

A detailed illustration of a dragon breathing fire. The dragon is depicted in a dynamic, aggressive pose, with its mouth wide open, spilling a thick stream of bright orange and yellow flames. Its scales are rendered with intricate detail, showing a mix of brown, orange, and red tones. The dragon's eyes are glowing with a yellow light. In the foreground, a treasure chest is open, spilling out gold coins and jewels. The background is dark and atmospheric, with a large, glowing orb or gem visible on the left side. The overall style is reminiscent of classic fantasy art.

# Багровая заря

Чудовища и сокровища

# *БАГРОВАЯ ЗАРЯ*

*ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ*

*В ДУХЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ*

## *Чудовища и сокровища*

Текст - Zoid ZZX

Редактура - Zoid ZZX, StuartZaq, cinober

Вёрстка - Zoid ZZX

Информационная поддержка и распространение - Ex Nihilum Publishing

Благодарности: Кевину Кроуфорду за наполнение этой книги,  
русскоязычному OSR-сообществу за советы, идеи и поддержку,  
отцам-основателям хобби - за хобби.

Иллюстрации и шаблон из бесплатных наборов  
Exemplars & Eidolons, Scarlet Heroes, Spears of the Dawn,  
Silent Legions, Godbound, Stars Without Number,  
The House of Bone and Amber, Wolves of God

Авторы иллюстраций: Andrew Krahnke, David Lewis Johnson,  
Earl Geier, Ian MacLean, Joyce Maureira, Luigi Castellani,  
Miguel Santos, Nicole Cardiff

Распространяется свободно

## СОДЕРЖАНИЕ

ОПАСНОСТЬ И НАГРАДА .....	3
ЧУДОВИЦА .....	5
СОКРОВИЦА .....	93

## ОПАСНОСТЬ И НАГРАДА

Непременными спутниками героев являются две вещи – несметные сокровища, которые они добывают, и смертельно опасные противники, которые стоят на пути к этим сокровищам. Даже персонажей, которые не слишком хотят набить кошелёк, можно увлечь мыслью о могущественном волшебном клинке или давно забытой книге магических знаний.

В этой книге рассказывается, как подготовить достаточно свирепых противников, подходящие ситуации груды сокровищ и достаточно привлекательные для авантюристов любого калибра волшебные артефакты. Кроме того здесь присутствует солидная подборка врагов и сокровищ, которые можно с лёгкостью вставить в любую игру в духе старых традиций.



## ЧУДОВИЩА

### ВЫБОР ПРОТИВНИКОВ И ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ БОЙ

При подборе существ из bestiария ведущий должен в первую очередь думать о том, насколько выбранные им враги и их опасность соответствуют окружающей ситуации. Это не означает, что соперники должны представлять для персонажей игроков какой-то “подходящую” проблему в бою, чтобы у героев был хороший шанс выйти победителями. Это значит, что враги должны соответствовать месту, где происходит встреча, и роли, которую они выполняют в игровом мире. Если дело происходит в дикой природе рядом с цивилизованным поселением, то огромный, способный сожрать всю группу целиком зверь не может рыскать поблизости, и не быть замеченным местными жителями. Если же подобный кошмар существует втайне, факт его неизвестности окружающим должен быть как-то рационально объяснён. Если персонажи ведущего знают об опасности неподалёку, у персонажей игроков, которые обращают внимание на окружающее, должна быть возможность услышать об опасности прежде, чем они промаршируют напрямик в логово зверя.

Точно так же, если герои натываются на группу уличных громил, те не должны демонстрировать спартанскую дисциплину и высочайшие боевые навыки, если только персонажи игроков не забрели во владения мага, превратившего всех жителей в суперсолдат. Громилы, на самом деле, могут и вовсе не представлять никакой серьёзной проблемы, кроме потенциальных будущих обид от их товарищей.

Также не следует устраивать боевые столкновения, которых нельзя избежать. Лязг клинков должен быть единственным выходом в очень небольшом количестве ситуаций. Группа кровожадных орков может сидеть прямо на важном артефакте, но если их нельзя выманить или проскользнуть мимо незамеченными – или, что ещё хуже, если вы не готовы даже позволить попытаться выманить их или проскользнуть незамеченными – игроки привыкнут решать все вопросы кровопролитием и не искать других путей.

