



# ПЛАНАРНЫЙ ПАРАД МОРТА

**DUNGEONS & DRAGONS**

Коллекция чудовищ со всей мультивселенной  
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

# ПЛАНАРНЫЙ ПАРАД МОРТА



**Перевод:** Ilya Bolyasov

**Редактирование:** Ilya Bolyasov, Viktoriya Bezykornova,  
Denis Bezykornov

**Вёрстка:** Denis Bezykornov

**Отдельное спасибо:** Антон Палихов



# АВТОРЫ

**Руководители проекта:** Justice Ramin Arman, F. Wesley Schneider

**Художественный руководитель:** Emi Tanji

**Писатели:** Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider

**Разработчики правил:** Jeremy Crawford, Ron Lundeen, Christopher Perkins

**Главный редактор:** Adrian Ng

**Редакторы:** Judy Bauer, Janica Carter, Christopher Perkins

**Графический дизайнер:** Matt Cole

**Иллюстраторы обложки:** Dmitry Burmak, Tony DiTerlizzi

**Иллюстраторы книги:** Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, CoupleOfKooks, Kent Davis, Julie Dillon, Jessica Fong, Isabel Gibney, Quintin Gleim, Katerina Ladon, Adrián Ibarra Lugo, Warren Mahy, Dave Melvin, David Auden Nash, Irina Nordsol, Claudio Pozas, Chris Seaman, Taras Susak, Matias Tapia, John Tedrick, Brian Valeza, Kieran Yanner

**Руководители концепт-артов:** Josh Herman, Emi Tanji

**Художники концептов:** Eric Belisle, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Max Dunbar, Alex Konstad, Juho Laitila, Izzy Medrano, One Pixel Brush, Noor Rahman, John Tedrick, Terraform Studios, Shawn Wood

**Консультанты:** Michele Carter, Rico Corazón, Basheer Ghouse, Jonathan S. Tomhave

**Инженер проекта:** Cynda Callaway

**Техники по визуализации:** Daniel Corona, Kevin Yee

**Специалист по допечатной подготовке:** Jefferson Dunlap

## Студия D&D

**Исполнительный продюсер:** Kyle Brink

**Архитекторы игры:** Jeremy Crawford, Christopher Perkins

**Студийный художественный руководитель:** Josh Herman

**Арт менеджер:** Rob Sather

**Художественный отдел:** Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Noor Rahman, Emi Tanji, Trish Yochum

**Отдел дизайна:** Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt

**Управляющий редактор:** Judy Bauer

**Отдел редактуры:** Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng

**Старший продюсер:** Dan Tovar

**Продюсеры:** Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey, Andy Smith, Gabe Waluconis

**Директор по управлению продуктами:** Liz Schuh

**Менеджеры по продуктам:** Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Отдельное спасибо Michele Carter; Lisa Ohanian; создателям *Planescape: Torment* студии Black Isle; и сотням плейтестеров, которые сделали книгу лучше!

Отдельное спасибо авторам оригинального сеттинга Planescape, включая Rich Baker, Wolfgang Baur, Tim Beach, Karen Boomgarden, Michele Carter, David "Zeb" Cook, Monte Cook, Tony DiTerlizzi, Dale Donovan, Jeff Grubb, Andria Hayday, Dori Jean Hein, Brian Kowal, Rob Lazzaretti, Colin McComb, Dawn Murin, rk post, Robh Ruppel, J. M. Salsbury, Bill Slavicsek, Lester Smith, Rick Swan, Ray Vallese, James Ward, Sue Weinlein, Skip Williams, Steve Winter, David Wise, и многим другим



## На обложке

На этой обложке Дмитрия Бурмака похожий на череп планарный путешественник Морт, у которого совершенно не получается заводить друзей, исследует мультивселенную.

620D2347000002 EN

ISBN: 978-0-7869-6904-3

Первая печать: октябрь 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Planescape, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.



## На альтернативной обложке

Художник Тони Дитерлицци изобразил гитянки-воителя, последнего представителя древней традиции гитов в исследовании планов и позирования для обложек бестиариев в твёрдом переплете.

*Дисклеймер: Всё в этой книге — правда, кроме неправды. Планы меняются, деньги и угрозы сглаживают некоторые детали, скучные фрагменты становятся более красочными. Ты же знаешь, как это бывает. Что-что? А ты тот еще алкоголик-смертник, Шеф. Ты сам всё поймешь.*

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Мультивселенский зверинец</b> .....4	Вьмогатель Обречённых ..... 53	Поджигатель Подручных хаоса ..... 61
Использование блоков статистики ..... 4	Гитцерай-объединитель ..... 31	Поедатель знаний ..... 44
Просители ..... 4	Гитцерай-футурист ..... 31	Проводник Совершенного ордена ..... 62
<b>Влияние планов</b> ..... 6	Гнилой клинок Стражей судьбы..... 54	Птичий гвардеец ..... 29
<b>Обитатели Внешних земель</b> ..... 11	Дабус ..... 32	Римани аурумах..... 45
<b>Бестиарий от А до Я</b> ..... 16	Интуит Совершенного ордена..... 54	Римани куприлах..... 46
<b>Агенты фракций</b> ..... 53	Ищейка Убийц милосердия ..... 56	Римани феррумах..... 46
<b>Планарные столкновения</b> ..... 63	Капитан Гармониума ..... 56	Рой солнечных мух ..... 48
	Колярут ..... 37	Рой черепных крыс доносчиков ..... 51
	Лошадиный гвардеец..... 28	Солнечная муха ..... 48
	Миrotворец Гармониума ..... 58	Успокаивающий пустоту Мрачной клики ..... 62
	Модрон октон..... 42	Черепная крыса доносчик ..... 51
	Модрон септон..... 42	Шемешка ..... 52
	Молодой временной дракон..... 27	
	Муза Общества восприятия ..... 58	
	Мьшинный гвардеец..... 29	
	Нуль Атар ..... 59	
	Обходящий законы Братства порядка ..... 59	
	Остаток Вестников праха..... 60	
	Повелитель рока Стражей судьбы..... 60	
Бариавр-скиталец..... 19		
Бритвенная зараза..... 22		
Варгуля-отражение ..... 23		
Взрослый временной дракон..... 26		
Вирмлинг временного дракона ..... 27		

На оживлённых улицах Сигила полно существ со всех уголков мультивселенной



# Мультивселенский зверинец



«Морт. Самопровозглашенный "знаменитый" планарный путешественник, который часто выдает себя за мимира, чтобы...»

— Часть ответа мимира по теме «Морт»



«Эй, эй, эй! Закрой варежку, приятель! Я без понятия, кто подознал тебе бракованного мимира, Шеф, но теперь я буду рассказывать тебе обо всем, что здесь творится»

— Морт

**П**ЛАНАРНЫЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ считают миров бесценными инструментами познания реальности, которые позволяют избежать гибели от рук, когтей, клыков, щупалец, хоботков, яйцекладов и других придатков бесчисленных хищных и до смерти раздражительных обитателей мультивселенной.

Однако Морт, на самом деле, не мимир.

Летающий череп, называющий себя экспертом и совершенно не умеющий держать свой язык за зубами, Морт — один из многочисленных уникальных обитателей Сигила и опытный исследователь планов. За определённое количество монет или услугу в будущем он готов поделиться своими советами, догадками и комментариями о многочисленных обитателях планов. В этой книге содержатся полезные данные, почерпнутые из рассказов и бредней Морта. Тем не менее планы огромны и разнообразны, и то, что Морт воспринимает как истину, может не соответствовать всем обстоятельствам. Поэтому будь осторожен, читатель.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛОКОВ СТАТИСТИКИ

Эта книга является дополнением к «Бестиарию» и использует те же самые термины. Если вы не знакомы с форматом блока статистики чудовища, прочитайте раздел «Введение» в «Бестиарии» перед продолжением. Там разъясняется терминология и правила для различных особенностей чудовищ. Эта информация здесь не повторяется.

В таблице «Блоки статистики по показателю опасности» расположены чудовища в порядке возрастания ПО. Большинство существ представлены в разделе «Бестиарий от А до Я», кроме отмеченных звездочкой (\*), которые описаны в разделе «Агенты фракций».

## НЕОБЫЧНЫЕ АТАКИ И МАГИЯ

Некоторые существа имеют оружие, причиняющие необычные виды урона и особенность Использование заклинаний, работающую нестандартным образом. Такое исключение отмечено отдельно в блоке статистики, и показывает, как существо использует своё оружие или заклинания. Это исключение неприменимо к оружию или заклинанию, если его использует другое существо.

## ТРЕБОВАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Если блок статистики содержит название класса в скобках под именем существа, то это существо считается представителем этого класса при проверке требований магических предметов.

## ПРОСИТЕЛИ

Просители когда-то были смертными. Они жили, перестали жить и теперь существуют на Внешних планах. Обычно они обитают на плане с идентичным мировоззрением или в царстве божества, которому поклоняются. Некоторые, однако, становятся потерянными и либо скитаются по планам, либо находят свой дом в других местах Великого колеса.

Вы можете сделать просителем любое существо, кроме Небожителя или Исчадия, наделив его следующими особенностями:

**Запертые на планах.** Вид существа меняется на Небожителя или Исчадие (по выбору Мастера), и оно не может покинуть Внешние планы. Порталы и магия, позволяющая перемещаться за пределы Внешних планов, не действует на это существо.

**Форма души.** Погибший проситель может быть возвращён к жизни только с помощью заклинания *истинное воскрешение* [true resurrection] или *исполнение желаний* [wish]. Если на него воздействует одно из этих заклинаний, он выбирает вернуться в первоначальном смертном облике или вновь в качестве просителя.

## СМЕРТЬ И ПЛАНЫ

Души погибших смертных возвращаются в качестве просителей в отдалённые уголки Внешних планов. Там они предстают в виде идеализированных версий самих себя. Они могут выглядеть как при жизни или стать совершенно другими существами. Уничтоженный проситель или другие Небожители и Исчадия могут восстановиться на плане с идентичным мировоззрением через 100 лет или могут решить стать единым целым с ним и никогда не возвращаться. Облик существа, которое многократно переродилось на планах, становится всё более непохожим на его первоначальную смертную оболочку.

## Блоки статистики по показателю опасности

ПО	Блок статистики	Вид существа
0	Солнечная муха	Небожитель
0	Черепная крыса доносчик	Аберрация
1	Варгуля-отражение	Исчадие
1	Рой солнечных мух	Небожитель
2	Архонт-светитель	Небожитель
2	Дабус	Небожитель
2	Лошадиный гвардеец	Небожитель
3	Бариавр-скиталец	Небожитель
3	Гитцераи-путешественник	Аберрация
3	Интуит Совершенного ордена*	Гуманоид
3	Миротворец Гармониума*	Гуманоид
3	Муза Общества восприятия*	Гуманоид
3	Успокаивающий пустоту Мрачной клики*	Гуманоид
4	Архонт-гончая	Небожитель
4	Кузнец материи Ока Разума*	Гуманоид
4	Останок Вестников праха*	Гуманоид
4	Поджигатель Подручных хаоса*	Гуманоид
5	Вирмлиг временного дракона	Дракон
5	Вымогатель Обречённых*	Гуманоид
5	Нуль Атар*	Гуманоид
5	Рой черепных крыс доносчиков	Аберрация
6	Гнилой клинок Стражей судьбы*	Гуманоид
6	Лошадиный гвардеец	Небожитель
6	Поедатель знаний	Аберрация
7	Гитцераи-объединитель	Аберрация
7	Ищейка Убийц милосердия*	Гуманоид
8	Архонт-смотритель	Небожитель
8	Капитан Гармониума*	Гуманоид
8	Модрон декатон	Небожитель
8	Проводник Совершенного ордена*	Гуманоид
9	Гитцераи-футурист	Аберрация
9	Обходящий законы Братства порядка*	Гуманоид
9	Птичий гвардеец	Небожитель
9	Рилмани ферумах	Небожитель
10	Злослон	Исчадие
10	Модрон нонатон	Конструкт
10	Тёмный ткач	Аберрация
11	Демоданд фарасту	Исчадие
11	Модрон октон	Конструкт
11	Молодой временной дракон	Дракон
12	Модрон септон	Конструкт
12	Повелитель рока Стражей судьбы*	Гуманоид
12	Рилмани куприлах	Небожитель
13	Демоданд келубар	Исчадие
13	Модрон гексатон	Конструкт
14	Шемешка	Исчадие
16	Демоданд шатор	Исчадие
17	Баэрналот	Исчадие
17	Рилмани аурумах	Небожитель
18	Взрослый временной дракон	Дракон
20	Колярут	Конструкт
22	Планарное воплощение	Небожитель или Исчадие
26	Древний временной дракон	Дракон

\* представлен в разделе «Агенты фракции»



Солнечные мухи, находящиеся под влиянием различных Внешних планов, населяют каждый уголок Внешних земель

# Влияние планов

Внешние планы служат домом для могущественных сил добра и зла, хаоса и порядка. Со временем эти силы могут изменить попавших под их воздействие существ. Из-за близости к Внешним планам у жителей порталных городов Внешних земель и близлежащих областей часто проявляются особенности, связанные с определёнными Внешними планами. Такие особенности также могут появиться у существ, обитающих в других мирах, пропитанных энергией Внешнего плана: во Внешних землях, на Материальном плане или где-либо еще.

В этом разделе представлены варианты для персонализации существ, подвергавшихся воздействию энергий Внешних планов в течение нескольких месяцев или лет. Находящиеся под влиянием плана могут обладать любым количеством этих особенностей по вашему выбору.

## Планарное мировоззрение

Кроме того, что вы можете наделить существо особенностями, зависящими от планов, их влияние изменяет его мировоззрение в соответствии с мировоззрением плана, как показано в таблице «Мировоззрения Внешних планов». Если план, который влияет на существо, имеет больше одного мировоззрения, вы выбираете мировоззрение существа из перечисленных вариантов.

### Мировоззрения Внешних планов

Внешний план	Мировоззрение
Арборея	ХД
Аркадия	ЗН, ЗД
Асгард	ХН, ХД
Ахерон	ЗН, ЗЗ
Бездна	ХЗ
Битопия	НД, ЗД
Гадес	НЗ
Геенна	НЗ, ЗЗ
Гора Целестия	ЗД
Девять Преисподних	ЗЗ
Звериные земли	НД, ХД
Карцери	НЗ, ХЗ
Лимбо	ХН
Механус	ЗН
Пандемониум	ХН, ХЗ
Элизиум	НД

*«Забудь всё, что ты знаешь о тварях с Материального плана. Во Внешних землях это не работает. Шер. Твой песик — это не гончая из Девяти Преисподних или с горы Целестии. Лишь в одном эти планарные виды схожи: никто из них не хочет услышать твоё “хороший мальчик”»*

— Морт



## АРБОРЕЯ

Существа, подвергшиеся влиянию Арбореи, меняют цвет в зависимости от времени года, а их глаза вспыхивают яркими красками. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Весёлая музыка.** Каждый раз, когда существо накладывает заклинание или совершает атаку заклинанием, оно и те, на кого воздействует его магия, могут услышать звуки тихой веселой мелодии.

**Безрассудство.** В начале своего хода существо может решить, что оно будет совершать все броски атаки до конца хода с преимуществом. В этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему будут совершаться с преимуществом.

## АРКАДИЯ

Существа, подвергшиеся влиянию Аркадии, приобретают идеально симметричные черты лица и выглядят вечно молодыми и полными сил. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Аркадийское совершенство (1/день).** Если существо проваливает спасбросок Силы, Ловкости или Телосложения, оно может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Непоколебимая решимость.** Существо окружает невидимая магическая аура уверенности и надежды. Когда другое испуганное существо начинает свой ход в пределах 5 футов от него, испуг подавляется на 1 минуту. По прошествии этого времени состояние возобновляется, если его длительность не истекла.

## АСГАРД

Существа, подвергшиеся влиянию Асгарда, становятся крепкими и мускулистыми. Их шрамы всегда кажутся свежими. Когда эти существа чувствуют опасность, они не могут сдержать свою радость. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Гнев воина.** Существо совершает броски рукопашных атак с преимуществом против любой цели, у которой меньше половины хитов.

**Асгардская стойкость (2/день).** Если существо лежит ничком в начале своего хода, оно может закончить это состояние и подняться на ноги, не затрачивая перемещение. Существо не может использовать эту особенность, пока оно недееспособно.

Подвергаясь влиянию Звериных земель исследовательница устраивает пикник со своими друзьями-животными на идиллической поляне



## АХЕРОН

Существа, подвергшиеся влиянию Ахерона, имеют покрытую шрамами грубую кожу, напоминающую броню или перфорированный металл. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Жажда битвы.** Если существо в свой ход рукопашной атакой снижает хиты другого существа до 0, оно получает 10 временных хитов и может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

**Разъедающая смерть.** Когда хиты существа опускаются до 0, оно превращается в кучу ржавчины. Эффект не затрагивает любое несомое и носимое им снаряжение.

**Тактика стаи.** Существо совершает броски атаки по цели с преимуществом, если как минимум один его дееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

## БЕЗДНА

Существа, подвергшиеся влиянию Бездны, приобретают демонические черты, например, рога, чешую и чёрную кровь. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Энтропия Бездны.** Каждый раз, когда существо причиняет дробящий, колющий или рубящий урон, оно может изменить его на урон некротической энергией.

**Терпимость к яду.** Существо совершает с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить отравление на себе.

**Осадное чудовище.** Существо причиняет двойной урон предметам и строениям.

## БИТОПИЯ

Существа, подвергшиеся влиянию Битопии, выглядят будто скульптуры, вырезанные, собранные или вылепленные опытным мастером. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Призрачный двомер<sup>1</sup> (1/день).** После непрерывного физического контакта с Крошечным немагическим предметом в течение 1 минуты существо может наделять его одним из следующих магических свойств (выберите одно или бросьте к6):

**1-3: Свет.** Предмет испускает яркий свет в пределах 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

**4-6: Звук.** Предмет непрерывно издаёт невербальный звук на выбор существа: звуки ветра, волн, щелбета или иное. Выбранное явление можно почувствовать на расстоянии до 10 футов.

Выбранное магическое свойство исчезает через 24 часа.

**Звуки работ.** Каждый раз, когда существо накладывает заклинание или совершает атаку заклинанием, оно и те, на кого воздействует его магия, могут услышать слабые звуки работы молотком и пилой.

1 Двомер — аура, окружающая магические предметы. — прим. переводчика.

## ГАДЕС

Существа, подвергшиеся влиянию Гадеса, кажутся холодными на ощупь и зачастую имеют суровые серые лица. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Аура уныния.** Существо окружает невидимая магическая аура. В пределах 30 футов от существа цвета становятся приглушенными. Другие существа в этой области совершают проверки и спасброски Харизмы с помехой.

**Погашение огней.** Всё немагическое пламя в пределах 10 футов от существа гаснет.

**Перерождение в ларву.** Когда существо умирает, оно перерождается где-то в Гадесе в виде **ларвы [larva]** (см. «Руководство Мастера») через 1к10 дней.

**Призрачная фигура.** Пока существо полностью находится в области тусклого света или темноты, оно становится полуматериальным и получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону. Если оно получает урон излучением, его особенность Призрачная фигура подавляется на 1 час.

## ГЕЕННА

Существа, подвергшиеся влиянию Геенны, выглядят измождёнными и имеют длинные искривлённые конечности. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Нюх на сокровища.** Существо может определить точное местонахождение драгоценных металлов и камней, например, монет и самоцветов, по запаху в пределах 60 футов.

**Кража жизненной силы.** Существо окружает невидимая магическая аура. Каждый раз когда другое существо восстанавливает хиты в пределах 5 футов от него, половина восстановленных хитов (с округлением в меньшую сторону) вместо этого переходит к существу с этой аурой.

## ГОРА ЦЕЛЕСТИЯ

Существа, подвергшиеся влиянию горы Целестия, приобретают ангельские черты, например, кожу, глаза или волосы золотистого или платинового цвета. На спине существ могут вырасти призрачные перья, а над головой появиться нимб. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Сфера исцеления.** Когда существо умирает, из его тела появляется призрачная сфера, которая парит на месте смерти в течение 1 минуты. Любое существо с добрым мировоззрением, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от неё, восстанавливает 1к6 хитов.

**Свет.** Существо испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Бонусным действием оно может подавить этот свет или вновь зажечь его. Когда существо умирает, свет гаснет.

## ДЕВЯТЬ ПРЕИСПОДНИХ

Существа, подвергшиеся влиянию Девяти Преисподних, приобретают дьявольские черты, например, рога, раздвоенные хвосты или слабый запах серы или дыма. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Пламя Девяти.** Каждый раз, когда существо причиняет дробящий, колющий или рубящий урон, оно может изменить его на урон огнём.

**Гнездо змей.** Когда существо умирает, из его тела извергается **рой ядовитых змей [swarm of poisonous snakes]** в то же самое пространство.



Единогор, подвергшийся влиянию Геенны, несётся через гниющий лес

## ЗВЕРИНЫЕ ЗЕМЛИ

Существа, подвергшиеся влиянию Звериных земель, приобретают более дикие или животные черты, например, большие глаза, густой мех или сильно выступающие клыки. Звери, подвергшиеся влиянию Звериных земель, часто находятся под воздействием заклинания *пробуждение разума* [awaken] — хотя обычные также широко представлены и многочисленны в этих местах. Существа, подвергшиеся влиянию Звериных земель, приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Язык зверей и листвы** (требуется способность говорить хотя бы на одном языке). Существо может понимать и вербально общаться со Зверями и Растениями.

