



МОДРОНЫ

WEB-ДОПОЛНЕНИЕ К РУКОВОДСТВУ ПО ПЛАНУ

Нет существ, более загадочных и чуждых нам, чем ультраортодоксальные модроны. В данном сетевом дополнении, доступном исключительно на сайте Wizards of the Coast (<http://www.wizards.com/dnd>) Вашему вниманию предлагаются игромеханические параметры этих подобных геометрическим фигурам существ, а также подробная информация об их истории, обществе, жизненном цикле и отношениях с другими планарными существами.



Автор: Mark Jindra

Оригинал:

<http://wizards.com/dnd/files/modrons.zip>

Перевод: Беличий Фырк

Отдельное спасибо:

Garret за уже существующий перевод этого дополнения (<http://www.planescape.ru/modules/articles/article.php?id=34>)

Нике Бельской за перевод Monstrous Supplement – Modrons (http://www.graycardinal.narod.ru/sklad/t2600_4_html.zip).



Непросто разобраться в модронах – этих странных порождениях абсолютного порядка, наполняющих жужжанием и щелканьем Механическую Нирвану Механуса. Выходцу с другого плана может показаться, что модроны не могут существовать, иначе как в составе единого целого. Есть даже поговорка: «Увидеть одного модрона – значит увидеть их всех».

Ясно лишь то, что Механус – родина этих существ.

Говорят, что они являются хранителями своего плана: поддерживают в надлежащем порядке шестерни и полируют их зубцы, благодаря чему весь механизм работает плавно и точно. Без модронов Механус несомненно давно вышел бы из строя.

Несмотря на то, что большинство модронов обитает в Регулюсе – их городе на Механусе – повстречать этих существ можно в любом уголке мультивселенной. Ни один модрон не сидит без дела. Каждый выполняет свою определенную задачу, хотя задачи эти могут представлять не меньшую загадку, чем сами модроны.

Так какие же цели преследуют эти существа? Желают ли они силой распространить свой порядок на все миры? Или они всего лишь хранители механизма, приводящего в движение мультивселенную, этакая ремонтная бригада на службе вечности? А, может, они потерявшиеся игроки на вселенской шахматной доске, пытающиеся одержать победу в своей странной игре? Возможно, многие вопросы так и останутся без ответа, а многие – так и не будут заданы. В конце концов, лишь модрон может до конца понять модрона.

ГОСУДАРСТВО МОДРОНОВ

Город Регулюс занимает шестьдесят четыре зубчатых колеса Механуса, называемых секторами. Группа из четырех колес называется регионом, а группа из четырех областей – кварталом. Каждая из областей находится под контролем модрона соответствующего статуса (чем крупнее область, тем выше должен быть статус модрона), а всем государством в целом управляет Примус, Единственный и Неповторимый, верховный правитель всех модронов. Башня Примуса располагается на оси центральной шестерни; а в центре соседней возвышается храм модронов (см. ниже).

КАСТЫ МОДРОНОВ

Каста	Численность*	Форма тела	Задачи	Телепатия (миль)
Примус, Единственный и Неповторимый				
Примус	1	Гуманоид	Верховный глава модронов	Весь Механус
Модроны-иерархи				
Секундус	4	Гуманоид	Управляющие кварталами	420
Тертиан	9	3-рукий гуманоид	Судьи	405
Квартон	16	4-рукий гуманоид	Управляющие регионами	384
Квинтон	25	5-рукий гуманоид	Главы канцелярий и архивариусы	238
Гектон	36	6-рукий гуманоид	Командующие армиями	216
Септон	49	7-рукий гуманоид	Ревизоры	190
Октон	64	8-рукая торпеда	Управляющие секторами	80
Нонатон	81	9-рукий цилиндр	Блюстители порядка	63
Декатон	100	10-рукий шар	Контролирующие работу низших модронов	44
Низшие модроны				
Пентадрон	Более 500 тыс.	Звезда	Судебные приставы	
Квадрон	Более 1,5 млн.	Куб	Многофункциональные рабочие и ревизоры	
Тридрон	Более 6 млн.	Пирамида	Трехфункциональные рабочие, младшие ревизоры	
Дуодрон	Более 55 млн.	Прямоугольник	Двухфункциональные рабочие	
Монодрон	Более 300 млн.	Шар	Однофункциональные рабочие	

Таблица 1

Модроны (а всего их более 360 миллионов) подразделяются на четырнадцать¹ рангов, или каст. Разделение на касты встречается и у других рас, однако такого, как у модронов, нет нигде. Каста определяет не только выполняемые задачи, но и внешность модрона. Так что то, как модрон выглядит, непосредственно говорит о его статусе. Сами касты разделены на две категории: касты низших модронов и касты модронов-иерархов. Низшие модроны выполняют повседневную, рутинную работу. Модроны иерархи заняты планированием, организацией и контролем работы других модронов, а также управлением регионами и кварталами Регулюса. На самом вершине иерархического дерева, естественно, находится сам Примус. Все четырнадцать каст, от высшей до низшей, перечислены на данной странице, с указанием выполняемых задач и количества модронов в каждой касте. Примус и модроны-иерархи, ко всему прочему, обладают способностью телепатического общения, и максимальное расстояние, на котором оно возможно, указано в отдельном столбце.

*Хотя количество модронов-иерархов в каждой из их каст всегда остается неизменным, ДМ в праве сам определить точную численность

¹ В тексте – пятнадцать – но далее автор не говорит о Примусе как об отдельной касте – Прим. перев.

низших каст.

Внутри касты нет места даже мысли об индивидуальности в любой ее форме, не говоря уж о ее проявлении. Модроны называют себя не иначе, как «мы» и внутри касты абсолютно взаимозаменяемы. Они свободно могут обмениваться выполняемыми задачами, так что для путешественника с другого плана нет никакой возможности узнать, того ли самого пентадрона он видел вчера на этом самом месте или какого-либо другого. Такая ситуация могла бы стать причиной лишь небольшого неудобства где угодно, но только не на Механусе с его строгой и сложной бюрократической системой, заставляющей просителя снова и снова обращаться к одним и тем же секретарям и администраторам, посещать по много раз одни и те же суды и канцелярии, прежде чем будет удовлетворена даже самая простая просьба.

Изобретательные личности находят способ решить эту проблему. Вооружившись кистью и краской, они помечают модронов различными знаками, чтобы отличать их друг от друга.

Не получи низший модрон приказа помыться – до конца своих дней он будет носить на своем теле цветное пятно или какой-нибудь странный символ. Большинство модронов никогда даже не

заметит такой отметки.

Жесткая система каст помимо всего прочего ограничивает возможность модронов контактировать друг с другом. Каждый модрон осознает существование касты на одну ступень выше его собственной (т.е. своих непосредственных начальников), собственной касты и более низких каст. Модроны более высокого ранга предстают перед ним неведомыми и непостижимыми существами. Естественно, пентадрону вполне можно поручить охрану гектона, однако все, что пентадрон сможет в этом случае делать – охранять некое существо, подходящее заданному описанию, при этом не имея никакого понятия, о принадлежности гектона к модронам и его месте в иерархии. Равно как и дуодрон, которому приказано следить за резиденцией секундуса не будет догадываться о том, кто и зачем построил это здание.

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ МОДРОНА

Говорят, что модроны произошли от каких-то высокоинтеллектуальных насекомых, унаследовав невероятной силы коллективный разум. Конечно, нет никаких доказательств этой теории, равно как нет возможности ее проверить. Но кем бы ни были предки, модронов, их действия всегда носят коллективный характер, даже в вещах, касающихся жизни и смерти. Давным-давно модроны каким-то образом научились помещать жизненную энергию в центральный бассейн Регулюса, а также извлекать ее оттуда и наполнять ею свои тела. Когда модрон умирает, его жизненная энергия возвращается в бассейн и поглощается им, а модрон на одну ступень более низкой касты занимает место погибшего. Таким образом, образуется свободное место в более низкой касте, и процесс повторяется вновь, вплоть до касты монодронов. Это низшая каста, ее члены размножаются делением, и каждый новый модрон черпает жизненную энергию из бассейна (в свете этого факта, в утверждении, что все модроны – суть есть одно целое, оказывается больше правды, чем кажется на первый взгляд). Продвижение модронов по иерархии, похоже, носят случайный характер. Поскольку у модронов напрочь отсутствует индивидуальность, не стоит даже и пытаться повысить в ранге «лучшего из лучших»: все модроны одной касты абсолютно одинаковы. Поэтому, когда в касте освобождается место для нового модрона, его занимает ближайший.

