

# ЧАСТЬ 1: МОНСТРЫ КАК ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

**Г**ерои бывают разных форм и размеров. Некоторые из их рас уже давно живут на Азероте, другие появились совсем недавно. В этой части представлены расы для персонажей, которые многие сочли бы монстрами или враждебными к представителям любой из фракций.

Если вы Мастер, то добавление этих рас в вашу кампанию будет отличным решением для вашей истории, возможностью для вас решить, какую роль играют разные народы в ней.

Если же вы игрок, то проконсультируйтесь с вашим Мастером перед использованием какой-либо расы отсюда. Ваш Мастер может как разрешить, так и запретить вам использовать эту расу или подрасу, или же изменить ее.

## РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Игровые особенности монстров необычны тем, что у некоторых из этих рас есть снижение значений их характеристик, а некоторые из них сильнее или слабее обычных рас Азерота, что является дополнительной причиной использовать их в кампании с осторожностью.

В этой главе описаны следующие расы:

**Гарпии** – жестокие летающие существа, что гнездятся в труднодоступных местах и убивают любых незваных гостей.

**Гноллы** — глупая, но жестокая раса гуманоидных гиен. Ее представители живут в стаях и обожают оставлять других делать тяжёлые работы за них.

**Кобольды** – крохотная раса, обитающая в пещерах, шахтах и вокруг них. Ее представители неразумны по стандартам большинства рас и известны своей трусостью.

**Мок'Наталы** — это полукровки, рожденные от орков и огров, и изгои, которых редко приветствуют среди тех и других.

**Мурлоки** – крайне территориальные земноводные существа, обитающие вдоль берегов морей и озёр. Немногие могут подобраться близко к их лагерям.

**Наги** – это обитающие в океане гибриды, следующие правлению своей королевы Азшары для господства над Азеротом.

**Сатиры** – жестокие звероподобные демоны, созданные в результате древнего проклятья и являющиеся прирождёнными заклинателями, трудящимися во имя великого зла.

**Свинообразы** – агрессивные кабаноподобные гуманоиды, живущие в изолированных от остального мира лабиринтах из колючих лоз и скал.

**Тортоллы** – путешественники, которые бродят по Азероту и исследуют окружающий мир.

**Фурболги** – защитники лесов, которые предпочитают защищать свои дома мирными методами, но, если нужно, способные взяться за оружие.

## ОСОБЕННОСТИ ГАРПИЙ

Ваш персонаж-гарпия обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

**Возраст.** Гарпии достигают зрелости к 20 годам и живут до 80 лет.

**Мировоззрение.** Гарпии хаотичны по своей природе. Их общества организованны, но лишь немногие законы распространяются за рамки выживания. Также они склонны ко злу, с радостью заманивая представителей других рас в ловушки для собственной выгоды.

**Размер.** Гарпии имеют рост от 5 до 6 футов, а их вес составляет от 75 до 100 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 25 футам.

**Полёт.** Вы можете летать со скоростью 40 футов. Для этого вы не должны носить ни средний, ни тяжёлый доспех.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Пикующая атака.** Если вы совершите атаку по существу на вашем первом ходу боя, спустившись как минимум на 20 футов в его направлении, то ваша атака наносит дополнительные 2к6 урона. Вы можете использовать эту способность только раз за бой.

**Ошеломляющий визг.** Вы можете действием издать ужасающий вопль. Каждое существо, способное вас слышать, в радиусе 15 футов от вас должно преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости), иначе станет недееспособным до конца вашего следующего хода. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не закончите продолжительный отдых.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на дарнаском и низшем всеобщем.

## ОСОБЕННОСТИ ГНОЛЛОВ

Ваш персонаж-гнолл обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Силы увеличивается на 2, значение Ловкости — на 1, а значение Интеллекта снижается на 1.

**Возраст.** Гноллы достигают зрелости к 4 годам и живут до 20 лет, но немногие доживают до этого возраста.

**Мировоззрение.** Гноллы — непредсказуемые создания, живущие в племенных обществах, в которых сильнейшие доминируют над остальными. Они не проявляют сострадания даже к своим сородичам. Гноллы склонны быть хаотично злыми.

**Размер.** Гноллы имеют рост от 5 до 6 футов, а их вес составляет от 150 до 200 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Укус.** Ваш укус — естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Совершая им атаку, вы наносите колющий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона от безоружного удара.

**Военная подготовка гноллов.** Вы владеете скимитаром, палицей и тяжёлым арбалетом.

**Тонкий нюх.** Вы владеете навыком Восприятие и совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

**Последний бой.** Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить одну атаку укусом до того, как потерять сознание.