Бой в “Багровой заре” опасен, каждый взмах меча может оборвать жизнь персонажа-новичка, и даже опытный авантюрист не выстоит против града стрел из полудюжины луков. Если ваши приключения без каких-либо вариантов тащат персонажей игроков от одной неизбежной битвы к другой, смерть практически неизбежна. Конечно, летальность является практически неотъемлемой чертой игр старой школы, и риск гибели персонажа добавляет игрокам острых впечатлений, однако очередное обезглавливание в третьей подряд неизбежной схватке с пиратами – это скучно.

## БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ

Каждое существо в этом бестиарии описывается набором параметров, которые ведущий может использовать в бою. Ниже приведены значения используемых аббревиатур

**ХД** означает хит-дайсы, количество к8, которые бросаются для определения хит-пойнтов существа. У большинства обычных людей всего один хит-дайс, то есть количество их хит-пойнтов варьируется от 1 до 8. У ветеранов, героев, чудовищ их будет гораздо больше. Для некоторых существ приводится диапазон хит-дайсов это значит, что они могут быть более сильными или слабыми.

**КБ** означает класс брони. При броске атаки герою нужно получить результат, равный или больший, чем класс брони. КБ людей включает обычную экипировку в виде щитов или кольчуг, а для животных и чудовищ учитываются их прочные шкуры или позволяющая уклоняться от ударов ловкость.

**СБ** означает спасбросок. Персонажи игроков имеют три разных типа спасбросков, а остальные существа довольствуются одним, который используется во всех случаях.

**Навык** означает бонус, который прибавляется к броскам проверок характеристик, если существа могут быть в разумной степени компетентны в них. Например, волк отлично выслеживает жертву, поэтому к такому броску он получит бонус. Престарелый канцлер, возможно, не владеет навыками охоты, но получит бонус к проверкам при хитроумных речах и узнавании предательских намерений. Сферы компетенции существ определяет ведущий, исходя из их природы и прошлого.

**Движение** определяет, на какое количество футов может переместиться существо за одно действия перемещения. Некоторые существа могут так же стремительно летать или плавать.

**БД** означает боевой дух. Он показывает отвагу существа, от 2 для полного труса, 9 для отважного воина и до 12 для безмозглого механизма, не боящегося смерти.

**Атака** означает бонус, который существо получает при бросках атаки.

**Повреждения** означают урон, наносимый существом в случае попадания. Для большинства людей и подобных им созданий урон будет определяться оружием, которое они держат в руках: например, если стражник держит в руках меч – среднее оружие – он будет наносить к8 единиц повреждений. Сильные существа могут получать бонус к повреждениям: например, могучий воин орков будет наносить кость урона в соответствии со своим оружием плюс 2. У некоторых особенно ужасающих созданий может быть несколько атак за раунд, что позволит им атаковать одну и ту же цель или несколько находящихся рядом противников более одного раза за основное действие.

Помимо этих параметров, для сверхъестественных существ указаны определённые *типы способностей*, которыми они владеют. Вместо того, чтобы

давать всем однотипным созданиям одинаковые дары, ведущий может выдавать разные способности из одной области разным представителям одного вида монстров. В конце главы приведены таблицы, содержащие по 12 примеров сверхъестественных сил для каждого типа способностей. Первые восемь из них – относительно слабые, которыми могут обладать младшие представители вида, в то время как последние четыре – суровые дары могущественных созданий. Ведущий самостоятельно решает, сколько таких даров может быть у конкретного чудовища: слабое существо может не обладать ни одним, более сильное – одним-двумя, а самое могущественное – тремя.

Эти дары не ограничивают сверхъестественные силы, которыми могут обладать противники, а лишь описывают наиболее важные в прямом столкновении с героями. Например, ведьма может насылать злые колдовские чары и проклятия на окружающих, но такие способности, как правило, действуют слишком медленно или незаметно, хотя и могут в перспективе создавать неприятности персонажам игроков.

Некоторые противники могут быть *неуязвимы к обычному вооружению*. Против таких врагов действует волшебное оружие, магия, открытый огонь и другие источники элементарной энергии. По усмотрению ведущего может засчитываться и крайне тяжёлая обычная травма - например, если какая-нибудь лансур решит постоять под падающей многотонной плитой.





## СОЗДАНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Равно или поздно любой настоящий ведущий захочет создать собственных врагов для персонажей игроков. С помощью приведённых ниже рекомендаций сделать это очень легко.