Процесс повышения ранга модрона травматичен. Выбранный модрон не только подвергается мучительной трансформации тела (чтобы соответствовать внешнему виду модронов его новой касты), но и неожиданно обретает ранее недоступные ему знания: а именно, существование еще одной, более высокой касты. Представьте, какой шок приходится перенести дуодрону (ранее знакомому лишь с монодронами, дуодронами и тридронами), когда его ранг повышается до тридрона. Совершенно неожиданно он узнает, что эти непонятные, непостижимые существа вокруг – это квадроны, которые принадлежат к его расе и теперь являются его новыми начальниками. Как бы то ни было, похоже, повышенные в ранге модроны моментально приспосабливаются к новой форме и новым обязанностям, а кто действительно оказывается в шоке – так это мало осведомленные выходцы с других планов, ставшие очевидцами этого события.

ОБЩЕСТВО МОДРОНОВ

Из-за специфического способа размножения, у модронов нет ни семей, ни племен, ни кланов. Они формируют отряды с жестко установленной численностью, называемые, за отсутствием более подходящего термина, батальонами. Из-за этого модроны кажутся более воинственными, чем они есть на самом деле. Впрочем, у модронов есть регулярные армии, и к этому факту ни в коем случае нельзя относиться несерьезно.

На протяжении всей своей жизни модроны выполняют явно или неявно поставленные Примусом задачи. Модроны подчиняются приказам следующей более высокой касты и могут отдавать приказы членам следующей более низкой. Таким образом, приказы Примуса спускаются вниз по иерархическому дереву, пока не достигнут касты, способной их выполнить.

Хотя некоторые мало осведомленные ученые заверяют, что модрон не может и шагу ступить без приказа его непосредственного начальника, это, в общем, не совсем так. Как правило, модрон может действовать и реагировать на внешние события самостоятельно, если, конечно, текущая ситуация соответствует области компетенции и задачам модрона. Именно поэтому, монодронов и считают неспособными к адекватной реакции на происходящие события: каждый из них способен выполнять одновременно лишь одну задачу. Модроны более высоких рангов, обладают, соответственно, расширенной функциональностью и способны к адекватным

действиям во все более сложных ситуациях. Несмотря на это, модроны все равно славятся своей предсказуемостью и четко определенной реакцией на внешние события.

МЫШЛЕНИЕ МОДРОНОВ

Модроны олицетворяют абсолютный порядок. Формы их тел безотносительно геометрически правильны, а подчиняющийся строгой, безошибочной и малопонятной логике разум порождает в их головах мысли, непостижимые для других рас. В логических играх модроны не оставляют шанса ни одному из своих соперников, и их превосходство в этой области бесспорно.

Модронам ведом лишь закон и порядок; они не имеют ни малейшего понятия о добре и зле. Из нескольких вариантов модрон вполне может выбрать наиболее и наименее оптимальный, однако для него не существует понятия «правильный» и «неправильный». Такой несколько ограниченный взгляд на мир может стать причиной серьезных трудностей при общении с модронами. Попытки объяснить модрону, что есть добро, а что – зло выльются, максимум, в приравнение добра к порядку, а зла – к хаосу, поскольку порядок и хаос – наилучшая и наихудшая из доступных разуму модрона альтернатив.

Неудивительно, что целью каждого модрона является привнесение как можно большего порядка на Механус. Будь у них такая возможность, модроны бы этот же самый порядок распространили и на всю мультивселенную. К счастью для других планов, даже в механических джунглях Механуса порядку всегда противостоит хаос. И поскольку даже тень несовершенства нарушает ту предельную степень гармонии, к которой стремятся модроны, у них почти не остается ни времени, ни сил на поход во имя порядка по другим мирам и планам.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ РАСАМИ

Нельзя сказать, что для выходцев с других планов модроны абсолютно бесполезны. На деле их беззаветное стремление к порядку во многих областях может оказаться немаловажным достоинством. Волшебники, например, ценят модронов как чрезвычайно хороших библиотекарей, а любой купец будет рад модрону-счетоводу. Случается (правда, очень редко), что немодроны нанимают модронов для выполнения определенных задач. Сделать это не

так-то просто: потенциальный работник ни в коем случае не может принять такое важное решение самостоятельно, и подобные вопросы решаются модронами более высокого ранга. Как правило, запросу приходится пройти через несколько каст, прежде чем на него будет дан ответ.

Тот, кто нанял модрона на работу, должен постоянно следить за ним, чтобы не пасть жертвой его чрезмерного старания. Зачастую присущее модронам чувство порядка (более сложное и глубокое, чем у кого бы то ни было) выходит за рамки человеческого понимания. Так, например, в одной библиотеке модрон может посчитать целесообразным расставить книги по тематике, в другой – по первой букве первого слова, а в третьей – вообще по номеру страницы с последней в книге иллюстрацией. Каждый из трех подходов может оказаться, в видении модрона, жизненно необходим для поддержания надлежащего порядка. В конце концов, порядок не обязательно должен быть понятен.

Отношение модрона к коллегам и работодателю может без видимых причин различаться. Вероятно он может оказаться как трудолюбивым помощником, так и жестоким убийцей – никогда нельзя предсказать, как поведет себя модрон по отношению к представителю другой расы. Никто, кроме другого модрона не может догадываться о его намерениях и понимать, выражаемые им эмоции. Поэтому, никто и никогда не доверяет модрону полностью, даже если этому модрону было приказано помогать. В конце концов, у него могут быть и другие, противоречащие, приказы от более высокой касты, которым он будет беспрекословно следовать.

БРОДЯЧИЕ МОДРОНЫ

У любого правила всегда есть исключения, и бродячие модроны – исключение из жестких правил, поддерживающих порядок в обществе модронов. Бродячими называют тех модронов, которые по той или иной причине обнаруживают, что больше не могут принимать приказы от вышестоящих модронов или что они перестали понимать принцип организации общества модронов. Более всего рискуют стать бродячими те модроны, которые долгое время проводят в одиночестве, которые вынуждены подчиняться слишком большому числу вышестоящих модронов или которые по какой-либо причине повышаются в кубиках хитов (и, таким образом, отличаются от других модронов своей касты).

Естественно, модроны всеми силами стараются снизить влияние на своих сородичей подобных ситуаций, однако существует какой-то неведомый модронам фактор, который они никак не могут выявить и исключить.

Опаснее всего то, что бродячие модроны сохраняют способность командовать модронами более низкой касты. И хотя большинство бродячих модронов уединяется где-нибудь и углубляется в изучение собственной неповторимой индивидуальности, иногда случалось, что бродяга собирал вокруг себя низших модронов, образуя этакое импровизированное маленькое государство, послечего вся эта армия отправлялась в военный поход с целями, известными лишь ее предводителю.

Из-за способности смущать умы своих сородичей и сеять хаос по всему плану, бродячие модроны считаются прямой угрозой обществу. При необходимости иерархи бросают все возможные силы на поиск, поимку, осуждение и уничтожение бродячих модронов. Впрочем, это занятие не из легких, поскольку выявить бродячего модрона не так просто как кажется. Естественно, если модрон прикажет своим подчиненным перестать подчиняться приказам, его сразу же сочтут бродячим (в Регулюсе такие заявления воспринимают не иначе, как богохульство). Другое дело, даже бродячий модрон вряд ли может так поступить из-за врожденной склонности к порядку.

АРМИИ МОДРОНОВ

На Механусе сформировано тридцать шесть армий модронов, каждая из которых является самостоятельной и сама по себе обладает серьезной военной мощью. По одной армии располагается в каждом из шестнадцати регионов Регулюса, двумя армиями (помимо еще одной, закрепленной за данным регионом) командует каждый из секундусов, три находятся под командованием тертиан и служат инструментом в поддержании закона и порядка, а остальные девять подчинены непосредственно Примусу (одна из них охраняет башню Примуса, а остальные восемь являются резервом и мобилизуются при необходимости).

Каждая армия находится под командованием генерала-гектона и состоит из четырех корпусов, возглавляемых сороканаходящимися в постоянной телератической связи с генералом пентадронами. Каждый корпус состоит из двух дивизий (каждая возглавляется двадцатью пентадронами). Каждая дивизия состоит из четырех бригад (каждая

возглавляется десятью пентадронами). Каждая бригада состоит из четырех полков (каждый возглавляется пятью пентадронами). Полк – основная тактическая единица армии модронов. Он состоит из двух батальонов (каждый возглавляется четырьмя квадронами), отряда крылатых монодронов-гонцов и особого отряда из двенадцати пентадронов. Батальон состоит из шести рот монодронов, двух рот дуодронов, особой роты тридронов, отряда квадронон и еще одного отряда гонцов. Рота состоит из двенадцати команд (каждая состоит из двенадцати солдат и унтер-офицера) и трех офицеров. Каждая из восьми рот монодронов и дуодронов также подразделяется на два крыла и командный состав. К роте также могут быть прикомандированы особые отряды гонцов, ударные части и т.д. В целом, среднестатистический полк состоит из 70 офицеров, 192 унтер-офицеров, 252 гонцов и 2628 солдат; итого: 3142 модронов.