**Глаз следопыта.** Существо может видеть невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы.

**Без следов.** Существо не оставляет следов независимо от того, где оно было и куда направляется.

## КАРЦЕРИ

Существа, подвергшиеся влиянию Карцери, выглядят так, словно долгое время были заключены в подземелье: их волосы спутаны, ногти или когти сильно отросли и стали грязными, а на телах имеются отметины от веревок или цепей. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Бремя безнадёжности.** Существо окружает невидимая магическая аура безысходности. Скорость любого другого существа, начинающего свой ход в пределах 5 футов от него, уменьшается на 10 футов, пока оно не восстановит хиты, не получит временные хиты, или его хиты не снизятся до 0. Скорость может быть уменьшена до 10 футов.

**Мешающая телепортация.** Мешающая магии невидимая аура окружает существо. Любое существо, которое телепортируется из или в пространство в пределах 20 футов от него, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 16 (Зк10) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

## ЛИМБО

Существа, подвергшиеся влиянию Лимбо, меняют свою внешность на каждом рассвете. Их кожа может менять цвет, а черты лица — принимать неестественные и даже абстрактные формы. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Хаотическая магия.** Существо может наложить заговор *чудотворство* [thaumaturgy], выбрав магический эффект случайным образом. Его базовой характеристикой является Харизма.

**Бурлящий хаос.** Когда существо попадает критической атакой или получает такое попадание, из него вырывается хаотическая энергия, создающая один из следующих эффектов (выберите его или бросьте к6):

**1-2: Плавающая местность.** В течение 1 минуты земля в пределах 20 футов от существа плавится, обретая похожую на грязь текстуру и становясь труднопроходимой местностью.

**3-4: Удивительная устойчивость.** Существо получает временные хиты, равные половине причинённого критическим попаданием урона (с округлением в большую сторону).



Ночная карга продает свежую ларву прямоком с Нижних планов

«Планы производят на тебя разные эффекты, Шеф. Иногда это что-то с волосами, иногда пятна. В других случаях ты становишься маленьким уродливым червем — лакомством для Искадий. Так что если ты планируешь посетить один из Внешних планов, лучше не задерживаться на нём, а то навсегда там и останешься».

— Морт





СВЕРКАЮЩАЯ ВИВЕРНА, ИЗЛУЧАЮЩАЯ СИЯНИЕ ГОРЫ ЦЕЛЕСТИЯ, ПРОЛЕТАЕТ ЧЕРЕЗ КРИСТАЛЛИЧЕСКУЮ ПЕЩЕРУ

**5-6: Нарушенная гравитация.** Все существа в пределах 20 футов от этого существа должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе будут подброшены вертикально на высоту до 20 футов и магическим образом останутся подвешенными там в течение 1 минуты. Пока существо подвешено таким образом, оно опутано.

**Скрытый слаад.** Когда существо умирает, из его груди вырывается **слаад головастик** [slaad tadpole].

## МЕХАНУС

Существа, подвергшиеся влиянию Механуса, имеют угловатые симметричные черты лица, а их кожа приобретает металлический блеск. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Громоотвод.** Урон электричеством не может уменьшить хиты существа ниже 1. Каждый раз, когда существо получает урон электричеством, одно существо в пределах 5 футов от него (определяется случайным образом) получает половину этого урона.

**Структурный ремонт (1/день).** После непрерывного физического контакта с немагическим предметом в течение 1 минуты существо может магическим образом починить его, как с помощью заклинания *починка* [mending].

## ПАНДЕМОНИУМ

Существа, подвергшиеся влиянию Пандемониума, выглядят так, словно они долгое время находились на холодном воздухе — их кожа сухая и потрескавшаяся, а волосы развеивает призрачный ветер. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Мешающие полёту ветры.** Вокруг существа дуют холодные ветры. Скорость полёта любого другого существа, входящего в пространство в пределах 20 футов от него или начинающего в нём свой ход, уменьшается вдвое до начала хода этого другого существа.

**Истощные крики.** Каждый раз, когда существо накладывает заклинание или совершает атаку заклинанием, оно и те, на кого воздействует его магия, могут услышать слабые звуки плача и крики.

## ЭЛИЗИУМ

Существа, подвергшиеся влиянию Элизиума, имеют едва уловимый запах трав или специй, а на их головах растут сезонные цветы. Также они приобретают одну или несколько следующих особенностей на ваш выбор:

**Выносливое тело.** Существо больше не нуждается в еде и питье, и оно не может иметь больше 4-х степеней истощения.

**Умиrotворяющее присутствие.** Существо окружает невидимая магическая аура покоя. Любое другое существо, начинающее свой ход в пределах 5 футов от него, совершает броски атаки с помехой, пока его не атакуют, оно не получит урон или не увидит союзника, получившего урон.

# ОБИТАТЕЛИ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

Поскольку Внешние земли являются перекрестком Внешних планов, здесь путешественники могут столкнуться с любыми существами, многие из которых подверглись влиянию других планов. В следующих разделах подробно описаны различные виды существ, которых с большой вероятностью можно встретить во Внешних землях. Используйте представленные ниже таблицы в качестве вдохновения для создания столкновений и целых приключений во Внешних землях.

## АБЕРРАЦИИ

Благодаря своим непостижимой биологии и образу мысли, Аберрации могут путешествовать по Внешним землям в поисках средств к существованию или преследуя другие разнообразные цели. Слаады из Лимбо — самые часто встречающиеся во Внешних землях Аберрации.

### АБЕРРАЦИИ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 Путешествующий в заполненном грязью сферическом экипаже **аболет [abolet]** стремится лучше понять Внешние планы, заготавливая планы о будущем мировом господстве.
- 2 Находящийся под влиянием Бездны **бехолдер [beholder]** с фасеточными глазами похож на летающую голову мухи невероятных размеров. Он обещает не уничтожать персонажей, если те принесут ему труп, который он никогда раньше не пробовал.
- 3 Печальный **красный слаад [red slaad]** мечтает воссоединиться со своим **слаадам головастиком [slaad tadpole]**. Существу неизвестно куда — или кому — оно имплантировало своё яйцо.
- 4 Крайне волосатый **фламф [flumph]** с топором, подвергшийся влиянию Асгарда, путешествует по этим землям, охотясь на легендарных зверей и разыскивая эпические песни для своего репертуара.

## ВЕЛИКАНЫ

Великаны часто встречаются во Внешних землях. Многие из них тянет к областям, на которые влияют идентичные их мировоззрению планы, а другие пытаются найти тайное царство бога великанов Аннама (см. «Сигил и Внешние земли» для получения подробной информации).

### ПРЕДСТАВИТЕЛИ ПЛАНОВ

Некоторые существа происходят с определённых Внешних планов. Как плоть и кровь являются основой для многих созданий Материального плана, силы родных планов этих существ также являются основой их бытия. Эти создания являются проявлениями самого плана и изменяются под влиянием других планов только при необычных обстоятельствах. Архонты горы Целестия, демоны Бездны, дьяволы Девяти Преисподних, модроны Механуса и слаады Лимбо — лишь несколько примеров детей планов.

Таким образом, почти невозможно столкнуться с группой модронов, окружённых хаосом Лимбо, или дьяволами, купающимися в природной энергии Звериных земель. Вам решать, какие существа являются представителями своих родных планов, и при каких обстоятельствах они могут подвергнуться влиянию других планов.

## ВЕЛИКАНЫ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 Несколько **циклопов [cyclope]** не позволяют персонажам пройти через область, где они возводят массивное кольцо из красиво вырезанных стоячих камней.
- 2 У **эттина [ettin]**, подвергшегося влиянию Звериных земель, одна голова имеет бычьи черты, а вторая — волчьи. Ему отчаянно нужна помощь в поиске того, что согласятся съесть обе головы.
- 3 **Штормовой великан [storm giant]** просит персонажей найти подношения значительной ценности и размера, чтобы произвести впечатление на бога Аннама.
- 4 Нефритовокожая **они [oni]** из Битопии была разделена с духом, которого она обязана защищать. Существо просит помочь ей догнать свою потерявшуюся подопечную.

## ГУМАНОИДЫ

Гуманоиды со всех планов путешествуют по Внешним землям и являются одними из самых типичных обитателей порталльных городов.

### Гуманоиды Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 Персонажам требуется отыскать странствующего **священника [priest]**, единственного, кто знает необходимый для открытия определённого портала ритуал.
- 2 Несколько гномов-**магов [mage]** обращаются за помощью в возвращении своего ходячего замка, захваченного бандой покрытых иглами агрессивных **людоящеров [lizardfolk]**, подвергшихся влиянию Бездны.
- 3 Персонажи натываются на молодого или пожилого **обывателя [commoner]**, который не знает, как оказался во Внешних землях, и лишь желает вернуться домой.
- 4 **Капитан разбойников [bandit captain]** и его банда просят персонажей помочь в ограблении царства бессмертного существа, например, Царства норн или Дома чудес (см. «Сигил и Внешние земли» для получения подробной информации об этих областях).

## ДРАКОНЫ

Во Внешних землях можно встретить все разновидности Драконов, хотя большинство из них обитают в изолированных пределах вдали от порталных городов плана. Некоторые остаются в стороне из-за своей территориальности, в то время как другие стараются избегать Мавзолея Хронепсиса — дома легендарного дракона Хронепсиса (см. «Сигил и Внешние земли» для получения подробной информации).

### ДРАКОНЫ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 **Древний золотой дракон [ancient gold dragon]** в облике канарейки дарит персонажам немагический предмет и передаёт им наилучшие пожелания от Багамута.
- 2 Законно-добрый **волшебный дракончик [faerie dragon]** с витражными крыльями подвергся влиянию горы Целестия. Он просит персонажей помочь вернуть украденный меч — *святой мститель [holy avenger]*.
- 3 **Вирмлиг временного дракона** (представлен далее в этой книге) просит помощи в создании магической конструкции, которая будет важна в будущем.
- 4 Нейтрально-злой **взрослый серебряный дракон [adult silver dragon]** с тусклой серой чешуёй подвергся влиянию Гадеса. Он требует плату с любого, кто пересекает его домен.

## ЗВЕРИ

По Внешним землям бродят разнообразные Звери. Многие из них давно вымерли в мирах Материального плана. Здесь часто можно встретить подвергшихся влиянию планов существ и гигантских или идеализированных животных из Звериных земель.

### ЗВЕРИ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 Пробуждённый **гигантский скорпион [giant scorpion]**, владеющий изготовленной на заказ лодкой, управляет паромным бизнесом на знаменитой реке. Он предлагает свои услуги нуждающимся в них персонажам.
- 2 **Трицератопс [triceratops]**, подвергшийся влиянию Механуса и составленный из простых геометрических фигур, нападает на существ, которые входят в его укрытие — угловатый каньон. Он движется только по прямой и поворачивается только под прямым углом.
- 3 **Кровопийцы [stirges]** из бесчисленных миров собираются в кровососущее облако размером с торнадо, которое угрожает порталному городу.
- 4 Высушенная **гигантская лягушка [giant frog]**, подвергшаяся влиянию Пандемониума, кричит каждый раз, когда открывает рот. Внутри неё ещё более шумно.



МЕХАНИЧЕСКИЕ ДИНОЗАВРЫ БРОДЯТ ПО ЦАРСТВУ ПОРЯДКА, НАХОДЯЩЕМУСЯ ПОД ВЛИЯНИЕМ ЭНЕРГИИ ЗАКОНА МЕХАНОСУ

## Исчадия

Обитатели Нижних планов регулярно вторгаются во Внешние земли, стремясь сместить мировой баланс сил в сторону зла. Война Крови — бесконечный конфликт между демонами и дьяволами — регулярно выплескивается на план и может опустошить целые регионы.

### Исчадия Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 **Никалот [nycaloth]** стремится поймать несколько монохроматических **адских гончих [hell hound]**, подвергшихся влиянию Геенны. Юголот хочет продать их Исчадиям, участвующим в Войне Крови.
- 2 Попавшая в засаду соперника **ночная карга [night hag]** продащица предлагает персонажам вознаграждение за помощь в возвращении потерянного инвентаря: нескольких десятков разбредшихся по округе **ларв [larvae]** (см. «Руководство Мастера»).
- 3 Герой просит персонажей заручиться поддержкой легендарного **кошмара [nightmare]** — ник'Эпони, подвергшейся влиянию одного из Высших планов.
- 4 Соперничащие **инкубы [incubus]** пытаются завербовать персонажей на службу либо к военачальнику **балору [balor]**, либо к генералу **исчадию преисподней [pit fiend]**, чьи дьявольские армии готовятся к сражению неподалёку.

## Конструкты

Конструкты могут оказаться останками забытых цивилизаций Внешних земель, слугами путешественников по планам заклинателей или творениями с разнообразными важными или нелепыми целями. Самые распространённые среди них — модроны, механические обитатели Механуса, которые стремятся навести порядок на плане.

### Конструкты Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 Тиран-гомункул **[homunculus]** правит маленьким доменом своего давно исчезнувшего архимага-хозяина.
- 2 Прекрасный, но тщеславный **мясной голем [flesh golem]**, подвергшийся влиянию Арбореи, будет настойчиво следовать за персонажем до тех пор, пока тот не зарисует, вылепит или иным образом художественно изобразит существо.
- 3 Банда любознательных **монодронов [monodrone]** и их лидер **дуодрон [duodrone]** настойчиво следуют за персонажем, объясняя это тем, что его гибель будет «статистически примечательной».
- 4 **Глиняный голем [clay golem]**, подвергшийся влиянию Звериных земель, был превращён в ходячий улей для нескольких **роев насекомых [осы] [swarm of insects (wasps)]**.

## Монстры

Монстры — типичные обитатели Внешних земель. Из-за влияния Внешних планов многие из них ведут себя иначе, чем на Материальном плане.

### Монстры Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 Персонажей нанимают, чтобы они извлекли груз с потерпевшего крушение судна, до краев наполненного редкими технологиями. Однако место кораблекрушения оказывается захваченным **ржавниками [rust monster]**.
- 2 Персонажам предстоит добыть сокровище у группы озорных **спрайтов [sprite]**. Их тайно защищают **мимики [mimic]**, подвергшиеся влиянию Элизиума, в форме крошечных хижин.
- 3 Прайд **ускользающих зверей [displacer beasts]** преследует банду бродячих торговцев. Торговцы ищут защиты от хищников, охотящихся на них ради забавы.
- 4 **Драук [drider]**, подвергшаяся влиянию Арбореи, содержит ранчо **гигантских пауков [giant spider]**. Она нанимает персонажей для охоты на редкую породу **солнечных мух** (описаны далее в этой книге). Употребляя их в пищу, её пауки станут производить несравненный по качеству вид шёлка.

## Небожители

Различные Небожители наблюдают за Внешними землями, особенно за теми пределами, которые граничат с Высшими планами. Ангелы и архонты (представлены далее в этой книге) встречаются особенно часто. Некоторые стремятся предотвратить дьявольские вторжения на планы, в то время как другие пытаются приблизить Внешние земли к благой философии.

### Небожители Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 **Эмпирей [empyrean]** призывает персонажей помочь отвоевать уголок Внешних земель, захваченный демонами.
- 2 Одетый в мрачные доспехи **единорог [unicorn]** с рыжеватым рогом, подвергшийся влиянию Ахерона, вступает в смертельную битву со всеми, кого встречает на своём пути.
- 3 Падший **дэв [deva]**, теперь придерживающийся нейтрального мировоззрения, находится в бессрочном отпуске. Этот спокойный ангел — кладёз секретов мультивселенной. Однако он готов поделиться ими лишь с незнакомцами, которые окажутся ещё более расслабленными, чем он сам.
- 4 Подвергнувшийся влиянию Лимбо **коатль [couatl]** с меняющими цвет крыльями настаивает, чтобы прохожие убедили его в важности их существования. Если у них не получается убедить существо, тот с 50% шансом либо атакует, либо удаляется прочь.

## НЕЖИТЬ

Нежить обычно скрывается в мрачных пределах Внешних земель, но некоторые из них бродят по земле в поисках места, где можно провести вечность, или охотясь на живых.

### Нежить

#### к4 Столкновение

- 1 Персонажи находят пойманную в ловушку **ползющую руку [crawling claw]**. Вместо того, чтобы напасть, она может привести группу к благодарному бессмертному, потерявшему её.
- 2 Рядом с Ригусом появилась **баньши [banshee]**, подвергшаяся влиянию Ахерона, в виде павшего рыцаря-командира, ведущего за собой легион **спектров [specter]**. Стражи портального города нанимают персонажей, чтобы помочь изгнать армию фантомов.
- 3 **Лич [lich]** ищет способ установить господство над портальным городом Безнадежность и увидеть, как его утащит в Гадес вместе с ним. Чтобы предотвратить низвержение на Нижний план, гражданам портального города умоляют персонажей не дать угаснуть огню надежды.
- 4 Несколько сбитых с толку **привидений [ghost]** просителей стали потерянными. Они ищут того, кто вынесет суждение об их жизни и отправит на соответствующие планы.

## РАСТЕНИЯ

Во Внешних землях Растения часто вырастают до невероятных размеров, дают примечательные цветы или плоды и демонстрируют причудливые формы и окраску. Области, находящиеся под влиянием других планов, определяются в первую очередь по эффектам, которые эти планы оказывают на растительность.

### РАСТЕНИЯ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 Молодой **трент [treant]** хочет пустить корни. Он просит персонажей помочь ему в путешествии по Внешним землям в поисках подходящего места, которое станет его домом.
- 2 **Верховный миконид [myconid sovereign]** убедил группу **гитцераи-монахов [githzerai monk]** отказаться от их учения и следовать его путём к безмятежности. Другой гитцераи нанимает персонажей, чтобы прогнать спорного гуру.
- 3 Травница вывела уникальную породу **газовых спор [gas spore]**. Она нанимает персонажей, чтобы те передали споры покупателю, не спровоцировав их выброс.
- 4 Пропал житель портального города Экстазия. Его сад из **ветвистых зараз [twig blights]**, подвергшихся влиянию Элизиума ради сходства с топиарами, давно не кормили, и теперь они сеют хаос в городке.

## СЛИЗИ

Слизи часто появляются в болотистых или подземных пределах Внешних земель или в областях, находящихся под влиянием Нижних планов.

### Слизи Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 Юголот торговец оружием захватил сотню **серых слизей [gray ooze]** и хочет продать их в портальном городе Ригус как оружие, способное уничтожить парящие кубы Ахерона. Его соперник нанимает персонажей, чтобы они украли слизей и избавились от них.
- 2 Внутри **желатинового куба [gelatinous cube]**, подвергшегося влиянию Геенны, плавает гигантский дьявольский череп. Этот куб почитают многочисленные Исчадия, толкая его дрожание в виде порочных планов и грозных приказов. Небожителю требуется помощь в его уничтожении.
- 3 Болото в области, находящейся под влиянием Карцери, затоплено бесчисленными **черными слизями [black pudding]**. Персонажей нанимают, чтобы они извлекли потерянную реликвию со дна болота.
- 4 Шеф-повар из портального города Торговые врата хочет, чтобы персонажи извлекли маточное молочко из улья гигантских пчёл (используйте блок **статистики гигантских ос [giant wasp]**). Он забывает упомянуть, что мёд из улья имеет форму сладких на вкус **охристых желе [ochre jellie]**.

## ФЕИ

Будучи близкими к природе, даже к такой сюрреалистичной как на Внешних планах, Феи Внешних земель часто подвергаются влиянию других планов. Те, с которыми можно столкнуться вблизи портального города, обычно демонстрируют влияние связанного с ним Внешнего плана.

### Феи Внешних земель

#### к4 Столкновение

- 1 Гуляки в своём кутеже присоединились к группе **сатиров [satyr]**. Поскольку празднование последних продолжается уже больше года, они просят персонажей помочь им сбежать, не обидев хозяев.
- 2 Добрая **зелёная карга [green hag]**, подвергшаяся влиянию Элизиума, приглашает прохожих присоединиться к чаепитию в её конфетном домике. Её печенье — одно из лучших во Внешних землях.
- 3 Стая **мерцающих псов [blink dogs]** выслеживает группу **злослонов** (представлены далее в этой книге), чтобы помешать им навести порчу на земли, находящиеся под влиянием Высших планов.
- 4 Узловатая **дриада [dryad]**, подвергшаяся влиянию Карцери, стремится заманить существ в ловушку под её рощей — опутанную корнями пещеру, похожую на темницу.



На фоне пейзажа, искажённого чистым хаосом Лимбо, звероголовый эттин сражается с массивной многоглазой слизью

## ЭЛЕМЕНТАЛИ

Во Внешних землях можно встретить все разновидности Элементалей. Чаще всего это мефиты, которые служат более могущественным существам в качестве посланников.

