием.

Новые рекруты должны доказать свою лояльность, выполняя злые дела, типа жертвования разумных существ. Принятые члены должны беспрекословно повиноваться воле Шар согласно указаниям старшего духовенства.

Монахи Темной Луны

Другие веры поддерживают рыцарские ордена, но секта Шар предпочитает скрытных, ужасающих убийц. Эти фанатики не только работают для церкви, но также и поддерживают порядок в духовенстве Шар и среди других ее последователей.

Штаб: Монастырь Темной Луны, Пурскул, Амн.

Иерархия: К концу основного титула, обычного для шарран, у монастырских лидеров добавляется "аббат" или "аббатисса"; например, "темная мать аббатисса".

Члены: Монахи Темной Луны приходят из числа преданных Шар, но предопределенные священники в ордено обучаться не могут. Группа предпочитает тех, у кого также есть талант к арканам или темным силам. Большинство монахов ордена также знакомы с несколькими темными ритуалами.

Будучи не в пределах шарранского храма или монастыря, эти монахи содержат секретные святыни и тренировочные территории в отдаленных областях. Они также формируют спальные ячейки в поселениях, где поклонение Шар отвергается, поддерживая укрытия для товарищей-шарран.

Тактика монаха Темной Луны

Монахи Темной Луны начинают битву *темным шупальцем* для получения преимущества, поддерживая его в каждом раунде и перемещая его для поражения других целей. Затем монах атакует разделенных врагов

невооруженными ударами. Монах Темной Луны может спонтанно создавать теневой *призрачный сюрикен* для метания, но прибегает эту атаку для противников, избегающих рукопашной.

Монах Темной Луны Уровень 6 солдат

Средний естественный гуманоид, человек XP 250

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +10

ОЖ 68; **Кровоточащий** 34

АС 22; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 20, **Воля** 18

Скорость 7

Р. **Невооруженный удар** (стандарт; по желанию)

+12 против АС; 1d8+4 урон.

Д. **Призрачный сюрикен** (стандарт; по желанию) **Холод** или **Некротический**

Дальноточная 6/12; +10 против Рефлексов; 1d4+3 урон плюс 1d4 некротический или холодный урон (на выбор монаха).

Д. **Теневое щупальце** (стандарт; поддержка - малое [см. текст]; столкновение) **Призывание**, **Некротический**

Дальность 10; монах призывает теневое щупальце в незанятом квадрате в пределах диапазона, и щупальце атакует смежных существ на ходу монаха: +10 против Рефлексов; 1d6+3 некротический урон, и цель схвачена (пока не спасется). Щупальце может захватывать только одну цель за раз, нанося захваченному противнику 1d6+3 некротический урон в каждом раунде, пока монах поддерживает захват. Как стандартное действие, монах может менять цель и может перемещать щупальце до 5 квадратов.

Р. **Кулак мрака** (стандарт; перезарядка) **Некротический**

+12 против АС; 1d6+4 урон, и цель берет продолжающийся 5 некротический урон и ошарашивается (спасбросок заканчивает оба).

Р. **Удар Темной Луны** (малое; столкновение)

В следующий раз, когда монах попадает рукопашной атакой, она считается критическим попаданием.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий

Навыки Акробатика +13, Атлетика +12, Скрытность +13

СИЛ 18 (+7) **ЛОВ** 20 (+8) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 12 (+4) **ИНТ** 10 (+3) **ХАР** 16 (+6)

Кир-ланан (Kir-Lanan)

Кир-лананы - таинственные крылатые гуманоиды, появившиеся после смерти нескольких злых богов в течение Времени Неприятностей. Теперь они служат Шар.

Знания о кир-лананах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: Кир-лананы живут в общинах, которые они называют лежищами. Однако, поскольку Шар часто требует, чтобы они работали вместе с другими ее приверженцами, кир-лананов можно встретить в шарранских анклавах по всему Фаэруну.

Аркана DC 20: Культура кир-лананов основана на кастах. Членов низшей касты называют крыльями. Элитные крылья, называемые глазами, имеют силы, позволяющие им служить шпионами и убийцами. Через самую высокую касту, называемую голосами, кир-лананы узнают волю Шар.

Религия DC 20: Первоначально появившись, кир-лананы были вне божественного влияния и ненавидели всех божеств. Однако, они сформировали временные союзы со служителями злых божественных сил, главным образом Шар. Многим из кир-лананов нравилась доктрина Шар о всеобщем разложении. Через какое-то время раса попала под влияние Шар.

Тактика кир-лананов

Кир-лананы предпочитают атаковать с воздуха или с возвышенности, если возможно - из укрытия. Крыло кир-лананов сначала запускает *луч ослабления*, а затем раз за разом набрасывается для атаки.

Крыло кир-лананов Уровень 4 налетчик

Средний теневой гуманоид XP 175

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +6; видение при слабом освещении

ОЖ 52; **Кровоточащий** 26; см. также *некротическое лечение*

АС 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 17, **Воля** 15

Уязвимость 5 сияющий

Скорость 5, полет 8; см. также *мобильная рукопашная атака*

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию) **Некротический**

+10 против АС; 1d4+5 урон плюс 1d4 некротический урон.

Р. **Мобильная рукопашная атака** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Во время полета крыло кир-лананов может переместиться на половину своей скорости и сделать одну базовую рукопашную атаку в любой точке в течение этого движения. Крыло кир-лананов не вызывает атаки возможности при перемещении от цели своей атаки.

Д. **Луч ослабления** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Дальность 10; +8 против Рефлексов; 1d6+3 некротический урон, и цель берет -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает).

Боевое преимущество

Крыло кир-лананов наносит дополнительный 1d6 урон при атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Некротическое лечение (немедленная реакция, когда поврежден некротической атакой; столкновение) **Лечение**

Крыло кир-лананов восстанавливает 13 очков жизни.

Мировоззрение Злое Языки Общий, Кир-Ланан
Навыки Скрытность +10
СИЛ 20 (+7) ЛОВ 16 (+5) МУД 9 (+1)
ТЕЛ 12 (+3) ИНТ 10 (+2) ХАР 12 (+3)

Голоса

Голос кир-лананов - контроллер (лидер) 6-го уровня или выше, сосредотачивающийся скорее на Харизме, чем на Силе. Он может перезаряжать *луч ослабления* при 4 или выше. У голоса также есть *теневая преданность*, *слово потери* и *теневого призыв*. Эти три последние силы описаны ниже. Вы можете использовать информацию из Главы 10 *Руководства Ведущего* для детализации голоса кир-лананов.

Теневая преданность аура 5; союзники в ауре получают +1 бонус к броскам атаки; теневые союзники в ауре также получают +2 бонус на броски урона.

Д. **Слово потери** (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Психический**

Дальность 10; [уровень +5] против Воли; [низкий нормальный] психический урон, и цель ошеломляется до конца следующего хода голоса кир-лананов.

К. **Теневого призыв** (стандарт; столкновение) **Некротический, Сон**

Близкий взрыв 3; [уровень +4] против Воли; [низкий нормальный] некротический урон, и цель падает без сознания (спасбросок заканчивает).

Группы при столкновениях

У Церкви Шар немного союзников. Шарраны могут найти обильную помощь в Нетериле. Многие злые существа, особенно таковые Царства Теней, охотно служат или работают с преданными Шар. Ученики Талоны и Ссета признают в приверженцах Шар родственный дух.

Столкновение 6 уровня (XP 1,400)

- 1 голос кир-лананов (уровень 7 контроллер [лидер])
- 2 монаха Темной Луны (уровень 6 солдат)
- 1 шадар-кай цепной боец (уровень 6 налетчик)
- 2 крыла кир-лананов (уровень 4 налетчик)

ДВОР РОРНА (THE COURT OF RORN)

Сверкающего Рорна Яростного, также называемого Рорном Неистовства, помнят смутно - лишь как имя ужаса в красочных абейранских легендах. Рассветный Титан (исконный), Рорн неудержимо сверкал ярче солнца, когда его гнев горел жарче всего. Однако, подобно многим Рассветным Титанам, Рорн утомился мировой войной, и после того, как Абейр был отделен от Торила, он затих и проспал века.

Теперь Рорн пробуждается, хоть он еще и не полностью обрел сознание. Его уже пробудившиеся последователи начали работу своего хозяина, разбираясь с меньшими врагами Рассветных Титанов. Тут и там пропадают и священники, и меньшие драконы. Святые места и сокровищницы драконов таинственно разрушаются. Короли-драконы и сами боги падут перед яростью Рорн - когда он пробудится.

Знания о Дворе Рорна

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Истории.

ДС 25: Сверкающий Рорн Яростный был одним из самых печально известных Рассветных Титанов. Рорн был известен своей яростью, при которой он убивал богов, экзархов и братьев-исконных с непревзойденной свирепостью. Прежде чем Ао соединил миры, Рорн был среди исконных тем, кого боги более всего ненавидели и боялись. В свою очередь, Рорн отвечал на насилие насилием, на возмущение - яростью и на оскорбление - злодеянием, будучи рабом своей внутренней ярости.

ДС 30: Когда его исконный характер не воспламенялся звездоподобной яростью, Рорн знал благоразумие, терпимость и компромисс. В такие ясные моменты Рорн объявлял о своем желании быть в мире и с исконными, и с богами. Однако, Рассветный Титан убил слишком много божественных существ, чтобы Эстелар (боги) забыли его. Ненависть к Рорну росла, неважно - бушевал он или отдыхал.

ДС 35: После того, как Абейр откололся от Торила, Рорн думал, что его вспышки ярости закончатся. Затем поднялись драконы, заявив свои права на владение Абейром. Вместо того, чтобы пробуждать свою ярость из-за предательства драконов, Рорн пожелал изолировать себя и своих служителей, ожидая, пока мир изменится. Он и существа его двора проспали века, скрытые в самых корнях Фимбура, в глубоком стасисе, при котором они ни старились, ни ветшали.

ДС 40: Рорн заворочался от шума Синего Дыхания Перемен, когда Абейр и Торил яростно изменяли друг друга в хаосе, убившем многих исконных и бесчисленное множество меньших существ. За десятилетия он достиг мобильности и осознания, его сон с каждым проходящим годом становится все беспокойнее. Сейчас придворные Рорна копошатся под Фимбрулом, готовясь к полному пробуждению своего хозяина.

Организация

В отсутствие прямых команд своего владыки Двор Рорна готовится к захвату Вернувшегося Абейра и, оттуда - всего мира.

Лидер: Рорн. Однако, великий исконный все еще дремлет на грани неусыпности, судорожно поддерживая связь со своим двором лишь грезами.

Штаб: Глубочайшие пещеры Фимбрула (страница 208) на Вернушемся Абейре.

Иерархия: Самые мощные придворные Рорна - мордрины (земные гиганты и земные титаны, измененные и усиленные Рорном, чтобы служить его чемпионами). Также с грезящим Рорном живут странные существа, прошедшие сквозь века - хараэворы и свирепые челюсти (первобытные рептилианы, стражи пещер) и мучительные щупальца (глаза, уши и цепкие пальцы скрытого двора).

Члены: Ниже собственно двора - разросшаяся организация из существ-служителей, шпионов, осведомителей, культивистов и мечей-на-продажу по всему Вернушемуся Абейру, многие из которых даже знают, кто им в конечном счете платит. Последователи Рорна действуют и без него, думая о благодарности владыки, когда он наконец пробудится.

Первый приказ - разобраться с драконами, предполагающими управлять Вернувшимся Абейром. Двор Рорна стремится уничтожить или поработить по крайней мере меньших из них. Теперь, когда Абейр (или по крайней мере эта его часть) вновь находится в пределах досягаемости ненавистного Эстелар, богам также придется противостоять. Пока что двор действует осторожно, выведывая, которые из богов выжили и какие новые боги ищут прихода. Обнаружив силы, цели и идеалы богов, Двор Рорна может лучше спланировать их возможное уничтожение.

Сверкающий Рорн Яростный

Рорн - гигантский драконоголовый хвостатый гуманоид с кожей, структурой и цветом похожей на остывшую лаву.

Тактика Рорна

Рорн начинает борьбу своей силой *земных цепей*, затягивая врагов в диапазон своей сверкающей ауры и в пределы своих рукопашных атак. Он использует малое действие в каждом раунде для повторения этой атаки, пока необходимо держать врагов в пределах диапазона. Затем он взрывает их *доминионом пламени*, пока они лишены любого сопротивления огню. Другим малым действием он хлещет своим хвостом. Он продолжает атаковать когтем и хвостом, используя *доминион пламени* всякий раз, когда он доступен, пока не начнет кровоточить. Будучи в своей Гигантской форме сверкающей звезды, он использует *сверкающее действие* для уничтожения сильно поврежденного врага после окончания своего хода.

Сверкающий Рорн Яростный Уровень 33 соло исконный

Огромный элементал гуманоид (земля, огонь) XP 155,000

Инициатива +23 **Чувства** **Восприятие** +25; чувство вибраций 100

Сверкающая аура (огонь) аура 10; существа в пределах ауры теряют сопротивление огню. Каждое существо, начинающее свой ход в ауре, притягивается на 2 квадрата в начале своего хода. Когда Рорн кровоточит, каждое существо, начинающее свой ход в ауре, также получает 20 огненный урон.

ОЖ 1,545; **Кровотоочащий** 772; см. также *ярость сжигающих звезд* и *сверкающее действие*

АС 50; **Стойкость** 51, **Рефлексы** 45, **Воля** 48; см. также *вулканическая реакция*

Иммунитет атаки персонажей ниже 20 уровня; огонь

Спасброски +5; всякий раз, когда атака применяет к Рорну эффект, который может быть закончен спасброском, он делает спасбросок немедленно. Если он преуспевает, эффект его не затрагивает. Рорн делает спасброски в конце каждого хода как обычно.

Скорость 10, подъем 10; земная прогулка; фаза (только сквозь землю или лаву)

Очки действия 2

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Досягаемость 3; +38 против АС; 3d8+12 урон. Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает).

Р. Удар хвостом (малое; по желанию)

Досягаемость 4; +36 против Рефлексов; 2d10+12 урон, и цель сбита наземь. Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает).

Д. Земные цепи (малое; перезарядка 5 6)

В поле зрения; +36 против Стойкости или Рефлексов; 2d6+13 урон, и цель притянута на 10 квадратов. Летучее существо, пораженное этой атакой, замедлено (спасбросок заканчивает). Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает оба). *Проваленный спасбросок*: Существо не может летать, и падает, если уже летит (спасбросок заканчивает).

К. **Доминион пламени** (стандарт; перезарядка 5 6) **Огонь**

Близкий взрыв 20; +36 против Рефлексов; 2d8+13 огненный урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон (спасбросок заканчивает).

К. **Вулканический ответ** (немедленная реакция, когда поражен атакой; по желанию) **Огонь**

Близкий взрыв 2 (взрыв 5, когда Рорн кровоточит); +36 против Рефлексов; 2d8+13 огненный урон.

Угрожающая досягаемость

Когда он кровоточит, Рорн может делать атаки возможности против всех существ в пределах своей досягаемости (3 квадрата).

Ярость сжигающих звезд (когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Рорн изменяется в свою форму сверкающей звезды. Его размер увеличивается до Гигантского, и он выталкивает существа в пределах своего нового места на ближайшие смежные квадраты. Он берет дополнительный ход прямо после хода персонажа, сделавшего его кровоточащим, а затем вновь занимает свое обычное место в первоначальном порядке. Он остается в своей форме сверкающей звезды до конца столкновения.

Мировоззрение Нет **Языки** Все; телепатия 100

Навыки Дипломатия +31, Выносливость +34, Понимание +30, Запугивание +31, Природа +30, Религия +31

СИЛ 35 (+28) **ЛОВ** 24 (+23) **МУД** 28 (+25)

ТЕЛ 37 (+29) **ИНТ** 21 (+21) **ХАР** 30 (+26)

Свирепые челюсти (Felljaw)

Свирепые челюсти - грифельно-серые, лишённые конечностей бескрылые змеи. Их головы похожи на таковые драконов, а кожа - на скрепленные каменные плитки.

Знания о свирепых челюстях

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 25: Старый исследователь глубоких пещер Вернувшегося Абейра когда-то назвал этих существ "прожорливыми волками Подземья", что в точности описывает безжалостное поведение стаи свирепых челюстей.

ДС 30: Свирепые челюсти - тип драконьего отродья, дикие монстры, созданные отвратительным скрещиванием драконов и других существ. Их происхождение - смесь дракона (возможно, черного) и огненного титана.

Свирепые челюсти Уровень 25 солдат

Большая естественная тварь (рептилия) XP 7,000

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +14; темновидение

ОЖ 250; **Кровоточащий** 125

АС 41; **Стойкость** 39, **Рефлексы** 37, **Воля** 34

Сопротивление 20 огонь

Скорость 8, подъем 4

Р. **Иззубренные клыки** (стандарт; по желанию) **Огонь**

+31 против АС; 1d10+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон.

Р. **Перетягивание** (стандарт; по желанию)

Свирепые челюсти делает базовую атаку. Другой свирепые челюсти, смежный с целью, может делать базовую атаку против той же самой цели, как немедленная реакция. Если обе атаки попадают, цель берет дополнительный 10 урона и захвачена обоими свирепыми челюстями (пока не спасется).

Р. **Разрывающие клыки** (малое; по желанию) **Огонь**

Только захваченная цель; +30 против Стойкости; 2d10+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 30 (+22) **ЛОВ** 25 (+19) **МУД** 14 (+14)

ТЕЛ 26 (+20) **ИНТ** 2 (+8) **ХАР** 20 (+17)

Тактика свирепых челюстей

Свирепые челюсти нападают группами по двое или больше, выбирая самого большого и сложного противника. Пакет старается окружить цель, захватывая его своими слюнявыми челюстями и стараясь разорвать на части. Капающая магма постоянно опалает их добычу.

Хараэвор (Haraevor)

Хараэвор похож на 20-футового крокодила с четырьмя одинаковыми шеями и клыкастыми головами, верхней парой и нижней парой, растущими из массивных плеч.

Знания о хараэворах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 30: Хараэворы - тип драконьего отродья, дикие монстры, созданные отвратительным скрещением драконов и других существ. Их происхождение - смесь дракона (возможно, серого) и земного титана.

ДС 35: В запрещенном томе *Исконные и их служители*, изданном культом Ордена Рассвета, хараэворы описаны как "внезапная, сокрушительная смерть из земли". Это описание намекает на их способность ударять торгшихся сквозь сплошной камень.

Хараэвор Уровень 26 элитный скрывающийся

Большая естественная тварь (рептилия) ХР 18,000

Инициатива +24; см. также *четыре головы* **Чувства** Восприятие +14; чувство вибраций 20

ОЖ 375; **Кровотоочащий** 187

АС 42; **Стойкость** 42, **Рефлексы** 39, **Воля** 37

Уязвимость критические попадания; см. также *четыре головы*

Спасброски +2

Скорость 8, копание 8

Очки действия 1

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+31 против АС; 1d12+10 урон.

К. **Поток укусов** (стандарт; по желанию)

Близкий взрыв 2; +30 против АС; 1d12+10 урон.

Первый удар

Хараэвор имеет боевое преимущество против любого существа, которое еще не действовало в столкновении.

Боевое преимущество

Хараэвор наносит дополнительный 3d10 урон атаками против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Четыре головы

Хараэвор бросает инициативу четыре раза (по разу для каждой из голов) и использует самый высокий результат. Хараэвор теряет голову всякий раз, когда получает критическое попадание. Если у него не осталось голов, он немедленно умирает. Головы никогда не отрастают снова.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 30 (+23) **ЛОВ** 25 (+20) **МУД** 14 (+15)

ТЕЛ 26 (+21) **ИНТ** 2 (+9) **ХАР** 20 (+18)

Тактика хараэвора

Хараэворы широко путешествуют под прикрытием камня и предпочитают начинать атаку, внезапно появляясь из земли и таким образом получая боевое преимущество. Хараэвор использует *поток укусов* настолько часто, насколько возможно, пока не начнет кровоточить, после чего начинает биться более осторожно, перемещаясь в камень и обратно. Едва заняв выгодную позицию, хараэвор использует свое очко действия для повторения атаки. Хотя и не слишком сообразительное, существо имеет достаточно понимания, чтобы закопаться в безопасное место, когда его жизнь в опасности.

Мордрин (Mordrin)

Мордрин - 30-футовое существо из неотесанных, грубо собранных камней, несколько подобное земному титану, но крупнее. Вокруг него постоянно кружится ореол камней и валунов.

Знания о мордринах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 35: Мордрины - старшие из земных титанов, первые, кого сформировали исконные, стремясь обрести служителей. Они всегда спокойны, даже в боли или при смерти, и незыблемо лояльны Рорну.

Мордрин Уровень 28 элитный зверь

Гигантский элементал гуманоид (земля, гигант) ХР 26,000

Инициатива +15 **Чувства** Восприятие +17; чувство вибраций 20

Ореол камней (земля) аура 2; существо, вступающее в ауру или начинающее в ней свой ход, получает 10 урон.

ОЖ 636; **Кровотоочащий** 318

АС 43; **Стойкость** 43, **Рефлексы** 37, **Воля** 38

Спасброски +2

Скорость 6

Очки действия 1

Р. **Хлопок** (стандарт; по желанию)

Достигаемость 4; +31 против АС; 3d10+9 урон.

Р. **Подкашивающие кулаки** (стандарт; по желанию)

Мордрин делает атаку хлопком против двух различных целей в пределах досягаемости.

А. **Швыряние камней** (стандарт; по желанию)

Область взрыва 1 в пределах 20; +29 против Рефлексов; 2d8+9 урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

К. **Земной удар** (стандарт; столкновение)

Близкий взрыв 2; +30 против Стойкости; 3d10+9 урон, и цель ошеломлена до конца следующего хода мордрина. *Промач:* Половина урона, и цель не ошеломлена.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Гигантский, Исконный
СИЛ 29 (+23) **ЛОВ** 12 (+15) **МУД** 17 (+17)
ТЕЛ 28 (+23) **ИНТ** 16 (+17) **ХАР** 19 (+18)

Тактика мордрина

Подобно земному титану, мордрин сбрасывает на противников камни, пока они не сблизятся до рукопашной, после чего вступают в дело его каменные кулаки. Когда рядом достаточно врагов, он тратит свое очко действия, чтобы использовать *земной удар*, ошеломляя их и продолжая разбивать их своим *ореолом камней*. Мордрины твердо стоят до последнего, даже когда битва явно проиграна.

Мучительное щупальце (Tentacled Torment)

Мучительное щупальце - летучая черная сфера примерно 10 футов в диаметре, ошетивающаяся черными хребтами, вокруг которой "плавают" множество глаз - парящие мерцающие точки света, способные группироваться, чтобы смотреть на что-либо.

Знания о мучительных щупальцах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 35: Древние существа из искривленного семени, мучительные щупальца, как предполагается, были стерты в Рассветную Эру. Однако, Рорн сохранил несколько их скрытыми подальше, и с тех пор они служили ему.

ДС 40: Мучительные щупальца развили естественную связь разума с зайртайлами (страница 280) и иногда используют этих существ, чтобы шпионить за теми, кто их обучает.

Мучительное щупальце Уровень 29 контроллер

Большая магическая тварь-аберрант XP 15,000

Инициатива +22 **Чувства** Восприятие +19; темновидение

ОЖ 262; **Кровоточащий** 131

АС 42; **Стойкость** 39, **Рефлексы** 41, **Воля** 44

Скорость 4, полет 8

Р. Щупальце (стандарт; по желанию)

Достигаемость 4; +32 против Рефлексов; 2d10+8 урон.

Р. Командующее щупальце (стандарт; по желанию) **Зачарование, Психический**

Достигаемость 4; +32 против Рефлексов; 2d10+11 психический урон, и мучительное щупальце выбирает одну из следующих вторичных атак.

Вторичная атака: +33 против Воли; цель перемещается со своей скоростью подальше от мучительного щупальца.

Вторичная атака: +33 против Воли; цель делает базовую атаку против существа на выбор мучительного щупальца как свободное действие.

Д. Лечащее щупальце (малое; перезарядка) **Лечение**

Дальность 4; цель излечивает 33 очка жизни.

Невидимость (малое; столкновение) **Иллюзия**

Мучительное щупальце и до двух его союзников в пределах 20 квадратов становятся невидимыми до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** понимает Исконный; телепатия 20

СИЛ 18 (+18) **ЛОВ** 27 (+22) **МУД** 21 (+19)

ТЕЛ 22 (+20) **ИНТ** 18 (+18) **ХАР** 32 (+25)

Тактика мучительного щупальца

Если это возможно, мучительное щупальце предпочитает найти одинокого индивидуума и незримо подкрасться к нему, а затем использовать *командующее щупальце* для направления действий существа. Оно заставляет самых опасных бойцов-рукопашников бежать, принуждая дальнобойные угрозы атаковать своих собственных союзников.

Оно предпочитает работать с союзниками, способными занять выгодные позиции, будучи невидимыми, возможно - чтобы украсть важные предметы или документы. Оно использует *лечащее щупальце* по мере необходимости, чтобы держать своих союзников здоровыми. Будучи пойманным группой мощных противников, мучительное щупальце бежит.