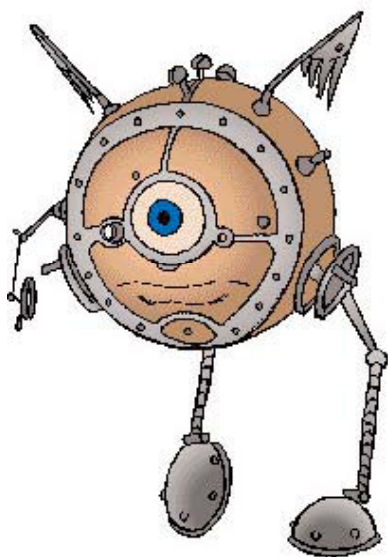
Несмотря на строго систематизированный состав армий, модроны не так успешны в войне, как другие планарные расы. Когда дело доходит до битвы с присущей ей первобытной жестокостью, модроны как правило терпят поражение.

ВЕЛИКИЙ МАРШ

Каждый раз по прошествии Великого Цикла (семнадцать циклов по семнадцать лет - именно столько составляет период обращения самого большого колеса Механуса) полчища модронов покидают родной план и маршем проходят по планам. Зачем? Никому в точности это не известно, хотя, похоже, что на протяжении всего пути модроны занимаются сбором различного рода информации.

Орды модронов сеют на своем пути хаос и разрушение. Ни перед кем и ни перед кем не останавливаясь, они сравнивают с землей целые города, давя и калеча всех, кто не успел унести ноги. Как иронично: столь ревностные приверженцы порядка становятся причиной такого хаоса! Когда выходцы с Механуса достигают нижних планов, марш превращается в настоящую бойню: на каждом шагу своего пути модроны встречают ожесточенное сопротивление местных обитателей.

К концу пути ряды модронов значительно редеют, и, вернувшись на Механус, немногочисленные выжившие отчитываются перед своими начальниками. Что именно является предметом отчета – об этом можно только догадываться. Одни утверждают, что модроны докладывают,



насколько успешно идет распространение порядка Механуса на остальные планы. Другие заверяют, что модроны всего лишь докладывают о состоянии других планов. Вообще-то подобный марш кажется слишком уж сложным способом сбора информации, хотя не исключено, что модроны видят в этом какой-то особый смысл. Как бы то ни было, содержание отчета понятно одним лишь модронам.

За многие столетия жители других планов привыкли к маршам. Все прошедшие марши прекрасно задокументированы, а самые находчивые уже прикинули примерно возможные маршруты следующих.

ДРУГИЕ ОБИТАТЕЛИ РЕГУЛЮСА

Модроны живут в своем городе бок о бок с двумя необычными расами существ: муаньонами² и зубовертами³.

Муаньоны

Муаньоны – вторая по численности после модронов раса Регулюса. Муаньоны представляют собой двумерные живые механизмы и служат модронам в качестве арифмометров. Эти крохотные странные существа всецело преданы единой цели: нахождению точного значения числа пи. В свободное от этой непростой работы время они производят различного рода вычисления, касающиеся вращения колес Механуса и делятся полученной информацией с модронами.

2 Moignos – Прим. перев.

3 Coggles – Прим. перев.

Зубоверты

Зубоверты – это огромные существа, внешне подобные колесам Механуса. Они свободно летают по просторам плана, то тут, то там встраиваясь на короткое время в те или иные механизмы. Размеры зубовертов варьируются от нескольких сотен футов до мили в поперечнике. Большой зубоверт может служить для транспортировки целого батальона модронов-солдат. Зубоверты могут выполнять и другие задачи, впрочем, область применения этих существ находится за гранью понимания выходцев с других планов. Зубоверты свободно владеют языком модронов.

ХРАМ МОДРОНОВ

В самом сердце Регулюса возвышается башня, нарушающая, кажется, все законы физики вместе взятые. Это храм модронов – так ее называют – своей вершиной она уходит высоко в небо и кажется непропорционально тонкой для своей высоты. Изнутри эта башня огромна: гораздо выше и шире, чем снаружи; ее своды теряются наверху, во тьме. Внутри башни расположено нечто странное и страшное: некое устройство, плод многолетних трудов модронов. Говорят, тот, кто увидит это устройство, сразу же сойдет с ума. По слухам, с помощью этого механизма сам Примус следит за тем, что происходит на планах.

Храм модронов расположен на одном из центральных колес Механуса, возле башни Примуса, окруженная различного рода небольшими зданиями.

Более всего храм модронов похож на огромный, упирающийся в самое небо шпиль. Впрочем, он не так высок, как принято рассказывать. И изнутри он вовсе не больше, чем снаружи. Это всего лишь иллюзия, вызванная умелой игрой модронов с перспективой. Любого кто взялся бы ползти по башне с рулеткой мог бы лично в этом убедиться.

Вокруг храма дено и ночью кружат модроны, поддерживая лоск, исправляя малейшие дефекты, отгоняя чужаков и охраняя башню от врагов. Любого посторонний, желающий посетить храм, должен иметь при себе особый пропуск, выданный Центральным Бюро Обработки Запросов. И даже в этом случае посетителя сопровождает эскорт пентадронов, не менее двух на каждого.

Внутреннее убранство храма – настоящий рай гигантомана. Своды башни, подпираемые мощными каменными стенами, кажется,

подпирают небо, теряясь в темной вышине. По бесчисленным балконам на сотнях ярусов снуют по своим делам модроны различных рангов.

Ключевая фигура интерьера башни – это Планетарий, огромное скопление находящихся в постоянном движении колес и шестеренок. Испещренные таинственными символами шары вращаются вокруг центра этого механизма – уходящей ввысь тонкой нити. Знаки на шарах – это условные обозначения планов, однако догадается об этом лишь тот, кто совершит успешную проверку Знания Планов (КС 15). Если в течение часа наблюдать за движением шестеренок и сфер Планетария и вслушиваться в их шелчки и мерное жужжание (и не сойти при этом с ума), можно совершить проверку Знания Планов (КС 30) и, в случае успеха, выяснить, что это странное детище рук модронов – не что иное как бесконечно сложная и подробная действующая модель планов. Если же при этом сфокусироваться на какой-либо определенной точке Планетария, можно понять, что это устройство позволяет наблюдать за тем, что происходит в любой точке мультивселенной. Провал более чем на 5 пунктов любого броска на изучение или использование Планетария ведет к печальным последствиям. Бедняга испытывает на себе эффект заклинания «замешательство», так, будто бы оно произнесено колдуном 20-го уровня. Помимо всего прочего, с помощью Планетария можно телепортироваться на любой план, однако как пользоваться этой полезной функцией знают лишь Примус и секундусы (и если Примус не покидает Механуса, секундусы используют Планетарий для межпланарных путешествий).

Естественно, модроны не позволят посетителям целый час глазеть на Планетарий. Попытаться же изучить его втайне от модронов – весьма непросто: ни Планетарий, ни посетители ни на минуту не остаются без присмотра. Вокруг механизма постоянно вьются модроны, нанося на него какие-то пометки и выполняя точные измерения. Попытка воспользоваться Планетарием без соответствующего на то разрешения карается немедленной смертью; впрочем, редкий выходец с другого плана решится воспользоваться этим сооружением в страхе лишиться рассудка.

ИГРОМЕХАНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ МОДРОНОВ

В данном разделе приведены игромеханические параметры модронов каждой касты. В дополнение

к изложенному ниже, все модроны имеют несколько общих особенностей. Во-первых, из-за полного и безоговорочного подчинения своим начальникам, модроны абсолютно невосприимчивы к ментальным атакам. Во-вторых, благодаря уникальной физиологии, модроны невосприимчивы к истощающему урону, повреждениям способностей, потере способностей и потере энергии. Из-за строгих геометрических форм, у модронов нет слабых и уязвимых мест, поэтому они невосприимчивы к критическим ударам.

Модроны говорят на собственном, математически точном языке, однако все они (кроме, пожалуй, монодронов) в той или иной степени владеют как минимум торговым планарным языком.

Монодрон (низший модрон)

Маленький пришелец

Кубики хитов: 1к8 (4 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 20 фт.; монодрон-голец 20 фт., полет 60 фт. (плохая)

КБ: 13 (+1 размер, +2 естественный).

Атаки: Укус +2 бл. бой; или короткое копьё +2 бл. бой; или легкий арбалет +2 дальн. бой

Урон: Укус 1к4; или короткое копьё 1к6; или легкий арбалет 1к8

Размер/Досыгаемость: 5х5 фт./5 фт.

Особые свойства: Черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость

Спасброски: Стойк +2, Рефл +2, Воля +0

Характеристики: Сил 10, Лов 10, Тел 10, Инт 3, Муд 7, Хар 8

Умения: Прятаться +4, Тонкий слух +2, Обнаружение +2

Навыки: Бдительность

Климат/Территория: Любые

Организация: Отряд 12 (плюс 1 дуодрон), патруль 13-48 (плюс 1 дуодрон на 12 монодронов), взвод 49-84 (плюс 1 дуодрон на 12 монодронов), батальон 85-120 или рота 121-144 (плюс 1 дуодрон на 12 монодронов и три тридрона)

Уровень сложности: 1/2

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 2 КХ (маленький); 3 КХ (средний)

Монодрон похож на небольшой одноглазый шар с двумя парами паучьих лапок (пара рук и пара ног).