### ЭЛЕМЕНТАЛИ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

#### к4 Столкновение

- 1 **Водные элементали [water elementals]** путешествуют группой, похожей на протяжённую блуждающую реку.
- 2 Несколько черепоголовых **эйзеров [azers]** подверглись влиянию Девяти Преисподних. Они сопровождают тяжело бронированный караван с редкой рудой в порталный город Рёбра.
- 3 Раненый **грязевой мефит [mud mephit]** просит персонажей помочь ему доставить запечатанный пакет лидеру соседнего порталного города.
- 4 Богатый **дао [dao]**, сверкающий драгоценными камнями, подвергся влиянию Арбореи. Он возглавляет парад мерцающих **галеб дуров [galeb duhr]**, следующий между порталными городами в рамках шоп-тура за драгоценными камнями.

«Кто-то думает, что знает, кого ни за что не увидишь на Внешних планах. Возьмем, например, нежить. Неужели так сложно понять, как души, вампиры и зомби могут все вместе оказаться на одних и тех же бесчисленных планах? Что тут скажешь? Планы — это странное место, Шер, и я тому неживой пример».

— Морт



# БЕСТИАРИЙ ОТ А ДО Я

В этой главе в алфавитном порядке представлены блоки статистики существ для планарных кампаний.

## АРХОНТЫ

Архонты — обитатели Семи Небес горы Целестии. Созданные силами порядка и добра Небожители защищают свой дом от дьявольских нашествий и оберегают тех, кому угрожают нечестивые силы. Архонты — искусные коммуникаторы, способные говорить на всех языках мультивселенной. Вступив в бой, они стараются подчинить врага своей воле. Однако в борьбе с Исчадиями они превращаются в яростных бойцов, несущих праведное возмездие нечестивым во славу горы Целестия.

Облик этих существ соответствует их месту в иерархии Небожителей. В сражении архонты излучают всю ярость Верхних планов, поддерживая союзников и внушая страх врагам.

### АРХОНТ-ГОНЧАЯ

Архонты-гончие — это пехотинцы Целестии, которым поручено защищать невинных и беспомощных. Верные стражи, эти двуногие воины владеют сверкающими клинками и могут принимать облик животных из семейства псовых — собак и волков, чтобы незаметно охранять мирные общины.



### АРХОНТ-ГОНЧАЯ [HOUND ARCHON]

*Средний Небожитель, обычно законно-добрый*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 65 (10к8 + 20)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** Инт +2, Мдр +4

**Навыки** Восприятие +6, Проницательность +4, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** электричество

**Иммунитет к состояниям** истощение, паралич

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 16

**Языки** все

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Аура опасности.** Каждое существо по выбору дееспособного архонта, начинающее свой ход в пределах 20 футов от него, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо становится испуганным до конца своего следующего хода. При успехе существо получает иммунитет к Ауре опасности всех архонтов на 24 часа.

### Действия

**Мультиатака.** Архонт совершает две атаки Укусом. Он может заменить одну из них атакой Сияющим клинком.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног.

**Сияющий клинок (только в истинном облике).** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) урона излучением.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой архонта является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение добра и зла [*detect evil and good*]

1/день каждое: вечный огонь [*continual flame*], подмога [*aid*]

**Телепортация.** Архонт телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 120 футов в видимое им незанятое пространство.

### Бонусные действия

**Изменение облика.** Архонт магическим образом превращается в Среднего или Большого Зверя — собаку или волка, сохраняя свой блок статистики, кроме размера и атаки Сияющим клинком. Архонт принимает свой истинный облик бонусным действием или, если его хиты снижаются до 0.



«Некоторые души готовы сделать всё, что им скажет парящая голова. Мне один друг рассказывал».

— Морт

## АРХОНТ-СВЕТИТЕЛЬ

Архонты самого низкого ранга — архонты-светители — приветствуют вновь прибывшие на Целестию души и освещают путь тем, кто пересекает план с почтением и уважением. Они выглядят как крылатые светящиеся сферы тумана, заключенные в сверкающую металлическую решетку, но даже при этом они не более материальны, чем дым.

Сталкиваясь с теми, кто прибыл с недобрыми намерениями, архонты-светители наносят удары обжигающими снарядами сфокусированного света. Между вспышками они кружат с места на место, сбивая врагов с толку.

## АРХОНТ-СВЕТИТЕЛИ [LANTERN ARCHON]

*Маленький Небожитель, обычно законно-добрый*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 22 (5к6 + 5)

**Скорость** 0 фт, летая 60 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	16 (+3)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	13 (+1)

**Навыки** Восприятие +3

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** излучение, электричество

**Иммунитет к состояниям** захват, истощение, опутанность, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 13

**Языки** все

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Аура опасности.** Каждое существо по выбору дееспособного архонта, начинающее свой ход в пределах 20 футов от него, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 11. При провале существо становится испуганным до конца своего следующего хода. При успехе существо получает иммунитет к Ауре опасности всех архонтов на 24 часа.

**Свечение.** Архонт испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

**Бестелесное перемещение.** Архонт может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает свой ход внутри объекта.

## Действия

**Мультиатака.** Архонт совершает две атаки Ударом излучения. Он может заменить одну из своих атак на использование Телепортации.

**Удар излучением.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) урона излучением.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой архонта является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: **обнаружение добра и зла** [detect evil and good]

1/день: **подмога** [aid]

**Телепортация.** Архонт телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 120 футов в видимое им незанятое пространство.

## Бонусные действия

**Изменение светимости.** Архонт снижает интенсивность своего свечения до тусклого света в пределах 5 футов, или вновь увеличивает его до обычного уровня.

## АРХОНТ-СМОТРИТЕЛЬ

Архонты-смотрители — похожие на медведей бдительные стражи порталов и путей, ведущих в добрые царства. У них крепкое телосложение, прямоходящее тело и голова крупного медведя, а их глаза похожи на озёра серебристого света. При разговоре из рта этих существ вырывается мерцающее сияние, подчеркивающее их глубокие звучные голоса.

Архонту-смотрителю известно, когда кто-то пересекает границу плана через охраняемый им портал. Он быстро перемещается к нарушителю, чтобы допросить. Если на план проникает враг, архонт с яростью бросается на него. Он помечает его магическим укусом, а затем безжалостно преследует.

«Что касается бессмертных стражей: будь их воля, они бы всё время скидывали ответственность на других. Не ведись на их "только вы можете предотвратить вневременные моральные парадоксы"».

— Морт



### АРХОНТ-СМОТРИТЕЛЬ [WARDEN ARCHON]

Большой Небожитель, обычно законно-добрый

**Класс Доспеха** 18 (латы)  
**Хиты** 136 (16к10 + 48)  
**Скорость** 30 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

**Спасброски** Мдр +7, Тел +6  
**Навыки** Атлетика +8, Восприятие +10, Магия +5  
**Иммунитет к урону** электричество  
**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование, паралич  
**Чувства** тёмное зрение 120 фт, истинное зрение 30 фт, пассивное Восприятие 20  
**Языки** все  
**Опасность** 8 (3 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Аура опасности.** Каждое существо по выбору дееспособного архонта, начинающее свой ход в пределах 20 футов от него, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале существо становится испуганным до конца своего следующего хода. При успехе существо получает иммунитет к Ауре опасности всех архонтов на 24 часа.

**Вечная бдительность.** Архонта нельзя застать врасплох. Более того, ему становится известно, когда любое существо использует портал, который ему поручено охранять.

### Действия

**Мультиатака.** Архонт совершает две атаки Когтями и одну атаку Отслеживающим укусом.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) рубящего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 18). Одновременно таким образом архонтом может быть схвачено только одно существо.

**Отслеживающий укусы.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 15 (3к6 + 5) колющего урона. Если цель — существо, в течение следующих 24 часов архонт знает дистанцию и направление до цели, пока они находятся на одном плане существования.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой архонта является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: **обнаружение добра и зла** [detect evil and good]

1/день каждое: **вечный огонь** [continual flame], **защита от добра и зла** [protection from evil and good], **наблюдение** [scrying] (действием), **подмога** [aid]

**Телепортация.** Архонт телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 120 футов в видимое им незанятое пространство.



## БАРИАВР-СКИТАЛЕЦ

Родом из Асгарда, бариавры — похожие на кентавров Небожители. У них гуманоидный торс, козлиные рога, а нижняя половина тела — козлиная. Некоторые из этих существ исследуют родной мир, Внешние земли и Великое Колесо за ними, чтобы утолить свою жажду странствий. Бариавры-скитальцы часто служат проводниками, охотно делясь с путешественниками рассказами о достопримечательностях порталных городов и других интересных местах. Во время своих путешествий эти выносливые странники поглощают окружающую их планарную энергию, чтобы приспособиться к обширной и разнообразной местности Внешних планов, и часто несут на себе следы их влияния (см. раздел «Влияние планов» во вступлении к этой книге).

## БАРИАВР-СКИТАЛЕЦ [BARIAUR WANDERER]

*Средний Небожитель, обычно хаотично-добрый*

**Класс Доспеха** 14 (проклёпанный кожаный доспех)

**Хиты** 71 (11к8 + 22)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

**Спасброски** Сил +6, Лов +4

**Навыки** Атлетика +6, Восприятие +4, Выживание +6, Скрытность +4

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий, Небесный

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Обнаружение порталов.** Бариавр может почувствовать присутствие порталов, в том числе не действующих, в пределах 30 футов, и подсознательно знает место назначения каждого из них. Бариавр знает направление к последнему использованному им планарному portalу, пока они оба находятся на одном плане существования.

### Действия

**Мультиатака.** Бариавр совершает две атаки Зазубренным копьём или Коротким луком.

**Зазубренное копьё.** *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона. Если цель — существо, то его скорость уменьшается на 10 футов до конца следующего хода бариавра.

**Таран.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона. Если бариавр переместился как минимум на 20 футов по прямой к существу сразу перед попаданием, эта цель получает дополнительно 10 (3к6) дробящего урона и должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног.

**Короткий лук.** *Дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 4 (1к8) колющего урона цели, у которой хиты ниже максимума.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой бариавра является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft], пляшущие огоньки [dancing lights]*

1/день каждое: *бесследное передвижение [pass without trace], чудо-ягоды [goodberry], языки [tongues]*

### Бонусные действия

**Могучий прыжок.** Бариавр прыгает на расстояние, не превышающее его скорость ходьбы.

# БАЭРНАЛОТ

Баэрналоты — высокие костлявые юголоты, обитающие в Серых Пустошах Гадеса. Их кости обтянуты высохшей серой кожей, а головы напоминают рогатые лошадиные черепа, а глаза — тлеющие красные угли. Мудрецы бесконечно спорят об их природе, так как в Книгах Перечёта — древних томах, в которых приводятся истинные имена первых юголотов, — не содержится упоминаний о баэрналотах. Некоторые утверждают, что эти загадочные юголоты были созданы первоначальной силой зла раньше других. Возможно, они пришли из эпохи до появления планов в нынешнем виде. Баэрналоты отказываются говорить на эту тему, но большинство из них одержимы тайнами и нечестивыми преданиями о далёком прошлом и непостижимом будущем мультивселенной. Многие из этих редко встречающихся проклятых исследователей пытаются управлять реальностью в грандиозных масштабах, в то время как другие проводят на различных планах ужасающие эксперименты. Говорят, что первые демоданды Карцери были созданы этими юголотами.

Баэрналоты сеют раздор и отчаяние среди всех встречных. Своим дыханием, насыщенным мраком Гадеса, они настраивают друзей против друг друга, а затем наслаждаются ужасом жертв, осознавших своё предательство. С помощью своей нечестивой силы баэрналоты могут поддерживать жизнь в смертельно раненых врагах, продлевая их страдания на неопределённый срок. Даже удары по этим юголотам отдаются болью — у напавшего могут вновь открыться старые раны. Всё это время баэрналоты пугающе и беспристрастно наблюдают за агонией своих жертв.

## ЛОГОВО БАЭРНАЛОТА

Баэрналоты устраивают свои логова на отдалённых горных утёсах, в уединённых пещерах безнадёжных царств Гадеса или, в редких случаях, на других планах. В них достаточно места для «гостей», особенно тех, кого юголоты удерживают на пороге смерти.

При столкновении с баэрналотом в логове его показатель опасности равен 18 (20 000 опыта).

### ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (при ничьей проигрывает всем конкурентам) баэрналот может совершить одно действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (баэрналот не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд):

**Поглощение страдания.** До значения инициативы «20» следующего раунда, когда существо в логове баэрналота, кроме него самого, получает урон некротической или психической энергией, или его хиты опускаются до 0, баэрналот восстанавливает 10 (3к6) хитов.

**Раскрытие секретов.** Баэрналот с помощью Исполнения заклинаний накладывает *обнаружение мыслей* [detect thoughts]. Наложённое таким образом заклинание причиняет цели 13 (3к8) урона психической энергией.



**Открывшаяся рана.** Существо с хитами ниже максимума, видимое баэрналотом в его логове, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 19, получая 22 (4к10) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

## МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Местность вокруг логова баэрналота изменяется из-за сверхъестественного присутствия этого существа. Обычно это один или несколько из следующих эффектов:

**Постоянная тоска.** Когда существо накладывает заклинание для восстановления хитов или снятия состояний испуга и очарования в пределах 10 миль от логова баэрналота, заклинание проваливается и тратится впустую, если заклинатель не преуспеет в спасброске его базовой характеристики Сл 19. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к этому местному эффекту на 24 часа.

**Медленное заживление.** Все существа, кроме баэрналота, в пределах 10 миль от его логова, восстанавливают только половину от максимума своих хитов при завершении продолжительного отдыха и половину хитов при трате костей хитов во время короткого отдыха.

Когда баэрналот умирает, эти эффекты немедленно заканчиваются.

Как я всегда говорил: "Быть невежественным и счастливым лучше, чем космически осведомленным и вечно измученным".  
— Морт



## БАЭРНАЛОТ [BAERNALOTH]

Большое Исчадие (Юголот), обычно нейтрально-злое

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 256 (27к10 + 108)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)

**Спасброски** Мдр +9, Тел +10

**Навыки** Восприятие +9, Магия +12, Проницательность +9

**Спротивление урону** некротическая энергия, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, отравление, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 19

**Языки** все, телепатия 120 футов

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

**Бонус мастерства** +6

**Легендарное сопротивление (4/день).** Если баэрналот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Сопротивление магии.** Баэрналот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

## Действия

**Мультиатака.** Баэрналот совершает одну атаку Мучительным укусом и одну атаку Когтём. Он также может использовать Телепорт.

**Мучительный укус.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона плюс 10 (3к6) урона психической энергией. Если цель — существо, оно не может восстанавливать хиты до конца следующего хода баэрналота.

**Коготь.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона плюс 17 (5к6) урона некротической энергией.

**Миазмы раздора (перезарядка 5–6).** Баэрналот выдыхает серые пары, которые собираются в видимой им точке в

пределах 120 футов. Пары заполняют сферу радиусом 20 футов с центром в этой точке, а затем исчезают. Все существа, кроме юголотов, в этой области должны совершить спасбросок Мудрости Сл 19. При провале существо получает 35 (10к6) урона психической энергией и становится очарованным до конца своего следующего хода. Очарованное таким образом существо считает своих союзников врагами, а цвет его тела и снаряжения меняется на оттенки серого. При успехе существо получает только половину этого урона.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой баэрналота является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 20). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *внушение [suggestion], воображаемая сила [phantasmal force], обнаружение мыслей [detect thoughts]* 1/день каждое: *наблюдение [scrying] (действием), облако смерти [cloudkill], уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

**Призыв юголота (1/день).** Баэрналот имеет 50% шанс призвать по своему выбору 1к4 меззолотов, 1 арканалота или 1 баэрналота (меззолот и арканалот представлены в «Бестиарии»). Призванный юголот появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от баэрналота, действует самостоятельно и не может призывать других юголотов. Он существует в течение 1 минуты, пока не умрёт он или баэрналот, либо призыватель не отпустит его действием.

**Телепортация.** Баэрналот телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 120 футов в видимое им незанятое пространство.

## Реакции

Баэрналот может совершить до трёх реакций за раунд, но только одну за ход.

**Заражение отчаянием.** Когда видимое баэрналотом существо в пределах 60 футов попадает атакой или преуспевает в спасброске, баэрналот заставляет существо перебросить к20 и использовать новый результат.

**Неизбежная боль.** Когда баэрналот получает урон от другого существа, оно должно совершить спасбросок Телосложения Сл 19, получая 14 (4к6) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.



«Все считает, что бритвенная лоза — это проблема, но на самом деле проблема не в ней, а в наличии кожи».

— Морт

## БРИТВЕННАЯ ЗАРАЗА [RAZORVINE BLIGHT]

Среднее Растение, обычно нейтрально-злое

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 30 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

**Навыки** Скрытность +4

**Иммунитет к состояниям** глухота, слепота

**Чувства** слепое зрение 60 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Общий, но не может говорить

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Обманчивая внешность.** Если до начала боя зараза неподвижна, она совершает бросок инициативы с преимуществом. Если существо не наблюдало перемещения или действий заразы, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что она оживлённая.

**Паучье лазание.** Зараза может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

### Действия

**Мультиатака.** Зараза совершает две атаки Когтём.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию (с преимуществом если цель имеет неполные хиты), досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

**Вытягивающие жизнь лозы (перезарядка 6).** Извивающиеся лозы вырываются из заразы. Все существа в пределах 10 футов от неё должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 9 (2к8) рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Если хотя бы одно существо, кроме Конструкта или Нежити, провалило этот спасбросок, зараза восстанавливает 9 хитов.

## БРИТВЕННАЯ ЗАРАЗА

Путешествующие по Сигилу и Нижним планам должны остерегаться бритвенной лозы — ползучего растения, названного так из-за его колючих стеблей и острых как бритва лезвий. И если обычное растение создаёт лишь помеху или естественное препятствие, то лоза, впитавшая кровь проходившего мимо вампира, может превратиться в ужас, известный как бритвенная лоза.

Она устраивает засады на проторённых тропах, замирая на месте, чтобы казаться обычным растением. Когда ничего не подозревающие путешественники проходят мимо, зараза принимает готескную человекоподобную форму и набрасывается на него с острыми как бритва лозами, чтобы утолить жажду крови.

В Сигиле бритвенная зараза не столь опасна. В основном она имитирует поведение разнообразных местных жителей. По крайней мере одно из этих растений, которое зовут Заплаткой, распространяет свои копии по всему городу и создаёт шпионскую сеть с таинственным предназначением.

## ВАРГУЛЯ-ОТРАЖЕНИЕ

Варгульи — летающие Исчадия, напоминающие бестелесные головы Гуманоидов с крыльями. Большинство варгулий скитаются по планам, проклятая существ и создавая себе подобных. Однако, существует особенный вид под названием «варгуля-отражение», который обитает в Подсигилье. Когда она замечает Гуманоида, её лицо принимает облик этого существа, а затем пугает его видом собственной бестелесной головы.

### ВАРГУЛЯ-ОТРАЖЕНИЕ [VARGOUILLE REFLECTION]

*Крошечное Исчадие, обычно хаотично-злое*

**Класс Доспеха** 12  
**Хиты** 22 (5к4 + 10)  
**Скорость** 5 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	2 (-4)

**Сопротивление урону** огонь, психическая энергия, холод, электричество

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает язык Бездны, Инфернальный и любые языки, которые знала перед тем, как стала варгулей, но не может говорить

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Сопротивление магии.** Варгуля совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 10 (3к6) урона психической энергией.

**Проклятие Бездны.** Варгуля нацеливается на одного недееспособного Гуманоида в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе станет проклятой. Значение Харизмы проклятой цели уменьшается на 1 каждый час, а на её голове появляются черты исчадия. Значение Харизмы нельзя увеличить. Проклятие не прогрессирует, пока цель находится на солнечном свете или в области действия заклинания *дневной свет* [daylight]. Когда значение Харизмы проклятой цели становится равным 2, она умирает, а её голова отделяется от тела и превращается в новую варгулю-отражение. Наложение заклинаний *снятие проклятия* [remove curse], *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магии на цель до её трансформации заканчивает проклятие и восстанавливает значение Харизмы.

**Пугающее отражение (перезарядка 5–6).** Голова варгульи имитирует голову видимого ей Гуманоида в пределах 120 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе получит 10 (3к6) урона психической энергией и станет испуганной на 1 час или пока варгуля поддерживает концентрацию (как при концентрации на заклинании). Если цель преуспевает в спасброске, или эффект заканчивается, она получает иммунитет к Пугающему отражению всех варгулий-отражений на 1 час.



# ВРЕМЕННЫЕ ДРАКОНЫ

Эти изящные драконы используют силу времени, чтобы манипулировать прошлым, настоящим и будущим. Вирминги временных драконов рождаются с блестящей чешуей и рогами, напоминающими небольшие наросты. По мере того как они учатся управлять течением времени, на них появляются ветвящиеся радужные прожилки, наводящие на мысли о путях и возможностях времени.

Древние временные драконы могут создать темпоральные врата, связанные с определенным временем и местом в мультивселенной. С помощью этого портала они и их союзники могут переместиться в любой момент истории, чтобы повлиять на судьбоносные события и устранить угрозы за пределами течения времени. Благодаря своей способности путешествовать между эпохами временные драконы часто кажутся вырванными из привычного хода событий. Они обладают гибкой точкой зрения на то, что есть, что было и что будет.

Временные драконы ценят исторические записи, объекты наследия исчезнувших культур и сокровища давно ушедших создателей. Их восхи-

щает магия манипулирования временем и забытые знания. Наткнувшись на клад временных драконов можно найти бесценные исторические сведения о прошедших эпохах.