Для начала подумайте, что вы хотите создать. Дайте своему существу общее описание, насыщенное прилагательными. Представьте его в уме и подумайте, как оно должно выглядеть и действовать, противостоя героям.

Далее решите, использовать или нет пример характеристик из таблицы ниже. Если вы хотите придумать что-то более нестандартное, чем приведённое в таблице, используйте рекомендации со следующих страниц, чтобы собрать блок характеристик вашего существа.

Тип врагов	ХД	КБ	Атака	Урон	Движение	БД	СБ	Навык
Обычный человек	1	10	+0	к6	30'	7	15+	0
Опытный воин	2-3	16	+4	к8	30'	9	14+	1
Могучий герой	8	18	+7 x 2 атаки	к8+3	30'	11	11+	2
Великий герой целой страны	12	18	+7 x 2 атаки	к10+5	30'	11	9+	2+
Стайный зверь	1	12	+2	к6	40'	8	15+	0
Свирепый одинокий хищник	4	14	+7 x 2 атаки	к8+2	40'	8	13+	2
Мелкий вредитель	1	12	+1	к6	30'	7	15+	0
Меньший человекоподобный монстр	2	14	+3	к8	30'	9	14+	0
Чудовищный вожак	7	17	+9 x 2 атаки	к12	40'	10	12+	3
Разгневанный призрак	6	16*	+7 x 2 атаки	к8	30'	12	12+	1**
Огромное неуспокоенное создание	12	14*	+10 x 3 атаки	к10+5	40'	12	9+	2**
Неуспокоенный повелитель	10	15*	+10 x 2 атаки	2к10+3	30'	11	10+	2**
Сверхъестественный чудовищный зверь	20	15*	+10 x 3 атаки	2к12+4	60'	10	8+	3**

\* этим существам можно нанести урон только магическим оружием. \*\* эти существа должны иметь подходящие сверхъестественные способности.

Если примеры из таблицы вас не устраивают, соберите блок характеристик самостоятельно:

- **Выберите количество хит-дайсов существа.** У обычного человека будет один ХД, у опытного ветерана – два. Дальше начинается область героев, могучих зверей и сверхъестественных созданий. Могущественные существа могут иметь 8 ХД, устрашающие повелители и полководцы – 12 и больше. Этот параметр влияет и на остальные, и чем больше хит-дайсов у создания – тем оно опаснее.

- **Задайте класс брони.** КБ обычных людей равен 10. Для солдат и прочих соответственно экипированных созданий КБ варьируется от 12 до 16, как и для животных с толстой шкурой или большой ловкостью. Более высокий КБ следует оставить для особо бронированных созданий, таких как воины в латной броне или чудовища со сверхъестественной стойкостью. Даже самые бронированные враги не должны иметь КБ выше 20, если это не является их визитной карточкой.

- **Задайте атаки.** Как правило, бонус атаки равен количеству хит-дайсов, иногда с добавлением одного-двух очков, если существо специализируется на бое. Что касается повреждений, к4 подойдёт для небольших когтей и клыков, к6 – для природного оружия побольше, к10 – для ужасающе сильных когтей и пастей, а 2к6, 2к8 или даже 2к10 – для сверхъестественно сильных ударов. Если существо особенно сильно или специализируется на схватках, добавьте к его повреждениям бонус от +1 до +4. Наиболее сильные и опытные существа, у которых больше пяти хит-дайсов, могут получить вторую атаку.

- **Задайте спасброски.** Спасбросок существа равен 15 минус половина его ХД с округлением вниз. Например, спасбросок противника с 3ХД будет равен 14. Не рекомендуется устанавливать значение спасброска меньше 5.

- **Задайте навык.** Для большинства обычных существ бонус к проверке характеристики составит +1, для особо одарённых или героических он будет равен +2, а настоящие мастера и адепты могут получить бонус +3.

- **Задайте боевой дух.** Для обычного человека установите его равным 8, для труса – 7, а для опытных воинов – 9. Герои и бесстрашные противники могут обладать боевым духом, равным 10 или 11, а 12 необходимо оставить для созданий, поистине не боящихся смерти и собственного разрушения.

- Выберите самостоятельно или с помощью броска **обычную тактику поведения существа в бою** из приведённой ниже таблицы. Для многих существ основной характер поведения будет диктоваться ролью, которую они должны выполнять в вашем мире, однако эта таблица поможет добавить им нюансов.