Монодроны обладают лишь зачатками интеллекта; они даже не могут ни читать, ни писать (правда, они понимают команды, отдаваемые им на языке модронов). Они принимают приказы от дуодронов (и только от них) и живут с единственной целью: выполнять эти приказы.

Монодроны способны к выполнению лишь одной директивы одновременно. Если приказать монодрону убивать, он самозабвенно отдастся этому занятию (и не остановится, пока его самого не убьют или не прикажут ему остановиться); даже начнет бросаться на других модронов, когда не останется врагов. Если же приказать монодрону охранять что-либо, он вечно будет стоять на страже, не зная усталости. К счастью, модронам не нужно есть: они питаются растворенной в воздухе энергией, иначе им ежедневно приходилось бы приказывать питаться.

Монодронам обычно выполняют несложную работу, либо несут строевую службу в рядах армий модронов. Тысячи маленьких шарообразных монодронов с копьями, стрелами и пугающе фанатичным бесстрашием представляют серьезную угрозу для любого врага.

У одного монодрона из дюжины вместо рук



к телу прикреплены веерообразные крылья. Таких монодронов не вооружить ни копьём, ни арбалетом, зато они передвигаются гораздо быстрее своих собратьев и часто используются в качестве гонцов. На самом деле, их так и называют: монодроны-гонцы.

Бой

Монодроны обычно бывают вооружены короткими копьями или легкими арбалетами. Благодаря мощным челюстям и острым зубам, безоружные монодроны не менее опасны (кстати, монодроны-гонцы кусаются ничуть не хуже своих сухопутных собратьев).

Черты модронов: Иммуитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Дуодрон (низший модрон)

Маленький пришелец

Кубики хитов: 2к8 (9 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 30 фт., полет 30 фт. (плохая)

КБ: 14 (+1 размер, +3 естественный).

Атаки: Два когтя +4 бл. бой; или короткое копьё +4 бл. бой

Урон: Коготь 1к4+1; или короткое копьё 1к6+1

Размер/Досыгаемость: 5x5 фт./5 фт.

Особые свойства: Черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость

Спасброски: Стойк +3, Рефл +3, Воля +2

Характеристики: Сил 12, Лов 11, Тел 11, Инт 6, Муд 7, Хар 8

Умения: Дипломатия +3, Прятаться +4, Тонкий слух +5, Обнаружение +5

Навыки: Бдительность

Климат/Территория: Любые

Организация: Один 1, пара 2, отряд 1 (плюс 12 монодронов)

Уровень сложности: 1

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 3-6 КХ (средний)

Дуодрон – это угловатое прямоугольное существо с двумя парами паучьих лапок (пара рук и пара ног) и всеобразными крыльями. Дуодроны владеют языком модронов: они принимают приказы от тридронов и могут отдавать приказы монодрону, а также (чем часто и занимаются) следить за их исполнением. Со связной речью у дуодронов дела обстоят неважно; впрочем, их познаний в родном языке хватает, чтобы успешно отчитываться перед своими начальниками.

Дуодроны могут одновременно следовать двум директивам сразу и поэтому способны выполнять намного более сложные, чем монодроны, задачи. Обычно дуодрону поручают лишь одно задание, чтобы он хоть как-то мог реагировать на внешние события. Так, например, получив приказ атаковать врага, дуодрон будет преследовать противника, пока не расправится с ним, после чего либо станет искать новую жертву, либо просто остановится (в отличие от монодрона, который в качестве мишени выбрал бы себе ближайшее живое существо).

Дуодроны – капралы и сержанты армии модронов, а, будучи вооружены колющим и дробящим оружием, включаются в состав ударных частей. Часто дуодроны возглавляют взводы монодронов (один дуодрон на дюжину монодронов).

Бой

В бою дуодрон использует либо копьё, либо свои когтистые лапы.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость

кислоте, холоду и огню 10.

Тридрон (низший модрон)

Средний пришелец

Кубики хитов: 3к8+3 (16 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 30 фт.

КБ: 15 (+1 Лов, +4 естественный).

Атаки: 3 когтя +5 бл. бой; или 3 копьё +4 дальн. бой

Урон: Коготь 1к4+2; или копьё 1к6+2 и копьё 1к6+1

Размер/Досыгаемость: 5х5 фт./5 фт.

Особые свойства: Периферическое зрение, черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость, превосходный многооружейный бой

Спасброски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +3

Характеристики: Сил 14, Лов 12, Тел 12, Инт 9, Муд 11, Хар 10

Умения: Дипломатия +5, Чувство направления +4, Тонкий слух +8, Поиск +3, Чувство правды +4, Обнаружение +8

Навыки: Бдительность

Климат/Территория: Любые

Организация: Один или рота (2-4 плюс 12 дуодронов и 144 монодрона)

Уровень сложности: 2

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 4-9 КХ (средний)

Тридрон – четырехгранная⁴ пирамида на трех паучьих ногах. По центру каждой из трех боковых граней тридрона друг под другом находятся глаз, пасть и рука.

Тридроны владеют языком модронов и торговым планарным языком. Они принимают приказы от квадронов и отдают приказы дуодронам. Сами тридроны способны проводить наблюдения,
4 В тексте – трехгранная – однако, естественно, имеется в виду наличие трех боковых граней и основания – Прим. перев.

составлять подробные отчеты и принимать несложные решения на поле боя.

Способные одновременно исполнять три директивы, тридроны способны брать на себя исполнение сложных задач. Как правило, получив приказ, тридрон разбивает его на отдельные несложные задачи и раздает их дуодронам.

В армиях модронов тридроны служат офицерами особых частей. К тому же каждой ротой в армиях модронов командует по три тридрона, отдавая приказы двенадцати дуодронам, которые в свою очередь передают их монодронам.

Бой

В бою тридроны сперва обстреливают противника метательными копьями, затем переходят в рукопашную, используя свои острые когти.

Периферическое зрение (Экс): Три глаза тридрона позволяют ему видеть на 360 градусов. Благодаря этому тридрон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Превосходный многооружейный бой (Экс): Тридрон может атаковать противника любой рукой без штрафа на бросок атаки.

Квадрон (низший модрон)

Средний пришелец

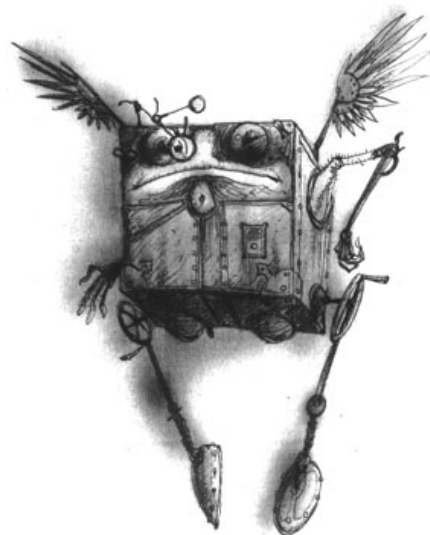
Кубики хитов: 4к8+4 (22 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 30 фт.; крылатый квадрат 30 фт., полет 30 фт. (плохая)

КБ: 16 (+2 Лов, +4 естественный).

Атаки: 4 когтя +7 бл. бой; или 2 длинных копья +7 бл. бой; или 2 длинных лука +6 дальн. бой; крылатый квадрат: 2 когтя +7 бл. бой; длинное копьё +7 бл. бой; или длинный лук +6 дальн. бой



Урон: Коготь 1к4+3; или длинное копьё 1к8+3 и длинное копьё 1к8+1; или длинный лук 1к8; крылатый квадрат: коготь 1к4+3; или длинное копьё 1к8+3; или длинный лук 1к8

Размер/Досыгаемость: 5x5 фт./5 фт.

Особые свойства: Периферическое зрение, черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость, превосходный многооружейный бой

Спасброски: Стойк +5, Рефл +6, Воля +5

Характеристики: Сил 16, Лов 15, Тел 13, Инт 12, Муд 12, Хар 11

Умения: Дипломатия +5, Чувство направления +6, Знание (планы) +5, Тонкий слух +10, Поиск +10 Чувство правды +6, Обнаружение +10

Навыки: Бдительность, Повторный выстрел

Климат/Территория: Любые

Организация: Один, отряд 12 или батальон (16 квадронов плюс 864 монодрона, 295 дуодронов, 164 тридрона и 12 монодронов-гонцов)

Уровень сложности: 3

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 5-12 КХ (средний)

Квадрон похож на куб с тремя парами паучьих лапок (две пары рук, одна пара ног). На всех шести сторонах своего кубического тела квадрат располагает органами слуха, зрения, обоняния,

осязания и вкуса, в полтора раза более точными, чем человеческие (квадрон видит, слышит и чувствует на 150% дальше человека при прочих равных условиях).