**Неконтролируемый голод.** Пока в зоне вашей видимости находится существо с неполными хитами, вы можете совершить действие Рывок в качестве бонусного действия и переместиться в сторону этого существа.

**Языки.** Вы можете говорить на низшем всеобщем и гнольем. У гноллов нет письменности, а сам язык состоит из лая, рвущегося от племени к племени.

## ОСОБЕННОСТИ КОБОЛЬДОВ

Ваш персонаж-кобольд обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Ловкости увеличивается на 2, значение Телосложения — на 1, а значение Харизмы снижается на 2.

**Возраст.** Кобольды достигают зрелости к 6 годам и живут до 60 лет.

**Мировоззрение.** Кобольды — пугливые существа, рыщущие в тёмных глубинах Азерота. По своей природе они не являются злыми, но они крайне территориальные существа. Кобольды склонны быть хаотично-нейтральными.

**Размер.** Кобольды имеют рост от 2 до 3 футов, а их вес составляет от 25 до 35 фунтов. Ваш размер — Маленький.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Всеголощающая тьма.** Всякий раз, когда вы начинаете свой ход в темноте, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе будете испуганы ею до начала вашего следующего хода. Вы должны потратить своё перемещение, двигаясь в направлении источника тусклого или яркого света, если таковой имеется.

**Шустрый побег.** Вы можете использовать действие Отход или Засада в качестве бонусного действия в каждый свой ход.

**Тактика стаи.** Вы совершаете с преимуществом броски атаки против существа, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один ваш дееспособный союзник.

**Языки.** Вы можете говорить на низшем всеобщем.

## ОСОБЕННОСТИ МОК'НАТАЛОВ

Ваш персонаж-Мок'Натал обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Силы увеличивается на 2, значение Телосложения — на 2, а значение Ловкости снижается на 1.

**Возраст.** Мок'Наталы достигают зрелости тогда же, когда и люди, но, подобно оркам, стареют куда быстрее и редко живут более полувека.

**Мировоззрение.** Мок'Наталы унаследовали хаотичную природу своих родителей, но склонны быть мягче. Однако они гораздо вспыльчивее огров и часто склоняются к нейтралитету, чем ко злу.

**Размер.** Мок'Наталы имеют рост от 8 до 10 футов, а их вес составляет от 350 до 400 фунтов. Ваш размер — Средний, хотя вы и возвышаетесь над остальными гуманоидами.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Угрожающий вид.** Вы владеете навыком Запугивание и совершаете с преимуществом проверки Запугивания, полагающиеся на Силу.

**Природный доспех.** Если вы не носите доспехи, ваш Класс Доспеха равен 11 + ваш модификатор Ловкости. Преимущества щита действуют как обычно, пока вы используете свой природный доспех.

**Кулаки огра.** Ваши кулаки способны наносить ошеломляющие безоружные удары. Совершая ими атаку, вы наносите дробящий урон, равный 1к6 + ваш модификатор Силы.

**Мощное телосложение.** Вы считаетесь на один размер больше, когда определяется ваша грузоподъёмность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

**Непоколебимая стойкость.** Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите продолжительный отдых.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на всеобщем, низшем всеобщем и орочьем. Большинство Мок'Наталов способны говорить на языке своих родителей, хотя им редко доводится его использовать.

## ОСОБЕННОСТИ МУРЛОКОВ

Ваш персонаж-мурлок обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

**Возраст.** Мурлоки достигают зрелости к 12 годам и живут до 65 лет.

**Мировоззрение.** Мурлоки, будучи по природе своей нейтральными, защищают себя и свою территорию в случае необходимости, полагаясь на численность. Многие мурлоки склонны быть злыми.

**Размер.** Мурлоки имеют рост от 3 до 5 футов, а их вес составляет от 30 до 50 фунтов. Ваш размер — Маленький.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 25 футам, также вы обладаете скоростью плавания 25 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Амфибия.** Вы можете дышать и воздухом, и под водой.

**Укус.** Ваш укус — естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Если вы совершаете атаку им, вы наносите колющий урон, равный  $1k4$  + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона от безоружного удара.

**Тактика стаи.** Вы имеете преимущество при бросках атаки против существа, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один ваш дееспособный союзник.

**Скользкий.** Вы совершаете с преимуществом проверки навыков и спаброски, совершаемые, чтобы выбраться из захвата.

**Языки.** Вы можете говорить на нерглише. Нерглиш — гортанный язык мурлоков, недоступный для других рас.

## ОСОБЕННОСТИ НАГ

Ваш персонаж-нага обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Ловкости увеличивается на 1, а значение Силы или Интеллекта на ваш выбор — на 2.