Группы при столкновениях

С придворными Рорна главным образом можно столкнуться глубоко под Фимбрулом, но, поскольку они смеют, ударная группа может появиться почти где угодно. Когда-нибудь сам Рорн пробудится до беспрецедентной ярости.

Столкновение 29 уровня (XP 73,000)

- 2 свирепые челюсти (уровень 25 солдат)

- 1 хараэвор (уровень 26 элитный скрывающийся)

- 1 мордрин (уровень 28 элитный зверь)

КУЛЬТ ДРАКОНА (CULT OF THE DRAGON)

Некоторые из вер утверждают, что драконам предназначено править миром, но Культ Дракона доводит такую веру до крайности: лишь драконы-нежить воистину бессмертны и заслуживают этой роли. Культ помогает судьбе влиять на то, чтобы драконы стали драколичами, к которым культ относится как к Священным. Культисты боготворят драконов почти как божественных, и немало драконов приняло предлагаемое культом бессмертие.

Знания о Культе Дракона

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 30: Пол-тысячелетия прошло с тех пор, как Культ Дракона сформировался под руководством безумного архимага Саммастера. Он собрал последователей, которых привлекало его иллюзорное видение, пророчившее вечное правление Фазруном драконами-нежитью. Затем он изложил процесс создания первого драколича, который записал в своей работе - *Томе Дракона*. Саммастер мертв, но его зловещее наследие живет.

Мудрость Улиц DC 30: Культ Дракона нужны экзотические товары для исполнения его темных ритуалов, и это означает, что ему требуются деньги. Таким образом, это настолько же преступная и торговая организация, насколько и магическая кабалла. Некоторые из его членов - законные торговцы, использующие свои деньги для финансирования проектов культа. Другие занимаются преступной деятельностью - от торговли с рук до контрабанды, шантажа, вымогательства и похищений. Некоторые ячейки занимаются открытым бандитизмом и шпионажем.

Организация

Очень скрытный, Культ Дракона поддерживает свободно связанную сеть автономных ячеек. На его веру и методы в большинстве цивилизованных областей смотрят с недовольством. Поэтому культ обычно использует ширмы и обман, чтобы отвлечь внимание от своих реальных целей.

Лидер: У культа нет истинного лидера, но исписанного рунами драколича по имени Анабраксис Черный Коготь уважают как высший авторитет группы. Анабраксис устраивает логовище в безграничной пропасти Лоросфир, в Глубинных Пустошах Подземья (страница 220).

Штаб: Самая известная застава культа - Дом Дракона в Мархоме, который по сути является лишь отделением Башни Когтя (см. страницу 155). У него также есть цитадель в Колодце Драконов (см. ниже). Культ принимает драконорожденных через свою Академию Вирмов, скрытую в руинах Унталасса в Тимантере. Он также поддерживает Красный Рог, крупное владение в Горах Хребта Дракона.

Иерархия: Большинство культистов занимают посты, основанные на их целях и целях отдельной ячейки. Немногие обращаются друг к другу по каким-либо религиозным титулам. Некоторые ячейки не присуждают никаких титулов, помимо того, что обозначает лидера для всех культистов - Носящий Пурпур. Носящие Пурпура, называемые так из-за их церемониальных фиолетовых одеяний - лидеры ячеек культа. Чем меньше ячейка, тем меньше в ней Носящих Пурпур. В некоторых ячейках он всего один. Многим из таких лидеров известны секреты создания драколича. Они контролируют казначейство ячейки, направляют сбор богатств и создают магические изделия - все это ради взятки драконам. Если ячейка слишком уменьшается, Носящие Пурпур проводят вербовку. Они также возглавляют ячейки в битве с врагами.

Члены: Несмотря на желание тайны, Культ Дракона всегда нуждается в новых членах для выполнения своих планов. Он нанимает большинство их из числа родственников и знакомых нынешних членов. Он также потихоньку разыскивает идеальные перспективы и терпеливо обихаживает их для инициирования. Культ ищет способных индивидуумов всех мастей, но предпочитает имеющих талант в финансовой сфере. Выше всего он ценит тех, кто имеет силу освоить и исполнить ритуалы, требуемые для создания драколича. Он подкупает таких потенциальных Носящих Пурпур доступом к легендарным работам Саммастера.

Множество культистов присоединяется к организации только ради власти и монет. Другие просто морально слабы или наслаждаются жуткими ритуалами. Члены, видевшие драколича или являвшиеся свидетелями создания такового, становятся фанатичными истинными сторонниками.

Колодец Драконов

В каньонах близ Закатных Гор, к северу от Реки Ричинг, есть потухший вулкан, известный как Колодец Драконов. Легенды гласят, что там было кладбище драконов - место, куда старые драконы уходят умирать. Это правда.

Култ Дракона нашел Колодец Драконов и освободил его древнего стража, теневого дракона-нежить. Несмотря на сопротивление многих фракций, култ построил на этом месте крепость, охраняющую вход в подземные пустоты, оставшиеся от вулкана. Хотя большинство старых драконов теперь уходят в другие места, чтоб испустить свой последний вздох, некоторые все еще приходят в Колодец Драконов, чтобы заключить сделку на бессмертие.

В пределах цитадели и на ее подземных уровнях култ хранил множество сокровищ, оставленных умирающими драконами. Он также содержит обширную комнату, называемую Палатой Возвышения, где исполняется ритуал преобразования дракона в драколича. Колодец Драконов плотно охраняется, так как переносит непрерывные атаки от искателей благосостояния, и от шпионов, и от оскорбленных драконов. Среди стражей культа выделяются Арсекасликс (женщина взрослый красный дракон), Амнемис (женщина взрослый черный дракон) и Эникстрикс (мужчина взрослый черный дракон).

Лорд Колодца Драконов - человек, рыцарь смерти Наэргот Лорд Клинка. Равный ему и церемониальный владыка Колодца Драконов - лич Варго Безликий. Будучи человеком, Варго использовал ритуал для наполнения себя кровью черного дракона. Его силы сосредоточены на кислоте, и черные драконы Колодца полностью лояльны ему.

Скованный драколич (Fettered Dracolich)

Култ Дракона уважает драконов и обычно позволяет драколичам, которых создает, сохранить добрую волю. Тем не менее, иногда у него появляется потребность в драколиче, подвластном желаниям культа. Такое существо может действовать в качестве агента террора, не требуя награды.

Скованный драколич Уровень 12 соло контроллер

Большая естественная магическая тварь (дракон, нежить) ХР 3,500

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +10; темновидение

ОЖ 620; **Кровоточащий** 310; см. также *кровоточащее дыхание*

АС 30; **Стойкость** 31, **Рефлексы** 27, **Воля** 27

Иммунитет болезнь, утрашение, яд; **Сопротивление** 20 некротический; **Уязвимость** 10 сияющий

Спасброски +5

Скорость 8, полет 10 (неуклюже)

Очки действия 2

Р. Укус (стандарт; по желанию)

Достижимость 2; +18 против АС; 2d6+6 урон. Против ошеломленной цели эта атака наносит дополнительный 2d8 некротический урон.

К. Дыхательное оружие (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Близкий взрыв 10; +16 против Рефлексов; 2d8+5 некротический урон, и цель ошеломлена до конца следующего хода скованного драколича.

Промач: Половина урона, и цель не ошеломлена. *Попадание или промах:* Цель теряет любое некротическое сопротивление, которое имеет (спасбросок заканчивает).

К. Кровоточащее дыхание (немедленная реакция, когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Оружие дыхания скованного драколича перезаряжается автоматически, и драколич использует его немедленно.

Р. Сумасшедшая плоть (немедленная реакция, когда враг перемещается на позицию замыкания скованного драколича; по желанию)

Достижимость 2; скованный драколич делает атаку ударом хвоста против врага; +18 против АС; 2d4+6 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

К. Ужасное присутствие (стандарт; столкновение) **Устрашение**

Близкий взрыв 5; цели - враги; +15 против Воли; цель ошеломлена до конца следующего хода скованного драколича. *Последствие:* Цель берет -2 штраф на броски атаки до конца столкновения.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Драконий

Навыки Выносливость +16

СИЛ 22 (+12) **ЛОВ** 18 (+10) **Мудрости** 9 (+5)

ТЕЛ 20 (+11) **ИНТ** 9 (+5) **ХАР** 16 (+9)

Знания о скованных драколичах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

ДС 25: Некоторые ячейки культа занялись захватом молодых драконов и пропуская их через измененный ритуал возвышения. Этот ритуал подчиняет волю дракона тому, у кого находится его филактерия, и получается скованный драколич. Скованный драколич может понимать Общий и Драконий, но неспособен говорить.

ДС 30: Интеллект и восприятие скованного драколича уменьшены, но он сохраняет сильную индивидуальность, стремящуюся вырваться на поверхность. В результате его поведение непредсказуемо и разрушительно. Если его филактерия возвращается к нему, скованный драколич выходит из рабства. Он становится стандартным драколичем.

Тактика скованного драколича

Скованный драколич запугивает слабовольных своим *ужасным присутствием*, а затем рвется в бой, выпуская свою ярость подобно дикой твари. Он вдыхает сверкающий взрыв некротический энергии всякий раз, когда может затронуть им более одного врага, иначе набрасываясь зубами и когтями.

Если драколичу удастся заполучить свою филактерию, он становится намного более расчетливым и опасным противником. Вероятно, он будет мстить поработившим его культистам, как только избавится от самых угрожающих противников.

Группы при столкновениях

Култ наслаждается устрашающим союзом с драконьими существами. Хотя у немногих ячеек в центре фактически стоит Священный, постоянные дела с культом могут в конечном счете привести и к появлению драколича.

Некоторые живущие дракону союзничают с культом, заинтересовавшись его философией и силой, и культисты, стремящиеся нанять живущих драконов, охотно действуют в качестве их агентов. Драконорожденные в ячейках также обычны, их милитаристские идеалы хорошо сочетаются с идеологией культа.

Култ Дракона не гнушается миньонами и союзниками из среды нежити, и некоторые из Носящих Пурпур сами являются разумной нежитью.

Столкновение 7 уровня (XP 1,654)

- 1 человек-маг мастер смерти (уровень 4 элитный контроллер)
- 1 скелет (уровень 3 солдат)
- 1 молодой черный дракон (уровень 4 соло скрывающийся)
- 9 человеческая чернь (уровень 2 миньон)

ДРОУ (DROW)

Дроу Фаэруна - бесспорные хозяева Подземья, а также бич поверхностных земель. Их царства простираются по всему подземному миру, вылезая на поверхность тут и там, словно смертельные грибы. В течение последнего столетия они были выдавлены из древнего эльфийского доминиона, понесли огромные потери в кампании Лолс против других божеств дроу и получили удар от Чумы Заклинаний. Но теперь, объединенные под властью Лолс, дроу - одна из мощнейших угроз в мире.

Знания о дроу

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

ДС Строительства Подземелий 20: Центр силы дроу на Фаэруне - царство Подземья Нортдарк, где находится могучий город Мензоберранзан (страница 228). Также там есть другие крупные поселения дроу, типа Чед Насада.

История ДС 15: Дроу воспользовались Эльфийским Исходом из Леса Кормантор в середине прошлого столетия. Несколько фракций дроу, среди них Дом Джаэрл и вождь клана Озковин, захватили покинутые поселения и места, где сопротивление было слабым. Дроу Джаэрла осели в старых эльфийских владениях, в то время как Озковины были довольны просто бродить по лесистой местности. Илсвел Миритар вытеснила дроу обратно в Подземье, когда отобрала Миф Драннор, но они остаются проблемой в областях под Миф Драннором и Долинами.

История ДС 20: Тысячелетия назад эльфы-иллитири начали завоевательную войну, борясь против других эльфийских стран Фаэруна. В течение этих столкновений иллитири обратились к силе злых богов, включая Гонадора и Лолс. В конце концов Селдарин (эльфийские боги) проклял иллитири и их эльфийских союзников, сделав солнечный свет болезненным для них. В течение нескольких месяцев, *дхаэроу* ("предатели" на Эльфийском) отступили в Подземье, и это было названо Изгнанием.

Даже после Изгнания дроу продолжили войну возмездия для захвата подземных территорий. При этом они заработали вражду дварфов и других подземных рас. С тех пор дроу распространились по всему Подземью, неся войну, притеснение и раздор своим соседям и поверхностному миру. Они все еще таят глубокое недовольство Селдарина, который, как они считают, проклял дроу из ревности к их успешным древним кампаниям.

Религия ДС 20: Арошни некогда была супругой Кореллона, Ткачом Судьбы и покровителем всех эльфов, разделявших ее прекрасные темные черты. Но где-то близ начала зарегистрированной истории она предала Селдарин и напала на Арвандор при помощи Гонадора и других злорадных божеств. Она проиграла битву и была сброшена в Абисс, где взяла имя Лолс, Королева Пауков.

Культура дроу

Дроу живут в несправедливом обществе, управляемом матриархальной теократией, посвященной Лолс. Жрицы Лолс удерживают величайшую власть. Женщины-главы благородных домов, называемые матерями-матронами

или просто матронами, также имеют великое влияние, потому что каждый благородный дом поддерживает свои собственные вооруженные силы. Зачастую подобный дворянин - жрица Лолс, но это не всегда так.

Закон

Никакой закон реально не управляет дроу. Те, у кого есть сила, делают то, что захотят. Способность дроу действовать безнаказанно ограничена лишь его способностью бросить вызов тем, кто может пожелать остановить его. Единственная власть, с которую дроу отказываются пересекаться - Церковь Лолс. Даже эти жрицы должны обдумывать свои шаги, хоть у них и есть право осудить того, кого они пожелают - нанесение вреда другому дроу всегда несет с собой риск возмездия.

Сила

Общество дроу ценит страсть и авторитет. Способность накапливать и сохранять персональную силу - единственная мера ценности для любого дроу. Поэтому поселения дроу полны внутренней борьбы за господство, чуть скрытой под внешней шелухой.

Покорение слабых и уважение к могучим - социальные нормы дроу. Рабство и злоупотребление также традиционны. Добавьте к ним нездоровое объединение черной магии и злой религии, включая кровавые жертвы и яхшание с извергами, и получите результат - невообразимо искривленную культуру.

Хотя дроу вступают в союзы, чтобы помочь друг другу в преследовании общих целей, ни один из них полностью не доверяет другим. Требование помощи от другого сулит проблемами в будущем. Но отказ помочь - или неудавшаяся попытка помощи - влечет месть или наказание.

Статус

Преимущества рождения помогают некоторым дроу в их голодном до власти обществе. Так как общество дроу матриархально, женщины ставят свой пол выше мужского. Поскольку при наличии силы легче получить что-либо, рожденные с более высоким статусом ставят ногу на своих более непритязательных коллег. Но даже скромные бьются за силу, которую могут заполучить.

Родовые роли - особая проблема среди дроу. Никакому из мужчин не позволено быть частью духовенства Лолс, и поэтому от мужчин закрыты верхние ранги культуры. Далее, у женщин в семействе есть власть над родственниками-мужчинами, а также лучшие возможности, чем у мужчин. Мужчины получают силу достижениями в военных или магических областях или добиваясь и заполучая нужную женщину.

Роскошь

Дроу любят комфорт и потворствуют своим желаниям при любой возможности. Широко распространены распущенность и развращенность; обычные развлечения включают кровавый спорт, использование мощных интоксикантов и пожертвование разумных существ. Дроу берут у слабых то, что хотят, поработав других существ, чтобы избежать физической работы, которая им противна.

Драэглот (Draegloth)

Связь Лолс с демонами долго влияла на общество дроу. Дроу эксплуатируют эту злорадную силу ради личных целей, используя извергов в качестве ударных отрядов, стражей и отвратительных домашних любимчиков. Драэглоты - извергские существа, рожденные жрицами-дроу.

Драэглот Уровень 13 элитный зверь

Большой элементар гуманоид (демон) XP 1,600

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +11; темновидение

ОЖ 316; **Кровоточащий** 158

АС 27; **Стойкость** 29, **Рефлексы** 26, **Воля** 24

Сопротивление переменное 10 (PM 282)

Спасброски +2

Скорость 6, прыжок 5

Очки действия 1

Р. **Когти** (стандарт; по желанию)

Достижимость 2; +16 против АС; 3d6+7 урон; см. также *быстрый укус*.

Р. **Быстрый укус** (свободно когда драэглот-достойная попадает атакой когтем; по желанию)

Достижимость 2; +16 против АС; 1d6+7 урон.

Р. **Подсекающий коготь** (стандарт; по желанию)

Драэглот делает атаку когтем; при попадании он может делать другую атаку когтем против другой цели, которая в пределах досягаемости и смежна с первой целью.

Д. **Темный огонь** (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +14 против Рефлексов; до конца следующего хода драэглота цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

А. **Упадок Лолс** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Область взрыва 4 в пределах 20; цели - враги; +14 против Воли; 2d6+3 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Промех: Половина урон, и цели не ошарашиваются.

К. **Облако тьмы** (малое; столкновение) **Зона**

Близкий взрыв 1; эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода драэглота. Зона блокирует линию вида для всех существ, кроме драэглота. Любое существо, полностью находящееся в пределах области (кроме драэглота), ослеплено.

Мировоззрение Хаотически злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Религия +12, Скрытность +15

СИЛ 24 (+13) **ЛОВ** 19 (+10) **МУД** 10 (+6)

ТЕЛ 18 (+10) **ИНТ** 12 (+7) **ХАР** 16 (+9)

Тактика драэглота

Типичный драэглот - порочный боец, любящий кровавую битву. Он предпочитает нападать исподтишка, используя *облако тьмы*, чтобы скрыть свое приближение. Оставаясь посреди своих противников, он сечет их своими когтями и клыками. Под давлением он использует *упадок Лолс* для создания взрыва черных паукообразных пятнышек энергии, сосредоточенного на себе, карающих любого, кто смеет на него напасть. Он может воспользоваться преимуществом этой силы, чтобы прикрыть свое отступление.

Драэглот достойная Уровень 16 элитный контроллер

Большой элементал гуманоид (демон) XP 2,800

Инициатива +12 **Чувства** Восприятие +21; темновидение

ОЖ 308; **Кровотоочащий** 154

АС 32; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 28, **Воля** 32

Соппротивление переменное 10 (PM 282)

Спасброски +2

Скорость 6, прыжок 5

Очки действия 1

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию)

Достигаемость 2; +22 против АС; 2d6+6 урон; см. также *быстрый укус*.

Д. **Луч наказания** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Дальность 10; драэглот-достойная атакует две цели; +20 против Рефлексов; 2d6+4 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Р. **Быстрый укус** (свободною когда драэглот-достойная попадает атакой когтем; по желанию)

Достигаемость 2; +20 против АС; 1d6+6 урон.

Д. **Темный огонь** (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +20 против Рефлексов; до конца следующего хода драэглота цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

А. **Упадок Лолс** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Область взрыва 4 в пределах 20; цели - враги; +18 против Воли; 2d6+3 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Промех: Половина урон, и цели не ошарашиваются.

А. **Затемнение** (стандарт; ежедневно) **Некротический**, **Зона**

Область взрыва 5 в пределах 10; воздействует на существ без темновидения в области: +20 против Воли; 1d4+8 некротический урон, и цель ослеплена (спасбросок заканчивает). Эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода достойной.

Мировоззрение Хаотически злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Религия +14, Скрытность +17

СИЛ 22 (+14) **ЛОВ** 19 (+12) **МУД** 26 (+16)

ТЕЛ 18 (+12) **ИНТ** 12 (+9) **ХАР** 16 (+11)

Тактика драэглота-достойной

Хотя ее оберегают больше, чем обычного драэглота, достойная не уклоняется от битвы. Ей приятно оставаться вне рукопашной, за рядами солдат-дроу, и использовать скорее не когти, а свой *луч наказания* и другие дальнобойные силы. *Упадок Лолс* - ее открытие, и она использует его при любой возможности. *Затемнение* - совершенная уловка для середины боя, сбивающая с толку противников, решивших, что они преодолели темноту дроу.

Абисская ярость

Некоторые очень мощные драэглоты могут проявлять силу Абисса, призывая демоническую ярость. Такие продвинутые драэглоты имеют силу *абисская ярость*, описанную ниже.

Абисская ярость (немедленная реакция, когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Драэглот тратит лечащую волну и восстанавливает четверть своих максимальных очков жизни. На остальную часть столкновения драэглот берет -2 штраф ко всем защита, и урон, наносимый его атакой когтем, равняется его модификатору Силы при промахе.

Достойные редко развивают эту способность - они предпочитают грубой силе темную магию.

Знания о драэглотах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 15: Некоторые из преданных Лолс, особенно свежепосвященное духовенство, исполняют ритуал, позволяющий спаривание с демоном. В редких случаях Лолс благословляет безобразный союз, и жрица позже рождает драэглота.

ДС 20: Драэглоты одобрены Лолс, и развращенная культура дроу всеми способами потворствует их желаниям. Хотя они и не должны есть, они любят пировать плотью живущих жертв. Драэглот обычно остается со своей матерью и следует ее приказам. Однако, подобно своей семье-дроу, он не смущается в определенный момент совершить предательство, чтобы избежать потери своего привилегированного положения.

ДС 25: Изредка рождается драэглот-женщина с лучшими умственными способностями, чем у других представителей его вида. За такой "достойной" ухаживают, чтобы она стала жрицей, физически реализуя идеалы Лолс.

Бреган Д'аэрт

Наемники, не относящиеся ни к одному из домов, но все же достаточно мощные, чтобы наслаждаться процветанием и льготой матрон, дроу Бреган Д'аэрт занимают уникальное положение в Подземье.

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 30: Наемники и убийцы Бреган Д'аэрт - джокер в политике дроу, внешне неосязаемый класс мечей-на-продажу. У группы есть заставы в поселениях Подземья по всему северному и западному Фаэруну. Ее членов можно найти за работой в поверхностных интересах в западных землях от Луруара до Тетира и на северо-восток аж до Импилтура.

Организация

Бреган Д'аэрт порождена в городе Мензоберранзан. Ее основатель, Джарлаксл Бэнр, ловко распространил свою философию по другим городам дроу, и теперь его общество, когда-то насчитывавшее всего несколько сотен, сейчас имеет более тысячи членов. Немногие из дроу собираются идти против Бреган Д'аэрт, потому что на организацию есть спрос - особенно в деле сборе информации из Подземья и поверхностного мира.

В найте наемников Бреган Д'аэрт также есть свой риск. Как и можно ожидать в организации дроу, контракт достается лицу, предложившему самую высокую цену - зачастую покровителю, предлагающему группе самое большое преимущество. Силы Бреган Д'аэрт переходили с одной стороны на другую уже не в одном бою, или играли на обе стороны, уничтожая и тех, и других.

Лидер: В конечном счете Джарлаксл, но его доверенный лейтенант Киммуриэл Облодра управляет организацией в течение частых и длинных отсутствий Джарлаксла.

Штаб: Мензоберранзан.

Иерархия: Самый квалифицированный, харизматичный и проницательный из местных членов управляет определенной ячейкой Бреган Д'аэрт, хотя есть и исключения.

Члены: Хорошо оснащенные и квалифицированные дроу из павших домов, включая нескольких лишившихся своих прав жриц, формируют кадры Бреган Д'аэрт, посвященные профессиональной солдатской деятельности и взаимозащите. Как известно, Бреган Д'аэрт принимает отдельных дроу, квалифицированных в любом виде боевых методов. Однако, группа не проводит активных усилий по вербовке.

Джарлаксл и Бреган Д'аэрт имеют контакты в поверхностных городах типа Уотердипа, Врат Балдура, Аскатлы и Дарромара, а также в Мулмастере и Лирабаре. Несколько гильдий преступного мира даже считают Бреган Д'аэрт своим союзником. С помощью этих связей Джарлаксл и его последователи расширяют свое влияние и становятся все богаче.

Джарлаксл Бэнр

Бреган Д'аэрт видит в любезном Джарлаксле свое высшее вдохновение. Сам дроу надменен и нахален, обладая талантами, поддерживающими его готовность нагло презирать традиции дроу. Джарлаксл давит на шутовское поведение, улыбаясь и подшучивая больше, чем любой дроу. Он одевается чрезмерно пышно и даже носит ненужную ему повязку на глазу, которую по своему желанию повязывает то на один глаз, то на другой.

Специалист по выживанию, Джарлаксл словно всегда стоит на верной стороне любой договоренности, даже имея дело с церковью Лолс. Он балуется удовольствиями жизни при любой возможности. Битва не уменьшает его веселых манер, но Джарлаксл смертелен и жесток со своими врагами. Даже в этом случае дроу делает то, что необходимо для гарантий его длительного существования.

Джарлаксл Бэнр Уровень 21 элитный налетчик

Средний фей гуманоид XP 6,400

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +23; темновидение

ОЖ 392; **Кровоточащий** 196

АС 39; **Стойкость** 34, **Рефлексы** 38, **Воля** 35

Спасброски +2

Скорость 8

Очки действия 1

Р. Рапира (стандарт; по желанию) **Оружие**

+27 против АС; 1d8+14 урон (1d8+20 против кровоточащих целей) (крит 5d6+22, или 5d6+27 против кровоточащих целей).

Р. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

+26 против АС; 1d4+13 урон

Д. Брошенный кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 5/10; +26 против АС; 1d4+13 урон.