Помимо языка модронов и торгового планарного языка (которыми владеют и тридроны), квадратон владеет небесным языком. Квадроны принимают приказы от пентадронов и отдают приказы тридронам. Кроме того, они способны к наблюдению и стратегическому планированию, а также к немедленной реакции на непредвиденные ситуации и принятие действий к их устранению.

Квадроны – наиболее квалифицированные рабочие Механуса. Также они несут службу в качестве полевых офицеров в армиях модронов, к тому же каждый батальон комплектуется так называемой «дюжиной» квадронов-солдат. У некоторых квадронов одна пара рук заменена на крылья. Такие квадроны служат в качестве поддержки с воздуха; также им часто поручаются особые задания.

Бой

Как правило квадроны бывают вооружены двумя длинными луками (и способны выпускать по паре стрел за раунд). Обычно сперва эти модроны осыпают противника стрелами, потом сближаются с ним и пускают в ход копьё и острые когти. Крылатые квадроны, естественно, пускают в ход лишь один лук или копьё или одну пару когтей.

Периферическое зрение (Экс): Четыре глаза квадрона позволяют ему видеть на 360 градусов. Благодаря этому квадратон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Черты модронов: Иммунитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Спротивляемость (Экс): Спротивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Превосходный многооружейный бой (Экс): Квадрон может атаковать противника любой рукой без штрафа на бросок атаки.

Пентадрон (низший модрон)

Средний пришелец

Кубики хитов: 5к8+10 (32 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 50 фт.

КБ: 17 (+3 Лов, +4 естественный).

Атаки: 5 ударов +9 бл. бой

Урон: Удар 1к4+4

Размер/Досыгаемость: 5х5 фт./5 фт.

Особые атаки: Атака дыханием

Особые свойства: Периферическое зрение, ослабление урона 10/+1, левитация, черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость, превосходный многооружейный бой

Спасброски: Стойк +6, Рефл +7, Воля +5

Характеристики: Сил 18, Лов 16, Тел 14, Инт 12, Муд 12, Хар 12

Умения: Дипломатия +10, Сбор информации +6, Чувство направления +6, Знание (планы) +7, Тонкий слух +9, Поиск +10, Чувство правды +6, Обнаружение +13

Навыки: Бдительность, Выслеживание

Климат/Территория: Любые

Организация: Один, полк (5 пентадронов плюс 32 квадрона, 1728 монодронов, 590 дуодронов, 328 тридронов и 24 монодрона-гонца)

Уровень сложности: 4

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 5-12 КХ (средний)

Пентадрон больше всего похож на морскую звезду на пяти ногах-ходулях. Пентадроны могут парить в воздухе, используя свое дыхательное оружие (см. ниже). Как и квадроны, пентадроны владеют языком модронов, а также торговым планарным и небесными языками. Пентадрон может выжить практически в любых условиях: температуру от -73 до 100°C⁵ он переносит без проблем.

Пентадроны получают приказы от низших

иерархов (декатонов) и следят за тем, как квадроны эти приказы исполняют (при необходимости поддерживая порядок в рядах своих кубических собратьев). Пентадроны способны исполнять одновременно пять задач: управлять, следить, планировать, распределять, направлять, курировать, инспектировать и т.д. Также пентадроны способны адекватно вести себя в любых незапланированных ситуациях.

Пентадроны – элита низших модронов. Они не только служат передаточным звеном между божественными (с точки зрения пентадронов, конечно) декатонами и низшими модронами, но и следят за порядком в рядах своих подчиненных. В армиях модронов к каждому полку обычно прикомандировывают дюжину пентадронов.

Бой

В дополнение к рукопашным атакам пентадрон в бою может испускать в сторону врагов паралитический газ. Также, используя реактивную тягу струи газа, пентадрон может парить в воздухе. Пентадрон может испускать струю газа пять раз за сутки, но не более одного раза в час. В бою пентадрон сперва пытается парализовать противников, а затем бросается в рукопашную.

Периферическое зрение (Экс): На каждой из пяти оконечностей тела пентадрона расположено по глазу. Благодаря этому пентадрон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Атака дыханием (Экс): Конус газа 30 фт., сбросок Стойкости (КС 14) или парализация на 2к4 раунда, используется не более 1 раза/час, 5 раз/в день.

Левитация (Экс): Пентадрон может направлять струю газа вниз, за один раунд взлетая или плавно опускаясь на 20 фт. Пентадрон может левитировать в течение 1 часа, и на использование струи газа для левитации накладываются те же ограничения, что и на использование ее по прямому назначению.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Спротивляемость (Экс): Спротивляемость кислоте, холоду и огню 20.

Превосходный многооружейный бой (Экс): Пентадрон может атаковать противника любой рукой без штрафа на бросок атаки.

Декатон (модрон-иерарх)

Средний пришелец

Кубики хитов: 10к8+20 (65 хп)

Инициатива: +6

Скорость: 30 фт., полет 10 фт. (плохая)

КБ: 25 (+2 Лов, +13 естественный).

Атаки: 10 щупалец +10 бл. бой

Урон: Щупальце 1кб

Размер/Досыгаемость: 5x5 фт./5 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: Периферическое зрение, ослабление урона 20/+2, СЗ 13, черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость, телепатия

Спасброски: Стойк +9, Рефл +9, Воля +9

Характеристики: Сил 11, Лов 15, Тел 15, Инт 14, Муд 14, Хар 14

Умения: Концентрация +15, Дипломатия +13, Сбор информации +9, Лечение +15, Чувство направления +10, Знание (местное) +11, Тонкий слух +15, Поиск +10, Чувство правды +9, Основы магии +13, Обнаружение +10

Навыки: Бдительность, Улучшенная инициатива, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 8

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 11-30 КХ (средний)

Декатон более всего похож на шар на коротких толстых ножках. По экватору этого шара на равных расстояниях расположены десять щупалец. Выше и также по кругу размещаются

четыре глаза; и венчает фигуру декатона рот, расположенный на на верхнем полюсе.

Декатоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным и торговым планарным. Они получают приказы от нонатонов и отдают их пентадромам.

Декатоны – низшие чиновники Механуса. Они следят за здоровьем своих младших собратьев и служат для них «голосом» высших сил Механуса.

Шестьдесят четыре декатона управляют шестьдесят четыремя секторами Регулюса, отчитываясь непосредственно перед закрепленным за каждым из секторов нонатоном. Каждый из этих декатонов располагает свитой из 5 пентадронов, 16 квадронов, 81 тридрона, 256 дуодронов и 1728 монодронов. Каждый из оставшихся тридцати шести декатонов состоит на службе в одной из армий модронов.

Декатон может летать, производя внутри своего тела газ, что делает его легче воздуха. Однако пользуется этой способностью он как правило лишь тогда, когда он командует армией: чтобы видеть своими глазами то, что происходит на поле боя.

Бой

В бою декатон пускает в ход магию и свои длинные щупальца.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, дверь между измерениями, исцеление, целебный*



круг, исцеление болезни, исцеление паралича, безошибочная телепортация (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 10-го уровня (КС спасбросков 12 + уровень заклинания).

Заклинания: Декатон может произносить заклинания, как клирик 10-го уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Периферическое зрение (Экс): Четыре глаза декатона позволяют ему видеть на 360 градусов. Благодаря этому декатон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Черты модронов: Иммунитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Декатон способен к телепатическому общению на расстоянии 44 мили с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Нонатон (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 1к8+33 (82 хп)

Инициатива: +7

Скорость: 50 фт.

КБ: 25 (-1 размер, +3 Лов, +13 естественный).

Атаки: 9 щупалец +11 бл. бой

Урон: Щупалец 1к6+1

Размер/Досягаемость: 5x5 фт./10 фт.

Особые атаки: Псионика, магические способности, заклинания

Особые свойства: Периферическое зрение, ослабление урона 20/+2, СЗ 15, черты модронов, черты пришельцев, сопротивляемость, телепатия

Спасброски: Стойк +10, Рефл +10, Воля +9

Характеристики: Сил 13, Лов 16, Тел 16, Инт 14, Муд 14, Хар 15

Умения: Концентрация +18, Дипломатия +18, Сбор информации +14, Прятаться +9, Чувство направления +10, Знание (местное) +11, Тонкий слух +10, Поиск +17, Чувство правды +11, Основы магии +13, Обнаружение +18

Навыки: Бдительность, Улучшенная инициатива, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 8

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 12-33 КХ (большой)

Нонатон представляет собой цилиндр на коротких толстых ножках. Его щупальца размещены вокруг его тела по центру; на верхней и стороне тела друг на против друга расположено по рту и по глазу.

Нонатоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным и торговым планарным. Они получают приказы от октонов и отдают их декатонам.