## ЛОГОВО ВРЕМЕННОГО ДРАКОНА

Временные драконы часто устраивают логова в руинах древних цивилизаций или храмах мёртвых богов. Они делают всё возможное, чтобы сохранить эти исторические места. Ненасытная жажда знаний временного дракона заставляет его создавать несколько таких логовищ.

При столкновении с временным драконом в логове его показатель опасности увеличивается на 1.

«Не затевай драку с драконами, особенно с теми, которые помнят, как уже свели тебя!»

— Морт



## ДРЕВНИЙ ВРЕМЕННОЙ ДРАКОН [ANCIENT TIME DRAGON]

Громадный Дракон, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 22 (природный доспех)

**Хиты** 536 (29к20 + 232)

**Скорость** 40 фт, лазая 40 фт, летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	27 (+8)	18 (+4)	23 (+6)

**Спасброски** Лов +10, Мдр +12, Тел +16, Хар +14

**Навыки** Восприятие +20, Магия +16, История +24, Скрытность +18

**Чувства** слепое зрение 60 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 30

**Языки** все

**Опасность** 26 (90 000 опыта) **Бонус мастерства** +8

**Цикл перерождения.** Когда дракон умирает, его душа превращается в стальное яйцо и телепортируется случайным образом на один из планов существования. Яйцо обладает иммунитетом ко всем видам урона. Спустя 1к100 лет из него вылупляется вирминг дракона времени. У дракона остаются все воспоминания и знания, приобретённые в его предыдущей жизни.

**Легендарное сопротивление (5/день).** Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

## Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Разрывом.

**Разрыв.** Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. **Попадание:** 22 (3к8 + 9) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона силовым полем.

**Дыхание времени (перезарядка 5-6).** Дракон выдыхает волну мерцающего света 90-футовым конусом. Немагические предметы и растительность в этой области, которые никто не несёт и не носит, рассыпаются в пыль. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 24. При провале существо получает 52

(8к12) урона силовым полем и становится магическим образом ослабленным из-за десинхронизации с временным потоком. Пока существо находится в этом состоянии, оно отравлено, а другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему и получают сопротивление всем видам причиняемого им урона. При успехе существо получает только половину этого урона. Ослабленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе в трех таких спасбросках.

**Ворота времени (1/день).** Дракон создает круглый портал диаметром 20 футов в пространстве между своими рогами или в видимом им незанятом пространстве в пределах 30 футов. Портал ведёт к точному местоположению на любом плане существования в момент времени в пределах 8000 лет от настоящего в прошлое или будущее. Портал существует 24 часа, пока дракон поддерживает концентрацию (как при концентрации на заклинании). У портала есть лицевая и задняя сторона на каждом плане, где он появляется. Пройти через портал можно только через его лицевую часть. После перемещения к месту назначения, все появляется в незанятом пространстве рядом с порталом. Божества и другие правители планов могут препятствовать открытию созданных драконом порталов в их присутствии или где-то в пределах их владений.

## Реакции

Дракон может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Ответный разрыв.** После использования Легендарного сопротивления или в ответ на попадание по нему атакой дракон совершает одну атаку Разрывом.

**Замедление времени.** Сразу после того, как видимое драконом существо заканчивает свой ход, он нацеливается на видимое им существо в пределах 90 футов, ослабленное Дыханием времени. Пока цель ослаблена, её скорость равна 0, и не может быть увеличена.

**Проскальзывание во времени.** Дракон получает половину урона от попавшей по нему атаки, если может видеть атакующего. Дракон может мгновенно телепортироваться вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 60 футов в видимое им незанятое пространство.



ВНУТРИ МАВЗОЛЕЯ ХРОНЕПСИСА ДРЕВНИЙ ВРЕМЕННОЙ ДРАКОН  
ОХРАНЯЕТ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СУДЬБЫ ДРАКОНОВ  
НА ВСЕХ ПЛАНАХ



Взрослый временной дракон ослабляет искателей приключений, поражая их дыханием времени

## ВЗРОСЛЫЙ ВРЕМЕННОЙ ДРАКОН [ADULT TIME DRAGON]

*Огромный Дракон, обычно нейтральный*

**Класс Доспеха** 19 (природный доспех)

**Хиты** 250 (20к12 + 120)

**Скорость** 40 фт, лазая 40 фт, летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	14 (+2)	23 (+6)	23 (+6)	16 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Лов +8, Мдр +9, Тел +12, Хар +11

**Навыки** Восприятие +15, Магия +12, История +18, Скрытность +14

**Чувства** слепое зрение 60 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 25

**Языки** все

**Опасность** 18 (20 000 опыта)

**Бонус мастерства** +6

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Разрывом.

**Разрыв.** Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 14 (2к6 + 7) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона силовым полем.

**Дыхание времени (перезарядка 5–6).** Дракон выдыхает волну мерцающего света 60-футовым конусом. Нематические предметы и растительность в этой области, которые никто не несёт и не носит, рассыпаются в пыль. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 20. При провале существо получает 36 (8к8) урона силовым полем и становится магическим образом ослабленным из-за десинхронизации с временным потоком. Пока существо находится в этом состоянии, оно отравлено, а другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему. При успехе существо получает только половину этого урона. Ослабленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе в трех таких спасбросках.

### Реакции

Дракон может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Ответный разрыв.** После использования Легендарного сопротивления или в ответ на попадание атакой по нему дракон совершает одну атаку Разрывом.

**Замедление времени.** Сразу после того, как видимое драконом существо заканчивает свой ход, он нацеливается на видимое им существо в пределах 60 футов, ослабленное Дыханием времени. Пока цель ослаблена, её скорость равна 0, и не может быть увеличена.

**Проскальзывание во времени.** Дракон получает половину урона от попавшей по нему атаки, если может видеть атакующего. Дракон может мгновенно телепортироваться вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 30 футов в видимое им незанятое пространство.

## ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (при ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон может совершить одно действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (древний или взрослый дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд):

**Бросок сквозь время.** Дракон пытается швырнуть видимое им существо в пределах 60 футов вперёд во времени. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, иначе получает 26 (4к12) урона психической энергией и перемещается на 1 раунд вперёд во времени. Цель, перемещенная вперед во времени, исчезает на 1 раунд. Когда эффект заканчивается, цель появляется в том месте, откуда пропало, либо в ближайшем незанятом пространстве, если первоначальное место занято.

**Временная задержка.** Дракон замедляет время для каждого существа в пределах 60 футов от себя. До значения инициативы «20» следующего раунда подвергнувшееся воздействию существо может в свой ход совершать либо действие, либо перемещение, но не то и другое вместе. Также существо не может совершать реакцию или бонусное действие.

**Расхождение временной линии.** Дракон выбирает пространство в пределах своего логова, в котором он может поместиться. До значения инициативы «20» в следующем раунде дракон существует одновременно в своем и в выбранном пространстве. Каждый раз когда оно перемещается или совершает действие, дракон выбирает, какая его версия перемещается или совершает действие. Если эффект или атака могут быть нацелены одновременно на оба пространства, которое занимает дракон, тот подвергается воздействию только один раз.

## МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Местность вокруг логова древнего или взрослого временного дракона искажается драконьей магией. Обычно это один или несколько из следующих эффектов:

**Растяжения времени.** Время нестабильно в пределах 3 миль от логова. Короткий отдых в пределах этой области длится 10 минут или 2 часа (на ваш выбор).

**Безвременье.** Гуманоиды, Звери и Растения в пределах 3 миль от логова стареют всего на 1 год за каждые 10 прошедших лет.

Когда дракон умирает, эти эффекты исчезают за 1к10 дней.

## МОЛОДОЙ ВРЕМЕННОЙ ДРАКОН [YOUNG TIME DRAGON]

Большой Дракон, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)  
**Хиты** 210 (20к10 + 100)  
**Скорость** 40 фт, лазая 40 фт, летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Лов +5, Мдр +6, Тел +9, Хар +7  
**Навыки** Восприятие +10, Магия +9, История +13, Скрытность +9  
**Чувства** слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 20  
**Языки** Драконий плюс четыре любых языка  
**Опасность** 11 (7 200 опыта) **Бонус мастерства** +4

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Разрывом.

**Разрыв.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона силовым полем.

**Дыхание времени (перезарядка 5–6).** Дракон выдыхает волну мерцающего света 30-футовым конусом. Немагические предметы и растительность в этой области, которые никто не несёт и не носит, рассыпаются в пыль. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале существо получает 31 (7к8) урона силовым полем и становится магическим образом ослабленным из-за десинхронизации с временным потоком. Пока существо находится в этом состоянии, другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему. При успехе существо получает только половину этого урона. Ослабленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе в двух таких спасбросках.

## ВИРМЛИНГ ВРЕМЕННОГО ДРАКОНА [TIME DRAGON WYRMLING]

Средний Дракон, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)  
**Хиты** 75 (10к8 + 30)  
**Скорость** 30 фт, лазая 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	17 (+3)

**Спасброски** Лов +3, Мдр +4, Тел +6, Хар +6  
**Навыки** Восприятие +7, История +9, Магия +6, Скрытность +6  
**Чувства** слепое зрение 10 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 17  
**Языки** Драконий плюс два любых языка  
**Опасность** 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Разрывом.

**Разрыв.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (2к6 + 4) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона силовым полем.

**Дыхание времени (перезарядка 5–6).** Дракон выдыхает волну мерцающего света 15-футовым конусом. Немагические предметы и растительность в этой области, которые никто не несёт и не носит, рассыпаются в пыль. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале существо получает 27 (6к8) урона силовым полем и становится магическим образом ослабленным из-за десинхронизации с временным потоком. Пока существо находится в этом состоянии, другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему. При успехе существо получает только половину этого урона. Ослабленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

## ГВАРДЕЙЦЫ

Мирные кочевники, гвардейцы — это анималистические Небожители родом из Элизиума. Они напоминают Гуманоидов со звериными чертами. В своих повседневных делах гвардейцы воплощают красоту, спокойствие и праведность своего родного плана. Они повсеместно встречаются во Внешних землях, особенно в Экстазии — порталном городе, ведущем в Элизиум, и в Фаунеле, ведущем в Звериные Земли.

Несмотря на их дружелюбие и отсутствие спокойный нрав, сверхъестественная добродетель порождает противоречия между ними и злыми сущностями Нижних планов. Гвардейцы питают отвращение к пороку и без колебаний выступают против несправедливости и подлости. Они полны решимости искоренить силы, угрожающие красоте и миру.

### ЛОШАДИНЫЙ ГВАРДЕЕЦ

Похожие на лошадей гвардейцы — самые сильные из рода этих Небожителей. У них удлиненные морды и украшенные хохолком гривы, а их согнутые в скакательных суставах мощные ноги позволяют им покрывать большие расстояния. Эти добродушные и громогласные существа хвастаются своей мощью в состязаниях на силу и редко отступают перед опасностью. Крепкие и отважные, они используют свои твердые как железо кулаки, чтобы разнести зло в пух и прах. Также лошадиные гвардейцы могут издать могучий крик, который заставит врага встать как вкопанный.

### МЫШИНЫЙ ГВАРДЕЕЦ

Эти маленькие, похожие на мышей гвардейцы хорошо научились избегать опасности. Скорость, неприметность и владение магией школы Иллюзии делают их искусными шпионами, которые стремглав носятся по всей мультивселенной, служа великим силам добра.

### ПТИЧИЙ ГВАРДЕЕЦ

Птичьи гвардейцы похожи на двуногих орлов с крылатыми руками и золотистыми глазами. Эти летающие Небожители любят странствовать и покидают Элизиум, чаще чем их собратья, паря на крыльях ветра над Внешними землями. Одинокие разведчики и застрельщики, птичьи гвардейцы — проворные летающие бойцы, способные стремительно спикировать на врагов с неба и вонзить в них острые как бритва когти.



### ЛОШАДИНЫЙ ГВАРДЕЕЦ [EQUINAL GUARDINAL]

*Большой Небожитель, обычно нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 93 (11к10 + 33)

**Скорость** 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

**Спасброски** Сил +9, Тел +6

**Навыки** Атлетика +9, Восприятие +5, Религия +5

**Сопротивление урону** излучение

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Небесный

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Безрассудный рывок.** Если гвардеец перемещается как минимум на 30 футов по прямой к существу и останавливается в пределах 5 футов от него, это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17, иначе получит 14 (4кб) дробящего урона и будет сбито с ног.

### Действия

**Мультитака.** Гвардеец совершает две атаки Кулаком.

**Кулак.** *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2кб + 6) дробящего урона плюс 3 (1кб) урона излучением.

**Камень.** *Дальнебойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/180 фт, одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 17, иначе будет сбит с ног.

**Крик (Перезарядка 6).** Гвардеец издает оглушительный крик. Все существа в пределах 30 футов от гвардейца должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут ошеломленными до конца следующего хода гвардейца.



## МЫШИНЫЙ ГВАРДЕЕЦ [MUSTEVAL GUARDINAL]

*Маленький Небожитель, обычно нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 13  
**Хиты** 38 (11к6)  
**Скорость** 35 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

**Спасброски** Лов +5, Хар +4  
**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +7  
**Сопротивление урону** излучение  
**Иммунитет к состояниям** испуг  
**Чувства** пассивное Восприятие 16  
**Языки** Общий, Небесный  
**Опасность** 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Гвардеец совершает две атаки Костяным клинком.

**Костяной клинок.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона излучением.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой гвардейца является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*  
1/день каждое: *маскировка [disguise self], невидимость [invisibility]*

### Реакции

**Перемещение застрельщика.** Если существо заканчивает свой ход в пределах 5 футов от гвардейца, тот может переместиться на расстояние до половины своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.



## ПТИЧИЙ ГВАРДЕЕЦ [GUARDINAL AVORAL]

*Средний Небожитель, обычно нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)  
**Хиты** 172 (23к8 +69)  
**Скорость** 30 фт, летая 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +8, Хар +8  
**Навыки** Восприятие +11, Религия +7  
**Сопротивление урону** излучение  
**Иммунитет к состояниям** испуг  
**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 11  
**Языки** Общий, Небесный  
**Опасность** 9 (5 000 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Пикирующая атака.** Если летящий гвардеец пикирует как минимум на 30 футов по прямой к существу Среднего размера или меньше, и останавливается в пределах 5 футов от него, это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе существо получит 14 (4к6) колющего урона и будет сбито с ног.

**Облёт.** Гвардеец не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

### Действия

**Мультиатака.** Гвардеец совершает две атаки Когтём. Он может заменить одну из своих атак на Использование заклинаний.

**Коготь.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона плюс 13 (2к12) урона излучением.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой гвардейца является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: *приказ [command], удержание личности [hold person]*



## ГИТЦЕРАИ

Гитцераи происходят от древнего народа, который также был прародителями гитъянки. Все его представители были уничтожены или преобразованы свежевателями разума. Многие гитцераи обитают в Лимбо, где оттачивают псионические навыки для создания нового дома на этом плане хаоса. Описанные здесь гиты часто пересекают планы, перемещаясь через порталы в Сигиле и Внешних землях. Чтобы узнать больше о других гитцераи, обратитесь к «Бестиарию».

Слева направо: ГИТЦЕРАИ-ПУТЕШЕСТВЕННИК, ГИТЦЕРАИ-ОБЪЕДИНИТЕЛЬ и ГИТЦЕРАИ-ФУТУРИСТ

### ГИТЦЕРАИ-ПУТЕШЕСТВЕННИК

Гитцераи-путешественники странствуют по мультивселенной ради тренировок и в поисках космического просветления. Они учатся управлять планарной энергией, чтобы творить удивительные вещи.

#### ГИТЦЕРАИ-ПУТЕШЕСТВЕННИК [GITZERAI TRAVELLER]

Средний Гуманоид (гит), любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 15 (психическая защита)  
**Хиты** 44 (8к8 + 8)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)

**Спасброски** Инт +4, Лов +4, Мдр +5, Сил +3

**Навыки** Восприятие +5, Выживание +5

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Гитский

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Психическая защита.** Пока гитцераи не носит доспех и не использует щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

#### Действия

**Мультиатака.** Гитцераи совершает три атаки Безоружным ударом.

**Безоружный удар.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) дробящего урона плюс 4 (1к8) урона психической энергией.

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой гитцераи является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах.

Неограниченно: **волшебная рука** [mage hand] (рука невидима)

1/день каждое: **видение невидимого** [see invisibility], **прыжок** [jump], **уход в иной мир** [plane shift] (только на себя)

#### Бонусные действия

**Манипулирование материей (перезарядка 4-6).** Гитцераи манипулирует энергией плана существования, на котором он находится, чтобы создать один из следующих эффектов (выберите один или бросьте кб):

**1-2: Астральный шаг.** Гитцераи может телепортироваться вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 40 футов в видимое им незанятое пространство. Кроме того, его скорость ходьбы увеличивается до 40 футов до начала его следующего хода.

**3-4: Рост.** Цветы и лозы вырастают вокруг гитцераи до начала его следующего хода, а затем исчезают. Земля в пределах 15 футов от гитцераи становится труднопроходимой местностью для остальных существ, пока цветы и лозы не исчезнут.

**5-6: Ответный удар светом.** Разноцветные огни окружают гитцераи до начала его следующего хода. На время действия эффекта, когда существо в пределах 5 футов от гитцераи, попадает по нему рукопашной атакой, это существо получает 3 (1к6) урона силовым полем в качестве ответного магического удара.

«Думаешь, что изучение всех странных странностей планов в конечном итоге приведет тебя за границу? Будь ты гитцераи, ты бы просто пробил её насквозь и вышел с другой стороны».

— Морт



## ГИТЦЕРАЙ-ОБЪЕДИНИТЕЛЬ [GITZERAИ UNITER]

Средний Гуманоид (гит), любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (психическая защита)

**Хиты** 123 (19к8 + 38)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Инт +5, Лов +6, Мдр +6, Сил +4

**Навыки** Восприятие +6, Проницательность +6

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий, Гитский

**Опасность** 7 (2 900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Психическая защита.** Пока гитцераи не носит доспех и не использует щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

### Действия

**Мультиатака.** Гитцерай совершает три атаки Безоружным ударом или три атаки Психическим снарядом. Он может заменить любую из своих атак на использование Умиротворяющего касания.

**Безоружный удар.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона психической энергией.

**Психический снаряд.** *Дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (5к6) урона психической энергией.

**Умиротворяющее касание.** Гитцераи касается одного видимого им существа в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 14, иначе гитцераи выбирает одно из следующих действий цели: Атака, Накладывание заклинания или Рывок. Подвергшаяся воздействию цель не может совершать это действие в течение 1 минуты. В конце каждого своего хода цель может повторить спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Умиротворяющему касанию этого гитцераи на 24 часа.

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой гитцераи является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах.

Неограниченно: *видение невидимого [see invisibility], волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)

1/день: *телекинез [telekinesis], уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

## ГИТЦЕРАИ-ОБЪЕДИНИТЕЛЬ

Гитцераи-объединители исповедуют здравый смысл и единение, а не насилие. Многие из них члены Ша'сал Ху — группы гитьянки и гитцераи, которые решили воссоединить народ гитов. Они умелые мастера боевых искусств и предпочитают обезоруживать и умирять своих противников, а не убивать их.

## ГИТЦЕРАИ-ФУТУРИСТ

Гитцераи-футуристы преодолели свои ограничения с помощью сосредоточенной медитации, и теперь могут увидеть проблески будущего. Они предвидят возможные исходы сражений и используют эти предзнаменования, чтобы склонить чашу весов на свою сторону.

## ГИТЦЕРАЙ-ФУТУРИСТ [GITZERAИ FUTURIST]

Средний Гуманоид (гит), любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (психическая защита)

**Хиты** 149 (23к8 + 46)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)

**Спасброски** Инт +7, Лов +7, Мдр +7, Сил +6

**Навыки** Восприятие +7, Магия +7, Проницательность +7

**Чувства** истинное зрение 30 фт, пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий, Гитский

**Опасность** 9 (5 000 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Психическая защита.** Пока гитцераи не носит доспех и не использует щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

### Действия

**Мультиатака.** Гитцераи совершает три атаки Безоружным ударом или три атаки Психическим снарядом.

**Безоружный удар.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) дробящего урона плюс 11 (2к10) урона психической энергией.

**Психический снаряд.** *Дальнобойная атака заклинанием:* +7 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (4к8 + 3) урона психической энергией.

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой гитцераи является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах.

Неограниченно: *видение невидимого [see invisibility], волшебная рука [mage hand]* (рука невидима), *левитация [levitate]* (только на себя), *рассеивание магии [dispel magic]* 1/день каждое: *замедление [slow], наблюдение [scrying]* (действием), *телекинез [telekinesis] уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

### Реакции

**Видения будущего (3/день).** Когда гитцераи или видимое им существо совершает бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок, он может сделать так, чтобы это бросок был совершён с преимуществом или помехой.



## ДАБУС

Среди шумной толпы на улицах Сигила проплывают отдаленно напоминающие людей серокожие фигуры с загнутыми рогами. Вокруг них в строительном растворе исчезают трещины, выбитые кирпичи встают на свои места, а разрушенные городские кварталы восстают из праха. Они — дабусы, молчаливые хранители Сигила и верные слуги Леди Боли.