Р. Ловкий фехтовальщик (стандарт; по желанию) **Некротический, Оружие**

Джарлаксл делает одну атаку рапирой и одну - рукопашную кинжалом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель ошарашивается до конца следующего хода Джарлаксла.

Р. Показное разоружение (стандарт; перезарядка 5 6) **Оружие**

+27 против Рефлексов; 3d8+14 урон, и цель выпускает одно оружие, которое держит. Оно отбрасывается в квадрат на выбор Джарлаксла до 6 квадратов вдаль.

Д. Темный огонь (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +24 против Рефлексов; до конца следующего хода Джарлаксла цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

К. Облако тьмы (малое; столкновение)

Близкий взрыв 1; эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода Джарлаксла. Зона блокирует линию вида для всех существ, кроме Джарлаксла. Любое существо, полностью находящееся в пределах области (кроме Джарлаксла), ослеплено.

К. Капюшон дурачества (немедленная реакция, когда поражен атакой; ежедневно) **Телепортация**

Джарлаксл телепортируется до 5 квадратов, и до конца своего следующего хода он получает боевое преимущество против нападавшего. Джарлаксл получает от этой атаки половину урона.

Кружение уклонения (немедленное прерывание, когда поражен рукопашной атакой; столкновение)

Джарлаксл смещается до 6 квадратов.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Акробатика +26, Атлетика +18, Блеф +21, Дипломатия +21, Запугивание +23, Понимание +23, Скрытность +21

СИЛ 16 (+13) **ЛОВ** 28 (+19) **МУД** 17 (+13)

ТЕЛ 20 (+15) **ИНТ** 18 (+14) **ХАР** 23 (+16)

Оснащение +4 *капюшон дурачества*, *глазная повязка проницательности* (+5 Понимание и Восприятие), *удобная шляпа удержания* (действует как *удобный рюкзак*), рапира, 4 кинжала

Тактика

Джарлаксл в бою подвижен, танцует вокруг противников и проворно выбрасывая руку то с одним, то с другим своим устрашающим клинком. Он держится поблизости от большинства врагов, используя свои дальнобойные атаки против неуловимых или слишком серьезных противников. Он использует свой *капюшон дурачества*, только если думает, что угроза это оправдывает. Всегда находчивый, он носит специализированные магические изделия (сверх тех, что перечислены в блоке его статистики) на определенные миссии.

Группы при столкновениях

Темных эльфов Торила справедливо боятся за порочные атаки, которые они устраивают из Подземья.

Столкновение 14 уровня (XP 5,100)

- 1 священник дроу (уровень 15 контроллер [лидер])
- 1 драэглот (уровень 13 элитный зверь)
- 1 арахномант дроу (уровень 13 артиллерия [лидер])
- 3 клинковый паук (уровень 10 зверь)

ВОЗВЫШЕНИЕ АРАУНТА (EMINENCE OF ARAUNT)

Возвышение Араунта - обширное королевство мертвых, граждане которого по всему Вернувшемуся Абейру (и теперь - Фаэруну) связаны не географией, а общим идеалом. Возвышение полагает, что каждый королевский склеп и каждый забытый уголок мира, где нежить все еще служит давно ушедшим хозяевам - фактически княжество Араунта. Иногда грабители гробниц замечают символ Возвышения (три вертикальных разреза) и удивляются - что бы это могло значить, но немногие когда-либо узнают правду.

Знания о Возвышении Араунта

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 30: Более пяти сотен лет протекло с тех пор, когда существо-нежить по имени Лод "основало" первое княжество Араунта в эскорнарской гробнице дракона. Лод, костяная нага, записал трактат на каменных скрижалях, названных *Кодексом Араунта*, в котором пророчил, что с медленным ходом столетий его королевство будет расширяться.

Аркана DC 35: Ритуалы, написанные в *Кодексе Араунта*, могут связывать широко разбросанные места захоронений и мавзолеев, создавая порталную тропу, невидимую для тех, кто не присягнул организации. *Кодекс* содержит и другие ритуалы - для создания нежити из духов мертвых воинов, освобождения нежити-стражей от их оков и усиления нежити полезными способностями. Перешептываются, что неизвестные ритуалы предоставляют блага нежити и повергают в упадок живущих.

Мудрость Улиц DC 30: Стражи-нежить занимают в Возвышении Араунта ключевые посты. Ужасные шлемы или думсепты почти наверняка служат секретному королевству мертвых.

Мудрость Улиц DC 35: Возвышение Араунта в последнее время начало собирать живущих гуманоидов в качестве агентов своего темного безземельного королевства. Возвышение использует тех, кто все еще жив, как шпионов, торговых агентов и поставщиков экзотических товаров, требуемых для ритуалов по связыванию еще большего количества гробниц.

Мудрость Улиц DC 40: Возвышение не дружит с другими группами, культами или странами нежити. Оно господствует на Абейре, но в течение последнего десятилетия вступило в контакт с Фаэруном. Теперь Араунт знает о таких группах, как Искривленная Руна, Культ Дракона и Тэй. С тех пор секретное королевство начало медленную кампанию по втягиванию в Араунт их всех - даже Тэй. Было уже несколько стычек.

Организация

Таинственное Возвышение Араунта существует через свою сеть порталных троп, называемых путями смерти, скрытых для всех, кроме нежити, присягнувшей королевству. Немногие из живущих имеют хотя бы представление об организации, хотя некоторые, присягнувшие Араунту, могут проходить через эти порталы. Возвышение распространяется через кладбища и гробницы незримо, словно болезнь, а затем запланированно развивается и устраивает набеги.

Лидер: Возвышение полагает, что все члены равны. Но даже среди равных некоторые из граждан выделяются, типа самого Лода, а также Меремот (ламия-нежить).

Штаб: Возвышение скрывается на ровном месте, в катакомбах Норнгласта в Эскорне (см. страницу 206). Норнгласт уже обладает репутацией "управляемого привидениями", хотя те, кто говорят об этом между делом, не знают, что это так и есть.

В катакомбах Норнгласта Лод и Меремот содержат двор на костяном дворе в сотни футов шириной, на перекрестке нескольких дюжин путей смерти.

Иерархия: Несмотря на равенство членов, некоторые в пределах Араунта являются однозначными служителями других. Ужасные шлемы связаны с королевством ритуалом их создания, и они посвящены охране его путей смерти и рассеянных княжеств.

Члены: Истинные слены Возвышения Араунта включают в себя большинство нежити, особенно - ужасных шлемов и думсептов. Эгоцентричная и решительная нежить, особенно вампиры и личи, редко присоединяется к Возвышению или остается в нем. Те, кто остаются в его рядах, в общем стремятся управлять секретным королевством для своих собственных целей, и когда такая деятельность обнаруживается, их вышвыривают.

Ужасный шлем (Direhelm)

Ужасные шлемы - стражи-нежить, которых можно встретить в широком разнообразии в пустующих разрушенных местах Вернувшегося Абейра. Похожие на летучую верхнюю половину пустого пластинчатого доспеха, ужасные шлемы скользят по воздуху, размахивая своим оружием в смертельной тишине.

Знания об ужасных шлемах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

DC 30: Ужасные шлемы созданы при помощи ритуала из *Кодекса Араунта* с применением могильной грязи из гробниц воинов, павших в битве. Ужасные шлемы, созданные этим ритуалом, автоматически связаны с Возвышением Араунта и с целями секретного королевства.

Ужасный шлем Уровень 15 солдат

Средний теневого гуманоид (нежить) XP 1,200

Инициатива +14 *Чувства* Восприятие +8; см. также *пронзающий взгляд*

ОЖ 148; **Кровотокающий** 74; см. также *гробовой удар*

АС 31; **Стойкость** 29, **Рефлексы** 27, **Воля** 24

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 15 некротический; **Уязвимость** 10 сияющий

Скорость полет 6 (парение)

Р. **Длинный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+22 против АС; 2d8+7 урон.

К. **Гробовой удар** (стандарт; перезарядка, когда начинает кровоточить) **Некротический, Оружие**

Ближний взрыв 1; +22 против АС; 1d10+7 некротический урон, и цель сбита наземь.

Пронзающий взгляд (малое; перезарядка)

Ужасный шлем получает истинное видение 10 и игнорирует укрывательство до конца своего текущего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 25 (+14) **ЛОВ** 20 (+12) **МУД** 13 (+8)

ТЕЛ 20 (+12) **ИНТ** 9 (+6) **ХАР** 15 (+9)

Оснащение 2 длинных меча

Тактика ужасного шлема

Ужасный шлем бьется прямолинейно. Он сближается для рукопашной и использует *гробовой удар*, как только окажется смежным с несколькими врагами. Затем он ударяет по ближайшей сбитой наземь цели, нападая до тех пор, пока враг не будет выведен из строя, а затем переключается на другого. Он бьется насмерть, вновь используя *гробовой удар*, когда начинает кровоточить.

Думсепт (Doomsept)

Думсепт - спектральная светящаяся нежить, составленная из нескольких духов. Они выглядят как безмолвные, леденяще-холодные прозрачные образы людей-воинов, держащих призрачное оружие в разнообразных позах.

Знания о думсептах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 30: Думсепт - семикратный дух, созданный одним из ритуалов *Кодекса Араунта*. Каждый из духов обеспечивает существу целиком некоторую маленькую уникальную способность.

ДС 35: Легенды гласят, что если назвать имя одного или нескольких его духов, думсепт прекратит любую деятельность. Названный дух поднимается на поверхность и отвечает на вопросы, как будто под воздействием ритуала Говорить с мертвым (тот, кто задает вопросы, должен делать проверку Акрканы, как и при исполнении ритуала). Как только на все вопросы даны ответы, дух вновь вливается в думсепта, который атакует задававшего вопросы с удвоенной яростью.

Тактика думсепта

Думсепт проскакивает мимо врагов, ударяя и перемещаясь сквозь них и никогда не оставаясь на одном месте. Он использует *многократный удар* при любой возможности, всякий раз приспособливая свою позицию для максимальной выгоды и замыкания.

Думсепт Уровень 16 налетчик

Средний теневой гуманоид (нежить) XP 1,400

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +10; темновидение

ОЖ 108; **Кровоточащий** 54

АС 28; **Стойкость** 28, **Рефлексы** 29, **Воля** 24

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 15 некротический, иллюзорный; **Уязвимость** 10 сияющий

Скорость полет 7 (парение); фаза

Р. **Эфемерный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+21 против АС; 2d8+7 урон.

К. **Многократный удар** (стандарт; перезарядка 6) **Оружие**

Ближний взрыв 3; цели - три врага в области; +20 против АС; 1d10+7 урон. Думсепт смещается на 2 квадрата за каждую успешную атаку.

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 22 (+14) **ЛОВ** 24 (+15) **МУД** 14 (+10)

ТЕЛ 18 (+12) **ИНТ** 12 (+9) **ХАР** 15 (+10)

Группы при столкновениях

Разбойничья партия Возвышения Араунта включает одного или нескольких интеллектуальных лидеров-нежить, поддерживаемых ужасными шлемами или думсептами. Иногда партию возглавляет живой командир.

Столкновение 16 уровня (XP 7,000)

- 2 ужасных шлема (уровень 15 солдат)

- 1 думсепт (уровень 16 налетчик)

- 1 человек-боец рыцарь смерти (уровень 17 элитный солдат)

ПЯТЬ КОМПАНИЙ (THE FIVE COMPANIES)

Великая Халруаа пала, но ее наследие живет в пяти бандах бродячих наемников, контрабандистов, торговцев и пиратов. У каждой из них есть магическое транспортное средство, известное как *небесный корабль*. В тавернах болтают, что каждая из компаний сформировалась вокруг волшебника, сбежавшего из Халруаа.

История ДС 30: Истории, рассказываемые большинством, не совсем точны. Перед Годом Синего Огня лизардфолкам Ретилда были переданы три небесных корабля - по одному от торговых домов трех халруанских городков. Предполагалось, что король-ящер Чассис использовал суда для изведения Кринти Дамбрата и пиратов на Великом Море.

После разрушения Халруаа волшебники, убегающие из Маэрухала вместе со своими немногочисленными *небесными кораблями*, наткнулись на пиратскую базу Яуланза. Халруанский маг-ренегат защитил приют пиратов мощной магией, но обереги во время Чумы Заклинаний взбесились, разрушив городок и превратив часть его в земной мотылек. В скоротечном столкновении беженцы-халруанцы отобрали мотылек Яуланзы и заключили соглашение с оставшимися там пиратами. Между делом они узнали о *небесных кораблях* Чассиса и затем вырвали их из лап лизардфолков.

В конце концов у народа Яуланзы оказалось пять рабочих *небесных кораблей* и маленькое, хорошо защищенное поселение. Для взаимозащиты они заключили Договор Яуланзы. Со своих сторон они намереваются ругаться за выживание, и в конечном счете родились Пять Компаний.

Небесные корабли

Небесные корабли Пяти Компаний напоминают обычные мореходные корабли, полностью управляемые тремя мачтами и парусами. У них есть две панели с каждого борта, которые можно развернуть для управления и стабилизации, а также широкое днище, позволяющее им приземляться на плоской поверхности без повреждений.

Магия позволяет им подниматься или опускаться в воздухе, но они могут и плавать по морям. В любом случае: для перемещения они полагаются на ветер. Пока есть магия, *небесный корабль* не будет падать с небес или тонуть.

Компании

Потомки тех, кто почти столетие назад заключил Договор Яуланзы, управляют Пятью Компаниями как независимыми, но союзническими группами. Будучи наследниками халруанской магии, наемники насчитывают большое количество волшебников. Наемные *небесные корабли* часто обеспечивают дальнюю поддержку с воздуха или другие магические услуги.

Компания Без

Арканный бой - специальность Компании Без. Марисс Без - нынешний капитан *Шторма Мести*, *небесного корабля* компании, известного своими палящими воздушными штурмовками. Судно повернуло течение далеко не одной битвы.

Компания Эрроуд

Компания Эрроуд более других ориентирована на сервис. Ее волшебники исполняют ритуалы и предлагают другие магические услуги, особенно в области сдерживания, контрабанды и быстрой транспортировки. *Щит Савраса* - *небесный корабль* компании - знаменит тем, что появляется именно тогда, когда он нужен. Его капитан, Джоррз Эрроуд, обладает великой пророческой силой.

Компания Флурриг

Хоть она и участвует в войне за прибыль, Компания Флурриг поддерживает более строгую контрактную политику, чем ее товарищи. Капитан Ианджо Штон, потомок благородного халруанского рода Флурриг, предпочитает высокую мораль. Хотя, это не подразумевает, что ему и команде *Ламассу* не приходилось бывать по другую сторону закона.

Компания Тундаг

Лучшие солдаты Пяти Компаний принадлежат Компании Тундаг, смеси dwarфов и людей, первыми придумавших идею наемного оснащения. Корабль Тундаг, *Громовой Молот*, летает под командованием dwarфа Куркара Рандредра.

Компания Ярго

Видное семейство халфлингов, происходящее от печально известного Пиратского Короля Ярго из старой Яуланзы, все еще возглавляет Компанию Ярго. Компания берется за все виды работ, и ее члены не отказываются за хорошую цену проливать кровь. *Слеза Пирата*, небесный корабль под командованием Шил Ярго, занимался пиратством и в небе, и на море.

Капитан Шил Ярго Уровень 11 элитный налетчик

Маленький естественный гуманоид, халфлинг XP 1,200

Инициатива +13 **Чувства** Восприятие +11

ОЖ 224; **Кровоточащий** 112

АС 27 (29 против атак возможности); **Стойкость** 23, **Рефлексы** 26, **Воля** 23

Спасброски +2 (+7 против эффектов устрашения)

Скорость 6; см. также *бросок по палубе*

Очки действия 1

Р. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

+16 против АС; 1d4+8 урон (крит 2d6+12, или 2d8+12, если Шил имеет боевое преимущество против цели).

Д. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 5/10; +16 против АС; 1d4+8 урон.

Р. Глубокий удар (стандарт; по желанию) **Оружие**

+16 против АС; 2d4+8 урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода Шил.

Р. Кружащиеся ножи (стандарт; столкновение) **Оружие**

Шил делает три базовых рукопашных атаки. Она может смещаться на 1 квадрат перед или после каждой из атак.

Р. Бедрорез (стандарт; перезарядка) **Оружие**

Шил делает две базовых рукопашных атаки. Если любая из них попадает, цель также замедлена (спасбросок заканчивает); если обе поражают одну и ту же цель, она также сбита наземь. Шил может смещаться на 1 квадрат перед или после каждой из атак.

Бросок по палубе (малое; столкновение)

Шил смещается на 3 квадрата.

Боевое преимущество

Шил наносит дополнительный 2d8 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой она имеет боевое преимущество.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда поражена атакой; столкновение)

Шил вынуждает нападавшего перебрасывать атаку и использовать новый ее результат.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий, Халруанский

Навыки Атлетика +13, Блеф +15, Понимание +11, Скрытность +16, Воровство +18

СИЛ 13 (+6) **ЛОВ** 22 (+11) **МУД** 12 (+6)

ТЕЛ 16 (+8) **ИНТ** 10 (+5) **ХАР** 20 (+10)

Оснащение кожаный доспех, 2 кинжала

Тактика

Шил бесстрашно мчится в бой с двумя длинными тонкими ножами. Она полагается на занятие выгодной позиции и использует *глубокий удар* для ее удержания. Шил предпочла бы умереть или уничтожить свой корабль, чем позволить ему попасть в чьи-либо руки.

Яуланза

Мотылек Пяти

Летучая крепость, население 400

Яуланза - цитадель и торговый центр, высеченный в прибрежной скале высокомагического земного мотылька, ранее - части побережья Халруаа. Цитадель, состоящая из пяти башен и центральной твердыни, возвышается над центральной площадью деревни - по одной башне для каждой из Пяти Компаний, центральная твердыня - для Дома Джордайн (см. ниже). В поселении еще есть склады и владения торговцев, а также дома граждан. Старые морские пещеры и выкопанные пиратские укрытия пронизывают мотылек.

Правительство: Правление Яуланзы - орган, известный как Совет Договора, сформированный из ранговых членов каждой из компаний, представителей торговцев деревни и единственного члена Дома Джордайн. Все дела совета ведутся на Халруанском языке, который в большинстве своем мертв вне этого анклава.

Защита: Лучшая защита Яуланзы - ее мобильность. Мотылек медленно плывет в любом направлении на выбор Совета Договора. В критическом положении мотылек может временно перемахнуть в Астральное Море.

Торговля: Яуланза работает отдельно от Пяти Компаний. Городок воистину поддерживает свой статус нейтральной земли и торгового центра, приветствуя всех, кто уважает его принципы. Он даже предоставляет транспортировку с земли и обратно, когда открыт для торговли. Мотылек Пяти обычно долгожданен в

фаэрунских странах, хотя он уважает закрытые границы и держится подальше от враждебных территорий типа Нетерила и Тэя.

Дом Джордайн

Эта группа занимает центр колесообразной крепости, царящей над Яуланзой. Членов дома не интересуют дела Пяти Компаний. Они живут для гарантий безопасности Яуланзы, и член-Джордайн в Совете Договора лишь ведет обсуждение, но никогда не голосует - кроме случаев ничьей.

Штурмовики Джордаинов, эксперты рукопашного боя и методов защиты - полиция Мотылька Пяти. Они высококвалифицированы в наблюдении и памяти, и у них есть сверхъестественная способность перенаправлять нацеленные на них атаки. Они исполняют волю Совета Договора против противников Яуланзы и налагают правление закона даже среди Пяти Компаний.

Тактика штурмовика Джордаинов

Навыки штурмовика Джордаинов полезны не только при переговорах, но также и позволяют ему предугадывать движения врага и создавать возможности в бою. Перед боем и даже во время его штурмовик предлагает врагам шанс сдаться и пытается вывести противников из строя ошеломляющими эффектами. Однако, штурмовик не отказывается использовать силу и *использует* *узнанное* при любой возможности.

Штурмовик Джордаинов Уровень 7 элитный солдат

Средний естественный гуманоид, человек XP 600

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +13

ОЖ 164; **Кровотоочный** 82

АС 24; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 20, **Воля** 20; см. также *перенаправление атаки и рефлекторное уклонение*

Спасброски +2

Скорость 7

Очки действия 1

Р. Невооруженный удар (стандарт; по желанию)

+12 против АС; 1d8+5 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

Р. Головокружительные удары (стандарт; по желанию)

Штурмовик Джордаинов делает две базовых рукопашных атаки. Если обе они поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашена (спасбросок заканчивает).

Боевое исследование (малое; перезарядка 4 5 6)

Штурмовик Джордаинов получает +2 бонус ко всем защитам и к проверкам Восприятия до конца своего следующего хода.

Р. Использование узнанного (стандарт; перезарядка после использований штурмовиком *исследования битвы*) **Оружие**

+12 против АС; 1d8 +5 урон, и цель сбита наземь.

Перенаправление атаки (немедленная реакция, когда промахивается рукопашная или дальнобойная атака; перезарядка при перемещении штурмовика)

Штурмовик Джордаинов перенаправляет атаку на смежного врага, кроме сделавшего атаку (если промахивается рукопашная атака) или на врага в пределах 3 квадратов (если промахивается дальнобойная атака). Существо, атака которого вызвала эту силу, делает новый бросок атаки с использованием той же самой атаки для определения успеха перенаправленной атаки.

Боевое преимущество

Штурмовик Джордаинов наносит дополнительный 1d6 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой он имеет боевое преимущество.

Рефлекторное уклонение

Атака вплотную или по области, которая нанесла бы половину урона при промахе, не наносит штурмовику Джордаинов никакого урона, если промахивается. Кроме того, нападавший получает 5 урон того же типа, что наносит атака.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий, Драконий, Халруанский

Навыки Акробатика +13, Атлетика +9, Понимание +13

СИЛ 13 (+4) **ЛОВ** 21 (+8) **МУД** 20 (+8)

ТЕЛ 18 (+7) **ИНТ** 14 (+5) **ХАР** 16 (+6)

Группы при столкновениях

Патрули Джордаинов обычны в залах цитадели Совета Договора.

Столкновение 6 уровня (XP 1,475)

- 1 штурмовик Джордаинов (уровень 7 элитный солдат)
- 1 человек-маг (продвинутый; уровень 6 контроллер)
- 1 халфлинг-бродяга (уровень 6 скрывающийся)
- 5 человек-лакеев (уровень 7 миньон)

ГИББЕРЛИНГ (GIBBERLING)

Голодные гибберлинги собираются в визжащие орды, наводняющие Подземье.

Знания о гибберлингах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Строительства Подземелий.

ДС 10: Гибберлинги - любящие темноту существа, зимующие под землей. Пробудившись, они собираются и охотятся огромными стаями.

ДС 15: За пределами Подземья гибберлинги в течение дня зарываются в землю. Существа в это время уязвимы, но они пробуждаются, если атакованы, или с приходом сумерек. Разбуженные, они появляются одновременно и продолжают свое буйство, двигаясь медленно, если есть дневной свет.

ДС 20: Измененные чумой гибберлинги не имеют никакой близости к своей обычной семье, пожирая родичей столь же рьяно, как и любую другую добычу.

Стая гибберлингов Уровень 1 зверь

Средний естественный гуманоид (рой) XP 100

Инициатива +2 **Чувства** Восприятие +3; темновидение

Гибберлинг аура 10; враги в ауре берут -1 штраф ко всем защита. Гибберлинги не могут удивлять существ, которые не оглушены.

Атака роя аура 1; стая гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.

ОЖ 32; Кровоточащий 16

АС 13; Стойкость 13; Рефлексы 15; Воля 11

Иммунитет **Атака роя** аура 1; стая измененных чумой гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре

Иммунитет зачарование, устрашение **Сопротивление** половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость** +5 урон от атаки вплотную и по области

Скорость 6 (Если стая гибберлингов получает сияющий урон, она замедлена до конца следующего хода нападавшего; получив оненный урон, она обездвижена до конца следующего хода нападавшего).

Р. **Укус роя** (стандарт; по желанию)

+4 против АС; 3d4+2 урон. Если стая уменьшает урон от этой атаки на 2d4, ее цель также сбита наземь.

Р. **Толчок вниз** (стандарт; по желанию)

+4 против Стойкости; 1d4+1 урон, и цель сбита наземь.

Нахождение внизу

Стая может делать атаки возможности против смежных целей, стоящих у сбитого наземь.

Обдирание костей

Стая наносит дополнительный 2d4 урон против сбитых наземь целей.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** -

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 14 (+2) МУД 7 (-2)

ТЕЛ 12 (+1) ИНТ 5 (-3) ХАР 2 (-4)

Тактика гибберлингов

Гибберлинги просто несутся вперед, нападая на все, что попадает на пути. Измененные чумой гибберлинги еще опаснее - кровотока, они вспыхивают *взрывом синего огня*, препятствующим спасению добычи.

Стая измененных чумой гибберлингов Уровень 6 зверь

Средний естественный гуманоид (рой) XP 200

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +8; темновидение

Гибберлинг аура 10; враги в ауре берут -2 штраф ко всем защита. Гибберлинги не могут удивлять существ, которые не оглушены.

Атака роя аура 1; стая измененных чумой гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.