Нонатоны – ревизоры и инспекторы Мезануса. По одному нонатону прикомандировано к каждому из шестидесяти-четырех секторов, чтобы следить за тем, как справляются со своими обязанностями декатоны и докладывать октонам о положении вещей. Восемь нонатонов следят за работой тридцати шести декатонов, командующих армиями. Остальные девять нонатонов составляют своеобразный резерв. Они могут просто прислуживать октонам или, при необходимости, служить для передачи вниз по иерархическому дереву особых приказов.

Нонатоны как правило обрабатывают донесения о бродячих модронах и возглавляют расследования дел, с ними связанных. Также нонатоны занимаются вопросами проникновения на Механус пришельцев с других планов: в их обязанности входит выявление намерений чужеземцев и соответствующий прием прошеных или непрошеных гостей.

Бой

В бою нонатон пускает в дело щупальца, псионику и магию.

Псионика (Сверх): По желанию - обнаружить хаос, обнаружить закон, невидимость, сдвиг измерений. Псионические способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 15-го уровня (КС спасбросков 12 + уровень заклинания).

Магические способности: По желанию – яснослышание/ясновидение, команда, обнаружить добро, обнаружить зло, обнаружить мысли, дверь между измерениями, распознать ложь, зеркальное отражение, замедление, безошибочная телепортация (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов), паутина и стена энергии. 1 раз/в день – слово силы, контузия. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 12-го уровня (КС спасбросков 12 + уровень заклинания).

Заклинания: Нонатон может произносить заклинания, как клирик 12-го уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Периферическое зрение (Экс): Два глаза нонатона позволяют ему видеть на 360 градусов. Благодаря этому нонатон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Черты модронов: Иммуитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Спротивляемость (Экс): Спротивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Нонатон способен к телепатическому общению на расстоянии 63 мили с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Октон (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 12к8+36 (90 хп)

Инициатива: +6

Скорость: 30 фт., полет 30 фт. (средняя)

КБ: 26 (-1 размер, +2 Лов, +15 естественный).

Атаки: 18 щупалец +12 бл. бой

Урон: Щупальце 1к8+1

Размер/Досыгаемость: 5x5 фт./10 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: Периферическое зрение, ослабление урона 20/+2, черты модронов, черты пришельцев, иммунитет к псионике, сопротивляемость, СЗ 17, телепатия

Спасброски: Стойк +11, Рефл +10, Воля 10

Характеристики: Сил 13, Лов 15, Тел 16, Инт 15, Муд 15, Хар 15

Умения: Концентрация +14, Дипломатия +17, Сбор информации +13, Прятаться +9, Чувство направления +9, Знание (местное) +8, Знание (планы) +9, Тонкий слух +9, Предсказание +13, Поиск +16, Чувство правды +10, Основы магии +12, Обнаружение +18

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 11

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 13-36 КХ (большой)

Октон – торпеда с большим «воротником» и парами расположенных друг напротив друга в заостренной части туловища глаз и ртов. Воротник на самом деле является частью туловища, из него по кругу вырастают восемь щупалец. Октон может свободно передвигаться в любой среде, будь то воздух или вода, пропуская жидкость или газ сквозь свой воротник, что обеспечивает октону неплохую скорость и маневренность.

Октоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от септонов и отдают их нонатомам.

Один октон стоит во главе каждого из

секторов, ревностно следя за выполнением приказов, проведением плановых мероприятий и составлением подробных отчетов; при необходимости октоны могут мобилизовать военные силы. Низшие модроны каждого колеса Механуса – по сути – подданные командующего этим колесом октона. Если ситуация того требует, октоны могут покидать свои сектора и поступать в прямое подчинение септонов. Каждому октону непосредственно подчиняется нонатон, которому, в свою очередь, подчиняется декатон, который отдает приказы низшим модронам. При необходимости, октон может брать под командование дополнительных нонатонов.

Октоны живут в выстроенных в центре каждого колеса башнях, тщательно охраняемых и поддерживаемых в идеальном состоянии мириадами низших модронов.

Бой

В бою октон пускает в ход щупальца и магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, определение добра, определение зла, дверь между измерениями, ускорение, телекинез, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов), *стена энергии и хождение по воде*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 14-го уровня (КС спасбросков 12 + уровень заклинания).

Заклинания: Октон может произносить заклинания, как клирик 14-го уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Периферическое зрение (Экс): Два глаза октона позволяют ему видеть на 360 градусов. Благодаря этому октон получает расовый бонус +4 на проверки умений Обнаружение и Поиск, а также не может быть атакован с фланга.

Черты модронов: Иммунитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Иммунитет к псионике (Экс): Иммунитет ко всем псионическим воздействиям

Сопротивляемость (Экс): Сопротивляемость

кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Октон способен к телепатическому общению на расстоянии 80 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Септон (модрон-иерарх)

Средний пришелец

Кубики хитов: 13к8+39 (97 хп)

Инициатива: +6

Скорость: 30 фт.

КБ: 27 (+2 Лов, +15 естественный).

Атаки: 17 когтей +15 бл. бой

Урон: Коготь 1кб+2

Размер/Досягаемость: 5х5 фт./5 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: *Обнаружение магии, обнаружение мыслей*, ослабление урона 20/+2, черты модронов, черты пришельцев, иммунитет к псионике, сопротивляемость, СЗ 20, телепатия

Спасброски: Стойк +11, Рефл +10, Воля +11

Характеристики: Сил 15, Лов 15, Тел 16, Инт 16, Муд 16, Хар 17

Умения: Концентрация +18, Дипломатия +21, Сбор информации +15, Прятаться +10, Чувство направления +12, Знание (архитектура и инженерное дело) +10, Знание (местное) +10, Знание (планы) +13, Тонкий слух +15, Предсказание +13, Поиск +13, Чувство правды +12, Основы магии +13, Обнаружение +15

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 12

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 14-39 КХ (средний)

Септон – большеголовый лысый семирукий гуманоид. Он обладает теми же, как у октона воротником, однако септон меньше своего старшего собрата (даже рук у него – на одну меньше) и, к тому же, может свободно передвигаться лишь под водой, но не по воздуху.

На голове у септона расположены два глаза, нос и рот. Из-за этого септон не обладает периферическим зрением, зато он обладает семью чувствами: зрением, слухом, обонянием, осязанием, вкусом, а также чувством магии и способностью читать мысли.

Септоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от гектонов и отдают их октонам.

Септоны призваны следить за порядком и за своевременным исполнением приказов. Они курсируют по Регулюсу, осматривая каждое здание, следя за выполнением каждого задания, проверяя каждый отчет, каждую запись и фактически являясь глазами старших братьев, многие из которых никогда не покидают своих башен.

Каждый гектон имеет в непосредственном подчинении хотя бы одного септона. При необходимости гектон может взять под командование еще нескольких септонов. Так, например, отправляясь в путь, гектон может назначить септонов своими телохранителями.

Бой

В бою септон использует свои когти и пускает в ход магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, дверь между измерениями, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 16-го уровня (КС спасбросков 13 + уровень заклинания).

Заклинания: Септон может произносить волшебный заклинания, как чародей 12-го уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания) и божественные – как клирик 16-го уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.



Большой пришелец

Кубики хитов: 14к8+42 (105 хп)

Инициатива: +7

Скорость: 30 фт., полет 30 фт. (средняя)

КБ: 27 (-1 размер, +3 Лов, +15 естественный)

Атаки: 2 удара +16 бл., 4 когтя + 14 бл. бой

Урон: Удар 2к6+3, коготь 2к4+1

Размер/Досягаемость: 5x5 фт./10 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: Ослабление урона 30/+3, черты модронов, черты пришельцев, иммунитет к псионике, сопротивляемость, СЗ 23, телепатия

Спасброски: Стойк +12, Рефл +12, Воля +13

Характеристики: Сил 16, Лов 16, Тел 17, Инт 17, Муд 19, Хар 19

Умения: Концентрация +17, Дипломатия +22, Сбор информации +15, Прятаться +10, Чувство направления +13, Знание (архитектура и инженерное дело) +12, Знание (местное) +12, Знание (планы) +14, Тонкий слух +18, Предсказание +13, Поиск +13, Чувство правды +13, Основы магии +14, Обнаружение +18

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Множественная атака

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 13

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 15-42 КХ (большой)

Гектон – это шестирукий гуманоид: две руки похожи на человеческие, с шестью пальцами на каждой, а остальные четыре представляют собой щупальца, оканчивающиеся острыми когтями. Ни спине гектона располагается пара тонких веерообразных крыльев.

Гектоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от квинтонов и

Обнаружение магии (Mag): Действует аналогично одноименному заклинанию, за исключением того, что обнаружение магии действует постоянно, в радиусе 30 фт., и по желанию септон может отключать его. Если обнаружение магии было развеяно, септон может потратить свободное действие на его восстановление.