Дабусы патрулируют Город Дверей, занимаясь обслуживанием общественных зданий, порталов и инженерных коммуникаций. Они используют свою врожденную способность манипулирования инфраструктурой Сигила не только для проведения ремонтных работ, но и для борьбы с теми, кто нарушает функционирование города или указы Леди. Они швыряют кирпичи в нарушителей спокойствия и ловят их с помощью цепких рук, которые прорастают сквозь брусчатку улиц.

Во время общения дабусы не произносят и не пищут слов, а создают перед собой иллюзорные эзотерические образы и символы. Учёным ещё предстоит узнать происхождение трудных для понимания ребусов дабусов, хотя некоторые предполагают, что они древней самого Сигила.

### ДАБУС [DABUS]

*Средний Небожитель, обычно законно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 44 (8к8 + 8)

**Скорость** 20 фт, летая 30 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

**Спасброски** Инт +5, Мдр +4

**Навыки** Восприятие +4, Проницательность +6

**Иммунитет к состояниям** истощение

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 16

**Языки** понимает все языки, но не может говорить; общается с помощью Языка жестов

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Физические ограничения.** Дабус не совершает рукопашные или спровоцированные атаки, даже в качестве самообороны.

**Язык жестов.** Дабус общается, создавая иллюзорные символы и изображения, которые парят в воздухе прямо перед ним и исчезают спустя несколько секунд. Видящее такое сообщение существо может расшифровать его, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10 (действие не требуется).

### Действия

**Мультиатака.** Дабус совершает две атаки Летаящим кирпичом.

**Летающий кирпич.** Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 90 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

**Цепкая земля (перезарядка 6).** Дабус заставляет видимую им область земли в форме квадрата со стороной 20 футов в пределах 60 футов прорасти цепкими конечностями, сделанными из камня. Каждое существо в этой области по выбору дабуса должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 9 (2к8) дробящего урона и будет схвачено (Сл высвобождения 13). Пока существо схвачено таким образом, оно опутано. Конечности существуют 1 минуту, или пока дабус поддерживает концентрацию (как при концентрации на заклинании).

## ДЕМОДАНДЫ

Демоданды, также называемые герелетами, — Исчадия из Забытых Преисподних Карцери. Давным-давно их изгнали на этот тюремный план за забытые преступления, и с тех пор эти озлобленные порочные существа стали его тюремщиками. Демоданды яростно защищают несколько известных порталов, ведущих из Карцери, и безжалостно мучают других существ, оказавшихся в ловушке плана.

Исчадиям, которым удалось покинуть Карцери, известно, что они обречены вернуться. Умерший за пределами тюремного плана демоданд возрождается в мучениях спустя 2к20 дней. А те, кому удаётся выжить достаточно долго, в итоге оказываются затянутыми назад неизвестными планарными узлами.

### ДЕМОДАНД КЕЛУБАР

Келубары, иногда называемые слизкими демодандами, служат бюрократии Карцери и выполняют роль посредников между фарасту и шаторами. У них приземистые фигуры, а из их кожи капает дурно пахнущая кислотная слизь. Келубары получают удовольствие от подчинения других и предпочитают сражаться словами. Чтобы не пачкать руки, в бой они отправляют своих приспешников — фарасту.



### ДЕМОДАНД КЕЛУБАР [KELUBAR DEMODAND]

*Среднее Исчадие, обычно нейтрально-злое*

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 187 (22к8 + 88)

**Скорость** 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +6, Мдр +7

**Навыки** Проницательность +7

**Сопrotивление урону** огонь, холод

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состояниям** опутанность, отравление, паралич

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Демодандский, телепатия 120 фт

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

**Бонус мастерства** +5

**Кислые выделения.** Существо, касающееся келубара или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (2к4) урона кислотой.

**Неограниченное перемещение.** Келубар игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут уменьшить его скорость. Он может потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагического захвата.

**Сопrotивление магии.** Келубар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Келубар совершает две атаки Укусом.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 11 (1к10 + 6) колющего урона плюс 18 (4к8) урона кислотой.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой келубара является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограничено: *невидимость* [invisibility] (только на себя) 1/день каждое: *наблюдение* [scrying] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic]

**Кислотная струя.** Келубар разбрызгивает кислоту 60-футовой линией шириной 5 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 17, получая 27 (6к8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.

**Призыв демодандов (1/день).** Келубар имеет 40% шанс призвать 1к2 демоданда фарасту или 1 демоданда келубара. Призванный демоданд появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от фарасту, действует самостоятельно и не может призывать других демодандов. Он существует в течение 1 минуты, пока жив келубар, или призыватель не отпустит его действием.

### Бонусные действия

**Тошнотворный туман (перезарядка 6).** Келубар создает облако зеленоватого тумана, заполняющее сферу радиусом 20 футов с центром в точке в пределах 120 футов от него. Облако существует в течение 1 минуты, или пока келубар не совершит это бонусное действие снова. Облако создаёт сильно заслонённую область и труднопроходимую местность. Любое существо, начинающее свой ход в этом облаке, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет отравленным до конца своего следующего хода.

## ДЕМОДАНД ФАРАСТУ

Фарасту, также известные как смолистые демоданды, — самые небольшие из их рода. Эти жестокие Исчадия источают густую липкую смолу, которая прилипает любой поверхности. Высокомерные и жестокие фарасту получают удовольствие от мучений слабых. Благодаря своим острым чувствам и злобным наклонностям, они иногда работают охотниками, которые выслеживают беглецов из Карцери.

## ДЕМОДАНД ШАТОР

Шаторы, которых называют косматыми демодандами, доминируют среди сородичей, безжалостно помыкая ими. Эти громадные существа, покрытые грибковыми наростами, — самозванные надзиратели Карцери. Они ведут тщательный учёт своих подчинённых и узников. В тех редких случаях, когда шаторы оказываются на Материальном плане, они манипулируют смертными лидерами и философами, используя их как рупор для ядовитых слов и сладких обещаний, которые заманивают души в ждущие их цепи Карцери.



### ДЕМОДАНД ФАРАСТУ [FARASTU DEMODAND]

Среднее Исчадие, обычно нейтрально-злое

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 195 (26к8 + 78)

**Скорость** 40 фт, лазая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	16 (+3)

**Спасброски** Лов +5, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +9, Выживание +5, Скрытность +5

**Спротивление урону** огонь, холод

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состояниям** опутанность, отравление, паралич

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 19

**Языки** Общий, Демодандский, телепатия 120 фт

**Опасность** 11 (7 200 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Неограниченное перемещение.** Фарасту игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут уменьшить его скорость. Он может потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагического захвата.

**Спротивление магии.** Фарасту совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Паучье лазание.** Фарасту может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

## Действия

**Мультатака.** Фарасту совершает две атаки Когтями и одну атаку Укусом.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 16 (2к10 + 5) рубящего урона. Если цель — существо Большого размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 15, совершается с помехой). У фарасту два когтя, каждый из которых может схватить одну цель.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию (с преимуществом против существ, схваченных фарасту), досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) колющего урона плюс 24 (7к6) урона кислотой.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой фарасту является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограничено: *невидимость* [invisibility] (только на себя) 1/день каждое; *рассеивание магии* [dispel magic], *туманное облако* [fog cloud]

**Призыв демодандов (1/день).** Фарасту имеет 40% шанс призвать 1 демоданда фарасту. Призванный демоданд появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от фарасту, действует самостоятельно и не может призывать других демодандов. Он существует в течение 1 минуты, пока жив фарасту, или призыватель не отпустит его действием.



## ДЕМОДАНД ШАТОР [SHATOR DEMODAND]

Большое Исчадие, обычно нейтрально-злое

**Класс Доспеха** 19 (природный доспех)

**Хиты** 195 (23к10 + 69)

**Скорость** 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	15 (+2)	17 (+3)	21 (+5)	16 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Лов +7, Мдр +8

**Навыки** Восприятие +13, Скрытность +7

**Сопrotивление урону** огонь, холод

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состояниям** исгуг, опутанность, отравление, очарование, паралич

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 23

**Языки** Общий, язык Бездны, Демодандский, Инфернальный

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

**Бонус мастерства** +5

**Неограниченное перемещение.** Шатор игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут уменьшить его скорость. Он может потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагического захвата.

**Тюремщик (1/день).** Базовой характеристикой шатора является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 18). Он может накладывать заклинание *заточение* [imprisonment], не нуждаясь в материальных компонентах.

**Ритуал сжигения.** Шатор может провести 1-минутный ритуал, который превращает всех согласных фарасту и келубаров на его выбор в пределах 60 футов в живую жидкость. Каждый жидкий демоданд становится достаточно жидким, чтобы поместиться во флакон. Сжигение демодандов длится пока шатор действием не закончит его или существо не откроет емкость с жидкостью. Будучи сжигенным таким образом, демоданд парализован, несмотря на наличие иммунитета к этому состоянию, получает иммунитет ко всем видам урона, а действие любого проклятия на нём приостанавливается.

**Сопrotивление магии.** Шатор совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Вызывающие онемение выделения.** Существо, которое касается шатора или попадает по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 17, иначе будет совершать с помехой броски атаки, а его скорость уменьшится вдвое до конца его следующего хода.

### Действия

**Мультиатака.** Шатор совершает одну атаку Укусом и две атаки Обессиливающие трезубцем.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (3к6 + 7) колющего урона плюс 26 (4к12) урона кислотой. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет парализованной до конца следующего хода шатора.

**Обессиливающий трезубец.** *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) урона некротической энергией.

**Тормозящая струя (перезарядка 5–6).** Шатор извергает струю слизи 100-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале существо получает 40 (9к8) урона кислотой и становится парализованным на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. При успехе существо получает только половину этого урона.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой шатора является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограничено: *внушение* [suggestion], *невидимость* [invisibility] (только на себя)

1/день каждое: *наблюдение* [scrying] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic], *уход в иной мир* [plane shift] (только Карцери)

**Призыв демодандов (1/день).** Шатор имеет 50% шанс призвать 1к4 демоданда фарасту, 1к2 демоданда келубара или 1 демоданда шатора. Призванный демоданд появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от шатора, действует самостоятельно и не может призывать других демодандов. Он существует в течение 1 минуты, пока жив шатор, или призыватель не отпустит его действием.



Злослон выпускает ядовитый газ из своего хобота в группу потенциальных воров

## ЗЛОСЛОН

Злослоны — это Исчадия со слоноподобными головами, которые пользуются заслуженной славой непревзойденных охранников среди злодеев со всей мультивселенной. Они могут выдыхать токсичные пары, из-за которых враги временно забывают о своей боевой подготовке, способностях к магии и других навыках.

Злослоны часто заключают сделки со злыми заклинателями и существами Низших планов, обещая десятилетиями охранять определённое место или предмет. Исчадия безоговорочно выполняют свою часть сделки, днём и ночью неся службу в соответствии с условиями соглашения.

### ЗЛОСЛОН [МАЕЛЕРНАНТ]

*Большое Исчадие, обычно законно-злое*

**Класс Доспеха** 15 (полулаты)

**Хиты** 161 (17к10 + 68)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

**Спасброски** Сил +8, Тел +8

**Навыки** Восприятие +7

**Сопротивление урону** кислота, огонь, электричество

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, отравление

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 17

**Языки** Инфернальный

**Опасность** 10 (5 900 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Сопротивление магии.** Злослон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Злослон совершает одну атаку Заострённым хоботом и две атаки Глефой.

**Заострённый хобот.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) колющего урона плюс 13 (2к12) урона ядом. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана. Пока цель схвачена, злослон не может использовать свой заострённый хобот на другой цели.

**Глефа.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

**Яд для разума (перезарядка 5–6).** Злослон выбрасывает ядовитый газ из своих бивней 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 16. При провале существо получает 39 (6к12) урона ядом и становится отравленным. Пока цель отравлена таким образом, существо теряет все владения оружием и навыками, не может накладывать заклинания и совершает с помехой спасброски Интеллекта. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. При успехе цель получает только половину этого урона, а также иммунитет к Яду для разума этого злослона на 24 часа.



## КОЛЯРУТ

Колярут, созданный лидером модронов Праймусом, — удивительный механизм, способный заключать обязательные договора между сторонами. Расположенный в Зале Согласия Сигила Колярут судит о необходимости создания уникальных обязательств между планарными существами и заключает нерушимый договор. Нарушителей таких соглашений разыскивают маруты (подробно описаны в «Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной»), а затем жестоко и решительно наказывают.

В случае, когда условия договора или его основополагающий пункт ставится под сомнение, Колярут отправляет часть себя в путешествие по планам в поисках истины. Проявления великого механизма, которых также называют колярутами, исследуют мультивселенную и ищут ответы на поставленные вопросы. Как только информация будет получена, они отправляют отчет своему создателю, который находит точное решение.

Коляруты — четырехрукие существа, создания магии и технологии. Их, также как и марутов, называют «неотвратимыми» — существами, которые посвятили себя непреклонному исполнению закона на всех планах. Коляруты владеют смертоносным клинками, которыми они защищаются во время путешествий и разрубают любого скрывающего правду.

Время от времени Зал Согласия предоставляет колярутов существам с законным мировоззрением и врожденным интересом к наведению порядка в работе мультивселенной. Неотвратимые помогают тем в поисках ответов на вопросы планарной важности.

## КОЛЯРУТ [KOLYARUT]

Средний Конструкт (неотвратимый), обычно законно-нейтральный

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 297 (35к8 + 140)

**Скорость** 50 фт, летая 35 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	12 (+1)	19 (+4)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)

**Спасброски** Инт +13, Мдр +12, Хар +10

**Навыки** Восприятие +12, История +13, Проницательность +12

**Сопротивление урону** звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** бессознательность, испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

**Чувства** темное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 22

**Языки** все

**Опасность** 20 (25 000 опыта)

**Бонус мастерства** +6

**Неизменный облик.** Колярут обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его облик.

**Легендарное сопротивление (4/день).** Если колярут проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Сопротивление магии.** Колярут совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Колярут совершает четыре атаки Непогрешимым клинком.

**Непогрешимый клинок.** Рукопашная атака оружием: автоматическое попадание, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 24 урона силовым полем плюс один из следующих эффектов (выберите один или бросьте к6):

- 1-2: Разоружение.** Цель роняет один предмет, который она держит, на выбор колярута.
- 3-4: Нарушение равновесия.** Цель не может совершать реакции до начала следующего хода колярута.
- 5-6: Толчок.** Если цель — Большого размера или меньше, она отбрасывается на 15 футов прочь от колярута.

**Эдикт клинков (перезарядка 5-6).** Колярут перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки, и может совершить по одной атаке Непогрешимым клинком против каждого существа, мимо которого он прошёл. Каждый раз когда он попадает по существу атакой Непогрешимым клинком во время этого перемещения, все заклинания 5-го уровня и ниже заканчиваются на цели, а существо становится недееспособным до конца следующего хода колярута.

**Уход в иной мир (3/день).** Базовой характеристикой колярута является Интеллект. Он может накладывать заклинание *уход в иной мир* [plane shift], не нуждаясь в материальных компонентах: колярут может наложить заклинание как обычно или на несогласное видимое им существо в пределах 60 футов. Если он использует последний вариант, целевое существо должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 18, иначе будет отправлено в круг телепортации Зала Согласия в Сигиле.

### Реакции

**Парирование.** Колярут добавляет 6 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего и держать рукопашное оружие.

# Модроны

Модроны — полумеханические существа, построенные на плане Механус, — исповедуют строгую иерархию. Каждый из них послушно подчиняется непосредственным командам от вышестоящего по рангу и в свою очередь является следующим звеном в цепи передачи приказов от идеалов закона к самому низшему модрону. Большую часть низкого ранга составляют базовые модроны: монодроны, дуодроны, тридроны, квадроны и пентадроны, в то время как представленные ниже являются иерархиями высокого ранга, которые занимают руководящие посты и поддерживают порядок в Механусе и за его пределами. Чтобы узнать больше о других модронах, обратитесь к «Бестиарию».

## Модрон гексатон

Когда армии Механуса мобилизуются против сил хаоса, гексатоны становятся полевыми генералами, которые командуют войсками модронов. Эти громадные иерархи возглавляют отряды в кампаниях за пределами родного плана, наиболее ярким примером которых является Великий марш модронов. У гексатонов прочная рама с шестью торчащими из неё блестящими выступами, а также пара рук и щупалец с мощными клешнями.

«Хочешь научиться говорить на Модронском? Да, тебе повезло со мной. Урок первый: "бип-буп". Это означает: "Привет, друг, я не опасен для тебя". Честное слово, кланус!»  
— Морт, невинно хихикая



## Модрон гексатон [HEXTON MODRON]

Огромный Конструкт, обычно законно-нейтральный

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 209 (22к12 + 66)

**Скорость** 40 фт, летая 40 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	15 (+2)

**Спасброски** Инт +9, Мдр +8

**Навыки** Восприятие +13

**Спротивление урону** психическая энергия, электричество

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 23

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

**Бонус мастерства** +5

**Косное сознание.** Гексатона нельзя заставить делать то, что противоречит его природе или инструкциям.

**Боеготовность.** Гексатон совершает с преимуществом броски инициативы.

**Распад.** Когда гексатон умирает, его тело распадается в пыль, оставляя оружие и всё, что он нёс.

**Легендарное сопротивление (4/день).** Если гексатон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

## Действия

**Мультиатака.** Гексатон совершает одну атаку Клешней и две атаки Щупальцем.

**Клешня.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона силовым полем. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет недееспособной до конца своего следующего хода.

**Щупальце.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) колющего урона, и, если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, гексатон не может использовать это Щупальце на другой цели. У гексатона шесть щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой гексатона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: **обнаружение магии** [detect magic], починка [mending] (действием), **рассеивание магии** [dispel magic]  
1/день: **уход в иной мир** [plane shift] (только на себя), **защита от добра и зла** [protection from evil and good]

## Реакции

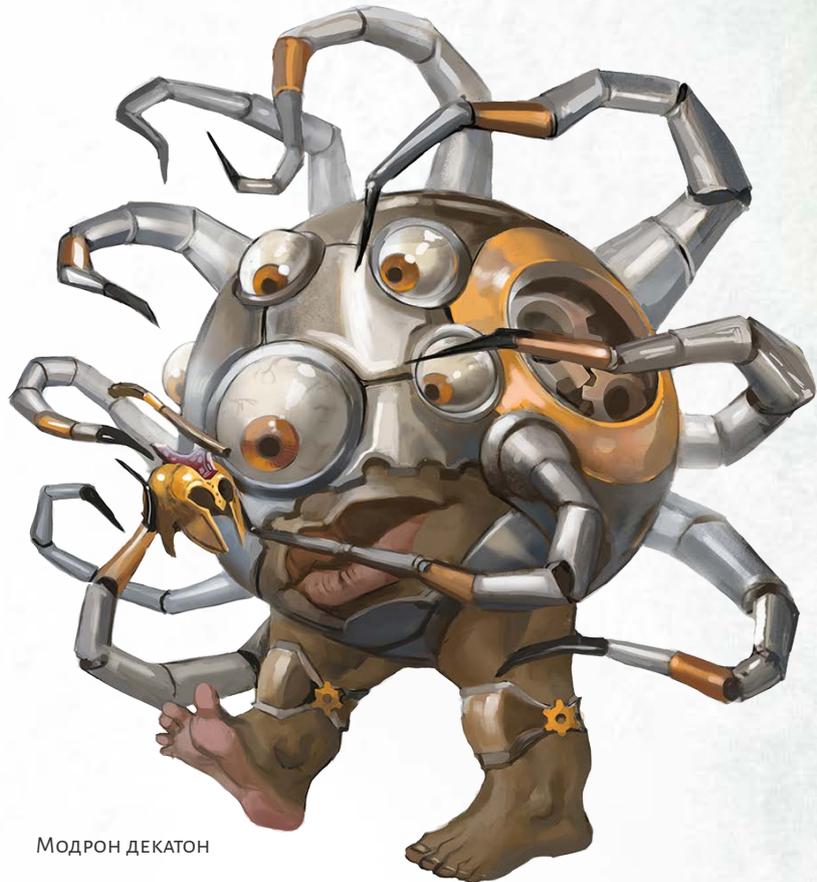
Гексатон может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Контрмагия.** Гексатон пытается прервать заклинание, которое произносит видимое им существо. Если заклинание 3-го уровня или ниже, оно проваливается и не оказывает никакого эффекта. Если заклинание 4-го уровня или выше, гексатон совершает проверку Интеллекта (Сл 10 + уровень заклинания). При успехе заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.

**Электрическое возмездие.** Когда гексатон получает урон от существа в пределах 120 футов, он магическим образом наносит ответный удар электрической дугой. Существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 17, получая 11 (2к10) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

## Модрон Декатон

Декатоны — низшие среди иерархов, которые следят за физическим состоянием базовых модронов. Пара коротких ног поддерживает их круглое тело, из которого во все стороны торчат десять механических щупалец. Десять глаз позволяют без остановки наблюдать за действиями окружающих их базовых модронов. В чрезвычайных ситуациях декатон может выпустить разряд электричества из каждого глаза, синхронизировав залп для смертельного эффекта.