ОЖ 87; Кровоточащий 43; см. также *взрыв синего огня*

АС 19; Стойкость 18; Рефлексы 19; Воля 15

Иммунитет *взрыв синего огня* (см. ниже), зачарование, устрашение **Сопротивление** половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость** +5 урон от атаки вплотную и по области

Скорость 6 (Если стая измененных чумой гибберлингов подвергнута солнечному свету, она замедлена до конца следующего хода нападавшего).

Р. **Укус роя** (стандарт; по желанию) **Сила**

+9 против АС; 4d4+4 урон. *Критическое попадание:* Цель получает дополнительный 1d6 чилового урона (спасбросок заканчивает).

Р. **Толчок вниз** (стандарт; по желанию)

+9 против Стойкости; 1d4+1 урон, и цель сбита наземь.

Нахождение внизу

Стая может делать атаки возможности против смежных целей, стоящих у сбитого наземь.

Обдирание костей

Стая наносит дополнительный 2d4 урон против сбитых наземь целей.

К. **Взрыв синего огня** (немедленная реакция, когда впервые кровоточит; столкновение)

Близкий взрыв 2; +6 против Рефлексов; 1d4+3 силовой урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** -

СИЛ 12 (+4) ЛОВ 18 (+7) МУД 10 (+3)

ТЕЛ 17 (+6) ИНТ 8 (+2) ХАР 2 (-1)

Группы при столкновениях

Обычные гибберлинги общаются лишь с подобными себе. Измененных чумой гибберлингов иногда можно встретить в компании членов Ордена Синего Огня.

МАЛАГРИМ (MALAUGRYM)

Малагримы - эгоманиакальные и развращенные меняющие форму, которые любят играть с разумными существами, дразнить их и охотиться на них. В своей естественной форме малаgrim - мясистая сфера с тремя глазами, тремя крюкастыми щупальцами и клювом.

Каждый малаgrim - отличный элитный монстр, обычно изряда образцов или выше. Он может играть любую роль, но предпочитает артиллерию, контроллера или налетчика.

Аратлут

Аратлут шастает по Побережью Меча под разнообразными псевдонимами, изображая из себя торговца или наемного убийцу. Он принимает много форм, почти все из них - мужчины-гуманоиды. Аратлут поддерживает контакты в преступных организациях от Зазесспура до Уотердипа.

Аратлут Уровень 16 элитный налетчик

Средняя магическая тварь-абберант (меняющий форму) XP 2,800

Инициатива +17 **Чувства** **Восприятие** +14; видение при слабом освещении

ОЖ 292; **Кровоточащий** 146

Регенерация 10 (если Аратлут получает урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 32 (34 против атак возможности); **Стойкость** 29, **Рефлексы** 32, **Воля** 29

Иммунитет яд

Спасброски +2

Скорость 2 (неуклюже), форма с ногами 6; полет 6 (парение)

Очки действия 1

Р. **Хлопок** (стандарт; по желанию)

+21 против АС; 2d6+7 урон.

Р. **Болтающиеся плечи** (стандарт; по желанию)

Аратлут делает две базовых рукопашных атаки. Если атака попадает, цель также сдвигается на 2 квадрата. Аратлут может перемещаться на 3 квадрата перед или после каждой атаки.

Р. **Прокатывание** (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Аратлут делает две базовых рукопашных атаки против одной и той же цели. Если обе они попадают, он делает вторичную атаку против этой цели. *Вторичная атака:* 1d8+7 урон (без необходимости броска атаки).

Боевое преимущество

Аратлут наносит дополнительный урон 2d6 при рукопашных атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Аратлут может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как любое Маленькое, Среднее или Большое существо (см. Смену формы, РМ 280).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий, Глубинная Речь

Навыки Акробатика +20, Блеф +18, Понимание +14, Запугивание +18, Скрытность +20

СИЛ 11 (+8) **ЛОВ** 25 (+15) **МУД** 12 (+9)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 19 (+12) **ХАР** 21 (+13)

Тактика Аратлута

Аратлут предпочитает казаться гуманоидом до тех пор, пока не сможет обескуражить врагов взлетом или сменой формы. Затем он хлещет их своими щупальцами.

Лутваэринн

Работающий из Телфлэмма на Побережье Дракона Лутваэринн - жадный малаgrim, ведущий дела - и законные, и незаконные. Он предпочитает женские гуманоидные формы, и в одной из своих гуманоидных форм он имеет пост в Совете Торговцев города.

Лутваэринн Уровень 15 элитная артиллерия

Средняя магическая тварь-абберант (меняющий форму) XP 2,400

Инициатива +13 **Чувства** **Восприятие** +13; видение при слабом освещении

ОЖ 232; **Кровоточащий** 116

Регенерация 10 (Если Лутваэринн получает урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 29; **Стойкость** 27, **Рефлексы** 27, **Воля** 29

Иммунитет яд

Спасброски +2

Скорость 2 (неуклюже), форма с ногами 6; полет 6 (парение)

Очки действия 1

Р. **Хлопок** (стандарт; по желанию)
+20 против АС; 1d6+4 урон.

А. **Кошмарная дремота** (стандарт; столкновение) **Зачарование, Психический**

Область взрыва 4 в пределах 10; цели - враги; +19 против Воли; 1d8+7 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель без сознания (спасбросок заканчивает). *Последствие:* Цель ошарашена (спасбросок заканчивает).

Д. **Луч истощения** (стандарт; по желанию) **Психический**

Дальность 10; Лутваэринн делает две атаки; +18 против Воли; 1d8+7 психический урон, и цель ослаблена (спасбросок заканчивает).

Д. **Луч боли** (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Некротический**

Дальность 20; +18 против Воли; 3d8+7 некротический урон, и цель получает уязвимость 10 психический (спасбросок заканчивает). Цель не может делать попытку спасброска против этого эффекта, пока находится в пределах 10 квадратов от Лутваэринна.

Р. **Прокатывание** (стандарт; перезарядка 6)

Лутваэринн делает две базовых рукопашных атаки против одной и той же цели. Если обе они попадают, он делает вторичную атаку против этой цели. *Вторичная атака:* 1d8+4 урон (без необходимости броска атаки).

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Лутваэринн может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как любое Маленькое, Среднее или Большое существо (см. Смену формы, РМ 280).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Абиссал, Чондатанский (РИ), Общий, Глубинная Речь

Навыки Аркана +17, Блеф +19, Дипломатия +19, Понимание +13

СИЛ 12 (+8) **ЛОВ** 18 (+11) **МУД** 12 (+8)

ТЕЛ 20 (+12) **ИНТ** 21 (+12) **ХАР** 25 (+14)

Тактика Лутваэринна

Лутваэринн предпочитает оставаться за стеной лакеев, с готовностью бросая их, если борьба идет плохо. Со своей защищенной позиции он проводит различные атаки, пылающие фиолетовой энергией, начиная с *кошмарной дремоты* для подавления противников. Лутваэринн использует *луч боли* и *луч истощения* против рукопашных угроз.

Знания о малагримах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: Малагрим может подражать формам широкого спектра существ, но по крайней мере часть новых форм иллюзорна, потому что способности существа не изменяются. В своей естественной форме малагрим имеет три когтистых щупальца и клюв, но, будучи в дополнительной форме, он может использовать магическое оружие. Во всех формах у него характерные золотые глаза.

Аркана DC 20: Хотя существа и бесполо, определенные малагримы предпочитают определенные формы и поддерживают отдельную индивидуальность, часто выбирая очевидный пол. Малагримы никогда не умирают от старости - не потому, что они бессмертны, а потому, что более молодые малагримы уничтожают старших, чтобы завладеть их силой.

Аркана DC 25: Малагримы используют термин "Владыка Тени" для обращения к самому мощному в своей среде. Существ в целом иногда называют владыками тени. Как ни странно, многие из злых сил Тени, типа шейдов Нетерила, полагают, что малагримы будут их врагами.

Аркана DC 30: Малагримы живут в Царстве Теней и путешествуют из него, но это темное место не является их первоначальным домом. Они происходят из измерения за пределами известных миров. При переформировании планов малагримы были отрезаны от своего родного плана и не имеют больших шансов завоевать Торил, как они когда-то хотели. Их численность, и без того небольшая, истощается и далее, так что они ищут способ вновь попасть на свою родину.

История DC 20: Малагримы появились на Фаэруне более тысячи лет назад, нажив врага в лице молодого Эльминстера.

История DC 30: Легенды говорят, что малагримы - потомки волшебника Малауга. Возможно, первый человек, вошедший на План Тени (ныне часть Царства Теней), Малауг никогда после этого не подавал о себе известий.

Группы при столкновениях

Малагримы редко показывают свою истинную природу, но управляют другими для насаждения своих коварных планов. Они упиваются обманом добряков, заставляя тех делать грязное дело, даже при том, что злых существ одурачить легче. Однако, предательство для малагримов естественно, и существа предадут своих последователей и товарищей просто по прихоти. Таким образом, малагримы плохо работают друг с другом.

Столкновение 14 уровня (XP 5,750)

- Лутваэринн (уровень 15 элитный контроллер)
- 1 военный тролль (уровень 14 солдат)
- 2 берсерка-гримлока (уровень 13 зверь)
- 3 миньона-гримлока (уровень 14 миньон)

НЕТЕРИЛ (NETHERIL)

Некогда павший Нетерил вновь царит над северным Фаэруном. Населенная главным образом людьми, эта могучая и высокомерная империя угрожает покорением всем соседним землям. Если она преуспеет в своих тиранических целях, ее расширение на этом не закончится.

Знания о Шейде

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 15: Большинство обычных нетерезов - люди, но самые могущественные из защитников Нетерила - шейды. Это опасные и чрезвычайно способные агенты империи, но отдельные индивидуумы могут иметь собственные цели, в зависимости от своего статуса среди имперских командиров и правителей.

ДС 20: Многие из шейдов прибыли вместе с Анклавом Шейд, когда этот город вернулся из Царства Теней. Другие возникли, заключив с тенью сделку или просто получив ее сущность.

Принцы Шейда

Рожденные перед разрушением древнего Нетерила, могучие арканисты-нетерезы, называемые Двенадцатью Принцами Шейда, управляют своей страной. Всецело злые, они стремятся расширить власть империи любыми необходимыми средствами. Они весьма способны к массовому разрушению и геноциду, но предпочитают прямым завоеваниям подрывную деятельность, оставляя инфраструктуру цели неповрежденной.

Каждый из принцев - эпический элитный шейд-контроллер с уникальными талантами. Все они имеют некоторые навыки в арканых или теневых методах. Некоторые специализируются в военных или божественных силах.

Теламонт Тантул

Теламонт - Самый Высокий среди Принцев Шейда, отец всех остальных. Более двух тысяч лет возрастом, он спокойно уверен в том, что почти бессмертен. Его граждане видят в Высоком Принце Теламонте воплощение идеалов нетерезов, и он также полагает, что лишь он способен оживить и расширить империю. Эти идеи выражаются его экстравагантной имперской одеждой - черной мантией, стилизованной под крылья дракона, подобными черными наручами и ниспадающими фиолетовыми одеяниями.

Высокий Принц уважает традиции древнего Нетерила, но также и установил новые, чтобы пережить столетия в Тени. Все они все еще действуют в четко структурированном обществе нетерезов.

Принц Ривален Тантул

Высокий священник Шар всего Нетерила, Ривален - самый мощный приверженец богини в мире, сопоставимый экзархам других богов. Нетерезами правят Самые Высокие, но Ривален - их духовный лидер. Его Купол Ночи в Анклаве Шейд - мировой центр поклонения Шар. Чудотворные силы Ривалена также защищают Принцев Шейда от насильственной смерти - и он уверен, что им это известно.

Другие Принцы

Другие десять сыновей Теламонта наблюдают за различными аспектами империи, работая вместе для продвижения целей своего отца. Принц Кларибурнус - генерал армий Нетерила, как и его брат Идер, также являющийся главным храмовником Купола Ночи. Агларел - лидер частных легионов Самых Высоких и личный телохранитель Теламонта. Бреннус, Фаоулд, Ламорак, Мелегонт и близнецы Маттик и Ваттик осуществляют различные правительственные функции. Детхуд - главный в разведывательных силах Нетерила. У него репутация тихого мудреца, и он регулярно дает советы всем Принцам Шейда.

Шейды

Становление шейдом считается великой наградой за службу империи. Самые мощные из нетерезов обычно являются шейдами.

Шейд сохраняет свой первоначальный облик, но выглядит изможденным. Его кожа принимает тусклый оттенок, а глаза начинают немного светиться. Ему более не требуется есть или спать, и его старение значительно замедляется. По мере того, как шейд становится старше, его внешность становится все более темной и более чудовищной, со странными особенностями типа острых зубов.

"Шейд" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу; большинство шейдов некогда были людьми. Шейд может играть любую роль или быть членом любого класса.

Предпосылки: Гуманоид, уровень 11

Ритуалы: Любой шейд, выполняющий требования, может изучить ритуал Теневой прогулки (КИ 312) у других шейдов, знающих его.

Элита Шейда (любая роль)

Теневой гуманоид ХР элита

Чувства темновидение

Мрачное присутствие аура 10; в пределах ауры производящие свет эффекты, уровень которых ниже такового шейда, могут создавать лишь тусклый свет.

Защиты +2 АС, +2 Стойкость, +2 Рефлексы, +2 Воля

Спасброски +2

Очки действия 1

Очки жизни +6 на уровень (артиллерия, скрывающийся)/+8 на уровень (контроллер, налетчик, солдат)/+10 на уровень (зверь) + показатель Телосложения

Регенерация 10 образец/15 эпический (Если шейд получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

Теневой шаг (движение; перезарядка 5 6) **Телепортация**

Шейд может телепортироваться на 20 квадратов, но должен закончить свое движение в тусклом свете или в темноте. (Более мощные шейды могут перезаряжать эту силу чаще).

Срастание с тьмой

Если шейд перемещается любыми средствами на 3 или более квадратов, он скрыт сверхъестественной темнотой, получая полное укрывательство.

Навыки шейды имеют +5 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Пример шейда: Нарамус

Нарамус - рыцарь Шейда. Он командует эскадронами шадар-кай, координируя и иногда непосредственно наблюдая за миссиями. Его первичная обязанность - защита города Шейд, хотя иногда он обеспечивает поддержку для важных теневых караванов (страница 177).

Нарамус Уровень 11 элитный налетчик (лидер)

Средний теневой гуманоид 1,200 ХР

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +12; темновидение

Мрачное присутствие аура 10; в пределах ауры производящие свет эффекты, уровень которых ниже такового Нарамуса, могут создавать лишь тусклый свет.

ОЖ 208; **Кровоточащий** 104

Регенерация 10 (Если Нарамус получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 27; **Стойкость** 25, **Рефлексы** 23, **Воля** 24

Спасброски +2

Скорость 5; см. также *теневой шаг*

Очки действия 1

Р. Полуторный меч (стандарт; по желанию) **Оружие**

+17 против АС; 1d10+7 урона (крит 1d6+17).

Д. Чакрам мрака (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 5; +15 против АС; 2d6+4 силовой урон.

Р. Дуговые колебания (стандарт; по желанию) **Оружие**

Нарамус делает две базовых рукопашных атаки и смещается на 1 квадрат после первой атаки.

Р. Разрушающий удар (стандарт; перезарядка 6) **Сила**, **Оружие**

+17 против АС; 3d10+7 урон плюс продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Торжествующий крик (свободно, когда Нарамус выбрасывает критическое попадание или уменьшает врага до 0 очков жизни; по желанию)

Нарамус или союзник в пределах 20 квадратов может делать рукопашную или дальнюю атаку.

Теневой шаг (движение; перезарядка 5 6) **Телепортация**

Нарамус может телепортироваться на 20 квадратов, но должен закончить свое движение в тусклом свете или в темноте.

Срастание с тьмой

Если Нарамус перемещается любыми средствами на 3 или более квадратов, он скрыт сверхъестественной темнотой, получая полное укрывательство.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Нетерез (РИ)

Навыки Дипломатия +15, Запугивание +15, Понимание +12, Скрытность +12

СИЛ 23 (+11) **ЛОВ** 18 (+9) **МУД** 14 (+7)

ТЕЛ 18 (+9) **ИНТ** 12 (+6) **ХАР** 21 (+10)

Оснащение пластинчатый доспех, тяжелый щит, полуторный меч

Тактика Нарамуса

Нарамус смело идет впереди, подавая пример своим последователям, и предпочитает бросать вызов противнику, который выглядит опаснее остальных. Перед тем, как вступить в ближний бой, он запускает *чакрам мрака* (диск из твердой тени). В бою он мобилен, используя *теневой шаг* для получения самого выгодного положения, и

хлещет противника *разрушающим ударом* при любой возможности. Всякий раз при критическом ударе Нарамус воет от ликования, вдохновляя своих союзников.

Служители Шейда

Долгие годы шедовары смешивали тeneвую сущность и даже кровь извергов с человеческим родом ради создания служителей.

Кринт

С самого момента их создания эти строгие серокожие гуманоиды были рабами шедоваров. Они - способные и почти что бесстрашные воины, служащие своим хозяевам с убийственной самоотреченностью. Но зараза демонического наследия делает их опрометчивыми и кровожадными. Начиная с появления шадар-кай население кринтов резко стало падать и вскоре, вероятно, заглохнет совсем.

Шадар-кай

Чума Заклинаний и изменение ей космоса возымели странный эффект на некоторых нетерезов. Их акклиматизация к столетиям в Тени заставила их превратиться в шейдоподобных существ или рождасть таковых. Принц Ривален объявил, что это чудо, посланное Шар. Он поименовал измененный народ *шадар-кай*, что и стало обычным названием этой расы.

Молодежь шедоваров на пороге юности иногда становятся шадар-кай, хотя подобный феномен не так част. Шадар-кай живут с истинно подобными себе, и их союзы с людьми также производят шадар-кай. Ривален также изобрел ритуал для превращения любого человека в шадар-кай, мало чем отличающийся от такового для создания шейдов.

Шадар-кай нетерезов существовали более трех поколений. Они - привилегированный класс, не столь благословляемый, как шейды, но получающий уникальное обучение. Агенты-шадар-кай работают для лучшей связи Нетерила с Фаэруном и собирают ресурсы и информацию со всего их протяжения. Большинство их становится истинными шейдами.

Не все шадар-кай служат Нетерилу. Многие бегут из империи, чтобы идти по миру своим путем. Другие - потомство людей, давно порвавших с шейдами или отказавшихся пересекать Царство Теней.

Шадар-кай Нетерила обычно поклоняются Шар и сильнее склоняются ко злomu поведению, чем их коллеги - не-нетерезы. Те, кто из Царства Теней, предаются жуткому поведению ради острых ощущений. Многие уважают Темпуса, хотя некоторые следуют Шар, Цирику, Бешабе или даже Асмодеусу. Редкие и немногие очень уважают Тимору.

Таалуды (Thaaluds)

Известные авантюристам по всему Фаэруну как "могильные топтуны", таалуды изначально были созданы древними нетерезами. Теперь, с возвращением шедоваров, ритуал их создания вновь известен миру, и растущее количество таалудов защищает поселения Нетерила и бродит в Подземье.

Таалуд Уровень 20 элитный солдат

Огромный естественный оживленный (конструкция) ХР 5,600

Инициатива +15 **Чувства** Восприятие +16; слепой, слепое видение 20

ОЖ 380; **Кровоточащий** 190

АС 38; **Стойкость** 35, **Рефлексы** 31, **Воля** 32

Иммунитет яд; **Сопротивление** 10 холод, 10 огонь, 10 молния

Спасброски +2

Скорость 8 (земная прогулка), копание 2 (туннель)

Очки действия 1

Р. **Кувалда** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Досигаемость 3; +27 против АС; 2d8+11 урон.

Д. **Бросок кувалды** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнoбoйная 10/20; +26 против АС; 2d8+11 урон. Кувалда возвращается к таалуду в конце его хода.

Р. **Двойная атака** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Таалуд делает две базовых рукопашных атаки.

Р. **Подсекающая кувалда** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Требуеt кувалды; досягаемость 3; +20 против АС; 2d8+11 урон, и цель вытолкнута на 2 квадрата и сбита наземь. *Попадание:* Таалуд может делать базовую рукопашную атаку против другого существа в пределах досягаемости.

А. **Шипы-камни** (стандарт; столкновение) **Зона**

Область взрыва 3 в пределах 20; +24 против АС; 1d8 урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает). *Критическое попадание:* Как выше, но цель берет -5 штраф к своему спасброску для окончания замедленного состояния. Зона - трудный ландшафт до конца столкновения.

Мировоззрение Нет **Языки** понимает Общий и Нетерез (РИ); телепатия 20

Навыки Аркана +21

СИЛ 30 (+20) ЛОВ 17 (+13) МУД 12 (+11)
ТЕЛ 22 (+16) ИНТ 22 (+16) ХАР 24 (+17)
Оснащение +1 алмазная магическая кувалда

Тактика таалудов

Таалуд может ощущать колебания большинства субстанций, и он использует эту информацию для обнаружения и поражения врагов. Он может использовать эту способность, даже находясь под землей. Таалуды стараются зарыться под врагов и напасть на них неожиданно. Таалуд начинает битву *шипам*-каменьями, чтобы уменьшить маневренность своих противников, а затем полагается на свою разрушительную способность к рукопашной для добивания.

Знания о таалудах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: В Нетериле таалуды служат не только охранниками, но также и способными строителями, и даже в рли осадных орудий. Они не могут говорить, но понимают языки своих создателей. Существуют также меньшие и великие таалуды.

Аркана DC 20: У всех таалудов есть сверхъестественная способность разминать камень в желаемую форму, если он необработан. Некоторые способны на точную работу, используя мирские инструменты после грубого формирования камня.

История DC 20: С возвращением Нетерила множество свободных таалудов, выживших до сей поры в Подземье, вернулось к своим старым хозяевам. С тех пор их численность значительно выросла.

Везераб (Veserab)

Везераб - летучее существо 10-футовой длины, похожее на нечто среднее между безглазым лампреем и летучей мышью.

Знания о везерабах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

DC 20: Дикие везерабы есть в больших количествах лишь в диких местах Царства Теней. Там они формируют пары или маленькие скопления, каждое из которых возглавляет его самая крупная самка (самки крупнее самцов).

DC 30: Везерабов обучают в качестве скакунов для привилегированных жителей Нетерила. На Фазруне тварей проще всего встретить в анклавах Саккорс и Шейд, где часто нужен полет.

Везераб Уровень 6 скрывающийся

Большая теневая тварь (скакун) ХР 250

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +11; слепой, слепое видение 20

ОЖ 60; **Кровоточащий** 30

Иммунитет *вредное дыхание*

АС 20; **Стойкость** 20, **Рефлексы** 17, **Воля** 17

Скорость 4 (неуклюжий), полет 8

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 2d6+5 урон.

Р. **Крылокоготь** (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 1d6+5 урон; см. также *пикирующее царапание крылом*.

К. **Вредное дыхание** (стандарт; столкновение) **Яд**, **Зона**

Близкий взрыв 4; +9 против Стойкости; 2d6+3 урон ядом, и цель берет -2 штраф ко всем защитам до конца следующего хода везераба. Эта сила создает зону черных вредоносных паров, остающихся на месте до конца столкновения. Эта зона блокирует линию вида, и существа, вступающие в зону или заканчивающие в ней свой ход, получают 5 урон ядом. Везерабы иммунны к эффектам этой силы.

Р. **Пикирующее царапание крылом** (стандарт; по желанию)

Везераб делает атаку с разгона, делая две атаки крылокогтями. После атаки везераб перемещается на 1 квадрат и приземляется в незанятом месте.

Темные крылья (когда есть дружественный наездник 6-го уровня или выше; по желанию)

Наездник везераба получает сопротивление яду 5 яду и иммунитет к эффектам *вредного дыхания* любого везераба.

Боевое преимущество

Везераб наносит дополнительный 1d6 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой он имеет боевое преимущество.

Мировоззрение Нет **Языки** -

Навыки Скрытность +12

СИЛ 20 (+8) ЛОВ 18 (+7) МУД 17 (+6)

ТЕЛ 17 (+6) ИНТ 2 (-1) ХАР 4 (+0)

Тактика везерабов

Дикие везерабы нападают на кого угодно, что считают способными убить и съесть; скаун находится под контролем своего наездника. В бою везераб сначала выпускает свое *вредное дыхание*, а затем пикирует на цели, пойманные в его области. Он обычно нацеливается на самое маленькое или слабо выглядящее существо, надеясь на легкую пищу. Везерабы поражают использованием своего дыхательного оружия при совместной охоте.

Группы при столкновениях

Агенты-нетерезы, главным образом люди или шадар-кай, вовлечены в заговоры всех мастей практически где угодно. Среди сил Нетерила есть теневые существа и нежить, типа духов, теневых драконов, смертельных гигантов, свирепых вивернов и даже драколичей. У империи также есть немалое количество злых гуманоидных рабов, и она заключает союзы с подобными существами, например - с орками Королевства Множества Стрел.