**Возраст.** Наги достигают зрелости тогда же, когда и эльфы, и живут столько же, сколько и они.

**Мировоззрение.** Общество наг разделено на касты, и поэтому они всегда законные. Те, что следуют правлению Азшары, склонны быть злыми, в то время как остальные, дистанцировавшиеся от Азшары и её империи, склонны быть нейтральными.

**Размер.** Наги имеют длину тела от 12 до 15 футов, а их рост стоя на земле — в среднем 7 футов в высоту. Их вес составляет от 250 до 400 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 25 футам, а также вы обладаете скоростью плавания 40 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Амфибия.** Вы можете дышать и воздухом, и под водой.

**Создание морей.** Вы можете передавать простые мысли существам, способным дышать под водой. Они понимают значение ваших слов, хоть вы и не способны понимать их в ответ.

**Жители глубин.** Вы игнорируете любые негативные эффекты, вызванные глубиной и подводной окружающей средой.

**Природный доспех.** Если вы не носите доспехи, ваш Класс Доспеха равен  $12$  + ваш модификатор Ловкости. Преимущества щита действуют как обычно, пока вы используете свой природный доспех.

**Змеиный хвост.** Вы можете хватать вещи своим хвостом. Он обладает досягаемостью 5 футов и может поднимать вес (в фунтах) равный вашему значению Силы, умноженному на 5. Вы можете его использовать для выполнения следующих простейших задач: поднимать, бросать, держать, толкать или тянуть объекты или существ, хватать кого-либо или наносить безоружные удары. Ваш Мастер может позволить вам добавить и другие простые задачи в этот список.

Ваш хвост не может использовать оружие или щиты или делать что-либо, что требует точности, вроде использования инструментов, магических предметов или выполнения соматических компонентов заклинаний.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на всеобщем и назджа. Назджа происходит от дарнасского языка и использует письменность ночных эльфов, однако на это сходства этих двух языков заканчиваются.

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ НАГ: ЧЕТЫРЕ РУКИ

Вы можете добавить следующую особенность своему персонажу-наге, заменив ею «Змеиный хвост».

**Четыре руки.** У вас четыре руки вместо двух, и при этом ваши руки и кисти одинаково ловки. Каждая рука может держать предмет или оружие или выполнять следующие простейшие задачи: поднимать, бросать, держать, толкать или тянуть объекты, совершать атаки оружием, выполнять соматические компоненты заклинаний, или хватать кого-либо.

Ваши дополнительные руки позволяют вам совершать дополнительное Использование предмета на каждом вашем ходу.

Совершая атаки оружием с использованием двух рук, вы не получаете преимуществ от использования щита до начала вашего следующего хода.

## ОСОБЕННОСТИ САТИРОВ

Ваш персонаж-сатир обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Харизмы увеличивается на 2, а значение Ловкости — на 1.

**Возраст.** Сатиры достигают зрелости к 50 годам и могут жить тысячелетиями.

**Мировоззрение.** Сатиры несут на себе порчу скверны и метку Тёмного Титана Саргераса. Они обманщики и интриганы, работающие только ради собственной выгоды. Сатиры склонны быть хаотично-злыми, а те, что отделились от Пылающего Легиона, больше склонны быть нейтрально-злыми.

**Размер.** Сатиры имеют рост от 7 до 9 футов, а их вес составляет от 200 до 275 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Когти.** Ваши когти — естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Совершая ими атаку, вы наносите рубящий урон, равный  $1k4$  + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона от безоружного удара.

**Коварная натура.** Вы владеете двумя навыками из перечисленных на ваш выбор: Восприятие, Выживание, Выступление, Обман и Скрытность.

**Слияние с тенями.** Вы можете попытаться спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, ливнем, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

**Владение оружием сатириков.** Вы владеете кинжалом, скимитаром и коротким луком.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на всеобщем и дарнасском.

## ОСОБЕННОСТИ СВИНОБРАЗОВ

Ваш персонаж-свинообраз обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Телосложения увеличивается на 2, значение Ловкости — на 1, а значение Харизмы снижается на 2.

**Возраст.** Свинообразы достигают зрелости к 3 годам и живут до 50 лет.

**Мировоззрение.** Свинообразы живут племенами, расселившись по пустошам Калимдора. Они проявляют уважение к тем, кто странствует по равнинам, но при этом не постесняются принять бой в случае опасности. Свинообразы обычно нейтрально-злые.