Модрон Декатон

### Модрон Декатон [DECATON MODRON]

*Большой Конструкт, обычно законно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 144 (17к10 + 51)

**Скорость** 30 фт, летая 30 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

**Спасброски** Инт +5, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +8

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 18

**Языки** Модронский, телепатия 120 фт

**Опасность** 8 (3 900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Косное сознание.** Декатона нельзя заставить делать то, что противоречит его природе или инструкциям.

**Боеготовность.** Декатон совершает с преимуществом броски инициативы.

**Распад.** Когда декатон умирает, его тело распадается в пыль, оставляя оружие и всё, что он нес.

### Действия

**Мультиатака.** Декатон совершает три атаки Щупальцем.

**Щупальце.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона, и, если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, декатон не может использовать это Щупальце на другой цели. У декатона десять щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

**Электрические лучи (перезарядка 6).** Декатон выпускает залп молний из глаз. Все существа в пределах 30 футов от декатона должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 38 (7к8) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой декатона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *починка* [mending] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день: *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя), *защита от добра и зла* [protection from evil and good]

## Модрон НОНАТОН

Когда модроны действуют против воли Праймуса, нонатоном поручают вернуть этих изгоев в строй. Также эти инспекторы допрашивают захваченных нарушителей границы Механуса. У нонатонов червеобразные тела с девятью механическими руками.

«В своё время я знал нескольких модронов. Большинство из них — доверчивые и безобидные ребята. Только остерегайся этих модронов-иерархов. Они не только не поймут шутку, но и обвинят тебя в нарушении законов функционирования мультивселенной, а в итоге закончат измерением веса твоих измельчённых костей».

— Морт



Модрон НОНАТОН



### Модрон НОНАТОН [NONATON MODRON]

Большой Конструкт, обычно законо-нейтральный

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 161 (19к10 + 57)

**Скорость** 30 фт, летая 30 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +7

**Навыки** Восприятие +11, Расследование +7

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 21

**Языки** Модронский, телепатия 120 фт

**Опасность** 10 (5 900 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Косное сознание.** Нонатона нельзя заставить делать то, что противоречит его природе или инструкциям.

**Боеготовность.** Нонатон совершает с преимуществом броски инициативы.

**Распад.** Когда нонатон умирает, его тело распадается в пыль, оставляя оружие и всё, что он несёт.

### Действия

**Мультиатака.** Нонатон совершает три атаки Рукой и использует Столп истины или Использование заклинаний.

**Механическая рука.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) колющего урона, и, если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, нонатон не может использовать это Щупалец на другой цели. У нонатона девять щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

**Столп истины.** Нонатон выбирает видимую им точку на земле в пределах 60 футов. Из этой точки поднимается цилиндр магического силового поля высотой 60 футов, радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо получает 21 (6к6) урона силовым полем и принимает свой истинный облик, если уже не находится в нём, а затем не может принять другой облик до конца своего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой нонатона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], починка [mending] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день: *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя), *защита от добра и зла* [protection from evil and good]



Модрон Гексатон (сверху), модрон Септон (посередине) и два модрона Октона (внизу) наблюдают за непрерывным функционированием устройств Механуса



«Ты когда-нибудь замечал, что некоторые модроны выглядят как дурацкие изральные кости?»

— Морт

## Модрон октон

Во главе секторов Механуса стоят модроны-иерархи — октоны, которые занимаются повседневным управлением. Они предоставляют данные другим иерархам, например, отчёты о производительности для септонов и диагностические данные для декатонов. У октонов восемь механических щупалец, которые они используют для манипулирования предметами и самозащиты, раскручивая их в дробящем вихре.

## Модрон септон

Септоны служат ревизорами базовых модронов Механуса, регистрируя действия в каждом секторе плана, чтобы обеспечить идеальный порядок операций. Их легко опознать по семи гибким конечностям.

### Модрон октон [Остон Modron]

*Большой Конструкт, обычно законно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 187 (22к10 + 66)

**Скорость** 30 фт, летая 30 фт (парит), плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +7

**Навыки** Восприятие +11

**Сопrotивление урону** психическая энергия

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 21

**Языки** Модронский, телепатия 120 фт

**Опасность** 11 (7 200 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Косное сознание.** Октона нельзя заставить делать то, что противоречит его природе или инструкциям.

**Боеготовность.** Октон совершает с преимуществом броски инициативы.

**Распад.** Когда октон умирает, его тело распадается в пыль, оставляя оружие и всё, что он нёс.

### Действия

**Мультиатака.** Октон совершает три атаки Щупальцем.

**Щупальце.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона электричеством.

**Вихрь щупалец (перезарядка 5–6).** Октон быстро вытягивает и раскручивает вокруг себя щупальца. Все существа в пределах 20 футов от октона должны преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будут отброшены на 10 футов по прямой от модрона. Затем октон совершает две атаки Щупальцами по каждому существу в пределах 10 футов от себя.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой октона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *починка* [mending] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день: *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя), *защита от добра и зла* [protection from evil and good]

### Модрон септон [SEPTON MODRON]

*Большой Конструкт, обычно законно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 204 (24к10 + 72)

**Скорость** 30 фт, летая 30 фт (парит), плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

**Спасброски** Инт +8, Мдр +7

**Навыки** Восприятие +11

**Сопrotивление урону** психическая энергия, электричество

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 21

**Языки** все, телепатия 120 футов

**Опасность** 12 (8 400 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Косное сознание.** Септона нельзя заставить делать то, что противоречит его природе или инструкциям.

**Боеготовность.** Септон совершает с преимуществом броски инициативы.

**Распад.** Когда септон умирает, его тело распадается в пыль, оставляя оружие и всё, что он нёс.

### Действия

**Мультиатака.** Септон совершает четыре атаки Щупальцами и использует Электрическую сеть или заклинания.

**Щупальце.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона, и, если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, септон не может использовать это Щупальце на другой цели. У септона десять щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

**Электрическая сеть.** Септон создает электрическое поле, которое заполняет 30-футовый куб, исходящий от септона, после чего рассеивается. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале существо получает 33 (6к12) урона электричеством и становится ошеломлённым на 1 минуту. При успехе существо получает только половину этого урона. Ошеломлённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой септона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

1/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *починка* [mending] (действием), *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день: *защита от добра и зла* [protection from evil and good], *послание* [sending], *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя)



## ПЛАНАРНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Верхние и Нижние планы — это фундаментальные проявления добра и зла, закона и хаоса. При наступлении ужасных и судьбоносных событий они могут явить своё первоначальное воплощение силы. Эти проявления плана называются планарными воплощениями. Они предстают в виде бурлящей энергией, передающей особенности создавшего их плана, защищают свой дом от разрушительных или прямо противоположных сил, а затем вновь сливаются с миром вокруг.

Планарные воплощения сродни стихийным бедствиям, которые направлены на защиту и развитие добродетелей и пороков родительского плана. Воплощения Нижних планов могут проявляться в виде бурлящих волн дьявольского пламени или дру-

гой зловещей форме. Воплощения Верхних планов часто проявляются в виде цветных пятен и буйной растительности или другой величественной форме. В редких случаях, появившись на другом плане, они могут принять любую форму или предстать в виде уникального проявления идеи, которую они воплощают.

### ПЛАНАРНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ [PLANAR INCARNATE]

Громадный Небожитель или Исчадие, любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 20 (природный доспех)

**Хиты** 333 (18к20 + 144)

**Скорость** 40 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	15 (+2)	20 (+5)	20 (+5)

**Навыки** Восприятие +12

**Иммунитет к урону** излучение, некротическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к состояниям** бессознательность, захват, испуг, истощение, окаменение, очарование, ошеломление, паралич, удержание, яд

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 22

**Языки** все

**Опасность** 22 (41 000 опыта)

**Бонус мастерства** +7

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если воплощение проваливает спасбросок, оно может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Сопротивление магии.** Воплощение совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Планарный облик.** Воплощение Верхних планов — Небожитель. Воплощение Нижних планов — Исчадие.

**Осадное чудовище.** Воплощение причиняет двойной урон предметам и строениям.

### Действия

**Мультиатака.** Воплощение совершает две атаки Размашистым ударом или Энергетическим зарядом.

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. **Попадание:** 27 (3к12 + 8) урона силовым полем.

**Энергетический заряд.** Дальнобойная атака заклинанием: +12 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель. **Попадание:** 32 (5к12) урона некротической энергией, если воплощение — Исчадие, или урона излучением, если воплощение — Небожитель.

**Планарный выдох (перезарядка 5-6).** Воплощение выдыхает концентрированную энергию родного плана 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 23. При провале существо получает 52 (8к12) урона некротической энергией, если воплощение — Исчадие, или урона излучением, если воплощение — Небожитель, и становится ослеплённой до конца следующего хода воплощения. При успехе существо получает только половину этого урона.

### Реакции

Воплощение может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Обжигающий взгляд.** В ответ на попадание броском атаки воплощение обращает свой магический взор на одно видимое им существо в пределах 120 футов и приказывает ему воспламениться. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20, иначе получит 16 (3к10) урона огнём.

**Телепортация.** Сразу после того, как видимое воплощением существо заканчивает свой ход, оно телепортируется на расстояние до 60 футов в видимое им незанятое пространство.





## ПОЕДАТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Первоначально поедатели знаний были созданы божественным мозгом свежавателей разума Илсенсайн, но теперь некоторые из её последователей также способны призвать этих существ, которые представляют собой неуклюжую прямоходящую массу хлюпающих мышц и обнажённого мозгового вещества. Эти морщинистые увальни поглощают мозги, чтобы добыть вкусные секреты и вернуться с ними к своему хозяину. В отличие от илигидов, которые подавляют своих врагов псионической силой, поедатели знаний делают это с помощью физической силы, держа добычу, пока их тяжёлые питающие щупальца раскалывают мозг жертв. Каждый съеденный мозг подпитывает псионическую силу этих громил, делая их всё более смертоносными.

«Лучше всего, Шеф, тебе забыть все известные идиомы. Потому что во Внешних землях "пища для мозга", вероятно означает тебя».

— Морт



## ПОЕДАТЕЛЬ ЗНАНИЙ [EATER OF KNOWLEDGE]

Большая Аберрация, обычно нейтрально-злая

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)  
**Хиты** 102 (12к10 + 36)  
**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

**Спасброски** Сил +7, Тел +7  
**Навыки** Атлетика +7, Восприятие +6  
**Иммунитет к урону** психическая энергия  
**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование  
**Чувства** пассивное Восприятие 16  
**Языки** телепатия 120 фт  
**Опасность** 6 (2 300 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Пожранные мозги.** При первом столкновении с поедателем знаний бросьте 1к10, чтобы определить, сколько мозгов он уже поглотил.

**Спротивление магии.** Пожиратель знаний совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Пожиратель знаний совершает две атаки Размашистым ударом. Если обе атаки попадают по одному и тому же существу, а цель — Большого размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 14) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе становится ошеломлённой, пока схвачена.

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

**Извлечение мозга.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, один недееспособный Гуманоид. *Попадание:* 45 (10к8) колющего урона. Если этот урон снижает хиты цели до 0, пожиратель знаний убивает цель, извлекая и поглощая её мозг.

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой поедателя знаний является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах. Чтобы наложить заклинание, он должен проглотить необходимое количество мозгов, как указано ниже:

1/день каждое: *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя, 0 мозгов), *обнаружение magic [detect magic]* (1 мозг), *безмолвный образ [silent image]* (2 мозга), *невидимость [invisibility]* (3 мозга), *гипнотический узор [hypnotic pattern]* (4 мозга), *образ [major image]* (5 мозгов), *телекинез [telekinesis]* (6 мозгов), *магический глаз [arcane eye]* (7 мозгов), *фальшивый двойник [mislead]* (8 мозгов), *высшая невидимость [greater invisibility]* (9 мозгов), *множественное внушение [mass suggestion]* (10 или больше мозгов)

## РИЛМАНИ

Рилмани защищают баланс между силами и основными принципами мультивселенной. Они стремятся поддерживать равновесие между планами, гарантируя, что добро, зло, закон или хаос никогда не станут слишком могущественными или слишком слабыми. Для рилмани каждая из этих сил является основой существования мультивселенной. Каждый раз когда что-то угрожает склонить баланс на свою сторону или план находится на грани разрушения, они пытаются выровнять ситуацию.

Рилмани можно встретить где угодно, но чаще всего они пребывают на своём родном плане — Внешних землях, где защищают Единство противоположностей от чрезмерного воздействия со стороны сил.

Рилмани обладают прямоходящим телом, сделанным из живого металла: от холодного железа до блестящего золота. У большинства из них гладкие лица с невыразительными чертами, а их необычная анатомия часто работает вопреки силам природы.

### РИЛМАНИ АУРУМАХ

Из редутов, стоящих рядом со Шпилем во Внешних землях, аурумах наблюдают за сохранением космического статус-кво и выступают в качестве лидеров и стратегов рилмани. Используя таинственную магию, оккультные расчёты и сеть информаторов, аурумах следят за разнообразными силами мультивселенной. Только когда равновесие между планами оказывается под угрозой полного краха, эти неуловимые существа с золотой кожей покидают Внешние земли и обнажают сверкающие клинки, чтобы уничтожить угрозу стабильности мира.

### РИЛМАНИ КУПРИЛАХ

Куприлах проникают в места силы по всей мультивселенной в качестве шпионов и убийц. Они спокойно и беспрекословно следуют приказам аурумахов, нанося удары с хирургической точностью.

У куприлахов гибкий медный корпус: их талия парит над торсом, а между ними висит гладкая сфера. Вооруженные арсеналом магии для обмана ловкие рилмани сделают всё необходимое для выполнения своего задания.

### РИЛМАНИ ФЕРРУМАХ

Феррумахы — пехотинцы рилмани, охраняющие равновесие между планами при помощи военной силы. Они бдительно присматривают за Шпилем и сражаются под командованием аурумахов, защищая нейтралитет мультивселенной. Феррумахы сверкают блеском полированного железа. Они могут метать заточенные металлические стержни, создавая их из своих острых как бритва отшлифованных тел.

## РИЛМАНИ АУРУМАХ [AURUMACH RILMANI]

*Большой Небожитель, обычно нейтральный*

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 285 (30к10 + 120)

**Скорость** 0 фт, летая 40 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)

**Спасброски** Инт +11, Лов +11

**Навыки** Восприятие +10, История +11, Магия +11

**Спротивление урону** психическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 20

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

**Бонус мастерства** +6

### Действия

**Мультитака.** Аурумах совершает три атаки Ясным клинком или Мерцающим лучом.

**Ясный клинок.** *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 23 (4к8 + 5) урона силовым полем.

**Мерцающий луч.** *Дальнебойная атака заклинанием:* +11 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* 24 (3к12 + 5) урона силовым полем.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой аурумах является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 19). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts]*

1/день каждое: *внушение [suggestion], замедление [slow], обет [geas]* (действием), *полёт [fly]*

### Бонусные действия

**Аура клинков.** Аурумах создает вокруг себя призрачную золотую ауру лезвий. Пока эта аура существует, каждое существо, начинающее свой ход в пределах 10 футов от аурумаха, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, получая 16 (3к10) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе. Аура существует в течение 1 минуты, пока аурумах жив и дееспособен, или пока он не закончит её бонусным действием.

**Вызывание слабости (перезарядка 5–6).** Аурумах пытается использовать свою магию, чтобы ослабить защиту видимого им существа в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19, иначе становится проклятой до конца следующего хода аурумаха. В следующий раз, когда аурумах попадает по проклятой цели атакой Ясным клинком или Мерцающим лучом, она получает дополнительно 27 (6к8) урона силовым полем.



## РИЛМАНИ КУПРИЛАХ [CUPRILACH RILMANI]

Средний Небожитель, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 202 (27к8 + 81)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

**Спасброски** Лов +9, Хар +6

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +13

**Спротивление урону** психическая энергия

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 16

**Языки** любые четыре языка, телепатия 120 фт

**Опасность** 12 (8 400 опыта) **Бонус мастерства** +4

### Действия

**Мультиатака.** Куприлах совершает три атаки Отполированным клинком или Снарядом.

**Отполированный клинок.** *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) колющего урона плюс 13 (2к12) урона психической энергией.

**Снаряд.** *Дальнебойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к4 + 5) колющего урона плюс 13 (2к12) урона психической энергией.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой куприлах является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *маскировка* [disguise self], *обнаружение магии* [detect magic]

1/день каждое: *смена обличья* [alter self], *тишина* [silence], *туманное облако* [fog cloud]

### Бонусные действия

**Ловкость убийцы.** Куприлах совершает действие Отход или Рывок, или одну атаку Отполированным клинком.

### Реакции

**Невероятное уклонение.** Куприлах получает половину урона от попавшей по нему атаки, если он может видеть атакующего.



## РИЛМАНИ ФЕРРУМАХ [FERRUMACH RILMANI]

Средний Небожитель, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 136 (16к8 + 64)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)

**Спасброски** Сил +8, Тел +8

**Навыки** Атлетика +8, Восприятие +6

**Спротивление урону** психическая энергия

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное  
Восприятие 16

**Языки** любые два языка, телепатия 120 фт

**Опасность** 9 (5 000 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Заостренные края.** В начале каждого своего хода существо получает 10 (3к6) рубящего урона, если оно было схвачено или держит в захвате феррумаха.

**Скручивающая атака в броске.** Если феррумах перемещается как минимум на 20 футов по прямой к существу Большого размера или меньше и останавливается в пределах 5 футов от него, это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет схвачено (Сл высвобождения 18) и получит 10 (3к6) колющего урона.

### Действия

**Мультиатака.** Феррумах совершает три атаки Заточённой конечностью или Снарядом.

**Заточённая конечность.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона плюс 11 (2к10) урона психической энергией.

**Снаряд.** *Дальнебойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 11 (2к10) урона психической энергией.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой феррумаха является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic]

1/день каждое: *град* [ice storm], *рассеивание магии* [dispel magic]

Рилмани аурумах захищат Внешние Земли  
от планарного дисбаланса



## СОЛНЕЧНЫЕ МУХИ

Солнечные мухи — причудливые жужжащие обитатели Внешних планов. Они много путешествуют и служат показателем здоровья тех мест, где обитают. Если они дружелюбны, значит вокруг всё в порядке. У них есть жало, через которое они могут впрыснуть в других существ природный токсин. Воздействие, которое он оказывает на других, будет зависеть от внешнего плана, на котором находится солнечная муха.

Жители планов по разному относятся к этим существам: некоторые считают их отвратительными вредителями, а другие — очаровательными домашними животными. В Сигиле солнечные мухи часто становятся домашними любимцами, владельцы которых очень любят и заботятся о них.

«Ты знал, что если поднести муху к уху, то можно услышать как кого-то ужалает!»  
— Морт



### СОЛНЕЧНАЯ МУХА [SUNFLY]

Средний Небожитель, обычно хаотично-добрый

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 10 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Небесный, но не может говорить

**Опасность** 0 (10 опыта)

**Бонус мастерства** +2

#### Действия

**Жало.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 2 (1к4) колющего урона. Кроме того, если солнечная муха находится на Внешнем плане, она вводит в цель токсин, действие которого определяется её местоположением:

**Верхний план.** Цель испускает яркий свет в пределах 5 футов до конца своего следующего хода.

**Нейтральный план.** Если цель концентрируется на заклинании или подобном эффекте, она должна совершить спасбросок Телосложения с помехой для поддержания концентрации.

**Нижний план.** Скорость цели уменьшается на 5 футов до конца её следующего хода.

#### Бонусные действия

**Свечение.** Солнечная муха испускает яркий свет в пределах 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов или гасит этот свет бонусным действием.

### РОЙ СОЛНЕЧНЫХ МУХ [SWARM OF SUNFLIES]

Средний рой крошечных Небожителей, обычно хаотично-добрый

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 10 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Небесный, но не может говорить

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, а также может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для Крошечной стрекозы. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

#### Действия

**Жало.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт, одно существо в пространстве роя. **Попадание:** 10 (3к4 + 3) колющего урона или 5 (1к4 + 3) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше. Кроме того, если рой находится на Внешнем плане, на вводит в цель токсин, действие которого определяется его местоположением:

**Верхний план.** Цель испускает яркий свет в пределах 5 футов до конца своего следующего хода. На это же время цель перестаёт быть и не может стать невидимой.

**Нейтральный план.** Если цель концентрируется на заклинании или подобном эффекте, она теряет концентрацию на нём.

**Нижний план.** Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца её следующего хода.

**Ослепительный свет (перезарядка 6).** Рой ослепительно сияет своими огнями. Все существа в пределах 15 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станут ошеломлёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

#### Бонусные действия

**Свечение.** Рой испускает яркий свет в пределах 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 15 футов или гасит этот свет бонусным действием.

# ТЁМНЫЙ ТКАЧ

Тёмные ткачи — паукообразные хищники Царства Теней, которые обитают в пещерах, подземельях и других тёмных местах по всей мультивселенной, включая Подсигилье и продуваемую всеми ветрами тьму Пандемониума. Они прячутся в тенях своего логова, ожидая, когда незадачливая жертва пройдет мимо. Оказавшись рядом с ней, арахнид выстреливает в свою добычу паутиной из чистой тени, а затем утаскивает жертву в темноту.