Столкновение 7 уровня (XP 1,500)

- 1 шадар-кай сумрачный клинок (уровень 6 скрывающийся с преимуществом скакуна)
- 1 шадар-кай цепной боец (уровень 6 налетчик с преимуществом скакуна)
- 2 везераба (уровень 6 скрывающийся, скакуны шадар-каев)
- 2 теневых гончих (уровень 6 налетчик)

Столкновение 9 уровня (XP 2,900)

- Нарамус (уровень 11 элитный солдат [лидер])
- 1 пламенный череп (уровень 8 артиллерия)
- 1 воин шадар-кай (уровень 8 солдат)
- 1 темный сталкер (уровень 10 скрывающийся)
- 5 воинов-орков (уровень 9 миньон)

Столкновение 21 уровня (XP 20,300)

- 1 шейд волшебник лич (уровень 22 элитная артиллерия)
- 1 мучительное привидение (уровень 21 контроллер)
- 2 таалуда (уровень 20 элитный солдат)

ОРДЕН СИНЕГО ОГНЯ (ORDER OF BLUE FIRE)

Орден Синего Огня широко известен как доброжелательная группа магошрамов, готовых помочь другим побольше узнать об эффектах Чумы Заклинаний.

Знания об Ордене Синего Огня

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 35: Мастера Абсолютного Согласия сформировались в Глубинном Имаскаре (страница 222) или около него в течение Чумы Заклинаний. Они все еще заточены близ этого города в Подземье и могут манипулировать чумными землями и посылать видения магошрамам. Их руководство более последовательно, чем таковое шарнов (см. ниже), но все равно усиливает и распространяет Чуму Заклинаний.

Религия DC 30: Публичное лицо ордена - ширма для более зловещей организации. Первоначально это был культ, посвященный идее того, что Чума Заклинаний - святое космическое событие, работу которого следует продолжать.

Шарны представляют собой выражение Чумы Заклинаний, ведя тех, кто следует глубочайшим заповедям ордена. Время от времени их указания культу становятся беспорядочными, противоречивыми и даже нелогичными, что приводит к удивительным и ужасным событиям, распространяющим и питающим существующее активные заводы Чумы Заклинаний.

Мудрость Улиц DC 35: Орден Синего Огня фактически является источником многих проблем, которые он словно пытается решить. Тем не менее, учитывая хорошую репутацию ордена, убедить кого-либо в этом почти невозможно. Его официальные лица отрицают действия членов, способствующие Чуме Заклинаний и ее изменениям.

Организация

У Ордена Синего Огня есть отделения во многих поселениях по всему Фаэруну. Он поддерживает приюты для размещения и обучения магошрамов. В домах Ордена есть подборки знаний и преподаватели для обучения народных масс относительно чумных земель и Чумы Заклинаний. Дома также являются базами для экспертов,

экипированных для приручения неконтролируемых магошрамов и измененных чумой существ, обычно безвозмездно. По этим причинам орден зачастую приветствуется и уважается в сообществах.

В глубине ордена таятся фанатики, заиклинные на изменении мира согласно учению шарнов и Мастеров Абсолютного Согласия. Они тонко работают для выпуска в цивилизованные области проблем, связанных с Чумой Заклинаний. Однако, на чумных землях эти экстремисты действуют безнаказанно.

Лидер: Шарны и Мастера Абсолютного Согласия - скрытые лидеры ордена.

Штаб: Ормпетарр в Вилонских Дебрях (см. страницу 193).

Иерархия: Большинство организации неофициально, при этом самые компетентные или старшие члены принимают в данной ячейке роль лидеров. Командиры заботятся о нуждающихся и желающих принять контроль энергии Чумы Заклинаний; они часто служат лидерами и обращают других в свою "веру". Мастера знаний - философы-арканисты, преподающие и накапливающие знание, а рыцари защищают владения ордена и помогают управлять проявлениями Чумы Заклинаний, принимая командование лишь в случае военных действий.

Члены: Многие из членов ордена - народ-магошрамы, но общество принимает на службу почти всех способных добровольцев. Поскольку работа с проявлениями Чумы Заклинаний - лишь часть доктрины ордена, более высокие эшелоны группы включают большее количество членов-магошрамов. Посвященные во внутренние тайны принимают в дополнение к другим титулам титул "аккордант" ("соответствующий"); например - рыцарь-аккордант.

Члены Ордена также предпринимает шрамопаломничества на чумные земли, надеясь увеличить и распространить знание о таких местах. Некоторые из тех, кто рискует забираться за пределы искривленных границ таких территорий, возвращаются с чудесными рассказами. В ордене чтят таких храбрых паломников - выживают они или нет. Немногие за пределами ордена считают их более чем безумными или безрассудными.

Аккорданты Синего Огня

Фанатики в рядах Ордена Синего Огня формируют внутренний круг агентов, продвигающих истинные цели ордена. В их ряды приглашают лишь истинных сторонников, обычно - после посещения шарна или проявления Мастеров Абсолютного Согласия. Особенно в пределах чумных земель типа остатков Халруаа аккорданты зачастую игнорируют ранги и ведут себя беспорядочно - мастера знаний в частности.

Многие из аккордантов Синего Огня - способные бойцы стороны, обученные работать вместе в маленьких группах. Компания аккордантов может иметь столь же разнообразные таланты, как таковые любой квалифицированной приключенческой группы, с добавлением магошрамовских сил. Рыцарь-аккорданты охотно принимают приказы от командиров, мастеров знаний и вышестоящих рыцарей.

Рыцарь-аккордант Уровень 10 Солдат

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 500

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +14

ОЖ 105; **Кровоточащий** 52

АС 26; **Стойкость** 24, **Рефлексы** 19, **Воля** 22

Скорость 5

Р. Военная кирка (стандарт; по желанию) **Сила, Оружие**

+17 против АС; 1d8+6 плюс 3 силовой урон (критический 1d8+14 плюс 3 сила), и цель отмечена.

Д. Длинный лук (стандарт; по желанию) **Сила, Оружие**

Дальнобойная 20/40; +13 против АС; 1d10+1 плюс 3 силовой урон, и цель отмечена.

Шип Синего Огня (малое; перезарядка 3 4 5 6) **Сила**

До начала следующего хода рыцаря оружие рыцаря становится энергетическим, атакуя Рефлексы цели вместо ее АС и нанося дополнительный 1d10 силовой урон.

Глаз рыцаря (немедленная реакция, когда смежный враг смещается или когда смежный враг, отмеченный рыцарем, атакует союзника; по желанию) **Сила, Оружие**

РАСШИРЕНИЕ РЯДОВ ОРДЕНА

Аккорданты, представленные здесь - типичные члены Ордена Синего Огня, предназначенные для работы с шарнами на чумных землях - в местах, лучше всего подходящих для приключений персонажей верхнего героического ряда или ряда образцов.

Легко сделать других аккордантов - уровнем ниже или выше этих примеров, согласно указаниям Главы 10 *Руководства Ведущего*. Например, наемники Жента (страница 282) легко могут быть оперативниками-аккордантами низшего уровня. Вы можете легко варьировать расу аккорданта, добавляя расовые черты и регулируя его показатели способностей соответственно.

Вы можете также использовать информацию о магошрамах из *Руководства Игрока Забытых Царств* для создания уникальных магошрамов и даже измененных чумой NPC или монстров. Силы этих примеров аккордантов - хорошая отправная точка для разработки таковых оригинальных. Этот народ явно сверхъестественный, так что введение таких противников будет означать немалое удовольствие для ваших игроков.

Рыцарь делает базовую рукопашную атаку против врага.

Решительный критический

При критическом попадании любой атакой, цель также сдвигается на 1 квадрат.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Выносливость +11, Запугивание +12

СИЛ 22 (+11) **ЛОВ** 12 (+6) **МУД** 19 (+9)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 10 (+5) **ХАР** 15 (+7)

Оснащение чешуйчатый доспех, тяжелый щит, военная кирка, длинный лук, 20 стрел

Тактика рыцаря-аккорданта

Рыцари-аккорданты делают то, что требуется для защиты более уязвимых союзников. Они связывают противников рукопашной и маневрами для обеспечения боевого преимущества для других рыцарей. Рыцарь-аккордант использует *шип синего огня* при любой возможности, чтобы побыстрее расправиться с противником.

Аккордант мастер знаний Уровень 11 Артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 600

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +9

ОЖ 90; **Кровотоочащий** 45

АС 23; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 25, **Воля** 23

Скорость 6

Р. **Силовой посох** (стандарт; по желанию) **Сила**, **Оружие**

+15 против АС; 1d8 силовой урон.

Д. **Изменяющий луч** (стандарт; по желанию) **Сила**, **Полиморф**

Дальность 10; синий луч деформирует цель на мгновение; +16 против Рефлексов; 1d8+6 силовой урон, и цель ошарашена до конца следующего хода мастера знаний.

К. **Изменяющая волна** (стандарт; столкновение) **Полиморф**

Близкий взрыв 5; волна синего огня вырывается из мастера знаний, деформируя формы тех, кто оказывается пойманным в ней; +15 против Стойкости; 1d4+6 урон, и цель замедлена и ослаблена до конца следующего хода мастера знаний.

Д. **Соответственное видение** (стандарт; столкновение) **Психический**

Дальность 20; +15 против Воли; 1d12+6 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Аркана +16, Строительство Подземелий +14, История +16, Понимание +14

СИЛ 10 (+5) **ЛОВ** 11 (+5) **МУД** 19 (+9)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 22 (+11) **ХАР** 12 (+6)

Оснащение робы, четвертной посох

Тактика аккорданта мастера знаний

В битве аккордант мастер знаний остается позади союзнических рыцарей, используя *изменяющую волну* для ослабления многократных целей, как только возникает такая возможность. Затем мастер знаний посылает *соответственное видение* для нанесения вреда атакующим и защитным способностям врагов. Для нападения он сосредотачивается на *изменяющих лучах*, атакуя своим пылающим синевой посохом лишь в крайнем случае.

Командир-аккордант Уровень 11 налетчик (лидер)

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 600

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +16

ОЖ 113; **Кровотоочащий** 56

АС 25; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 23, **Воля** 25

Скорость 6; см. также *изменяющий сдвиг*

Р. **Касание Чумы Заклинаний** (стандарт; по желанию) **Сила**

+14 против Рефлексов; 1d4+6 силовой урон, и цель получает продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Д. **Сфера Чумы Заклинаний** (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 20; +14 против Рефлексов; 1d4+6 силовой урон, и цель получает продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Р. **Дух Чумы Заклинаний** (стандарт; поддержка стандарт; столкновение) **Сила**, **Полиморф**

Командир становится духом Синего Огня. Он становится иллюзорным и может входить и двигаться через местоположения врагов и пористые препятствия, в иных случаях не позволяющие движение (типа двери или взломанного окна). Командир делает базовую рукопашную атаку против любого существа, в местоположение которого он входит, но не может этим способом атаковать цель более одного раза.

К. **Помощь синего огня** (малое; перезарядка 5 6) **Лечение**

Близкий взрыв 5; один союзник в пределах области восстанавливает 11 очков жизни (магошрамы и измененные чумой существа также добавляют свой бонус Телосложения). Кроме того, этот союзник получает 1d6 временных очков жизни в форме мерцающей синей ауры.

Изменяющий сдвиг (движение; по желанию) **Полиморф**

Командир смещается на 2 квадрата. Он становится иллюзорным и может двигаться через местоположения врагов до конца этого перемещения.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Аркана +11, Излечение +16, Скрытность +13

СИЛ 11 (+5) **ЛОВ** 19 (+9) **МУД** 22 (+11)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 12 (+6) **ХАР** 12 (+6)

Оснащение шкурный доспех

Тактика командира-аккорданта

Охваченный в течение битвы слегка колеблющимся синим огнем, командир-аккордант предпочитает ближний бой, приберегая *сферу Чумы Заклинаний* для изворотливых врагов. Проповедуя литанию добродетелей Чумы Заклинаний, командир открывает *дух Чумы Заклинаний*, чтобы маневрировать позади вражеской линии и повреждать несколько целей. Затем он использует *изменяющий сдвиг* для поддержки боевого преимущества при атаках *касанием Чумы Заклинаний*. Замыкающий рыцарь-союзник - первичная цель для *помощи синего огня*.

Шарн (Sharn)

Шарны - очевидно бессмертные существа, сформированные из слитого сознания.

Шарн Уровень 12 соло артиллерия

Большая магическая тварь-абберрант ХР 3,500

Инициатива +12 **Чувства** Восприятие +16; темновидение

ОЖ 615; **Кровотокающий** 307; см. также *второй ветер*

Регенерация 10

АС 28; **Стойкость** 28, **Рефлексы** 28, **Воля** 29

Иммунитет окаменение, полиморф

Спасброски +5 (+8 против эффектов устрашения и против состояний, препятствующих движению); см. также *независимое сознание*

Скорость 4, полет 8 (парение)

Очки действия 2

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Достигаемость 2; +16 против АС; 1d6+5 урон.

Д. **Адаптивный синий заряд** (стандарт; по желанию) **Сила** (см. текст)

Дальность 20; +16 против Рефлексов; 1d6+7 силовой урон, и продолжающийся 5 переменный урон. Продолжающийся урон - тип, к которому цель наиболее уязвима (на выбор шарна; тип урона не изменяется, будучи выбранным). Если цель не имеет никакой уязвимости, продолжающийся урон - силовой.

Д. **Хекс-портал** (малое; поддержка - малое [см. текст]; по желанию) **Призывание**

Дальность 5; шарн создает шестиугольное окно из синего света, через которое он может атаковать, как будто находится на месте этого портала. Как малое действие, он может перемещать один портал на 4 квадрата. Порталы не блокируют линию вида, линию эффекта или вражеское движение. Шарн может поддерживать до трех таких порталов одновременно единственным незначительным действием; он может закрывать их столько, сколько пожелает, свободным действием.

Д. **Скачущий чумной огонь** (стандарт; перезарядка 5 6) **Огонь**, **Сила**

Шарн посылает взрыв Синего Огня против трех целей; первая цель должна быть в пределах 10 квадратов от шарна, а две другие цели в пределах 5 квадратов от первой цели. *Первичная цель*: +17 против Стойкости; 2d6+7 огненный и силовой урон. *Вторичные цели*: +17 против Рефлексов; 1d6+7 огненный и силовой урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Независимое действие (стандарт; по желанию)

Шарн делает две базовых атаки (рукопашных или дальнобойных). Если два различных вида базовых атак поражают одну и ту же цель (типа когтя и укуса), эта цель также ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

Шарн тратит лечащую волну и излечивает 153 очков жизни. Шарн получает +2 бонус ко всем защитах до начала своего следующего хода.

Двойные действия

Шарн бросает инициативу дважды, получает два хода в течение раунда и имеет полный набор действий (стандарт, движение, малое) на каждом ходу. Каждый набор действий соответствует различному сознанию. Способность шарна брать непосредственные действия регенерирует на каждом из его ходов.

Независимое сознание

Шарн автоматически спасается от ошарашивающих и ошеломленных состояний и против эффектов зачарования, которые может закончить спасбросок.

Угроза досягаемости

Шарн может делать атаки возможности против всех врагов в пределах своей досягаемости (2 квадрата), включая таковые через *хекс-порталы*.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Общий, Глубинная Речь

Навыки Аркана +16, Понимание +10, Религия +16

СИЛ 21 (+11) **ЛОВ** 23 (+12) **МУД** 8 (+5)

ТЕЛ 23 (+12) **ИНТ** 21 (+11) **ХАР** 24 (+13)

Тактика шарнов

Шарн открывает бой *скачущим чумным огнем*, заставляя синий огонь вырваться из одного противника и перепрыгивать на других. Затем он основывает сеть *хекс-порталов*, чтобы ударять своих врагов с неожиданных направлений, в особенности атаками возможности.

Знания о шарнах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 30: Шарны живут в глубинном Подземье около земных узлов, но проводят большинство времени на своем родном демиплане. Они могут "отдыхать" определенным аспектом своей групповой личности, в то время как другие функционируют, так что они не спят. Шарны воспроизводятся исполнением ритуала

впитывания желającego живого существа. Чем более продвину́т шарне, тем большее количество лиц он впитал. Многие в Ордене Синего Огня считают воссоединение с шарном высшей честью.

Аркана DC 35: Отдельный шарн - "пузырь" собранного понимания, вытесненный из своего родного демиплана, который странно связан со всем космосом. Чума Заклинаний коснулась и этого широко распространенного демиплана, инфицировав его жителей. Теперь все шарны - воплощения Чумы Заклинаний.

История DC 35: Шарны сформировались древние времена в течение Войн Короны, ужасных столкновений среди эльфов и эладринов, которые привели помимо прочих ужасов к рождению дроу. Темное Бедствие, произошедшее в -10,500 DR, было убийственным штормом, охватившим и разрушившим целиком царство Миеритар, где ныне находится Высокая Пустошь. Маги пытались подавить Темное Бедствие, но были поглощены им, даже при том, что они сдержали его в пределах демиплана. Внутри этой бури магического хаоса, когда тела магов растворились и вновь слились, и были рождены первые шарны.

Измененный чумой гхол (Plaguechanged Ghoul)

Чума заклинаний убивала без разбора, но и подняла некоторых из тех, кого убила, в голодающей форме.

Измененный чумой гхол Уровень 9 зверь

Средний естественный гуманоид, магошрам (нежить) XP 400

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 109; **Кровото́чащий** 54

АС 21; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 21, **Воля** 20

Иммунитет болезнь; **Сопротивление** 5 некротический, 5 силовой

Скорость 6, подъем 4

Р. Коготь (стандарт; по желанию) **Сила**

+13 против АС; 2d10+5 силовой урон, и цель вытолкнута на 1.

Р. Утроба кишки (стандарт; по желанию) **Сила**

Вызывает атаки возможности; +13 против Рефлексов; 2d8+3 силовой урон, и гхол может расходовать лечащую волну.

Р. Проходящий расход (немедленная реакция при промахе рукопашной атаки от смежного нападавшего; перезарядка 5 6) **Сила**

Измененный чумой гхол может делать атаку *утробы кишки*, не вызывающую атаки возможности.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий

СИЛ 18 (+8) **ЛОВ** 19 (+8) **МУД** 3 (+0)

ТЕЛ 21 (+9) **ИНТ** 6 (+2) **ХАР** 17 (+7)

Тактика измененных чумой гголов

Стая измененных чумой гголов бьется подобно группе неистовых волков. Группа окружает противника настолько быстро, насколько возможно. Оставаясь в ближнем бою, гголы подталкивают врагов к соплеменникам или к другим союзникам-рукопашникам.

Знания об измененных чумой гголах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

DC 25: Измененные чумой гголы выглядят подобно нормальным гголам, кроме пламенной синей утробы, которая есть у измененный чумой в кишках. Эта нежить также словно существует в состоянии чуть ближе к жизни, чем типичная нежить. Подобно типичным гголам, они жаждут плоти, демонстрируя лишь некоторую близость к существам, имеющим сверхъестественные силы, и презирают поедать магошрамов или измененных чумой.

Оставшись за прошедшей Чумой Заклинаний, измененные чумой гголы населяют отдаленные места и все еще появляются на чумных землях. Они не объединены ни с какой из известных экстрапланарных сил, но Оркус, конечно же, хотел бы повлиять на них.

ЕРЕСЬ

Хоть мировоззрение аккордантов может быть любым, большинство их не имеет мировоззрения, хаотически злы или злы. Тем не менее, в организации есть множество добросердечных членов, особенно в более низких эшелонах. Многие из них могут даже приходить к вере в истинную догму организации, но они не используют зло или двуличные методы этого кредо.

Как и в любой большой организации, среди тех, кто желает и дальнейших изменений Чумы Заклинаний на Фаэруне, возникает противоречие планов и действий. Приказы со стороны шарнов беспорядочны, и они часто противопоставляются действиям, вдохновленными видениями, посланными Мастерами Абсолютного Согласия. Таким образом, различные секты в пределах ордена могут вступать в разногласия друг с другом.

Конфликты в пределах Ордена Синего Огня могут дать богатые возможности для использования организации в кампании в качестве неоднократно появляющегося злодея. Вкупе с тем фактом, что орден часто создает проблемы, про которые утверждает, что они были решены, зачастую его члены могут оказаться по обе стороны конфликта. Подсекты могут также преследовать свои собственные цели в дополнение к общей цели ордена.

ДС 30: Измененных чумой гголов можно встретить в качестве миньонов Ордена Синего Огня. Орден влияет на них продовольствием и предложением безопасной зоны. Также похоже, что определенное влияние на гголов имеют шарны.

Группы при столкновениях

Шарны появляются в одиночку, парами или с аккордантами и их подчиненными. Аккорданты работают со всеми видами существ, продвигающих цели ордена. Чаще всего их союзники - другие аккорданты, существа-аберранты, существа-магошрамы и измененные чумой существа - типа измененных чумой гибберлингов или гголов.

Столкновение 9 уровня (XP 2,400)

- 1 рыцарь-аккордонт (уровень 10 солдат)
- 1 измененный чумой ггол (уровень 9 зверь)
- 1 катун грязного отродья (уровень 8 налетчик)
- 1 доппельгангер-убийца (уровень 9 скрывающийся)
- 1 дестрачан (уровень 9 артиллерия)
- 1 эладрин сумеречный инкантер (уровень 8 контроллер)

КОРОЛЕВСТВА РЕПТИЛИЙ (REPTILE KINGDOMS)

В первобытные времена змеиные саррукхи взошли к силе и создали великие империи, сформировав много новых существ для удовольствия и для прислуживания себе. Затем численность саррукхов уменьшилась, и они на целые эры покинули Торил - для сна или для планарных исследований. В мире все еще есть маленькое количество этих великих повелителей-рептилианов, ныне пробужденных и готовящихся выступить против существ, правящих миром сегодня. В их царстве Ококтх (см. страницу 166) все еще есть записи о многом из их истории.

Интеллектуальные существа, созданные саррукхами, все вместе известные как Чешуйчатые, сформировали новые культуры и новые царства после ухода своих создателей. Заводы деятельности рептилианов обычны по всему Фаэруну, но есть и могучие царства, управляемые Чешуйчатыми.

Гуманоиды-рептилианы беспокоят народ по всему Фаэруну, но их численность выше всего на юге. Чалт, руины Леспера и южный Люирвуд принадлежат юань-ти. Наджара - доминион, управляемый нагами, а Ретилд - величайшее царство лизардфолков Фаэруна. Ококтх, подобно своему старому тезке, принадлежит саррукхам.

Терпенци, Страж Наджары

Некогда великая бессмертная нага, основатель и давний правитель Наджары, Терпенци давно потерял свою жизнь и статус. После его падения ужасающие ритуалы ограничили его душу в скелетном теле.

Силой *Мергелевого Шпиля Наджары* (см. страницу 57) древняя нага-нежить полностью подчинена воле правителя Наджары. Терпенци все еще заботится о Наджаре, своем бывшем доминионе, но он постоянно проверяет границы контроля, наложенного на него *Мергелевым Шпилем*.

Терпенци устроил свое логовище в Змеиной Яме, в Подземье, в самой нижней точке наджарского города Сс'кханаджа, среди обширной сокровищницы Джаранта, Короля Змей.

Терпенци Уровень 30 соло контроллер

Огромная бессмертная магическая тварь (нежить) XP 95,000

Инициатива +27 **Чувства** Восприятие +30; темновидение

Пленяющее присутствие (Зачарование, Психический) аура взгляда; пока Терпенци не кровоточит, любой враг, атакующий его, получает 15 психический урон или ошарашивается до начала следующего хода этого существа (на выбор врага). Враг, который уже ошарашен, вместо этого становится ошеломленным.

ОЖ 1,400; **Кровоточащий** 700; см. также *перекачка раба*

АС 45; **Стойкость** 47, **Рефлексы** 48, **Воля** 48

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 30 некротический; **Уязвимость** 15 сияющий

Спасброски +5

Скорость 6, полет 8

Очки действия 2

Р. **Укус** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Достигаемость 3; +35 против АС; 4d6+8 урон, и продолжающийся 10 некротический урон (спасбросок заканчивает).

Р. **Жало на хвосте** (стандарт; по желанию) **Яд**

Достигаемость 3; +35 против АС; 2d8+8 урона ядом, и цель ослаблена и получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает оба). *Последствие:* Цель ослаблена (спасбросок заканчивает).

Д. **Порабощающий взгляд** (малое; перезарядка 6) **Зачарование**

Дальность 10; +35 против Воли; цель ошарашивается (спасбросок заканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель ошарашивается и не может атаковать Терпенци (спасбросок заканчивает оба). *Второй проваленный спасбросок:* Над целью доминируют (спасбросок заканчивает). Все спасброски для окончания этих эффектов берут -2 штраф.

А. **Стена леденения души** (стандарт; поддержка - малое; перезарядка 5 6) **Призывание, Некротический**

Область стены 10 в пределах 10; призывается стена смежных квадратов, заполненных тьмой, блокирующая линию вида для всех существ, кроме Терпенци. Стена может быть до 5 квадратов длиной и до 2 квадратов высотой. Место, занятое *стеной леденения души* - трудный ландшафт. Любое существо, вступающее в область или начинающее в ней свой ход, берет 15 некротический урон.

Д. **Перекачка раба** (малое; перезарядка 5 6) **Лечение, Некротический**

Дальность 20; Терпенци наносит 30 некротический урон существу, над которым доминирует, и восстанавливает 30 очков жизни.