Обнаружение мыслей (Mag): Действует аналогично одноименному заклинанию, за исключением того, что обнаружение мыслей действует постоянно, в радиусе 30 фт., и по желанию септон может отключать его. Если обнаружение мыслей было развеяно, септон может потратить свободное действие на его восстановление.

Черты модронов: Иммунитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Иммунитет к псионике (Экс): Иммунитет ко всем псионическим воздействиям

Сопротивляемость (Экс): Сопротивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Септон способен к телепатическому общению на расстоянии 190 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Гектон (модрон-иерарх)

отдают их септонам.

Гектоны – генералы армий модронов. По одной армии располагается в каждом из 16 регионов⁶ Регулюса; по две находятся под командованием каждого из четырех секундусов; три подчиняются тертианам; а оставшимися девятью командует сам Примус. Гектон также может выполнять дополнительные поручения квинтонов (так, например, в постоянном подчинении каждого квинтона находится один гектон), впрочем, гектоны не ведут учет своих обязанностей.

Где-то три четверти гектонов никогда не расстаются со свитой младших собратьев (игромеханически – при встрече гектона имеется 75% шанс того, что при нем будет свита из одного септона, двух октонов, трех нонатонов, пяти декатонов и двадцати пяти пентадронов).

Бой

В бою септон использует свои кулаки и когти и пускает в ход магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, дверь между измерениями, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 18-го уровня (КС спасбросков 14 + уровень заклинания).

Заклинания: Гектон может произносить заклинания, как клирик 18-го уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Черты модронов: Иммунитет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Иммунитет к псионике (Экс): Иммунитет ко всем псионическим воздействиям

Спротивляемость (Экс): Спротивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Гектон способен к телепатическому общению на расстоянии 216

6 В тексте – секторов – однако, естественно, имеются в виду регионы (см. Государство модронов и Армии модронов) - Прим. перев.

миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Квинтон (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 15к8+60 (127 хп)

Инициатива: +6

Скорость: 20 фт., полет 20 фт. (средняя)

КБ: 28 (-1 размер, +2 Лов, +17 естественный)

Атаки: 4 удара +17 бл. бой, удар хвостом +15 бл. бой

Урон: Удар 1к8+3, удар хвостом 1к8+1

Размер/Досягаемость: 5х5 фт./10 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: Ослабление урона 30/+3, черты модронов, черты пришельцев, иммунитет к псионике, сопротивляемость, СЗ 26, телепатия

Спасброски: Стойк +13, Рефл +11, Воля +13

Характеристики: Сил 17, Лов 15, Тел 18, Инт 18, Муд 19, Хар 19

Умения: Концентрация +19, Дипломатия +19, Сбор информации +19, Прятаться +12, Чувство направления +14, Знание (магия) +14, Знание (архитектура и инженерное дело) +14, Знание (местное) +14, Знание (планы) +16, Тонкий слух +17, Предсказание +19, Поиск +14, Чувство правды +14, Основы магии +18, Обнаружение +17

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Множественная атака



Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 14

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 16-45 КХ (большой)

Квинтон – высокий толстый гуманоид с четырьмя руками и цепким хвостом, заменяющим ему пятую. Каждая конечность оканчивается пятипалой кистью. На его спине расположена пара крыльев, почти таких же, как у гектона.

Алмаз в центре лба квинтона служит символом его высокого ранга.

Квинтоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным, адским, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от кварталов и отдают их гектонам.

Квинтоны – высшие чиновники и главные архивариусы Регулюса. Каждый квинтон возглавляет одну из размещающихся в центральных региональных и квартальных башнях. Каждому квинтону один ассистирует гектон, который, в свою очередь, может привлекать собственных подчиненных к выполнению своих заданий.

Бой

В бою квинтон пускает в ход рукопашные атаки и магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, обнаружение зла, обнаружение добра, дверь между измерениями, знание легенд, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 20-го уровня (КС спасбросков 14 + уровень заклинания).

Заклинания: Квинтон может произносить заклинания, как клирик 20-го уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему

урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Иммуниет к псионике (Экс): Иммуниет ко всем псионическим воздействиям

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Квинтон способен к телепатическому общению на расстоянии 238 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Квартон (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 16к8+64 (136 хп)

Инициатива: +6

Скорость: 30 фт., полет 90 фт. (хорошая)

КБ: 30 (-1 размер, +3 Лов, +18 естественный)

Атаки: 4 удара +19 бл. бой

Урон: Удар 2к8+4

Размер/Досыгаемость: 5x5 фт./10 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания

Особые свойства: Ослабление урона 30/+3, черты модронов, черты пришельцев, иммуниет к псионике, сопротивляемость, СЗ 29, телепатия

Спасброски: Стойк +14, Рефл +13, Воля +15

Характеристики: Сил 19, Лов 16, Тел 19, Инт 19, Муд 20, Хар 20

Умения: Концентрация +21, Дипломатия +22, Сбор информации +20, Прятаться +13, Чувство направления +15, Знание (магия) +15, Знание (архитектура и инженерное дело) +15, Знание (местное) +15, Знание (планы) +17, Тонкий слух +18, Предсказание +20, Поиск +15, Чувство правды +15, Основы магии +20, Обнаружение +18

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Множественная атака, Улучшенный безоружный удар, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 15

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 17-48 КХ (большой)

Квартон – высокий (высотой в 12 футов) гуманоид с четырьмя руками на шарнирах и двумя большими веероподобными крыльями за спиной.

Квартоны владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от тертиан и отдают их квинтонам.

Каждый кварталон заведует одним из регионов⁷ Регулоса, курируя работу региональных канцелярий и контролируя региональную армию. В свиту квартона входит квинтон, все младшие иерархи региона и личный взвод из 36 пентадронов-телохранителей.

Бой

В бою кварталон пускает в ход рукопашные атаки и магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, дверь между измерениями, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодоушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 20-го уровня (КС спасбросков 15 + уровень заклинания).

Заклинания: Квартон может произносить заклинания, как клирик 20-го уровня (УС спасброска 15 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не

может быть поднят или воскрешен.

Иммуниет к псионике (Экс): Иммуниет ко всем псионическим воздействиям

Спротивляемость (Экс): Спротивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Квартон способен к телепатическому общению на расстоянии 384 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Тертиан (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 17к8+85 (161 хп)

Инициатива: +7

Скорость: 30 фт.

КБ: 31 (-1 размер, +3 Лов, +19 естественный)

Атаки: 2 удара +22 бл. бой, удар хвостом +20 бл. бой

Урон: Удар 2к8+6, удар хвостом 2к8+3

Размер/Досыгаемость: 5х5 фт./10 фт.

Особые атаки: Магические способности, заклинания, оглушение

Особые свойства: Ослабление урона 40/+4, черты модронов, черты пришельцев, иммуниет к псионике, сопротивляемость, СЗ 31, телепатия

Спасброски: Стойк +15, Рефл +13, Воля +16

Характеристики: Сил 22, Лов 17, Тел 20, Инт 20, Муд 22, Хар 22

Умения: Концентрация +24, Дипломатия +25, Сбор информации +25, Прятаться +13, Чувство направления +15, Знание (магия) +15, Знание (архитектура и инженерное дело) +15, Знание (местное) +15, Знание (планы) +17, Тонкий слух +24, Предсказание +20, Поиск +21, Чувство правды +25, Основы магии +22, Обнаружение +25

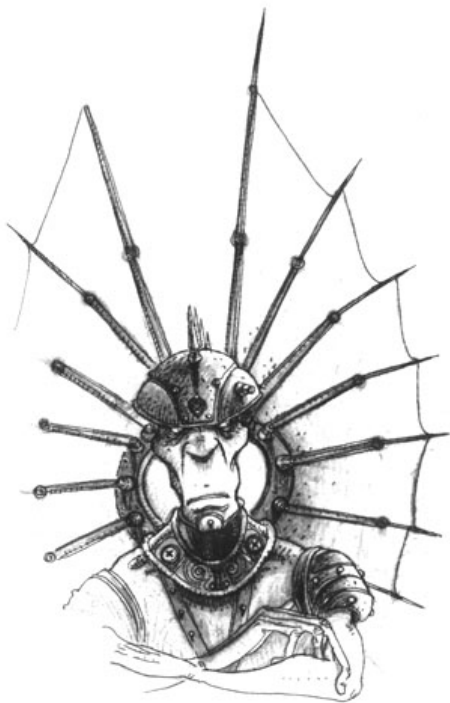
Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива, Множественная атака, Улучшенный безоружный удар, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 16

⁷ В тексте – снова указано – секторов – Прим. перев.



Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 18-51 КХ (большой)

Тертиан – высокий (ростом в 12 футов) двурукий хвостатый (его гибкий хвост оканчивается неким подобием булавы) гуманоид с рогами, торчащими из лысой головы.

Тертиане владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным и языком ауран. Они получают приказы от секундусов и отдают их квартонам.