Тёмные ткачи наслаждаются чувственным опытом — особенно вкусом — и тем, как существа из разных планов воспринимают реальность. Процесс принятия пищи для них — это переживание, которое нужно растягивать и смаковать, рассматривая каждую трапезу во всей её многогранности. Демон, архонт, сопротивляющийся полурослик, оцепеневший мул и другие блюда — все они лишь кулинарные изыски, приготовленные в космической кухне мультивселенной. Эти ужасные паукообразные высоко ценят описания опыта из вторых рук, особенно того, который они вряд ли смогут испытать в домашней обстановке. Пленник ткача тьмы может отсрочить смерть, поделившись с монстром рассказами о своих впечатлениях, особенно о вкусных блюдах. Возможно, некоторым удастся убедить тёмного ткача отпустить их, если они пообещают вернуться с редкими специями или единственными в своем роде блюдами. Однако тем, кому удаётся сбежать, следует дважды подумать, прежде чем возвращаться в логово существа, поскольку тёмные ткачи ставят свой аппетит превыше всего.

## ЛОГОВО ТЁМНОГО ТКАЧА

Тёмные ткачи обитают в неосвещённых пещерах, предпочитая крошечную тьму как в Пандемониуме или Царстве Теней. Как правило они любят отдалённые места, где могут спокойно ткать теньевую паутину.

При столкновении с тёмным ткачём в логове его показатель опасности увеличивает до 11 (7 200 опыта).

## ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (при ничьей проигрывает всем конкурентам) тёмный ткач может совершить одно действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (тёмный ткач не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд):

**Гашение света.** Всё немагическое пламя в пределах 30 футов от тёмного ткача гаснет. Кроме того, если эта область пересекается с областью света, созданной заклинанием 2-го уровня или ниже, то это заклинание рассеивается.

**Боязнь теней.** Тёмный ткач вплетает ужасающую магию в свои сети. Все существа, схваченные тёмным ткачом с помощью Теньевой паутины, должны совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале существо становится испуганным до конца своего следующего хода.

**Шаг тени.** Тёмный ткач телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 60 футов в видимое им незанятое пространство, если пространство, которое он покидает и куда телепортируется, находится в области тусклого света или тьмы.

## СЕТИ ТЁМНОГО ТКАЧА

В сетях паутины тёмного ткача с 50% шансом находится 1к6 коконов. Совершите бросок по таблице «Содержимое кокона тёмного ткача» для определения того, что находится внутри этих тёмных скоплениях.

## СОДЕРЖИМОЕ КОКОНА ТЁМНОГО ТКАЧА

### кб Содержимое

- 1 Бросьте кость. При чётном значении в коконе находятся кости Гуманоида. При нечётном значении в коконе находятся кости не-Гуманоида, например, фламфа или мула.
- 2 **Рой насекомых [swarm of insects]**, который может быть потомством тёмного ткача.
- 3 Труп, держащий банку с *универсальным растворителем [universal solvent]* со слегка приклеившейся крышкой.
- 4 Коллекция ресторанных меню из Сигила.
- 5 4к12 золотых монет в переваренной жиже.
- 6 Забытый тёмным ткачем полурослик-обыватель **[commoner]** или **мышинный гвардеец** (описан в этой книге).

*«Самое кожаное в тёмных ткачах не то, что они хотят тебя съесть, а то, что они хотят разговаривать с тобой, пока едят тебя».*

— Морт





## ТЁМНЫЙ ТКАЧ [DARKWEAVER]

*Средняя Аберрация, обычно хаотично-злая*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 149 (23к8 + 46)

**Скорость** 50 фт, лазая 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** Лов +7, Мдр +6

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +7

**Сопротивление урону** холод

**Иммунитет к урону** некротическая энергия

**Чувства** тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 16

**Языки** язык Бездны, Глубинная речь, телепатия 120 фт

**Опасность** 10 (5 900 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Призрачная фигура.** Пока дееспособный тёмный ткач находится в области тусклого света или тьмы, броски атаки по нему совершаются с помехой.

**Паучье лазание.** Тёмный ткач может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

**Повышенная чувствительность к солнечному свету.** Тёмный ткач получает 10 урона излучением, если начинает свой ход на солнечном свете. Находясь на солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

## Действия

**Мультиатака.** Зорн совершает две атаки Теневой паутиной и одну Укусом. Он может использовать Подтаскивание после любой из этих атак.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона плюс 17 (5к6) урона некротической энергией, и, если цель — Существо, максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному некротическому урону. Это снижение длится, пока цель не завершит продолжительный отдых. Цель умирает, если максимум её хитов снижается до 0.

**Теневая паутина.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 120 фт, одно существо. *Попадание:* 16 (3к10) урона некротической энергией, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15). Теневую паутину можно атаковать и уничтожить (КД 16; 20 хитов; уязвимость к урону излучением; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом, некротической и психической энергией). Одновременно теневой паутиной тёмного ткача могут быть схвачены до шести существ.

**Подтаскивание.** Тёмный ткач притягивает всех схваченных существ на расстояние до 60 футов к себе.



## ЧЕРЕПНАЯ КРЫСА ДОНОСЧИК [CRANIUM RAT SQUEAKER]

Крошечная Аберрация, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 12  
**Хиты** 2 (1к4)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

**Чувства** тёмное зрение 30 фт, пассивное Восприятие 10  
**Языки** телепатия 30 фт (только эмоции)  
**Опасность** 0 (10 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Совместная телепатия.** Любое прикоснувшееся к черепной крысе существо может воспользоваться её телепатией с разрешения последней. Если существу известен любой язык, оно может использовать телепатию для общения словами и эмоциями.

**Телепатический покров.** Черепная крыса имеет иммунитет ко всем эффектам, которые чувствуют её эмоции или читают мысли, а также заклинаниям школы Прорицания.

### Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 1 колющего урона.

### Бонусные действия

**Свечение.** Черепная крыса испускает своим мозгом тусклый свет в пределах 5 футов или гасит его.

## ЧЕРЕПНЫЕ КРЫСЫ ДОНОСЧИКИ

Черепные крысы доносчики из Сигила не имеют никакого отношения к свежевателям разума, создавшим их прародителей. Эти магические грызуны охотно сотрудничают с жителями Города Дверей, ради выживания или собственных великих амбиций. Собравшись в больших количествах, стаи доносчиков сливаются в разум, который обладает мощными псионическими способностями и общей памятью его участников.

### РОЙ ЧЕРЕПНЫХ КРЫС ДОНОСЧИКОВ [CRANIUM RAT SQUEAKER SWARM]

Средний рой Крошечных Аберраций, обычно нейтральный

**Класс Доспеха** 12  
**Хиты** 76 (17к8)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий, рубящий урон

**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 30 фт, пассивное Восприятие 10  
**Языки** телепатия 30 фт

**Опасность** 5 (1 800 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Экстрасенсорный посланник.** Рой может использовать заклинание *послание* [sending] на знакомое ему существо, находящееся в телепатическом контакте с роем.

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, а также может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для Крошечной крысы. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Телепатический покров.** Рой имеет иммунитет ко всем эффектам, которые чувствуют его эмоции или читают мысли, а также заклинаниям школы Прорицания.

### Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт, одна цель в пространстве роя. **Попадание:** 14 (4к6) колющего урона, или 7 (2к6) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше, плюс 22 (5к8) урона психической энергией.

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой роя является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах.

Неограниченно: *обнаружение мыслей*\* [detect thoughts], *послание*\* [sending], *приказ*\* [command]  
1/день каждое: *подчинение чудовищу*\* [dominate monster], *смятение*\* [confusion]

\* для наложения этого заклинания, у роя должна быть половина хитов или больше.

### Бонусные действия

**Свечение.** Рой испускает своими мозгами тусклый свет в пределах 5 футов, увеличивают свечение до яркого света в пределах от 5 до 20 футов и, соответственно, тусклого света в таких же пределах, или гасит его.

## ШЕМЕШКА

Арканалот Шемешка — одна из самых амбициозных и известных криминальных авторитетов Сигила. Из своего мультимедийного казино «Колесо Фортуны» она манипулирует тайнами и судьбами во многих мирах. Шемешка и ее интриги подробно описаны в приключении «*Поворот колеса фортуны*».

### ШЕМЕШКА [SHEMESHKA]

Среднее Исчадие (Юголот), нейтрально-злое

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 162 (25к8 + 50)

**Скорость** 30 фт, летая 30 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Инт +10, Лов +7, Мдр +8, Хар +9

**Навыки** Восприятие +8, Обман +9, Проницательность +8

**Сопротивление урону** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состояниям** отравление, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 18

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 14 (11 500 опыта) **Бонус мастерства** +5

**Легендарное сопротивление (4/день).** Если Шемешка проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Сопротивление магии.** Шемешка совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Особое снаряжение.** Шемешка носит волшебную корону под названием *Диадема бритвенной лозы*. В чужих руках *Диадема бритвенной лозы* работает как *жезл щупалец [tentacle rod]*, который причиняет рубящий урон вместо дробящего.

### Действия

**Мультиатака.** Шемешка использует Магический поток или заклинание. Затем она совершает одну атаку Когтем или одну атаку Диадемой бритвенной лозы.

**Магический поток.** Шемешка вызывает всплеск тайной энергии вокруг одного видимого ей существа в пределах 120 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 18. При провале цель получает 45 (7к12) урона силовым полем и становится недееспособной до конца своего следующего хода. При успехе цель получает только половину этого урона.

**Коготь.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона ядом.

**Диадема бритвенной лозы.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (3к6) рубящего урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе её скорость уменьшается вдвое и она совершает с помехой броски атаки и спасброски до конца своего следующего хода.



**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой Шемешки является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 18). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *волшебная рука [magic hand]*, *невидимость [invisibility]* (только на себя), *смена обличья [alter self]*, *тьма [darkness]*, *фокусы [prestidigitation]*

2/день каждое: *внушение [suggestion]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *переносящая дверь [dimension door]*

1/день каждое: *изгнание [banishment]*, *связь с иным миром [contact other plane]* (действием), *сокрытие разума [mind blank]*

### Бонусные действия

**Телепортация.** Шемешка телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 60 футов в видимое ей незанятое пространство.

### Реакции

**Ослабляющее контрзаклинание (3/день).** Шемешка произносит магическое слово, чтобы прервать заклинание, которое произносит видимое ей существо. Если заклинание 5-го уровня или ниже, оно проваливается и не оказывает никакого эффекта. Если заклинание 6-го уровня или выше, Шемешка совершает проверку Интеллекта (Сл 10 + уровень заклинания). При успехе заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта. Независимо от уровня заклинания, заклинатель становится отравленным до конца своего следующего хода.

# АГЕНТЫ ФРАКЦИЙ

В этой главе в алфавитном порядке представлены блоки статистики членов двенадцати возвысившихся фракций Сигила. Эти группы и краткое описание их убеждений указаны в таблице «Возвысившиеся фракции Сигила». Все они подробно описаны в книге «Сигил и Внешние земли».

## ВОЗВЫСИВШИЕСЯ ФРАКЦИИ СИГИЛА

Название	Краткое описание
Атар	Считают богов лжецами
Братство Порядка	Изучают законы в поисках правды
Вестники Праха	Верят, что все уже мертвы
Гармония	Принуждают к миру силой
Милосердные Убийцы	Несут справедливость достойным
Мрачная Клика	Не видят смысла в мультивселенной
Обречённые	Забирают всё, что могут
Общество Восприятия	Ищут истину в ощущениях
Око Разума	Стремятся к божественности
Подручные Хаоса	Освобождают общество с помощью хаоса
Совершенный Орден	Действуют без размышлений
Стражи Рока	Чествуют разрушение

## ВЫМОГАТЕЛЬ ОБРЕЧЁННЫХ

Вымогатели Обречённых — это судебные приставы и задиры, которые вытряхивают налоги из должников фракции и арестовывают их имущество. Эти силовики используют магию, чтобы запугать и подчинить посмеявшихся встать на их пути.

## ГНИЛОЙ КЛИНОК СТРАЖЕЙ СУДЬБЫ

Гнилые клинки — это инструменты энтропии, с помощью которых Стражи судьбы ускоряет естественный распад мультивселенной. Эти члены фракции владеют пропитанным некротической энергией оружием, которое может превратить их врагов в прах.

## ИНТУИТ СОВЕРШЕННОГО ОРДЕНА

Интуиты — элитные мастера боевых искусств, которые научились сражаться, не обременяя себя размышлениями, быстро отражая удары своих врагов.

«Не все фракции Сигила одинаково полезны, Шеф. Некоторые излучают тебя разговорами, а потом дадут по голове дубинкой. А другие сначала ударят дубинкой, а затем излучают тебя разговорами. Чувствуй разницу?».

— Морт



## ВЫМОГАТЕЛЬ ОБРЕЧЁННЫХ [FATED SHAKER]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 13 (16 с доспехами мага)

**Хиты** 76 (17к8)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)

**Спасброски** Инт +5, Мдр +6

**Навыки** Восприятие +6, Проницательность +6, Расследование +5

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий и еще два языка

**Опасность** 5 (1 800 опыта)

**Бонус мастерства** +3

### Действия

**Мультиатака.** Вымогатель совершает две атаки Золотым жезлом или Сияющим зарядом.

**Золотой жезл.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона излучением.

**Сияющий заряд.** Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель. **Попадание:** 14 (2к10 + 3) урона излучением.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой вымогателя является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *доспехи мага* [mage armor]

1/день: *внушение* [suggestion], *полёт* [fly], *увеличение/уменьшение* [enlarge/reduce]

### Бонусные действия

**Слова приказа.** Вымогатель произносит магические слова приказа видимому им существу в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе подвергнется воздействию одного из следующих эффектов (выберите один или бросьте к4):

**1-2: Пресмыкание.** Цель получает 14 (4к6) урона психической энергией, бросает то, что держит, и падает ничком.

**3-4: Съезживание.** Цель получает 10 (3к6) урона психической энергией и становится испуганной до конца своего следующего хода.



## Гнилой клинок Стражей Судьбы [DOOMGUARD ROT BLADE]

Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 18 (латы)

**Хиты** 97 (13к8 + 39)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

**Спасброски** Сил +7, Тел +6

**Навыки** Восприятие +3

**Сопротивление урону** некротическая энергия

**Чувства** пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий и еще два языка

**Опасность** 6 (2 300 опыта) **Бонус мастерства** +3

### Действия

**Мультиатака.** Гнилой клинок совершает две атаки Клинком энтропии или Метательным копьем энтропии.

**Клинок энтропии.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией. Тело существа, убитого этой атакой, вместе со всем несомым и носимым, кроме магических предметов, превращается в прах. **Попадание или промах:** гнилой клинок может вызвать выброс магии энтропии в сфере радиусом 10 футов с центром на его оружии. Все существа в этой области, кроме гнилого клинка, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получат 6 (1к12) урона некротической энергией. Клинок может испустить магию энтропии таким образом лишь один раз за ход.

**Метательное копье энтропии.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 13 (2к12) урона некротической энергией. Тело существа, убитого этой атакой, вместе со всем несомым и носимым, кроме магических предметов, превращается в прах.



## Интуит Совершенного Ордена [TRANSCENDENT ORDER INSTINCT]

Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (защита без доспехов)

**Хиты** 49 (9к8 + 9)

**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

**Спасброски** Мдр +5, Хар +3

**Навыки** Акробатика +5, Восприятие +5, Выступление +3

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий и еще один язык

**Опасность** 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Защита без доспехов.** Пока интуит не носит доспех и не использует щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

### Действия

**Мультиатака.** Интуит совершает три атаки Безоружным ударом.

**Безоружный удар.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

### Реакции

Интуит может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Отражение удара.** В ответ на попадание броском атаки интуит частично отклоняет удар. Полученный им урон от атаки уменьшается на 1к6.



Фактолы Хашкар, Дарквуд и Риз, а также другие лидеры Сигила ведут дебаты в Зале Спикеров

## ИЩЕЙКА УБИЙЦ МИЛОСЕРДИЯ

Одетые в чёрные доспехи и шипастые перчатки со стальными когтями, ищейки выслеживают виновных, совершивших серьёзные преступления в Сигиле. Эти охотники преследуют свои цели по всем планам.

## КАПИТАН ГАРМОНИУМА

Капитаны Гармониума возглавляют миротворческие патрули по всему Сигилу. Они оказывают поддержку своим подчиненным в бою и обрушивают авторитет Гармонимума на подозреваемых своими приказами.

## КУЗНЕЦ МАТЕРИИ ОКА РАЗУМА

Члены Ока разума верят, что в каждом человеке заложена способность выйти за пределы мультивселенной. Кузнецы материи используют эту природную силу для изменения реальности в Великой литейной Сигиле, создавая полезные инструменты из ничего.

### ИЩЕЙКА УБИЙЦ МИЛОСЕРДИЯ [MERCYKILLER BLOODHOUND]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 18 (латы)  
**Хиты** 104 (16к8 + 48)  
**Скорость** 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)

**Навыки** Восприятие +8, Выживание +8  
**Чувства** пассивное Восприятие 18  
**Языки** Общий и еще один язык  
**Опасность** 7 (2 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Обнаружение порталов.** Ищейка может чувствовать присутствие порталов, в том числе не действующих, в пределах 30 футов, и подсознательно знает место назначения каждого из них.

### Действия

**Мультитака.** Ищейка совершает три атаки Перчаткой с когтями.

**Перчатка с когтями.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией.

### Бонусные действия

**Метка преследуемого (3/день).** Ищейка пытается наложить магическую метку на видимое им существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе станет проклятой на 24 часа. Существо с неполными хитами совершает этот спасбросок с помехой. Ищейка может почувствовать направление и расстояние до цели, пока они двое находятся на одном плане существования, и цель остаётся проклятой. Если цель находится на другом плане существования, ищейка знает на каком именно.

«Я упоминал о группировках, которые обходятся без разговоров и просто хреначат тебя дудинкой? Их эффективность достойна уважения».

— Морт



### КАПИТАН ГАРМОНИУМА [HARMONIUM CAPTAIN]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 20 (латы и щит)  
**Хиты** 110 (17к8 + 34)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Мдр +6, Сил +7  
**Навыки** Восприятие +6  
**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование  
**Чувства** пассивное Восприятие 16  
**Языки** Общий и еще один язык  
**Опасность** 8 (3 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Аура командира.** Союзники в пределах 30 футов от капитана получают иммунитет к состояниям очарование и испуг. Эта аура перестает действовать, если капитан недееспособен.

### Действия

**Мультитака.** Капитан совершает три атаки Клинком Гармониума. Также капитан может использовать Требование, если оно доступно.

**Клинок Гармониума.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) колющего урона плюс 10 (3к6) урона электричеством.

**Требование (перезарядка 5-6).** Капитан устно отдает приказы до трёх видимых им существ в пределах 60 футов. Этот магический приказ должен побудить совершить действие или воздержаться от него (например, «Бросьте свое оружие!»).

Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе становится очарованной на 1 минуту, в течение которой следует приказам капитана. Этот эффект заканчивается раньше, если существо получает урон или оно успешно выполнит приказ. Цель автоматически преуспевает в спасброске, если приказ напрямую причиняет ей вред. Например, приказ войти в огонь.

Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.



Слева направо: ищейка Убийц милосердия, капитан Гармониума, кузнец материи Ока разума

## Кузнец материи Ока разума [MIND'S EYE MATTER SMITH]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 12 (15 с доспехами мага)

**Хиты** 78 (12к8 + 24)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Инт +4, Хар +5

**Навыки** Восприятие +6, Расследование +4

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий и еще два языка

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Кузнец материи совершает две атаки Проявлением силы.

**Проявление силы.** *Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) урона силовым полем.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой кузнеца материи является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], доспехи мага [mage armor], фокусы [prestidigitation]*  
1/день каждое: *изготовление [fabricate] (действием), сотворение пищи и воды [create food and water]*

### Бонусные действия

**Планарная ковка.** Кузнец материи магическим образом управляет энергией плана существования, на котором она находится, чтобы создать один из следующих эффектов (выберите один или бросьте к4).

**1-2: Цепи.** Кузнец материи создает спектральные нити вокруг видимого им существа в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе станет опутанной до конца своего следующего хода.

**3-4: Магический щит.** Кузнец материи призывает парящий призрачный щит, который даёт кузнецу бонус +5 к его КД, пока щит не исчезнет в начале его следующего хода. Когда существо впервые промахивается броском атаки по кузнецу материи, пока существует щит, оно получает 7 (2к6) урона силовым полем.

## МИРОТВОРЕЦ ГАРМОНИУМА

Миротворцы носят отличительные красные латы и владеют планарными людоловами — древковым оружием, металлический захват которого предотвращает телепортацию схваченных им преступников. Владение таким снаряжением делает их превосходными специалистами по поимке правонарушителей в Сигиле.

## МУЗА ОБЩЕСТВА ВОСПРИЯТИЯ

Музы Общества восприятия — это исполнители, которые завораживают публику зрелищем и лёгкими чувственными переживаниями. Когда им угрожают, они вводят в заблуждение своих врагов, умиротворяя их магической демонстрацией.



### МИРОТВОРЕЦ ГАРМОНИУМА [HARMONIUM PEACEKEEPER]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 18 (латы)  
**Хиты** 45 (7к8 + 14)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

**Навыки** Восприятие +4  
**Чувства** пассивное Восприятие 14  
**Языки** Общий и еще один язык  
**Опасность** 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Тактика стаи.** Миротворцы совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один его дееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этого существа.