Угроза досягаемости

Терпенци может делать атаки возможности против всех врагов в пределах своей досягаемости (3 квадрата).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Божественный

Навыки Аркана +30, Блеф +32, Дипломатия +32, Понимание +30, Запугивание +32, Скрытность +32 (+40, чтобы скрыться)

СИЛ 27 (+23) **ЛОВ** 34 (+27) **МУД** 31 (+25)

ТЕЛ 32 (+26) **ИНТ** 30 (+25) **ХАР** 34 (+27)

Тактика Терпенци

Терпенци всегда начинает "танец смерти", как он называет бой, с использованием *порабощающего взгляда*, чтобы сломить своей сокрушительной волей выбранного противника. Как только он доминирует над врагом, Терпенци делит поле битвы и блокирует дальнобойных нападавших тщательно размещенной *стеной леденения души*. Затем великая змея нападает врукопашную, держа доминируемое существо поблизости, чтобы эксплуатировать по мере необходимости *перекачку раба*.

Саррукхи

Саррукхи - раса-прародитель всех змей и большинства недрakonных существ-рептилианов Торила. Они считают тех, у кого нет подобного великолепного наследия, слабаками, подходящими лишь в качестве рабов.

Каждый из саррукхов - уникальный элитный монстр, обычно эпического ряда, со своими собственными силами и целями. Он может играть любую роль, но предпочитает артиллерию, контроллера или солдата, часто с подролью лидера. Некоторые из саррукхов используют магические изделия в дополнение к своим собственным устрашающим способностям.

Знания о саррукхах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 15: У всех существ есть врожденный страх перед саррукхами, который можно подавить, лишь увидев своими глазами поражение одного из них. Первобытное блистание саррукхов позволяет им деформировать восприятие врага своим взглядом.

ЧЕШУЙЧАТЫЕ

Саррукхи создали почти всех существ-рептилианов Торила. Все основные разновидности обсуждаются ниже.

Лизардфолки: Лизардфолк Торила менее заражены своими создателями, чем многие другие существа-рептилианы. Однако, они столь же жестоки и разрушительны, как и те, что показаны в *Руководстве Монстров*, и они скорее всего будут склоняться ко злему мировоззрению. Далеко не одним племенем управляют злорадные и даже развращенные извергами индивидуумы.

Наги: Существуют стражи, подобные таковым из *Руководства Монстров*, но все, кроме Терпенци - естественные магические твари, а не бессмертные. Наги-бейнлары (страница 239) были созданы для служения богу Бэйну и являются бессмертными существами. Многие из наг Торила столь же злы, как и их прародители.

Троглодиты: Саррукх создали троглодитов для исследования охраны подземных царств. Жестокие и туповатые, эти существа без руководства своих прародителей быстро одичали. Они развили жадную и территориальную культуру, быстро распространившуюся по всему Подземью.

Юань-ти: Саррукхи создали юань-ти по своему образу и подобию, и юань-ти в свою очередь научились создавать других. Юань-ти Фаэруна владеют великой силой и влиянием, хоть они и уменьшились по сравнению с ушедшими временами. Их великие дома некогда управляли империями наряду с саррукхами, и теперь они существуют среди руин тех цивилизаций. Юань-ти - коварное зло Торила, и когда они не злодействуют и не мучают других существ ради исполнения своего желания доминировать, они работают от имени саррукхов во имя еще более худших целей.

Другие Чешуйчатые: Саррукхи ответственны за существование многочисленных других тварей-рептилианов и существ с сознанием или странными силами, включая бегемотов, селезней и змей-мутантов.

ДС 20: Саррукх может принимать одну из двух форм: гуманоидное тело, сужающееся в змеиный хвост, или двуногая человекоподобная форма, любая из которых увенчивается змееподобной головой. Их двойная природа вдохновила саррукхов на создание столь широкого спектра существ.

ДС 25: Сверхъестественно способные избегать опасности, саррукхи словно изгибаются от некоторых атак. Хотя они используют ритуалы для осторожного формирования, у всех их есть способности быстро запечатывать глаза, гнуть кости и причинять великую боль.

ДС 30: Подобно своим созданиям, особенно юань-ти, саррукхи некогда жили в кланах или благородных домах. Теперь их количество невелико, а взгляды обращены на Императора Окотха. Бесплодные и малочисленные, они медленно и тонко движутся к возвращению своей былой славы и к рождению новых поколений.

Сат'фисс'ит Небовяз

Один из саррукхов Окотха, Сат'фисс'ит, заработал титул Небовяз своим мастерством солнца, ветра и шторма.

Сат'фисс'ит Небовяз Уровень 25 элитный контроллер

Средний естественный гуманоид (рептилия) XP 14,000

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +19; темновидение, видение невидимых существ

Змеиный террор (устрашение) аура 10; пока Сат'фисс'ит не кровоточит, враги в ауре замедлены.

ОЖ 465; **Кровотокающий** 232; см. также *змеиный террор*

АС 42; **Стойкость** 37, **Рефлексы** 38, **Воля** 39; см. также *змеиное уклонение*

Иммунитет яд; **Соппротивление** 30 огонь

Спасброски +2

Скорость 6, полет 8; см. также *ускользание*

Очки действия 1

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

+30 против АС; 1d8+9 урон.

Р. Укус (стандарт; по желанию) **Яд**

+30 против АС; 1d6+9 урон, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает).

Д. Солнечная сфера (стандарт; по желанию) **Сияющий**

Дальность 20; +28 против Стойкости; 1d10+10 сияющий урон, и цель ослеплена (спасбросок заканчивает).

Д. Гипнотические глаза (малое; по желанию) **Зачарование**

Дальность 10; +28 против Воли; цель ошарашивается до конца ее следующего хода.

А. Вредный вихрь (стандарт; поддержка - малое; перезарядка 5 6) **Яд**

Область взрыва 1 в пределах 10; +28 против Стойкости; 2d6+7 урона ядом, и цель обездвижена (спасбросок заканчивает). *Промач:* Половина урона, и цели выдвинута на 1 квадрат и не обездвижена.

Д. Гадючья молния (стандарт; столкновение) **Молния, Яд**

Дальность 20; Сат'фисс'ит делает две атаки против различных целей; +28 против Рефлексов; 1d6+10 урон молнией, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом и замедлена (спасбросок заканчивает оба).

Ускользание (стандарт; по желанию) **Иллюзия**

Сат'фисс'ит становится невидимым до начала своего следующего хода и перемещается со своей скоростью.

Змеиное уклонение

Когда атака вплотную или по области, нацеленная на АС или Рефлексы Сат'фисс'ита, промахивается, но наносит урон при промахе, он не получает урона от атаки вообще.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Драконий, Исконный, Саррукхар

Навыки Аркана +27, Блеф +28, Понимание +24, Запугивание +28, Скрытность +22

СИЛ 28 (+21) **ЛОВ** 20 (+17) **МУД** 24 (+19)

ТЕЛ 25 (+19) **ИНТ** 30 (+22) **ХАР** 32 (+23)

Тактика

Сат'фисс'ит беспощадно расправляется с противниками, выпуская всю ярость своих мистических сил, прежде чем перейти к когтям и клыкам. Он использует *вредный вихрь*, чтобы поднять зелеными парами столько противников, сколько возможно, и *гипнотические глаза*, чтобы маневрировать без риска по крайней мере со стороны одного из противников. Он уничтожает противников разветвленными изумрудными зарядами *гадючьей молнии*; в дальнобойных противников он запускает золотые *солнечные сферы*.

Змееоборотень (Wereserpent)

Змееоборотень - ликантроп-рептилиан, способный принимать человекоподобную форму или превращаться в непропорционально большую змею. Его гибридная форма - двуногий чешуйчатый гуманоид со стройными, гибкими членами и длинным хвостом.

Знания о змееоборотнях

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 15: Ликантропия наследственна, и большинство змееоборотней рождено по крайней мере при одном родителе-змееоборотне. Однако, в тавернах рассказывают о неудачниках, проклятых стать подобными монстрами просто от укуса такого существа.

Природа DC 20: На Фаэруне змееоборотни часто объединяются в неизвестные общества. Они обычны в анклавах юань-ти или возле них, особенно в тропиках. Большинство змееоборотней странно привлекательны, легко притягивая к себе других. Также они часто связаны с торговым или преступным миром, или с ними обеими.

Природа DC 30: У юань-ти и саррукхов все еще есть знания об изменении людей и подобных гуманоидов в змееоборотней.

Мудрость Улиц DC 35: В семействе Джанор, павшем благородном доме Тетира, есть множество змееоборотней. Семейство держит это в секрете, но слухи все же есть. Оно поддерживает свое богатство, вкладывая капитал в бизнес, законный и незаконный, вверх и вниз по Побережью Меча.

Змееоборотень Уровень 6 контроллер (лидер)

Средний естественный гуманоид (рептилия, меняющий форму) XP 250

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +9; видение при слабом освещении

ОЖ 60; **Кровотокающий** 30

Регенерация 5 (Если змееоборотень берет урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 20; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 18, **Воля** 17

Скорость 6, подъем 4 (только в змеиной форме), плавание 4; см. также *змеиное изменение*

Р. Скимитар (стандарт; по желанию) **Оружие**

+12 против АС; 1d8+5 урона (крит 1d8+13).

Р. Укус (стандарт; по желанию) **Яд**

+12 против АС; 1d6+5 урон, и цель берет -2 штраф на броски атаки и ослаблена (спасбросок заканчивает оба).

Р. Захват хвостом (стандарт; по желанию)

+12 против АС; цель схвачена (пока не спасется). Змееоборотень может захватывать только одно существо одновременно.

Р. Утягивание противника (движение; по желанию)

Воздействует на цель, схваченную змееоборотнем; +10 против Стойкости; змееоборотень может двигаться со своей скоростью и тянуть за собой схваченную цель.

Р. Сжатие (стандарт; по желанию)

Воздействует на цель, схваченную змееоборотнем; +10 против Стойкости; 1d4+5 урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода змееоборотня.

Змеиное изменение (движение; по желанию)

Змееоборотень смещается на 4 квадрата, и союзники-змеи в пределах 10 квадратов от него могут смещаться на 3 квадрата как свободное действие.

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Змееоборотень может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как удав или как уникальный человек (см. Смену формы, РМ 280). Он не может использовать свои атаки укусом, сжиманием или захвата хвостом в человеческой форме и не может делать атаки скимитаром в форме змеи.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один другой

Навыки Акробатика +12, Блеф +12, Скрытность +12

СИЛ 20 (+8) **ЛОВ** 17 (+6) **МУД** 12 (+4)

ТЕЛ 15 (+5) **ИНТ** 10 (+3) **ХАР** 18 (+7)

Оснащение кожаный доспех, скимитар

Тактика змееоборотня

Змееоборотень, втянутый в битву, предпочитает свою гибридную форму, позволяющую использовать самый широкий спектр сил. Он кусает опасного противника, вводя свой ослабляющий яд, затем поскорее захватывает этого противника своим хвостом. Он продолжает сжимать это существо, даже борясь с другими.

Группы при столкновениях

Существ-рептилианов часто можно встретить вместе, особенно - таковых змеиной формы. Наги, юань-ти, змееоборотни и саррукхи - обычные союзники. Известно, что даже драконы повиновались саррукхам. Многие из этих существ также легко управляют существами-нерептилианами.

Змееоборотни: Индивидуальные змееоборотни развивают различные навыки, склоняющиеся к ролям солдата или налетчика, встречаются и случайные маги или священники. Подобно крысооборотням, которые также вливаются в цивилизации, змееоборотни могут быть найдены среди всех видов существ. Они привлекают змей и сами тянутся к ним и часто держат змеиных тварей в качестве домашних животных. Юань-ти и другие мощные существа-рептилианы, типа саррукхов Окотха, часто имеют лакеев-змееоборотней.

Столкновение 5 уровня (XP 1,075)

- 1 змееоборотень (уровень 6 контроллер [лидер])

- 2 смертельных гремучих гадюки (уровень 5 зверь)

- 1 железная кобра (уровень 6 налетчик)
- 1 человек-маг (уровень 4 артиллерия)

Столкновение 24 уровня (XP 32,850)

- Сат'фисс'ит (уровень 25 элитный контроллер)
- 1 великий пламенный череп (уровень 24 артиллерия)
- 1 анафема юань-ти (уровень 21 элитный налетчик)
- 2 гигантских мумии (уровень 21 зверь)

Столкновение 31 уровня (XP 109,000)

- Джарант, Король Змей (темная нага, уровень 21 элитный контроллер)
- Терпенци (уровень 30 соло)

ОПАЛЕННАЯ ТВАРЬ (SCATHEBEAST)

Слизнеподобные опаленные твари - полевые травоядные существа. Их можно встретить в маленьких диких стадах на равнинах с высокой травой на Вернувшемся Абейре, хотя несколько проделали и путь на Фаэрун (особенно в Тимантер). Эти существа скользят по земле на кислотной слизи, оставляя за собой тропу из увядшей, придавленной травы. Драконы охотятся на них, но меньшие существа в общем остаются в покое. Одинокая опаленная тварь достаточно опасна, но пробудившееся стадо может рвануться в сокрушительное паническое бегство.

Хоть они и злобны, одинокие опаленные твари могут быть захвачены и при некоторых усилиях обучены работать с другими существами, типа драконорожденных или людей.

Знания об опаленной твари

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 10: Старые абейранские мифы гласят, что опаленные твари давным-давно были созданы драконами из драконорожденных рабов в великом магическом преобразовании. Мудрецы, исследовавшие трупы и драконорожденных, и опаленных тварей, говорят, что это почти наверняка не так, но такая вера сохраняется, и многие драконорожденные наотрез отказываются нападать на опаленных тварей.

Природа DC 15: У опаленных тварей сильные семейные связи, основанные на запахе. Они нападают на любое существо, повреждающее или убивающее семью, или оно угрожает стаду. Поколения нападков драконов (смакующих их плоть) заставляют опаленных тварей инстинктивно бояться всего большого, нападающего с неба, и особенно - любых источников огня. Авантюристы вокруг походных костров часто бывали убитые в панике бегущими стадами опаленных тварей. Иногда дракон нападает на существ, досаждающих его любимому стаду.

Природа DC 20: Опаленные твари питаются, растворяя продовольствие и впитывая его прямо сквозь свою слизистую кожу. Слизь опаленной твари варьируется согласно источнику ее продовольствия. Обычно это несильная кислота, не убивающая корни трав равнин, на которых обычно пасется существо. Некоторые опаленные твари почувствовали вкус к мясу. Если опаленная тварь охотится на живую добычу или защищает соплеменников, едкие выделения могут мгновенно растворять плоть.

Природа DC 30: Некоторые утверждают, что длительные атаки определенным видом урона могут фактически излечивать опаленных тварей. Даже если это и не так, повторные атаки одним и тем же типом урона, похоже, оказывают все меньший и меньший эффект на данную опаленную тварь.

Группы при столкновениях

Стада опаленных тварей редко насчитывают более пяти-восьми индивидуумов. Существа инстинктивно избегают уничтожать поля чрезмерным выпасом.

Столкновение 6 уровня (XP 1,350)

- 1 бык опаленной твари (уровень 6 контроллер)
- 3 взрослых опаленных твари (уровень 4 зверь)
- 1 наблюдатель опаленной твари (уровень 4 налетчик)
- 1 рой зайртайлов (уровень 3 налетчик; страница 280)
- 2 теленка опаленной твари (уровень 2 зверь)

Теленок опаленной твари Уровень 2 зверь

Средняя естественная тварь XP 125

Инициатива +0 **Чувства** Восприятие +2

ОЖ 48; Кровоточащий 24

АС 14; Стойкость 17, Рефлексы 12, Воля 14

Иммунитет яд; **Сопротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 5

Р. **Сокрушение** (стандарт; по желанию)

+5 против АС; 2d6+3 урон.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от теленка опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется теленок опаленной твари.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 16 (+4) **ЛОВ** 8 (+0) **МУД** 13 (+2)

ТЕЛ 18 (+5) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 6 (-1)

Тактика теленка опаленной твари

Размером примерно с пони, теленок опаленной твари не впечатляет на фоне взрослых членов стада. Телята робки, если пойманы в одиночку, но они не смущаются атаковать вместе с остальной частью стада.

Взрослая опаленная тварь Уровень 4 зверь

Большая естественная тварь ХР 175

Инициатива +1 **Чувства** Восприятие +4

ОЖ 70; Кровоточащий 35

АС 16; Стойкость 19, Рефлексы 14, Воля 16

Иммунитет яд; **Сопротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 6

Р. **Сокрушение** (стандарт; по желанию)

+7 против АС; 2d8+3 урон.

Р. **Пищеварение** (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Кислота**

+5 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель схвачена (пока не спасется) и сбита наземь. Захваченная цель берет 5 кислотного урона в начале своего хода.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от взрослой опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется взрослая опаленная тварь.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 17 (+5) **ЛОВ** 9 (+1) **МУД** 14 (+4)

ТЕЛ 19 (+6) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 6 (+0)

Тактика взрослой опаленной твари

Взрослые при атаке валят противников наземь, а затем сокрушают их своей тушей, давая работу пищеварительной кислоте.

Наблюдатель опаленной твари Уровень 4 налетчик

Большая естественная тварь ХР 175

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +8

ОЖ 55; Кровоточащий 27

АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 14

Иммунитет яд; **Сопротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 8

Р. **Сокрушение** (стандарт; по желанию) **Яд**

+9 против АС; 2d6+1 урон. Если наблюдатель опаленной твари имеет боевое преимущество против цели, цель также получает продолжающийся 5 урон ядом (спасбросок заканчивает), и наблюдатель опаленной твари может сместиться на 1 квадрат.

Мировоззрение Нет **Языки** -

Навыки Скрытность +11

СИЛ 13 (+3) **ЛОВ** 19 (+6) **МУД** 12 (+3)

ТЕЛ 14 (+4) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 6 (+0)

Тактика наблюдателя опаленной твари

В каждом стаде есть один наблюдатель. Наблюдатели работают совместно с другими опаленными тварями для получения и поддержки боевого преимущества.

Бык опаленной твари Уровень 6 контроллер (лидер)

Большая естественная тварь ХР 250

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 75; Кровоточащий 37

АС 20; Стойкость 20, Рефлексы 15, Воля 17

Иммунитет яд; **Сопротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 6

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 2d8+3 урон.

Д. Слюня-слизь (стандарт; по желанию) **Кислота**

Дальность 10; +9 против Рефлексов; 2d4+5 кислотный урон.

К. Слизистый спрей (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Кислота**

Близкий взрыв 4; +9 против Рефлексов; 2d4+5 кислотный урон, и цель обездвижена до конца следующего хода быка опаленной твари.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Выберите до двух других опаленных тварей в пределах 5 квадратов от быка опаленной твари. Как немедленная реакция, каждая из этих опаленных тварей может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется бык опаленной твари.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 13 (+4) **ЛОВ** 10 (+3) **МУД** 15 (+5)

ТЕЛ 20 (+8) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 7 (+1)

Тактика быка опаленной твари

Бык начинает бой со *слизистого спрея*, чтобы выявить врагов, а затем начинает разгон, чтобы поскорее с ними покончить.

Гигантская опаленная тварь

Уровень 6 элитный зверь

Огромная естественная тварь ХР 500

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +3

ОЖ 180; **Кровоточащий** 90

АС 20; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 20, **Воля** 17

Иммунитет яд; **Сопrotивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Спасброски +2

Скорость 8

Очки действия 1

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+9 против АС; 2d10+3 урон.

К. **Массовое припиливание** (стандарт; столкновение) **Кислота**

Близкий взрыв 1; цели - враги; +7 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель схвачена (пока не спасется) и сбита наземь. Схваченная цель берет 5 кислотного урона в начале своего хода.

Р. **Хлестание** (немедленная реакция, когда гигантская опаленная тварь получает урон от атаки существа в пределах 2 квадратов от нее; перезарядка 5 6)

Досягаемость 2; +7 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель притягивается смежно с гигантской опаленной тварью и схвачена (пока не спасется).

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от гигантской опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется гигантская опаленная тварь.

Мировоззрение нет **Языки** -

СИЛ 16 (+6) **ЛОВ** 16 (+6) **МУД** 10 (+3)

ТЕЛ 20 (+8) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 7 (+1)

Тактика гигантской опаленной твари

Гигантские опаленные твари охотятся на гуманоидных существ, плоть которых они распробовали.

ТЭЙ (THAY)

Тэй маячит на востоке, словно убийца, вернувшийся из могилы, чтобы закончить свою темную работу. Немногие в мире знают степень амбиций его правителя, но все страшатся силы Тэя и его армий нежити.

Знания о Тэе

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Религия DC 40: В течение гражданской войны в Тэе Сзасс Тэм заключил договор с Бэйном, чтобы быть уверенным в своей победе. Но теперь Тэм задолжал Бэйну поклонение тэйского народа, и Черный Лорд в конечном счете заберет его душу. Служителей Бэйна в Тэе приветствуют, хотя немногие из них имеют сколько-либо высокое положение в иерархии правительства Тэя.

Мудрость Улиц DC 40: Тэй выглядел замкнутым, ушедшим в себя в течение долгого времени, в то время как Сзасс Тэм разрабатывал колоссальный ритуал, который должен был разрушить мир и перестроить его по его желанию. Лич стал бы величайшим богом нового мира, но ему помешали. Тэй теперь для ритуала не годится, так что Тэм рано или поздно пойдет войной на какую-нибудь из соседних земель. Агларонд и Теск кажутся самыми вероятными целями, и тэйские силы уже проводили успешные набеги в эти страны или около них.

Воин страха (Dread Warrior)

Некроманты Тэя - одни из лучших в мире, и их создания-нежить попросту более способны и выносливы, чем другие. Тэй производит немало волоочащихся трупов, но его Легионы Страхa содержат существенное количество интеллектуальных скелетов и зомби. Известные как воины страха, эта злая нежить может следовать приказам, общаться и биться точно так же, как и их живущие коллеги, но они делают это, не страшась смерти. "Воин страха" - шаблон, который Вы можете применять к любому гуманоидному существу для представления одного из этих тэйских чудищ. Самые обычные воины страха - героические солдаты, типа человеческой стражи.

Предпосылка: Гуманоид

Воин страха элита (любая роль)

Естественный гуманоидн (нежить) XP элита

Чувства темновидение

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 5 некротический, 10 некротический на 11-м уровне, 15 некротический на 21-м уровне;

Уязвимость 5 сияющий, 10 сияющий на 11-м уровне, 15 сияющий на 21-м уровне

Спасброски +2 (+4 против эффектов зачарования)

Очки действия 1

Очки жизни +6 на уровень (артиллерия, врывающийся)/+8 на уровень (контроллер, налетчик, солдат)/+10 на уровень (зверь) + показатель Телосложения

Сзасс Тэм

Печально известный Сзасс Тэм - одно из самых хитрых, честолюбивых и черствых существ, которые все еще живы. Насчитывающий почти 400 лет возраста, он высокомерен, но осмотрителен. Он занимает свое время далеко идущим планированием, но его не пугает и возможность лично столкнуться с проблемой, если возникнет потребность, что он и продемонстрировал в течение гражданской войны в Тэе.

Тэм готов эксплуатировать ради своих целей необычные союзы, и в прошлом он даже помогал доброму люду. Однако, такая уверенность или доверие к другим причинили ему неприятности, сорвав его заговор для получения бессмертия. Теперь старый лич особенно осторожен в ведении дел.

Известный своим спокойствием и любезностью, даже с врагами, Сзасс Тэм решителен в своих желаниях. Он ожидает, что все, кто служат ему, будут повиноваться немедленно, и строго наказывает тех, кто его подводит. Хотя, он никогда не бросается ресурсами - некоторые из служителей слишком ценны, чтобы их просто уничтожить.

Сзасс Тэм командует силами Тэя и работает через служителей и посредников всякий раз, когда не требуется его непосредственного вмешательства. Генералы-нежить и некроманты направляют армии Тэя по воле Тэма.

Сзасс Тэм Уровень 30 элитная артиллерия (лидер)

Средний естественный гуманоид (нежить) XP 38,000

Человек волшебник лич

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +23; темновидение

Некромантская аура (Некротический) аура 5; любое живущее существо, вступающее в ауру или начинающее в ней свой ход, берет 5 некротический урон.

ОЖ 388; **Кровоточащий** 194; см. также *неразрушимый*

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

Сзасс Тэм тратит лечащую волну и излечивает 100 очков жизни. Он получает +2 бонус ко всем защитах до начала своего следующего хода.

Регенерация 10 (Если Сзасс Тэм получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 45; **Стойкость** 45, **Рефлексы** 43, **Воля** 46

Иммунитет болезнь, утрашение, яд; **Сопротивление** 20 некротический

Спасброски +2 (+5 против эффектов зачарования)

Скорость 6, полет 8 (парение)

Очки действия 1

ДОРАБОТКА СЗАССА ТЭМА

Будучи Регентом Тэя, Сзасс Тэм имеет доступ к потрясающим ресурсам и готов рыться в магических тайнах. Он может быть высшим злодеем в любой кампании, и Вам следует адаптировать его способности для лучшего вызова вашим авантюристам.