Тертиане – верховные судьи Регулюса. Все приговоры по делам о нарушении незыблемого порядка Механуса (по большей части, это приговоры, выносимые бродячим модронам) выносятся именно тертианами. Впрочем, для большей части населения плана эти беспристрастные судьи представляются неведомыми и чуждыми существами. Так, например, для обвиненного в преступлении дуодрона его судья будет ничем иным, как высшим и непостижимым проявлением абсолютной логики, таким сверхтридроном.

В своем распоряжении тертиане имеют в общей сложности три армии и используют их для поддержания абсолютного порядка в Регулюсе.

Помимо вынесения судебных решений, тертиане курируют работу квартонов, к тому же каждый из четырех секундусов имеет в своем непосредственном подчинении двух тертиан.

Бой

В бою тертиан пускает в ход кулаки, хвост и магию.

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение*, *команда*, *дверь между измерениями*, *безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 20-го уровня (КС спасбросков 16 + уровень заклинания).

Заклинания: Тертиан может произносить волшебные заклинания, как колдун 20-го уровня (УС спасброска 16 + уровень заклинания) и божественные - как клирик 20-го уровня (УС спасброска 16 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Оглушение (Экс): Любое существо, пропустившее удар хвостом и провалившее проверку спасброска Стойкости (КС 24), оказывается оглушенным на 3к4 раундов.

Черты модронов: Иммуниет к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Иммуниет к псионике (Экс): Иммуниет ко всем псионическим воздействиям

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Тертиан способен к телепатическому общению на расстоянии 405 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Секундус (модрон-иерарх)

Большой пришелец

Кубики хитов: 18к8+108 (189 хп)

Инициатива: +8

Скорость: 70 фт., полет 50 фт. (хорошая)

КБ: 42 (-1 размер, +4 Лов, +20 естественный, +9 способности монаха)

Атаки: Удар без оружия +24/+19/+14/+9 бл. бой

Урон: Удар 2к8+7 и оглушение

Размер/Досягаемость: 5x5 фт./10 фт.

Особые атаки: Псионика, магические способности, заклинания, оглушающая атака

Особые свойства: *Широкий шаг*, ослабление урона 40/+4, алмазное тело, улучшенное уклонение, прыжок до небес, черты модронов, чистота тела, черты пришельцев, иммунитет к псионике, сопротивляемость, СЗ 33, неподвижность разума, медленное падение (50 фт.) телепатия, невредимое тело

Спасброски: Стойк +17, Рефл +15, Воля +18

Характеристики: Сил 24, Лов 18, Тел 22, Инт 23, Муд 24, Хар 24

Умения: Концентрация +27, Дипломатия +29,

Сбор информации +22, Прятаться +16, Чувство направления +20, Знание (магия) +21, Знание (архитектура и инженерное дело) +21, Знание (местное) +21, Знание (планы) +20, Тонкий слух +26, Предсказание +21, Поиск +24, Чувство правды +24, Основы магии +27, Обнаружение +29

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Колдовство в бою, Отражение стрел, Улучшенная инициатива, Улучшенная подсечка, Проникновение заклинания

Климат/Территория: Любые

Организация: Один

Уровень сложности: 19

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Всегда упорядоченно-нейтральное

Продвижение: 19-54 КХ (большой)

Секундус — чрезвычайно худой, высокий гуманоид с высоким и узким лицом и глубоко посаженными глазами. Он не принадлежит ни к одному из классов, однако обладает всеми способностями монаха 13-го уровня.

Секундусы владеют языком модронов, небесным, inferнальным, торговым планарным, адским, языками ауран и сильван. Они получают приказы непосредственно от Примуса и отдают их тертианам.

Секундусы — наместники Примуса в четырех кварталах Регулюса. Подчиняющихся лишь богоподобному Примусу секундусов можно назвать правителями всего Механуса.

Секундусы обитают в башенных городах в центрах каждого их кварталов. Каждому секундусу прислуживает два тертиана.

Когда Примус погибает, его место занимает один из секундусов.

Бой

В бою секундус пускает в ход кулаки, псионические способности и магию.

Псионика (Сверх): По желанию - обнаружить хаос, обнаружить закон, невидимость, сдвиг измерений. Псионические способности



аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 20-го уровня (КС спасбросков 17 + уровень заклинания).

Магические способности: По желанию – *яснослышание/ясновидение, команда, дверь между измерениями, безошибочная телепортация* (заклинатель и не более 50 фунтов неодушевленных объектов) и *стена энергии*. Способности аналогичны по действию соответствующим заклинаниям, произносимым колдуном 20-го уровня (КС спасбросков 17 + уровень заклинания).

Заклинания: Секундус может произносить волшебные заклинания, как колдун 20-го уровня (УС спасброска 17 + уровень заклинания) и божественные – как клирик 20-го уровня (УС спасброска 17 + уровень заклинания). Он имеет доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Оглушение (Экс): Любое существо, пропустившее удар секундуса и провалившее проверку спасброска Стойкости (КС 26), оказывается оглушенным на 1 раунд.

Широкий шаг (Маг): Раз в день секундус может волшебным образом путешествовать между измерениями. Способность действует аналогично заклинанию *дверь между измерениями*, произнесенному волшебником 9-го уровня.

Алмазное тело (Сверх): Иммунирует к ядам.

Прыжок до небес: Расстояние прыжка секундуса не ограничено его ростом.

Черты модронов: Иммунирует к ментальным атакам; невосприимчивость к изматывающему урону, повреждению характеристик, потере характеристик, потере энергии и критическим ударам.

Черты пришельцев: Темновидение 60 фт., не может быть поднят или воскрешен.

Чистота тела: Иммунирует ко всем немагическим болезням.

Неподвижность разума: Секундус получает бонус +2 на все спасброски против заклинаний школы Зачарования.

Медленное падение: Находясь на расстоянии вытянутой руки от стены, секундус замедляет свое падение и получает урон, как будто бы он упал с меньшей на 50 футов высоты.

Иммунирует к псионике (Экс): Иммунирует ко всем псионическим воздействиям

Сопrotивляемость (Экс): Сопrotивляемость кислоте, холоду и огню 10.

Телепатия (Сверх): Секундус способен к телепатическому общению на расстоянии 420 миль с любым существом, владеющим каким-либо языком.

Невредимое тело (Сверх): Раны секундуса со временем сами собой заживают. Он восстанавливает до 36хп в день, при желании распределяя их на несколько использований.

Примус, Единственный и Неповторимый

Примус обитает в главном энергетическом бассейне в своей башне в самом центре Регулюса. Он может принять вид обоюпого человека или огромного человекоподобного существа – в этой форме его правая рука увита переливающейся яркими цветами радугой; а вокруг левой кружат лиловые гроззовые облака.


Примус владеет множеством языков: языком модронов, драконов, торговым планарным, небесным, инфернальным, адским, языками сильван, терран, акван, ауран.

Примус – меньшее божество Механуса, верховный правитель всех модронов. Примус и его план суть есть одно целое, в своих мыслях и своих действиях: когда поворачивается Примус, вместе с ним вращаются колеса Механуса, а значит и весь план.

Лишь один Примус понимает природу модронов и структуру их общества. Лишь он может отделить порядок от хаоса, от него исходят все законы и правила. Все модроны подчинены одной цели: верно служить своему богу. Модрон, не соответствующий представлениям Примуса об этой расе признается бродячим и приговаривается к смерти.

Все внимание Примуса сосредоточено на модронах. Он не посылает своих аватаров на другие планы и не участвует в борьбе планарных сил. Планетарий позволяет Примусу видеть все, что происходит в мультивселенной, однако он почти никогда не вмешивается в естественный ход событий, кроме тех случаев, когда Механус оказывается в серьезной опасности. Все силы Примуса направлены на совершенствование идеального порядка Регулюса и на защиту его обитателей.

На самом деле Примусу поклоняются лишь четыре



секундуса (прочие модроны не подозревают о его существовании), однако влияние Примуса на жизнь Механуса велико. Именно от Примуса исходят исполняемые модронами приказы (они спускаются вниз по иерархическому дереву, пока не найдется модрон, способный их выполнить). Также Примус является источником божественной магии, которой владеют иерархи. Своим служителям он открывает доступ к доменам: Закон, Защита и Война.

Вопреки расхожему мнению, смерть Примуса не ввергает царство модронов в хаос. Как и в случае с любым другим модроном, место Примуса занимает представитель младшей касты – секундус, который немедленно обретает всю силу Примуса (хотя, память и мысли павшего божества не сохраняются). Поэтому новому властителю Механуса требуется время, чтобы проанализировать все происходящее в Регулосе и принять необходимые решения. В этот период, действительно, строгий порядок плана может оказаться нарушен. Однако то, что некоторые ученые ошибочно принимают за гражданскую войну, на самом деле является временным смятением, вызванным отсутствием четкой цели. Первым приказом нового Примуса становится восстановление прежнего порядка, однако этот процесс может занять некоторое время.