### Действия

**Электрический людолов.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона плюс 4 (1к8) урона электричеством. Если цель — существо Большого размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, не может телепортироваться и получает 8 (1к10 + 3) урона электричеством в начале каждого своего хода.



### МУЗА ОБЩЕСТВА ВОСПРИЯТИЯ [SOCIETY OF SENSATION MUSE]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 14 (кожаный доспех)  
**Хиты** 44 (8к8 + 8)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Лов +5, Хар +5  
**Навыки** Восприятие +4, Выступление +7,  
Проницательность +4, Скрытность +5  
**Чувства** пассивное Восприятие 14  
**Языки** Общий и еще два языка  
**Опасность** 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Муза совершает две атаки Притягательным резонансом.

**Притягательный резонанс.** *Рукопашная или дальнбойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 90 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к8) урона психической энергией. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе она будет совершать следующий бросок атаки до конца своего следующего хода с помехой.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой музы является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]  
1/день каждое: *гипнотический узор* [hypnotic pattern], *понимание языков* [comprehend languages]

### Бонусные действия

**Очаровывающее присутствие.** Все существа в пределах 30 футов от музы должны совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале существо становится очарованным на 1 минуту. При успехе существо получает иммунитет к Очаровывающему присутствию любой музы на 24 часа.

Каждый раз когда очарованное существо получает урон от музы, оно может повторить спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Обходящий законы Братства  
Порядка

## Нуль АТАР [ATHAR NULL]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 14 (кожаный доспех)  
**Хиты** 84 (13к8 + 26)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)

**Спасброски** Лов +6, Мдр +5  
**Навыки** Восприятие +5, Расследование +8, Скрытность +6  
**Чувства** пассивное Восприятие 15  
**Языки** Общий и еще два языка  
**Опасность** 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Избегание.** Если нуль подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспел в спасброске, и получает лишь половину урона, если провалит спасбросок.

### Действия

**Мультиатака.** Нуль совершает две атаки Силовым кинжалом.

**Силовой кинжал.** *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 13 (3к8) урона силовым полем. *Попадание или промах:* Кинжал магическим образом мгновенно возвращается в руку нуля после дальнебойной атаки.

### Бонусные действия

**Дерзкий каприз.** Нуль совершает действие Засада, Отход или Рывок.

### Реакции

**Обнуление заклинания (3/день).** Нуль произносит магическое слово, чтобы прервать заклинание, которое произносит видимое им существо. Если заклинание 3-го уровня или ниже, оно проваливается и не оказывает никакого эффекта. Если заклинание 4-го уровня или выше, нуль совершает проверку Интеллекта (Сл 10 + уровень заклинания). При успехе заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.

## Нуль АТАР

Атар отрицают законность богов, полагая, что так называемые божества — всего лишь могущественные заклинатели. Чтобы бороться с ложными богами, нули Атар тренируются сводить на нет силы обладающих магией. Они работают в тени, служа убийцами и шпионами Атар.

### Обходящий законы Братства Порядка [FRATERNITY OF ORDER LAW BENDER]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 12 (15 с доспехами мага)  
**Хиты** 137 (25к8 + 25)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

**Спасброски** Мдр +7, Тел +5  
**Навыки** Восприятие +7, Проницательность +7  
**Чувства** пассивное Восприятие 17  
**Языки** Общий и еще три языка  
**Опасность** 9 (5 000 опыта) **Бонус мастерства** +4

### Действия

**Мультиатака.** Обходящий законы совершает три атаки Магическим взрывом и использует Силу авторитета или заклинание.

**Магический взрыв.** *Рукопашная или дальнебойная атака заклинанием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 90 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) урона силовым полем.

**Сила авторитета.** Обходящий законы нацеливается на одно видимое им существо в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 16, иначе получает 10 (3к6) урона психической энергией и становится недееспособной на 1 минуту. В конце каждого своего хода цель может повторить спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Силе авторитета этого обходящего законы на 24 часа.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой обходящего законы является Интеллект. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], доспехи мага [mage armor], полёт [fly], рассеивание магии [dispel magic], фокусы [prestidigitation]*

### Бонусные действия

**Пространственная лазейка.** Обходящий законы телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 30 футов в видимое им незанятое пространство.

### Реакции

**Лазейка в вероятностях (3/день).** Когда обходящий законы или видимое им существо совершает бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок, он может сделать так, чтобы это бросок был совершён с преимуществом или помехой.

## ОБХОДЯЩИЙ ЗАКОНЫ БРАТСТВА ПОРЯДКА

Члены Братства порядка находят и используют лазейки в законах мультивселенной. Обходящие законы — это магистраты, которые обходят законы вероятности и пространства, свободно перемещаясь и манипулируя последствиями действий вокруг.

## ОСТАТОК ВЕСТНИКОВ ПРАХА

Остатки — это Мусорщики, которые пытались обрести бессмертие с помощью ритуалов, но потерпели неудачу. В качестве связных и шпионов эти агенты существуют на полпути между жизнью и смертью.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ РОКА СТРАЖЕЙ СУДЬБЫ

Повелители рока — самые высокопоставленные члены Стражей судьбы, олицетворяющие неизбежный распад мультивселенной. Одно их присутствие вытягивает жизнь из слабых врагов и рушит самые прочные стены.

### ОСТАТОК ВЕСТНИКОВ ПРАХА [HERALDS OF DUST REMNANT]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 12 (15 с доспехами мага)  
**Хиты** 45 (7к8 + 14)  
**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

**Навыки** Восприятие +4, Магия +5, Скрытность +6  
**Сопrotивление урону** некротическая энергия  
**Чувства** пассивное Восприятие 14  
**Языки** Общий и еще три языка  
**Опасность** 4 (1 100 опыта) **Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Остаток совершает две атаки Некротическим всплеском.

**Некротический всплеск.** *Рукопашная или дальнебойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона некротической энергией.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой остатка является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], доспехи мага [mage armor], фокусы [prestidigitation]*  
 1/день каждое: *паутина [web], переносящая дверь [dimension door], порча [bane]*

### Бонусные действия

**Исчезание (2/день).** Остаток становится частично бестелесным, пока он поддерживает концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании). Пока он частично бестелесный, остаток получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

«Хочешь узнать всё о фракции? Просто взгляни на её фактола. Сразу станет понятно у кого великое видение планов, а у кого великие планы на своё банковское «хранилище».

— Морт



## ПОВЕЛИТЕЛЬ РОКА СТРАЖЕЙ СУДЬБЫ [DOOMGUARD DOOM LORD]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 18 (латы)

**Хиты** 202 (27к8 + 81)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

**Спасброски** Сил +9, Тел +7

**Навыки** Восприятие +6

**Иммунитет к урону** некротическая энергия

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий и еще три языка

**Опасность** 12 (8 400 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Аура погибели.** Все существа, которые начинают свой ход в пределах 10 футов от повелителя рока, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая 18 (4к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Если повелитель рока дееспособен, он может подавить или возобновить эту ауру в начале своего хода (действие не требуется).

**Осадное чудовище.** Повелитель рока причиняет двойной урон предметам и строениям.

### Действия

**Мультиатака.** Повелитель рока совершает две атаки Двуручным мечом энтропии или Метательным копьем энтропии.

**Двуручный меч энтропии.** *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией. Тело существа, убитого этой атакой, вместе со всем несомым и носимым снаряжением, кроме магических предметов, превращается в прах.

**Метательное копье энтропии.** *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) колющего урона плюс 14 (4к6) урона некротической энергией. Тело существа, убитого этой атакой, вместе со всем несомым и носимым снаряжением, кроме магических предметов, превращается в прах.



ОСТАТОК ВЕСТНИКОВ  
ПРАХА



## ПОДЖИГАТЕЛЬ ПОДРУЧНЫХ ХАОСА

Агенты-пироманы, известные как поджигатели, предают репрессивные системы хаосу и огню. Они владеют молотами, которые окутаны магическим пламенем, идеально подходящими для погромов и поджогов.

### ПОДЖИГАТЕЛЬ ПОДРУЧНЫХ ХАОСА [HANDS OF HAVOC FIRE STARTER]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 16 (кираса)

**Хиты** 65 (10к8 + 20)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

**Спасброски** Сил +5, Тел +4

**Сопротивление урону** огонь

**Чувства** пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий и еще один язык

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Поджигатель совершает две атаки Молотом опустошения или Флаконом опустошения.

**Молот опустошения.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона огнём. Если цель — существо, её охватывает магическое пламя, которое причиняет 3 (1к6) урона огнём в начале каждого её хода. Сразу после получения этого урона в свой ход цель может совершить спасбросок Ловкости Сл 13, заканчивая эффект на себе при успехе.

**Флакон опустошения.** Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/90 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к12) урона огнём. Если цель — существо, её охватывает магическое пламя, причиняющее 3 (1к6) урона огнём в начале каждого её хода. Сразу после получения этого урона в свой ход цель может совершить спасбросок Ловкости Сл 13, заканчивая эффект на себе при успехе.

После того, как поджигатель бросит флакон, бросьте к6. При результате 3 или меньше, у поджигателя больше не остаётся флаконов для броска.



ПОВЕЛИТЕЛЬ РОКА  
СТРАЖЕЙ СУДЬБЫ

## Проводник Совершенного Ордена

Члены Совершенного ордена тренируются действовать без размышлений, устраняя предшествующую действию мысль, Проводники взаимодействуют с ритмом мультивселенной. Их отточенные рефлексы граничат с предвидением, позволяя им неосознанно действовать раньше своих врагов.

## Успокаивающий пустоту Мрачной клики

Успокаивающий пустоту заботится о существах, пораженных планарными проклятиями и негативными эффектами. Эти войны отправляются на опасные планы и в раздираемые конфликтами области, чтобы оказать помощь страждущим.

### Проводник Совершенного Ордена [TRANSCENDENT ORDER CONDUIT]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 18 (защита без доспехов)

**Хиты** 97 (15к8 + 30)

**Скорость** 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

**Спасброски** Мдр +7, Хар +4

**Навыки** Акробатика +7, Восприятие +7, Выступление +4

**Чувства** пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий и еще один язык

**Опасность** 8 (3 900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Безусловные рефлексы.** Проводник совершает с преимуществом броски инициативы, и не может совершать с помехой броски атаки.

**Защита без доспехов.** Пока проводник не носит доспех и не использует щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

### Действия

**Мультиатака.** Проводник совершает три атаки Безоружным ударом.

**Безоружный удар.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона. Если цель — существо, проводник может выбрать один из следующих дополнительных эффектов (один раз каждый в ход):

**Недееспособность.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе становится недееспособной до конца следующего хода проводника.

**Толчок.** Цель отбрасывается на 10 футов прочь от проводника в горизонтальной плоскости.

### Реакции

Проводник может совершить до трёх реакций в раунд, но только одну за ход.

**Отражение атаки.** В ответ на попадание броском атаки проводник частично отклоняет удар. Полученный им урон от атаки уменьшается на 1к10.

**Здесь никого не было.** Когда проводник должен совершить спасбросок, он может переместиться на расстояние, не превышающее половину его скорости, не провоцируя атаки. Если его новое положение находится вне пределов действия эффекта или делает невозможным нацелить эффект на него, проводник полностью избегает воздействия эффекта.



Проводник Совершенного Ордена (слева) и успокаивающий пустоту Мрачной клики (справа)

### Успокаивающий пустоту Мрачной клики [BLEAK CAVAL VOID SOOTHER]

*Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 16 (кираса)

**Хиты** 55 (10к8 + 10)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

**Спасброски** Мдр +4, Тел +3

**Навыки** Медицина +4

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий и еще один язык

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Успокаивающий пустоту совершает две атаки Булавой или Пустотным зарядом.

**Булава.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона силовым полем.

**Пустотный заряд.** *Дальнобойная атака заклинанием:* +4 к попаданию, дистанция 90 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к8) урона силовым полем.

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой успокоителя пустоты является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *свет* [light], *указание* [guidance] 1/день каждое: *защита от энергии* [protection from energy], *малое восстановление* [lesser restoration], *снятие проклятья* [remove curse], *умиротворение* [calm emotions]

### Бонусные действия

**Успокаивающее слово (3/день).** Успокаивающий пустоту произносит магическое слово милосердия, исцеляя одно видимое им существо в пределах 60 футов. Цель восстанавливает 4 (1к4 + 2) хитов.

# Планные Столкновения

В следующих таблицах описаны случайные столкновения, которые могут ожидать искателей приключений во Внешних землях или других царствах, находящихся под влиянием Внешних планов. Эти таблицы разделены по мировоззрению планов, влияющих на область. Существа, отмеченные звездочкой (\*), находятся в этой книге. Остальные описаны в «Бестиарии».

Если вы хотите ещё больше персонализировать эти столкновения, используйте особенности, описанные в разделе «Влияние планов».

## Столкновения на хаотичных планах

к100	Столкновение
01–08	1к6 <b>бариавров-скитальцев*</b>
09–16	1 <b>монодрон [monodrone]</b> , ставший ренегатом и пытающийся познать смысл мультивселенной
17–24	1к6 <b>роев солнечных мух*</b>
25–31	1к4 <b>красных слаадов [red slaadi]</b>
32–38	1 <b>рой черепных крыс доносчиков*</b> . Бросьте кость. При чётном значении они открыли крошечный магазин. При нечётном у них тоже есть магазин, но при этом они являются аферистами.
39–46	1к6 <b>птеранодонов [pteranodon]</b>
47–55	1к4 <b>ищек Убийц милосердия*</b> , выслеживающих планарного преступника
56–62	1к8 просителей- <b>берсерков [berserker]</b>
63–72	Разломоподобный портал, ведущий на случайный план
73–79	1 <b>эттин [ettin]</b> с двумя головами разных животных
80–85	1 <b>зеленый слаад [green slaad]</b> , принявший облик заблудившегося исследователя с Материального плана
86–90	1к6 <b>вроков [vrock]</b> , старающихся принудить пленников к участию в Войне Крови
91–97	Место, которое персонажи миновали несколько часов назад
98–00	1 хаотичный <b>эмпирей [empyrean]</b> , ищущий компаньонов для выполнения грандиозного задания

Вирмлиг временного дракона



## Столкновения на злых планах

к100	Столкновение
01–07	1к6 <b>варгулий-отражений*</b>
08–16	1 <b>ночная карга [night hag]</b> , продающая 2к6 <b>ларв [larvae]</b> (см. «Руководство Мастера»)
17–23	1к4 <b>бритвенных зараз*</b>
24–31	Войско из 3к10 <b>хобгоблинов [hobgoblin]</b> и 1 <b>хобгoblin-военачальник [hobgoblin warlord]</b>
32–38	1 <b>гнолл клык Йеногу [gnoll fang of Yeenoghu]</b> и 2к6 <b>гноллов [gnoll]</b>
39–47	1 <b>ультролот [ultroloth]</b> и 1к4 <b>меззолотов [mezzoloth]</b>
48–53	1 <b>ткач тьмы*</b> , вызывающий из своего тёмного логова
54–63	Портал на Нижний план, нащёптывающий зловещие обещания
64–69	1 <b>демодад шатор*</b> , ищущий своих потерянных пленников
70–77	2к6 <b>кошмаров [nightmare]</b>
78–84	1 <b>гитьянки-рыцарь [githyanki knight]</b> верхом на 1 <b>молодом красном драконе [young red dragon]</b>
85–91	1 <b>лич [lich]</b> в зловещей бродячей цитадели
92–98	Поле битвы Войны Крови, где 1 генерал <b>марилит [marilith]</b> ведёт демонов против 1 <b>ледяного дьявола [ice devil]</b> генерала и его дьяволов
99–00	1 <b>баэрналот*</b> со зловещим магическим предметом

## Столкновения на добрых планах

к100	Столкновение
01–09	1 <b>солнечная муха*</b> , несущая в лапках крошечный десерт
10–16	1 <b>архонт-светитель*</b> , ведущий группу из 2к4 <b>обывателей [commoner]</b> просителей, которые так и норовят потеряться
17–22	1к6 <b>лошадиных гвардейцев*</b> на секретном задании
23–28	1 <b>вирмлиг временного дракона*</b>
29–35	1к4 <b>архонтов-гончих*</b> , у каждого из которых есть <b>мастифф [mastiff]</b> следопыт
36–41	Дружелюбно настроенный пробуждённый <b>рой летучих мышей [swarm of bats]</b>
42–48	1к4 <b>облачных великанов [cloud giant]</b> на парящем острове
49–56	1 <b>друид [druid]</b> , изучающий бездействующую волшебную скульптуру животного, сделанную из тысячи кристаллов танзанита
57–63	1 <b>трент [treant]</b> , состоящий из кактусов, кораллов или грибов
64–70	1 <b>птичий гвардеец*</b> , ищущий потерянного просителя-животного
71–80	Портал на Верхний план, который манит обещаниями вечного покоя и комфорта
81–87	1 <b>золотой дракон (молодой [young gold dragon], взрослый [adult gold dragon], или древний [ancient gold dragon])</b> , по вашему выбору
88–95	1 <b>планарное воплощение*</b> (Небожитель)
96–00	1 ангел <b>солар [solar]</b> , посланный даровать благословение (см. «Руководство Мастера») персонажу

## Столкновения на законных планах

к100	Столкновение
01–06	<b>Архонт-смотритель*</b> , охраняющий портал на опасный план
07–13	1 <b>бес [impr]</b> , который утверждает, что говорит от имени архидьявола
14–21	1кб <b>поджигателей Подручных хаоса*</b>
22–29	1 <b>злослон*</b>
30–36	1 проситель <b>фламф [flumph]</b> , который с нетерпением хочет узнать о планах побольше
37–42	1 <b>модрон декатон*</b> и 2кб <b>квадронов [quadrone]</b> , возвращающихся в Механус
43–48	1 <b>охранная нага [guardian naga]</b> рассказчик
49–54	1 <b>гиносфинкс [gynosphinx]</b> , охраняющий тайное знание
55–61	1кб <b>рыцарей [knight]</b> , выполняющих задание на планах
62–69	1 <b>модрон нонатон*</b> в бродячей цитадели, похожей на гигантского модрона
70–76	1к4 <b>коатлей [couatl]</b>
77–84	1 <b>кузнец материи Ока разума*</b> , испытывающий новое изобретение
85–90	1 <b>бехолдер [beholder]</b> проситель, плетущий интриги против всё ещё живого соперника
91–97	1 <b>исчадие преисподней [pit fiend]</b> , которое утверждает, что говорит от имени архидьявола
98–00	1 <b>модрон гексатон*</b> , возглавляющий шествие сотен меньших модронов

## Столкновения на нейтральных планах

к100	Столкновение
01–07	1кб <b>три-кринов [thri-kreen]</b> , ищущих способ вернуться в свой дом на Материальном плане
08–15	Таинственная сущность, которая общается через 1 <b>черепную крысу доносчика*</b>
16–22	1к4 <b>муз Общества восприятия*</b> , совершающих всё более смелые подвиги
23–31	1 <b>дымовой мепфит [smoke mephit]</b> , выступающий судьёй между соперничающими архимагами
32–38	1 <b>поедатель знаний*</b>
39–46	2к12 просителей <b>обывателей [commoter]</b> , убегающих от 1к4 <b>демодандов фарасту*</b> и 1 <b>демоданда келубара*</b>
47–55	1 <b>рилмани куприлах*</b> , выполняющий задание по убийству
56–64	1 <b>лошадиный гвардеец*</b> посланник
65–71	1к4 <b>гитцераи-путешественников*</b>
72–79	1 <b>колярут*</b> , ищущий нарушителя контракта
80–86	1 <b>рилмани аурумах*</b>
87–92	1 <b>гитцераи-футурист*</b> с предупреждением о будущем персонажа
93–98	1 <b>пылающий череп [flameskull]</b> , выдающий себя за знаменитого планарного исследователя Морта
99–00	1 <b>древний временной дракон*</b> (с 50-процентным шансом дракон времени прибыл из прошлого, с 50-процентным шансом — из будущего)



«Даже не думай, что теперь ты разобрался в планах, Шеф. Это вернейший признак того, что ты вообще не понял, как оно всё работает».

— Морт

# МУЛЬТИВСЕЛЕНСКИЙ МАРШ ЧУДОВИЩ

Невероятные сущности сходятся во Внешних землях — центре Внешних планов. Познакомьтесь с обитателями Сигила и странных царств за его пределами в этом собрании существ из мультивселенной DUNGEONS & DRAGONS.

Морт, склонный к преувеличениям парящий череп и знаменитый исследователь планов, готов поделиться своей коллекцией мультивселенских чудовищ, которые дополнят ваши приключения в сеттинге Planescape.

«Планарный парад Морта» предназначен для Мастеров. В нём содержится более пятидесяти существ со всех миров — таких, как планарные воплощения, модроны-иерархи и временные драконы — а также подробная информация о том, как наделить чудовище могуществом планов!

Для использования совместно с пятой редакцией «Книги игрока», «Бестиария» и «Руководства Мастера»



**DUNGEONSANDDRAGONS.COM**



ISBN 978-0-7869-6698-1



5 4 9 9 5

EAN

9 780786 966981

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.95  
Printed in USA C78670000