Тэм имеет фактически неограниченное магическое знание, позволяющее ему использовать другие арканские силы - от других классов или монстров или те, что Вы создадите сами. У него также есть обширная библиотека ритуалов, многие из которых неизвестны другим, позволяющая ему готовить любое количество угрожающих миру заговоров, которые персонажам придется остановить. Он имеет доступ ко множеству магических изделий, которые может использовать против противников, включая артефакты типа *Трона Такорсила* (страница 58).

Изменение его внешности не особенно важно, так что Тэм может напоминать практически любого, хотя он предпочитает форму здорового и высокого человека средних лет. Он также использует ритуал, посылающий его образы для связи с союзниками и служителями где-нибудь в мире - и за его пределами.

Д. **Вампирическое тяжелое копье** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Дальность 20; +35 против Рефлексов; 3d6+10 некротический урон, и Сзасс Тэм получает 5 временных очков жизни.

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию) **Некротический**

+34 против АС; 1d6+10 урон, и 10 продолжающийся некротический урон (спасбросок заканчивает).

К. **Удар души** (стандарт; ежедневно) **Некротический**

Близкий взрыв 10; цели - враги; +35 против Рефлексов; 5d10+11 некротический урон. *Промех:* Половина урон.

Некротический мастер

Сзасс Тэм может конвертировать любую атакующую силу, которую он имеет, в некротическую. Замените ключевое слово энергии силы на "некротический" или добавьте некротическую энергию к силе атаки, обычно не наносящей энергетического урона.

Д. **Флешер** (стандарт; поддержка - малое; столкновение) **Устрашение, некротический**

Дальность 20; +35 против Стойкости; 3d6+11 некротический урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Все союзники цели в пределах линии вида берут -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает). Сзасс Тэм должен делать новый бросок атаки против цели, пока поддерживает этот эффект. Он может менять цель как стандартное действие.

Д. **Соппротивление** (малое; ежедневно)

Дальность 10; Сзасс Тэм или 1 союзник в пределах диапазона получает сопротивление 10 против одного типа урона до конца столкновения.

Выберите из кислотного, холодного, огненного, силового, молнии, некротического, яда, психического, сияющего или громового урона.

Остановка времени (малое; ежедневно)

Сзасс Тэм получает два дополнительных стандартных действия, которые он не может использовать для нападения на других существ.

Теневая циркуляция (малое; столкновение) **Иллюзия**

Сзасс Тэм использует силу, содержащуюся в его одеждах, чтобы стать невидимым до начала своего следующего хода.

Мастер заклинаний (малое; перезарядка 5 6)

Сзасс Тэм восстанавливает использование израсходованной силы столкновения.

Неразрушимый

Когда Сзасс Тэм уменьшен до 0 очков жизни, его тело и имущество рассыпается в пыль, но он не уничтожен. Он вновь появляется (вместе со своим имуществом) за 1d10 дней в пределах 1 квадрата от своей филактерии, если филактерия также не найдена и не уничтожена.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Общий, Драконий, Эльфийский, Адский, Мулхорандский

Навыки Аркана +31, Строительство Подземелий +28, История +31, Природа +28, Скрытность +22

СИЛ 12 (+16) **ЛОВ** 14 (+17) **МУД** 27 (+23)

ТЕЛ 28 (+24) **ИНТ** 32 (+26) **ХАР** 30 (+25)

Оснащение сфера

Тактика

Сзасса Тэма обычно сопровождает армия нежити. Он бьется с ясностью и холодным глумлением, противоречащим его тлеющей ярости. Сначала он использует *остановку времени*, чтобы поднять свои защиты и взлететь на самую защищенную позицию, а затем взрывает противников *ударом души*. Он призывает *порожнее проклятие*, изводя тех, кто выходит из боя, и *флешер*, чтобы мучить бойцов-рукопашников. *Теневая циркуляция* позволяет Тэму делать стратегические отступления, так что он может перезаряжать силу столкновения, хотя он может также использовать ее, чтобы оказаться посреди почти мертвых противников и использовать *кровождающее влияние*.

Группы при столкновениях

В пределах ужаса Тэя зло - норма. Его правителям служит нежить всевозможных сортов, и лакеи Сзасса Тэма управляют правительством. Наряду с нежитью - весь спектр злых существ, от непритязательных гоблинов, орков и гноллов-солдат до смертельных гигантов, извергов и темных ангелов на службе Бэйна.

Столкновение 6 уровня (XP 1,426)

- 1 боевой дух (уровень 9 солдата)
- 2 гнолла бойца на когтях (уровень 6 налетчик)
- 1 тифлинг еретик (уровень 6 артиллерия)
- 1 дух (уровень 5 скрывающийся)
- 2 воина-хобгоблина (уровень 8 миньон)
- 2 человека-лакея (уровень 7 миньон)

Столкновение 14 уровня (XP 5,800)

- 2 костяных когтя (уровень 14 солдат)
- 1 мечедух (уровень 17 скрывающийся)
- 1 лич (уровень 14 элитный контроллер)
- 6 голов орды (уровень 13 миньон)

Столкновение 29 уровня (XP 88,125)

- Сзасс Тэм (уровень 30 элитная артиллерия [лидер])
- 1 рыцарь смерти (уровень 25 элитный солдат)
- 2 духа страха (уровень 25 скрывающийся)
- 7 остатков лича (уровень 26 миньон)
- 5 абиссалских голов-мирмидонцев (уровень 23 миньон)

РЫЦАРИ-КОЛДУНЫ ВААСЫ (WARLOCK KNIGHTS OF VAASA)

Рыцари-Колдуны - дворяне зверской феодальной системы Ваасы. Их искривленный дворянский орден основан на сущности из другого мира, известной как Телос, упавшей на землю в течение Чумы Заклинаний. Они владеют разнообразными силами, наносящими сияющий урон, влекомый сущностью Телоса.

Знания о Ваасе

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 20: В Ваасе почти все материально проирывают крестьянам других земель. Существенная часть населения состоит из гуманоидных рабов и чудовищных существ, служащих Рыцарям-Колдунам. Однако, свободный народ в Ваасе также должен трудиться, рискуя жизнью и свободой, если окажется не в состоянии исполнить темные пожелания своих владык. Лучшее, на что можно надеяться в Ваасе, помимо становления Рыцарем-Колдуном - быть неприметным либо квалифицированным до уровня незаменимости.

ДС 30: В центре Совета Железного Вихря стоит его тринадцатый член и самый старый из живущих Рыцарей-Колдунов - злой человек, называющий себя Голосом Телоса. Считается, что он первым обнаружил павшую форму Телоса в тундре Ваасы. Если в Ваасе и есть король, то это - Голос Телоса, поскольку все остальные Рыцари-Колдуны преклоняются перед его властью.

Рыцари-Колдуны

Беспощадные владыки Ваасы, также как и многие из их элитных агентов, практикуют темные арканские искусства для поддержки других талантов. Другие почти исключительно используют силу, полученную от их пактов и связанной формы Владыки Железного Неба.

Подобно знати других царств, Рыцари-Колдуны предоставляют власть тем, кто ниже их, но они - истинные правители и владыки Ваасы. Даже самый непритязательный среди них имеет жизненно важную власть над простым народом. Двенадцать самых влиятельных Рыцарей-Колдунов составляют Совет Железного Вихря, имеющий власть над всей группой.

Лидер: Голос Телоса.

Штаб: Телос, в Ваасе (страница 189).

Иерархия: Иерархия Рыцарей-Колдунов свободно базируется на феодальных и воинских традициях, обычных в других землях. Рыцари без земли известны как исполнители, и эта мелкая знать служит эмиссарами, шпионами, солдатами и убийцами для более высоких Рыцарей-Колдунов. Рыцари с землей, также известные как феллтаны, имеют абсолютную власть в своих владениях и поддерживают частные армии. Они - вассалы более мощных фигур, известных как защитники. Величайшие защитники составляют Совет Железного Вихря, вращающийся вокруг Голоса Телоса.

Светила - члены независимой секты, сформированной Голосом Телоса, функционирующей почти как священники в других королевствах. Они глубже всего преданы пакту, связывающему Рыцарей-Колдунов с Телосом, и их можно встретить в качестве советников при большинстве дворов Рыцарей-Колдунов.

Члены: Рыцари-Колдуны - элита, выбираемая из числа самых безжалостных и способных в Ваасе. Несколько титулов перешло по наследству, но лишь тем наследникам, которые продемонстрировали, что достойны. Те, кто желают повыситься в ранге, должны служить правильным интересам и в нужный момент перерезать нужную глотку. Как только они показали себя перед теми, кто у власти, они в свою очередь становятся дворянами. Каждый Рыцарь-Колдун должен присматривать за меньшими товарищами, понимая, что любая слабость может отворить дверь для нападения или для чего-то похуже.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ВИХРЬ (IRONFELL)

Рыцари-Колдуны собирают материал постоянно регенерирующего тела исконного Телоса. Они используют этот материал для выделки изделий и для создания конструкций, называемых осколками души. Телос быстро оправляется от таких разработок, так что у Рыцарей-Колдунов есть почти бесконечный запас материала, который они называют железным вихрем, или просто "железом".

Обработанный железный вихрь тверд как сталь, хотя и более тусклый и с кристаллической структурой. Из него легко делать магические изделия. Величайшая естественная сила железного вихря очевидна лишь в руках Колдунов, имеющих особый звездный пакт с сонным Телосом. Их оружие из железного вихря наносит сияющий урон, равный бонусу Харизмы владельца. Иные силы, наносящие сияющий урон, пылают фиолетовым звездным блеском. Доспех, сделанный почти полностью из железного вихря, дарует носящему его сопротивление сияющему урону, равное его модификатору Харизмы.

Будучи пользователями арканной силы, многие Рыцари-Колдуны - также ритуальные заклинатели. Они исполняют уникальные ритуалы, связанные с железным вихрем, включая используемые для поднятия осколков души. Более всего из них известен Пакт Железного Кольца (страница 59).

Все Рыцари-Колдуны носят простую петлю из темного, прозрачного железа в качестве символа своего статуса и силы. Несмотря на слухи о том, что они способны прогибать разум, эти кольца не имеют никаких внутренних магических способностей. Они функционируют как фокусы для некоторых из ритуалов и сил Рыцарей-Колдунов и могут быть переделаны в магические кольца.

Рыцарь-Колдун исполнитель Уровень 9 элитный налетчик

Средний естественный гуманоид, человек ХР 800

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +9

ОЖ 194; **Кровоточащий** 97

АС 25; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 25, **Воля** 23

Спасброски +2

Скорость 6

Очки действия 1

Р. Кинжал **железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

+15 против АС; 1d4+6 урона плюс 4 сияющий урон.

Д. **Сюрикен железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Дальнобойная 6/12; +14 против АС; 1d6+6 урона плюс 1d4 сияющий урон.

Воин Звезды Осколка (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Исполнитель делает две основных атаки (рукопашных или дальнобойных).

Д. **Звездопад железных небес** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +12 против Воли; 1d6+4 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода исполнителя.

Собственная удача Темного (свободно, когда исполнитель делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Исполнитель перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Боевое преимущество

Исполнитель наносит дополнительный 2d6 урон в рукопашной и дальнобойной атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ)

Навыки Аркана +10. Блеф +13, Дипломатия +13, Понимание +9

СИЛ 15 (+6) **ЛОВ** 22 (+10) **МУД** 10 (+4)

ТЕЛ 17 (+7) **ИНТ** 12 (+5) **ХАР** 18 (+8)

Оснащение кожаный доспех, 2 кинжала железного вихря, 15 сюрикенов железного вихря, железное кольцо

Тактика исполнителя

Исполнитель предпочитает путешествовать с окружением из головорезов и миньонов, натравливая их на противников и тем самым создавая себе лучшую тактическую ситуацию. Он использует свои арканские силы для получения боевого преимущества или чтобы открыть себе путь для беспрепятственного движения.

Рыцарь-Колдун защитник Уровень 15 элитный солдат (лидер)

Средний естественный гуманоид, человек ХР 2,400

Инициатива +9 **Чувства** Восприятие +7

Маяк Телоса аура 5; союзники в пределах ауры получают сопротивление 10 против огня, психического и сияющего урона.

ОЖ 286; **Кровоточащий** 143

АС 32; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 27, **Воля** 28

Сопротивление сияющий 5

Спасброски +2

Скорость 5; см. также *преследование железного неба*

Очки действия 1

Р. **Глефа железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Досыгаемость 2; +21 против АС; 2d4+7 урона плюс 1d10 сияющий урон, и цель отмечена до конца следующего хода защитника.

Преследование железного неба (немедленная реакция, когда враг, отмеченный защитником в пределах 5 квадратов от защитника, перемещается вовне; по желанию)

Защитник перемещается до 4 квадратов к отмеченному врагу.

Р. **Дуги глефой** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Защитник делает две атаки глефой железного вихря.

К. **Метеорное воздействие** (стандарт; перезарядка 6) **Сияющий, Оружие**

Близкий взрыв 2; +21 против АС; 2d4+7 урона плюс 1d10 сияющий урон, и цель сдвигается на 1 квадрат.

Д. **Звездопад железных небес** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +19 против Воли; 1d6+5 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода защитника.

Собственная удача Темного (свободно, когда защитник делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Защитник перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ)

Навыки Аркана +16, Атлетика +17, Дипломатия +17, Запугивание +17

СИЛ 24 (+14) **ЛОВ** 10 (+7) **МУД** 11 (+7)

ТЕЛ 15 (+9) **ИНТ** 18 (+11) **ХАР** 20 (+12)

Оснащение пластинчатый доспех железного вихря, глефа железного вихря, железное кольцо

Тактика защитника

Зачастую лидер команды Рыцарей-Колдунов и других отрядов, защитник использует преимущество досягаемости, руководя из задних рядов боевой линии. Кружа свою глефу железного вихря, он сосредотачивается на отмеченной цели, пока та не падет. Он обращает *невиданный взрыв* и *звездопад железных небес* на противников, держащихся на расстоянии.

Рыцарь-Колдун светило Уровень 16 элитная артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек XP 2,800

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +10

ОЖ 245; **Кровотоочащий** 122

АС 30; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 29, **Воля** 32

Спасброски +2

Скорость 6; см. также *звездную тропу*

Очки действия 1

Р. Шестопер железного вихря (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

+18 против АС; 1d10+1 урон плюс 7 сияющий урон.

Д. Невиданный взрыв (стандарт; по желанию)

Дальность 10; +20 против Рефлексов; 1d10+7 урон.

Д. Удвоенный невиданный взрыв (стандарт; по желанию)

Производит две атаки *невиданным взрывом* против различных целей.

А. Ленты Телоса (стандарт; поддержка - малое; ежедневно) **Сияющий**

Область взрыва 1 в пределах 10; +20 против Стойкости; 4d6+7 сияющий урон, и цель ограничена (спасбросок заканчивает). Светило должен делать новые броски атаки, пока поддерживает эффект.

К. Метеоры железных небес (стандарт; перезарядка 5 6) **Сияющий**

Близкий взрыв 10; воздействует на две цели в области; +20 против Воли; 2d6+7 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода светила.

Собственная удача Темного (свободно, когда светило делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Светило перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Проклятие железного вихря (малое; по желанию)

Светило выбирает ближайшего врага в пределах линии вида. Этот враг берет дополнительный 2d6 урон от атак светила. Светило не может проклинать врага, уже находящегося под эффектом *проклятия железного вихря* или проклятия другого существа.

Судьба железного вихря

Когда враг под эффектом *проклятия железного вихря* уменьшен до 0 очков жизни, светило получает +5 бонус силы к отдельному броску d20 перед концом его следующего хода.

Звездная тропа (движение; столкновение) **Сияющий**

Светило перелетает до 7 квадратов, приземляясь на незанятом месте; он становится иллюзорным в течение этого движения. Враг, который делает атаку возможности против светила в течение этого движения, берет 10 сияющего урон.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ), Исконный

Навыки Аркана +17, Блеф +20, Запугивание +20, Мудрость Улиц +20

СИЛ 12 (+9) **ЛОВ** 10 (+8) **МУД** 14 (+10)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 18 (+12) **ХАР** 24 (+15)

Оснащение робы, шестопер железного вихря, железное кольцо

Тактика светила

С тыла защитной группы светило сначала устанавливает контроль над полем битвы *лентами Телоса*, светящимися фиолетовыми прядями: вырывающимися из земли. Затем он использует проклятие *железного вихря*, предпринимая малое действие в каждом раунде, чтобы проклясть столько противников, сколько возможно, и обжигает проклятых противников *вспышкой сломанного разума*. Дождь *метеоров железных небес* избивает противников при любой возможности. *Звездная тропа* позволяет светилу ненадолго перемещаться в виде кометы фиолетового света, меняя позицию для тактической выгоды или для спасения.

Осколок души (Shardsoul)

Сформированные из экстрапланарного железа, вырезанного из тела Телоса, осколки души - безумные автоматы, служащие неустрашимыми солдатами Рыцарей-Колдунов.

Осколок души убийца Уровень 8 солдат

Средний элементный оживленный (конструкция) XP 350

Инициатива +13 **Чувства** Восприятие +5; темновидение

Сводящая с ума аура (Зачарование) аура 5; враги в пределах ауры берут -2 штраф на броски атаки и получают +2 бонус на броски урон.

Каждый враг, атака которого по осколку души убийце промахивается, должен делать базовую рукопашную атаку против ближайшего союзника в пределах досягаемости как свободное действие.

ОЖ 90; **Кровотоочащий** 45; см. также *отпускание осколка души*

АС 23; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 20, **Воля** 18

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 5 сияющий

Скорость 6, прыжок 4

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

+14 против АС; 1d8+5 урон, и цель отмечена до конца следующего хода осколка души убийцы.

Р. Убийственное безумие (стандарт; перезарядка 5 6)

Осколок души убийца делает две атаки когтем. Если любая из атак поражает цель, отмеченную осколком души убийцей, или если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашивается до конца следующего хода убийцы.

Сосредоточенный убийца (немедленное прерывание, когда смежный враг, отмеченный осколком души убийцей, перемещается; по желанию)

Осколок души убийца делает атаку когтем против этого врага.

Разгон падением с неба

Когда осколок души убийца разгоняется, он наносит дополнительный 1d8 урон.

Д. Отпускание осколка души (когда уменьшен до 0 ОЖ; столкновение)

Дальность 10; воздействует на одного другого осколка души уровня осколка души убийцы или ниже; цель может предпринять одно дополнительное стандартное действие в каждом двух своих последующих ходов.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Исконный

СИЛ 21 (+9) **ЛОВ** 18 (+8) **МУД** 3 (+0)

ТЕЛ 17 (+7) **ИНТ** 6 (+2) **ХАР** 15 (+6)

Оснащение великий меч

Тактика осколка души убийцы

Осколок души убийца начинает битву *разгоном падением с неба*, распространяя по врагам свою *сводящую с ума ауру*. Затем он обрушивает свои взбешенные атаки на отдельной цели, отвлекаясь лишь в том случае: если серьезно поврежден другим нападавшим или когда его первый противник падет.

Никакой из осколков души не задумывается о своем выживании. Он открывает себя атакам возможности, чтобы получить лучшую тактическую позицию, и охотно жертвует собой, чтобы забрать с собой и противника. Это может включать в себя и подталкивание врага к пропасти либо некую другую самоубийственную атаку.

Осколок души аватар Уровень 16 солдат

Большой элементный оживленный (конструкция) ХР 2,800

Инициатива +19 **Чувства** Восприятие +9; темновидение

Сводящая с ума аура (Зачарование) аура 5; враги в пределах ауры берут -2 штраф на броски атаки и получают +2 бонус на броски урона.

Каждый враг, атака которого по осколку души аватару промахивается, должен делать базовую рукопашную атаку против ближайшего союзника в пределах досягаемости как свободное действие.

Аура звездного визга (Психический) аура 1; враг, который начинает свой ход в пределах ауры, берет 5 психический урон.

ОЖ 156; **Кровоточащий** 78; см. также *отпускание осколка души*

АС 31; **Стойкость** 31, **Рефлексы** 27, **Воля** 27

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 10 сияющий

Скорость 8, прыжок 6

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Досягаемость 2; +22 против АС; 2d6+8 урон, и цель отмечена до конца следующего хода осколка души аватара.

Д. Луч железного вихря (стандарт; по желанию) **Сияющий**

Дальность 10; +19 против Рефлексов; 1d10+6 сияющий урон, и цель сдвигается на 1 квадрат.

Р. Убийственное безумие (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Осколок души аватар делает две атаки когтем. Если любая из атак поражает цель, отмеченную осколком души аватаром, или если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашивается до конца следующего хода аватара.

К. Метеорный удар (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Близкий взрыв 5; +21 против Стойкости; 1d4+8 урона плюс 1d6 сияющий урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат и сбита наземь. *Промех:* Половина урона, и цель не вытолкнута и не сбита наземь.

Сосредоточенный убийца (немедленное прерывание, когда смежный враг, отмеченный осколком души аватаром, перемещается; по желанию)

Осколок души аватар делает атаку когтем против этого врага.

Разгон падением с неба

Когда осколок души аватар разгоняется, он наносит дополнительный 2d6 урон.

Д. Отпускание осколка души (когда уменьшен до 0 ОЖ; столкновение)

Дальность 10; воздействует на одного другого осколка души уровня осколка души аватара или ниже; цель может предпринять одно дополнительное стандартное действие в каждом двух своих последующих ходов.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Исконный

СИЛ 26 (+16) **ЛОВ** 23 (+14) **МУД** 3 (+4)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 6 (+6) **ХАР** 20 (+13)

Оснащение великий меч

Тактика осколка души аватара

Осколок души аватар рвется в бой так же, как и убийца, при любой возможности выпуская *метеорный удар*. Он предпочитает разрывать противников на куски в рукопашном бою, но использует свой фиолетовый *луч железного вихря*, если это не может добраться до врагов.

Знания об осколке души

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 30: Каждый осколок души несет в себе частицу сущности Телоса, и его отделение от исконного делает его опрометчивым бойцом и капризным служителем. Он инстинктивно знает, что когда его тело раскрошится, его

оживленный дух воссоединится с Владыкой Железного Неба. Хоть он и не может говорить, осколок души понимает Общий и Исконный.

Группы при столкновениях

Большое количество людей, гноллов, гоблинов и орков целенаправленно служит в армиях Ваасы. Рыцари-Колдуны также управляют или порабощают более чудовищных существ, типа различных тварей, конструкций, драконов, извергов, гигантов и нежити - невзирая на их мощь и печальную известность. Некоторые из них - просто союзники Железного Совета, в то время как другие непосредственно подчинены его воле.

Столкновение 9 уровня (XP 2,450)

- 1 Рыцарь-Колдун исполнитель (уровень 9 элитный налетчик)
- 2 осколок души убийца (уровень 8 солдат)
- 1 вождь орков (уровень 8 зверь)
- 6 воинов-орков (уровень 9 миньон)

Столкновение 16 уровня (XP 7,650)

- 1 Рыцарь-Колдун светило (уровень 16 элитная артиллерия)
- 1 Рыцарь-Колдун защитник (уровень 15 элитный солдат [лидер])
- 1 осколок души аватар (уровень 16 солдат)
- 3 огра-громилы (уровень 16 миньон)

ЗАЙРТАЙЛ (ZAIRTAIL)

Зайртайлы - маленькие, стремительные ящерицы, обычные на Вернувшемся Абейре. Некоторые сходятся со слизнеподобными опаленными тварями (страница 272), разрезая роем на спине одного из существ, ловя своими щелкающими языками насекомых. Другие приспособились к другим окружающим средам континента.

Большинство разновидностей зайртайлов стройно и проворно. Их тела покрыты гладкой чешуей различных ярких оттенков. Типичный зайртайл размером примерно с руку большого человека с хвостом вдвое длиннее; само большой - размером всего лишь с собаку. Хвост и тело - гладкое единое целое.

Зайртайлы жестоки и нападают практически на любое существо.

Знания о зайртайлах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 10: Зайртайлы ценятся как источник чернил и краски, получаемых из их сваренных шкурок. Они съедобны, но их жирная плоть масляниста, тяжела и неприятна на вкус ("словно болотная грязь"). Трупы зайртайлов огненных языков горят дымным пламенем и могут использоваться в связке в качестве факелов.

Природа DC 15: Зайртайлы откладывают около пяти белых, эластичных яиц, покрытых вонючей слизью. Кроме огненных языков, предпочитающих более теплые гнезда, большинство зайртайлов роют норы в открытой почве и откладывают яйца без особых церемоний. Закопав яйца, они оставляют свое потомство на произвол судьбы.

Природа DC 20: Зайртайлов-резаков иногда обучают для использования их убийцами. Убийца добывает запах цели на платке или другой оторванной части одежды, затем приучает к запаху одного или нескольких резаков и выпускает их около дома цели. После того, как кровавая работа сделана, убийца забирает существ, даже и ногой не вступая в постройку. Если расследователь не знаком с зайртайлами-резаками, оружие убийства проследить почти невозможно.

БЕСШУМНЫЙ НОЖ

Эта кабалла капитанов кораблей и прибрежных торговцев недавно возникла и в Портах Восходящего Ветра, и в Сумеречных Портах Вернувшемуся Абейра. Бесшумный Нож начинал как картель, распространявший слухи и нехватке или сговаривавшийся ограничивать поставки для взвинчивания цена на свой груз. Теперь он взялся за убийства членов портовых и воровских банд и даже за убийства коррумпированных хранителей законов и политических фигур.