**Размер.** Свинообразы имеют рост от 7 до 9 футов, а их вес составляет от 200 до 250 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Тонкий нюх.** Вы владеете навыком Восприятие и совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

**Излы.** Когда по вам попадают атаки в ближнем бою, вы можете использовать свою реакцию, чтобы «выстрелить» иглами в атакующего. Цель должна совершить спасбросок Ловкости (СЛ 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Ловкости), получая 1к6 + ваш уровень колющего урона при провале или половину этого урона при успешном спасброске.

Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

**Возмездие.** Вы можете совершить с помехой атаку по возможности по противнику в зоне досягаемости, когда ваш союзник, которого вы можете видеть, падает без сознания.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на всеобщем и свинообразьем. Свинообразий — это язык, использующий комбинации из фырканья и хрюканья.

## ОСОБЕННОСТИ ТОРТОЛЛОВ

Ваш персонаж-тортолл обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, а значение Харизмы — на 1.

**Возраст.** Тортоллы достигают зрелости к 14 годам и живут до 700 лет.

**Мировоззрение.** Тортоллы, как правило, ведут упорядоченную, полную ритуалов жизнь. Они развивают традиции и обычаи, становясь более закостенелыми по мере старения. Большинство тортоллов законно-добрые, хотя некоторые могут быть эгоистичными и алчными, склоняясь ко злу. Но отказываться от порядка в пользу хаоса для тортолла крайне необычно.

**Размер.** Тортоллы имеют рост от 6 до 7 футов, а их вес составляет от 400 до 450 фунтов, из которого около трети их веса составляет вес их панцирей. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 25 футам, а также вы обладаете скоростью плавания 25 футов.

**Амфибия.** Вы можете дышать и воздухом, и под водой.

**Укус.** Ваша клыкастая пасть — это естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Совершая ей атаку, вы наносите колющий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона от безоружного удара.

**Природный доспех.** Из-за вашего панциря и формы тела вы плохо подходите для ношения доспехов. Однако ваш панцирь предоставляет вам хорошую защиту, давая вам базовый Класс Доспеха, равный 17 (ваш модификатор Ловкости никак не влияет на это значение). Вы не получаете никаких преимуществ от ношения доспехов, но если вы используете щит, то вы можете применять бонус щита как обычно.

**Рассказчик.** Вы владеете навыком История.

**Подойди и послушай.** Вы можете использовать свиток заклинанием, время накладывания которого равняется действию, используя бонусное действие. Вы не можете использовать эту способность вновь, пока не завершите длительный отдых.

**Весь мир на спине.** Ваш панцирь выполняет роль рюкзака и способен вместить до 40 фунтов снаряжения. Вы можете складывать подобным образом предметы размером меньше одного кубического фута. Также вы можете привязывать к нему предметы снаружи. Ваша скорость не снижается предметами, хранящимися у вас под панцирем.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на всеобщем и еще двух языках на ваш выбор. Несмотря на отсутствие собственного языка, тортоллы — отличные рассказчики. Они обожают изучать языки других рас, одновременно слушая их рассказы и легенды.

## ОСОБЕННОСТИ ФУРБОЛГОВ

Ваш персонаж-фурболг обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Силы увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

**Возраст.** Фурболги достигают зрелости к 30 годам и живут до 250 лет.

**Мировоззрение.** Общество фурболгов строится вокруг вождя племени и общины, с установленными законами и образом жизни. Раса фурболгов не любит войны и никогда не рвется в бой, подталкивая её представителей к нейтралитету.

**Размер.** Фурболги имеют рост от 7 до 9 футов, а их вес составляет от 310 до 360 фунтов. Ваш размер — Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Покровительство мудрых и могущественных.** Вам известен заговор [искусство друидов]. Вы можете один раз наложить заклинание [улучшение характеристики], не нуждаясь в материальных компонентах. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не закончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Мудрость.

**Когти.** Ваши когти — естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Если вы совершаете атаку ими, вы наносите рубящий урон, равный 2к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона от безоружного удара.

**Природный доспех.** Если вы не носите доспехи, ваш Класс Доспеха равен 12 + ваш модификатор Ловкости. Преимущества щита действуют как обычно, пока вы используете свой природный доспех.

**Мощное телосложение.** Вы считаетесь на один размер больше, когда определяется ваша грузоподъёмность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на дарнасском и урсине. Урсин — родной язык фурболгов, сочетающий в себе часть дарнасского языка с различными рычаниями и ревом.



Перевод: Вадим Курдесов

Вычитка: Майя Эверетт