Бесшумный Нож использует обученных зайртайлов для переноски сообщений, написанных на бумаге или прямо на их чешуе. Член, прибывающий в порт, выпускает зайртайла, бегущего к известной ему клетке члена, живущего в этом порту. Доставив свое сообщение, зайртайл возвращается на корабль за сладкой наградой.

Члены Ножа не знают, что у мучительных шупалец (см. "Двор Рорна", страница 242) есть естественная ментальная связь с зайртайлами. Теперь придворные Рорна через зайртайлов наблюдают и исподволь влияют на деятельность Бесшумного Ножа.

Аркана DC 20: У зайртайлов есть неопределенное подобие драконам, что не случайно. Подобно тому, как селезни - отдаленные родственники драконов, зайртайлы - гораздо более деградировавшая ветвь этого могучего происхождения.

Рой зайртайлов Уровень 3 налетчик

Средняя естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +3; видение при слабом освещении

Атака роя аура 1; рой зайртайлов делает базовую атаку как свободное действие против каждого из врагов, начинающих свой ход в ауре.

ОЖ 40; **Кровотоочащий** 20

АС 17; **Стойкость** 13, **Рефлексы** 18, **Воля** 16

Сопротивление 5 кислоты, половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость**

5 против атак вплотную и по области

Скорость 8; может входить или двигаться через местоположение врага, не вызывая атаки возможности

Р. **Рой зубов** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+4 урон плюс продолжающийся 3 урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 7 (-1) **ЛОВ** 19 (+5) **МУД** 14 (+3)

ТЕЛ 9 (+0) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 8 (+0)

Тактика роя зайртайлов

Рой зайртайлов бесстрашно кидается на врага, прыгая с опаленной твари, на которой ездит, при первом же поводе.

Зайртайл огненный язык Уровень 3 артиллерия

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +0; видение при слабом освещении

ОЖ 36; **Кровотоочащий** 18

АС 15; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 17, **Воля** 12

Ошпаривающее тело Когда зайртайл огненный язык поражен рукопашной атакой или схвачен, нападающий берет 5 огненного урона, и огненный язык смещается на 1 квадрат.

Сопротивление 10 огонь

Скорость 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+4 урон.

Д. **Сжигающая желчь** (стандарт; по желанию) **Огонь**

Дальность 10; +10 против АС; 2d6+2 огненный урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 8 (+0) **ЛОВ** 19 (+5) **МУД** 9 (+0)

ТЕЛ 14 (+3) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 7 (-1)

Тактика зайртайла огненного языка

Эта багровая ящерица - размером с маленькую собаку и ошпаривающе-горячая на ощупь. Она использует свой естественный жар, чтобы препятствовать хищникам, плюя *сжигающей желчью* в самых опасных врагов.

Смотрящий зайртайл Уровень 3 контроллер

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +8; видение при слабом освещении

ОЖ 40; **Кровотоочащий** 20

АС 17; **Стойкость** 12, **Рефлексы** 15, **Воля** 17

Скорость 6, подъем 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+2 урон.

К. **Дезориентирующий взгляд** (стандарт; по желанию) **Зачарование**

Близкий взрыв 5; цели - враги; слепые существа иммунны; +7 против Воли; цель ошарашена до конца следующего хода смотрящего зайртайла.

Тревога зайртайлов (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Все зайртайлы в пределах 10 квадратов могут перемещаться со своей скоростью как свободное действие.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 7 (-1) **ЛОВ** 14 (+3) **МУД** 14 (+3)

ТЕЛ 9 (+0) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 19 (+5)

Тактика смотрящего зайртайла

На ногах смотрящих зайртайлов есть липкие подушечки, позволяющие им цепляться за деревья, потолки и другие идеальные для преимущества поверхности. Выпирающие глаза смотрящего придают ему симпатичный вид, но они - гипнотическое оружие для отвлечения добычи, пока он подзывает на кормежку рой своих собратьев.

Зайртайл-костолом Уровень 4 зверь

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 175

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +1; видение при слабом освещении

ОЖ 67; **Кровотоочащий** 33

АС 16; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 15, **Воля** 13

Скорость 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+7 против АС; 2d6+4 урон, и цель захвачена (пока не сбежит; см. также *мертвая хватка*).

Р. **Утягивание** (стандарт; по желанию)

Только захваченная цель; +6 против Стойкости; 2d6+4 урон, и зайртайл перемещается со своей скоростью, утягивая за собой захваченную цель.

Мертвая хватка

Зайртайл-костолом не должен поддерживать захват. Его захват продолжается, пока жертва не спасется или пока костолом ее не отпустит; костолом имеет +5 бонус к защите Стойкости против попыток спасения. Подвержение состоянию, не позволяющему костолому предпринимать действия возможности, не заканчивает его захват. Если костолом подвергнут вынужденному движению, он тянет захваченное существо с собой.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 19 (+6) **ЛОВ** 12 (+3) **МУД** 9 (+1)

ТЕЛ 17 (+5) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 7 (+0)

Тактика зайртайла-костола

Размером с большую собаку, костолом имеет непропорционально большие челюсти и загнутые внутрь клыки. Он делает выпад, чтобы захватить цель своим укусом, и утягивает добычу, чтобы съесть ее на досуге. Как только его челюсти сомкнутся, лишь его собственная смерть или смерть его жертвы может заставить костола разомкнуть их.

Зайртайл-резак Уровень 5 налетчик

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 200

Инициатива +9 **Чувства** Восприятие +4; видение при слабом освещении

ОЖ 58; **Кровотоочащий** 29

АС 19 (23 против атак возможности); **Стойкость** 15, **Рефлексы** 20, **Воля** 17

Скорость 8

Р. **Рубящий гребень** (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d8+5 урон.

Р. **Неуловимый разрез** (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d8+5 урон, и зайртайл-резак смещается на 2 квадрата.

Секущий разгон (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Зайртайл-резак перемещается со своей скоростью. Он может делать отдельную базовую атаку против каждого из существ, мимо которых перемещается смежным в течение этого движения.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 8 (+1) **ЛОВ** 20 (+7) **МУД** 15 (+4)

ТЕЛ 10 (+2) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 8 (+1)

Тактика зайртайла-резака

Зайртайл-резак никогда не останавливается, но бросается в битву и из нее со своим *секущим разгоном*, при возможности используя *неуловимый разрез* для получения боевого преимущества.

Группы при столкновениях

Рой зайртайлов обычно можно встретить вместе с группой пасущихся опаленных тварей. Чаще зайртайлы формируются в смешанные охотничьи группы, обычно включающие смотрящего.

Столкновение 3 уровня (XP 700)

- 2 зайртайла-костола (уровень 4 зверь)

- 1 смотрящий зайртайл (уровень 3 контроллера)

- 1 зайртайл-резак (уровень 5 налетчик)

ЖЕНТАРИМ (ZHENTARIM)

Жентарим, также известный как Черная Сеть - группа безжалостных наемников. Женты, как они известны, за хорошие деньги нанимаются практически на любую работу, невзирая на этику.

Знания о Жентариме

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 20: Мэншун, волшебник-правитель Жентил Кипа, основал Черную Сеть. Он создал огромную организацию, включавшей в себя много злых церквей, прежде всего - таковую Бэйна. Его действия в конечном

счете привели к противоречию с честолубивым Фзоулом Чембрилом, вырвавшим первичный контроль над сетью у Мэншуна.

История ДС 25: Под лидерством Фзоула Жентарим некогда контролировал половину региона Лунного Моря. Группа попыталась править Долинами и уничтожить Миф Драннор, но в конечном счете потерпела неудачу. Затем Фзоул заключил союз с фаэриммами, который и повлек за собой уничтожение Жентарима.

В течение истребительной войны с фаэриммами шедовары узнали о связи их с Жентаримом. Нетерилу достаточно было и маленькой провокации, чтобы уничтожить Черную Сеть. Он превратил в пустошь Жентил Кип и Цитадель Ворона.

Религия ДС 20: Когда преданные Бэйна перенесли серьезное поражение, выжившие удалились из Жентарима. Сильное следование богу Цирику существовало в Даркхолде, который внезапно стал видной крепостью Черной Сети. Цирикисты быстро получили верх в оставшейся наемной группе, и женты стали видными союзниками Церкви Цирика.

Однако, связь Цирика с Жентаримом далеко не тверда. Фзоул Чембрил ненавидит нетерезов за уничтожение ими Черной Сети, и эта ненависть дала ему последователи среди жентов. Хотя церковь Бэйна формально не объединена с Жентаримом, эти две группы часто имеют общие цели и ради этого работают вместе. Нить уважения и даже поклонения Бэйну все еще существует в Жентариме - нить, которую приверженцы Цирика хотели бы обрубить.

Мудрость Улиц ДС 15: Мечи-на-продажу Жента приметнее всего на Побережье Дракона около Вестгейта и в южной области Побережья Меча. Они также беспокоят земли близ этих регионов, типа Кормира и Луруара. Существенное количество баз, убежищ и цитаделей Жентарима рассеяно в северо-западной части Фаэруна.

Организация

Наемники Жента широко распространены, но их досягаемость не обязательно приравнивается к силе. Организация Жентарима в чем-то свободна, и обширные наемные ячейки не обязательно отчитываются о работе, если вообще делают это.

Жентарим предлагает свою защиту торговцам и устраивает атаки против тех, кто не платит. Они занимаются разнообразными преступными делами, от мелкой контрабанды до открытых убийств и разработки схем шантажа. Женты захватывают монстров, помогают им и направляют их для угрозы мирным поселениям по различным причинам - включая найм для отгона существ.

Лидер: Мэншун.

Штаб: Штормоохрана (см. ниже) и город Побережья Дракона Вестгейт.

Иерархия: Мэншун и все первичные лидеры Черной Сети - лорды-вампиры, и этот факт известен немногим, чей статус ниже такового промежуточного лидера. Волшебники и другие арканисты, все вместе известный как Черные Плащи, удерживают в Жентариме самые видные посты, командуя ячейками Жента и составляя заговоры.

Ниже Черных Плащей стоят военные командиры, а ниже их - видные торговцы, являющиеся частью Черной Сети. Большинство наемных офицеров - профессиональные солдаты. Некоторые из них - чемпионы Цирика или некоей другой темной веры.

Члены: Жентарим расширяет свою численность, нанимая шпионов и мечей-на-продажу, а также вербуя злых священников и арканистов. Наемная группа также приветствует нечеловеческих членов - чем мощнее, тем лучше. Подобно лидерам группы, некоторые из членов Жентарима - вампиры.

Наемники Жента

Наемные силы формируют собой центр Черной Сети. Таланты наемного люда разносторонни, но чаще всего встречаются солдаты и волшебники, наряду со священниками Цирика.

ЦЕРКОВЬ ЦИРИКА

После заточения Цирика сила и влияние его церкви на Фаэруне несколько уменьшились. Церковь остается влиятельной в Амне и Мурандине. У нее также есть великий авторитет среди членов Жентарима - Бэйн "проиграл" борьбу за Черную Сеть, когда нетерезы разрушили Жентил Кип. Помимо этих основных точек, существуют более чем несоизмеримые культы цирикистов. В один прекрасный день эти отдельные ветви преданных Цирика могут объединиться, но пока что они далеки друг от друга.

Влияние цирикистов на Жентарим питает разрушительное поведение группы. Оно также ведет жентов к охотной связи с мерзкими существами и к исполнению отвратительных действий. Цирикисты в пределах Жентарима намереваются использовать ресурсы организации для освобождения своего бога. Преданность цирикистов обману помогает им работать с некоторой тонкостью. Агенты, как известно, использовали для определенных задач обманутых добряков.

Солдат Жента Уровень 5 солдат

Средний естественный гуманоид, человек ХР 200

Инициатива +4 **Чувства** Восприятие +2

ОЖ 63; **Кровотоочащий** 31

АС 21; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 16, **Воля** 16

Скорость 5

Р. **Длинный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+10 против АС; 1d8+6 урон, и цель отмечена до конца следующего хода солдата Жента.

Д. **Арбалет** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 15/30; +9 против АС; 1d8+2 урон.

Р. **Хитрый разрез** (стандарт по желанию) **Оружие**

Требует длинного меча; воздействует на цель, отмеченную солдатом Жента; +12 против АС; 1d8+6 урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает).

Р. **Поток железа** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Требует щита; +11 против АС; 1d8+4 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат, если она Большая или меньше. Солдат Жента может сдвинуться на 1 квадрат на место, освобожденное целью.

Фаланга Жента

Пока солдат Жента смежен с союзником, он не предоставляет боевого преимущества для замыкающих врагов.

Отмеченное преимущество

Солдат Жента наносит дополнительный 1d4 урон при всех атаках против цели, которая отмечена им.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий

Навыки Выносливость +7, Запугивание +9, Мудрость Улиц +9

СИЛ 18 (+6) **ЛОВ** 15 (+4) **МУД** 11 (+2)

ТЕЛ 15 (+4) **ИНТ** 10 (+2) **ХАР** 15 (+4)

Оснащение чешуйчатый доспех, тяжелый щит, длинный меч, арбалет, 20 зарядов

Тактика солдата Жента

Солдат Жента обучают как связную единицу для формирования боевой линии и защиты друг друга и более уязвимых союзников. Они подталкивают врагов назад, позволяя линии маневрировать, и с удовольствием бьются нечестно, когда противник остается раскрытым.

Адепт Черного Солнца Жента Уровень 6 контроллер

Средний естественный гуманоид, человек ХР 250

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 67; **Кровотоочащий** 33

АС 20; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 18, **Воля** 20

Скорость 5

Р. **Шестопер** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+10 против АС; 1d10+2 урон.

Д. **Черный солнечный луч** (стандарт; по желанию) **Некротический или Сияющий**

Дальность 10; +11 против Рефлексов; 1d4+5 некротический или сияющий урон, и цель берет -2 штраф ко всем защитах (спасбросок заканчивает).

К. **Созерцание Черного Солнца** (стандарт; столкновение) **Зачарование**

Близкий взрыв 2; +10 против Воли; цель сдвигается на 1 квадрат, сбита наземь и ошарашена до конца следующего хода адепта.

Д. **Бунтующие члены** (стандарт; перезарядка 5 6) **Зачарование, Психический**

Дальность 10; +10 против Воли; 1d4+5 психический урон, и цель сдвигается на 2 квадрата и делает базовую рукопашную атаку против самой себя.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий

Навыки Блеф +13, Дипломатия +13, Понимание +10, Религия +11

СИЛ 15 (+5) **ЛОВ** 10 (+3) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 11 (+3) **ИНТ** 16 (+6) **ХАР** 20 (+8)

Оснащение цепная кольчуга, легкий щит, шестопер, железный святой символ (Цирик)

Тактика Адепта Черного Солнца Жента

Почти обезумев от преданности Цирику, Адепт Черного Солнца мчится в битву, воздев железное черное солнце - символ Цирика. *Созерцание Черного Солнца* ввергает врагов в изнеможение. Опасный противник может быть сдержан *бунтующими членами*, вынуждающими этого врага перемещаться и открываться для атак возможности - или даже атаковать самого себя. Адепты держат наготове свои *черные солнечные лучи*, но с удовольствием ударят и шестопером.

Военный маг Жента Уровень 6 артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек ХР 250

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +6

ОЖ 56; **Кровотоочащий** 28

АС 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 19, **Воля** 18

Скорость 6

Р. **Кинжал** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+9 против АС; 1d4 урон.

Д. **Магическая ракета** (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 20; +11 против Рефлексов; 2d4+5 силового урон.

К. **Вспышка Жента** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Близкий взрыв 3; +10 против Рефлексов; 1d8+5 сияющий урон, и цель ослеплена до конца следующего хода военного мага.

А. **Огненный взрыв** (стандарт; по желанию) **Огонь**

Область взрыва 1 в пределах 10; +10 против Рефлексов; 1d6+5 огненного урона.

А. **Черные пары** (стандарт; ежедневно) **Яд**

Область взрыва 3 в пределах 20; +10 против Рефлексов; 1d6+5 урона ядом, и цель получает продолжающийся 5 урон ядом и берет -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает оба).

Жезл Точности (свободный; столкновение) **Орудие**

Требует жезла; военный маг получает +3 бонус к одному броску атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (РИ), Обычный

Навыки Аркана +13, Дипломатия +9, Строительство Подземелий +11, Понимание +11

СИЛ 10 (+3) **ЛОВ** 16 (+6) **МУД** 16 (+6)

ТЕЛ 14 (+5) **ИНТ** 20 (+8) **ХАР** 12 (+4)

Оснащение робы, кинжал, жезл

Тактика военного мага Жента

Большинство военных магов - командиры боевых единиц Жентарима. Это волшебники с жезлами, сосредотачивающиеся на нанесении урона с расстояния многократным противникам и маневрирующие, чтобы избежать рукопашной. Они взрывают своих противников золотой *вспышкой Жента* или дымящим *огненным взрывом*, или выдыхают *черные пары*, чтобы отравить своих врагов. Военный мага выпускает *магическую ракету*, только если у него не остается других вариантов.

Мэншун

Некогда безжалостный лорд Жентил Кипа, Мэншун всегда был бесстрастным и хитрым манипулятором. Именно он протянул первые нити Черной Сети, объединив кабаллу злых волшебников, которых назвал Черными Плащами. Именно он расширил силу Жентарима, объединившись со Фзоулом Чембрилом и, таким образом - с Церковью Бэйна. Но честолюбивый Фзоул сделал резкий поворот и уничтожил Мэншуна... почти.

Фзоул убил Мэншуна, чтобы захватить власть, но коварный волшебник предвидел подобное. Его смерть выпустила его душу и дюжину или более клонов, каждый из которых считал себя "реальным" Мэншуном. Эти двойники презирали друг друга, и через какое-то время большинство их погибло в боях, пока не осталось лишь трое: один в Подгорье, другой воссоединился с Жентаримом, а третий получил влияние над преступным миром Вестгейта и назвал себя Орбакхом. Жентаримский Мэншун был убит при нападении Нетерила на Жентил Кип. Мэншун из Подгорья умер во время Чумы Заклинаний. Остался лишь Орбакх.

Став вампиром, Мэншун переименовал себя в Орбакха Ночного Короля и установил господство над основной воровской гильдией Вестгейта, вампирическими Ночными Масками. Но когда Огненные Ножи зачистили Вестгейт от вампиров, он удалился в свое запасное логовище - замок с привидениями Штормостраж.

Несмотря на зачистку Вестгейта, Мэншун все еще поддерживает связи с городом и его правящим домом. В свою очередь, Дом Блет иногда нанимает наемников-жентов и позволяет волшебникам-жентам поддерживать дома в городе. Взамен Жентарим помогает Дому Блет против вторжений якудза.

Штормостраж

Логовище Мэншуна стоит между Вестгейтом и руинами Стармантла, недалеко от старой дороги, когда-то соединявшей эти два города. Известная большинству просто как замок с привидениями, из которого никто не возвращался, цитадель вполне соответствует своему декадентскому бессмертному владыке, и глубоко внутри ее находятся его персональные палаты и могила. Мэншун держит здесь небольшие силы из живущих жентов, но его слуги-нежить превосходят своей численностью живых.

Плащ темных штормовых облаков висит над Штормостражем и на мили вокруг него, независимо от погоды в окрестностях. Солнечный свет не достигает земли. Нежить-служители Мэншуна бдительно патрулируют землю под покровом, в то время как женты ездят и осматривают пути на восток - из Вестгейта и Тезири.

Мэншун Уровень 28 элитный контроллер

Средний естественный гуманоид (нежить) XP 26,000

Человек волшебник лорд-вампир

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +17; темновидение, видение невидимых существ

ОЖ 500; **Кровотокающий** 250; см. также *иссушение крови*

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

ДОРАБОТКА МЭНШУНА

Мэншун - могучий волшебник, имеющий библиотеку с широким спектром дополнительных заклинаний, чтобы разобраться с ожидаемой проблемой, а также всевозможные ритуалы. У него также есть доступ к многим мощным магическим изделиям (и он никогда не появляется без своей *кровавой маски*).

Мэншун тратит лечащую волну и восстанавливает 125 очков жизни. Он получает +2 бонус ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Регенерация 10 (регенерация функционирует, даже когда Мэншун подвергнут прямому солнечному свету, пока он носит *кровавую маску Мэншуна*)

АС 45 (47, когда кровоточит); **Стойкость** 42, **Рефлексы** 44, **Воля** 43

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 15 некротический, 10 против дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 сияющий (только не при ношении *кровавой маски Мэншуна*)

Спасброски +2 (+8 против эффектов зачарования; +4/+10, когда кровоточит)

Скорость 6, подъем 4 (подъем паука); см. также *боевой телепорт*

Очки действия 1

Р. Посох (стандарт; по желанию) **Сила, Оружие**

+31 против АС; 1d6+8 урон.

Р. Тайный Заряд (стандарт; по желанию)

+33 против Рефлексов; 2d6+10 урон.

Р. Иссечение крови (стандарт; столкновение; перезаряжается, когда смежное существо становится кровоточащим) **Лечение**

Требует боевого преимущества; +31 против Стойкости; 2d12+9 урон, цель ослаблена (спасбросок заканчивает), и Мэншун восстанавливает 125 очков жизни.

Д. Доминирующий взгляд (малое; перезарядка 6) **Зачарование**

Дальность 5; +32 против Воли; над целью доминируют (спасбросок заканчивает, с -2 штрафом спасброску). *Последствие:* цель ошарашена (спасбросок заканчивает). Мэншун может доминировать только над одним существом одновременно.

Невиданные усики (стандарт; поддержка - малое; столкновение) **Сила**

Область взрыва 4 в пределах 10; +33 против Рефлексов; 2d6+10 силового урона, и цель обездвижена до конца следующего хода Мэншуна.

Мэншун делает новые броски атаки, когда поддерживает этот эффект.

Д. Аркзаряд (стандарт; по желанию)

Мэншун делает две атаки арканным зарядом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, она ошарашивается до конца следующего хода Мэншуна и сбита наземь.

Д. Чистка сосудов (стандарт; столкновение) **Устрашение, Лечение**

Дальность 20; +33 против Стойкости; 2d10+10 урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Все союзники цели, способные ее видеть, ошарашиваются (спасбросок заканчивает). Существа нежити в пределах 3 квадратов от цели восстанавливают 15 очков жизни.

Боевой телепорт (движение; перезарядка 4 5 6) **Телепортация**

Мэншун телепортируется на 4 квадрата.

Форма мглы (стандарт; столкновение) **Полиморф**

Мэншун становится иллюзорным и получает скорость полета 12, но не может делать атаки. Он может оставаться в форме мглы до 1 часа или закончить эффект как малое действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Чондатанский (РИ), Общий, Драконий, Эльфийский, Божественный

Навыки Аркана +29, Дипломатия +28, История +29, Понимание +28

СИЛ 12 (+15) **ЛОВ** 16 (+17) **МУД** 16 (+17)

ТЕЛ 26 (+22) **ИНТ** 31 (+24) **ХАР** 28 (+23)

Оснащение посох, *кровавая маска Мэншуна* (см. страницу 57)

Тактика Мэншуна

Мэншун держит своих закадычных друзей, особенно вампирское отродье, между собой и своими врагами - и в стратегических, и в тактических ситуациях. На поле битвы он телепортируется при необходимости, создавая себе новых временных слуг с применением своего *доминирующего взгляда*. *Невиданные усики* блокируют часть поля, пока Мэншун запускает *аркзаряды* в удерживаемых там врагов. *Чистка сосудов* заставляет кровь вырываться из жертвы, и Мэншун использует ее в критический момент для помощи своим союзникам-нежити. Он приберегает взрыв темной энергии - *разбивание разума* - на тот случай, если его противники укроются, хотя он и не против для его использования телепортироваться в самый центр противников. Он пьет кровь только по необходимости или когда для этого представляется легкая возможность.

Группы при столкновениях

В Жентариме приветствуют всех способных гуманоидов, так что расы агентов-жентов весьма разнообразны. В Жентариме есть гуманоидные существа типа убийц-доппельгангеров, разведчиков-эльфов или тифлингов-темных клинков. Гуманоидные миньоны часто оказываются среди наемников-жентов дополнительными, но более слабыми солдатами, либо рабами.

Женты презренны и не гнушаются использовать или работать с любыми существами, способными содействовать их целям. Волшебника-жента можно встретить среди налетчиков-орков; хобгоблины часто носят цвета Жентарима. Среди агентов Жентарима бывает вампирское отродье или другая разумная нежить. Более мощные женты могут быть лордами-вампирами или иметь устрашающих компаньонов, типа огров или гигантов.

Столкновение 5 уровня (XP 1,200)

- 2 солдата Жента (уровень 5 солдат)

- 1 Адепт Черного Солнца Жента (уровень 6 контроллер)

- 1 военный маг Жента (уровень 6 артиллерия)

- 4 человека-лакея (уровень 7 миньон)

Столкновение 5 уровня (XP 1,240)

- 1 солдат Жента (уровень 5 солдат)
- 5 человека-охранника (уровень 3 миньон)
- 1 Адепт Черного Солнца Жента (уровень 6 контроллер)
- 2 дварфа-перебежчика (уровень 4 артиллерия)
- 1 багбир-душитель (уровень 6 скрывающийся)