- При необходимости выберите одну или несколько **сфер сверхъестественных способностей**, которыми должно обладать существо. Существа, количество хит-дайсов которых не превышает 6, редко обладают более сильными способностями, а те, у кого больше 8 хит-дайсов, практически никогда не обходятся без как минимум одного дара. Наконец, выберите мотивацию для вашего существа, цель, которую оно обычно преследует – это может упростить вам определение его реакции на героев.

## Поведение в бою

к20	Поведение	к20	Поведение
1	Выверенное, никогда не нападает без преимущества	11	Любит брать пленных, возможно, чтобы позже съесть
2	Всегда атакует самого раздражающего или оскорбительного противника	12	Садистский зверь, любит играть со своей жертвой, прежде чем убить
3	Безрассудное, атакует самого большого противника	13	Всегда атакует наименее бронированную на вид цель
4	Коварное, притворяется слабым, прежде чем ударить	14	Предпочитает дистанционный бой, если есть такая возможность
5	Всегда позволяет союзникам вступить в бой с самыми большими врагами, прежде чем нападает	15	Легко пугается магии, или огня в случае обычных животных
6	Коледблется вступать в бой, всегда предпочитает засады	16	Устраивает сложные засады, чтобы поймать жертву в ловушку
7	Обожает притворные отступления, чтобы заманивать врагов в ловушки	17	Без колебаний жертвует союзниками ради собственного выживания
8	Упорно фокусирует все свои атаки на одном противнике	18	Выбирает врагов практически случайно, не задерживаясь на одной цели
9	Трусливое, всегда отступает, будучи раненым	19	Всегда избегает противника, который ранил его последним
10	Всегда атакует противника, который ранил его последним	20	Никогда не нападает без союзников, даже имея преимущество

## СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Здесь приведены примеры специальных способностей, которыми могут обладать некоторые сверхъестественные существа. Все они должны рассматриваться именно как примеры и источники вдохновения, а не как исчерпывающий список даров.

Способности разделены на слабые и сильные. Первые восемь в каждом списке относятся к более слабым, которыми может обладать любой монстр, а остальные четыре – более могущественные дары, которые следует оставить для наиболее свирепых и опасных чудовищ. По желанию их можно выбирать отдельными бросками к8 и к4.

Некоторые способности имеют отметки (С), (У) или (Д). Это означает, что жертва может пройти спасбросок стойкости, уклонения или духа, чтобы избежать действия способности. Некоторые имеют отметку “(С) для половины” и т.п. – это означает, что успешный спасбросок ополовинивает получаемый целью урон с округлением вверх.

Некоторые ведущие могут беспокоиться о том, насколько способность “сбалансирована” или “честна”. Не волнуйтесь слишком сильно об этом. Все существа, которые обладают такими дарами – сверхъестественные и опасные создания, находящиеся за гранью человеческого познания. Они и не должны быть “честными” и подходящими под возможности группы. Если герои смогут собрать достаточно сил и убить такое чудовище – об их подвиге будут долго слагать песни.

В то же время, не толкайте героев насильно в зубы таким существам. Дайте им шанс договориться или разведать местность, или бежать от ужасающей мощи. Группа достаточно осторожных авантюристов должна иметь возможность отступить при виде подобных врагов, и не быть загнанной в бой кровожадностью ведущего.

Как и со всеми остальными вещами в вашем мире, заботьтесь о здравом смысле и логике, а не о “балансе”. Люди могут следовать логике. Они могут планировать последствия и догадываться о предстоящих событиях, если следуют здравому смыслу, и могут справляться с самыми серьёзными опасностями, если эти опасности разумны для соответствующего места и ситуации. Если же каждый противник, с которым они сражаются, “сбалансирован” под них, а каждая опасность подобрана так, чтобы они могли её преодолеть, персонажи теряют свою сообразительность и не могут как следует предвидеть последствия своих действий. Не лишайте их этого ради какого-то “баланса”.

Помимо приведённых списков, существуют также другие специальные способности, которыми могут обладать существа.

Некоторые типы врагов неуязвимы к обычному оружию. Таких противников невозможно ранить ударами не зачарованных мечей или дубин, однако они вполне подвержены действию заклинаний, опасностей окружения, таких как огонь, и других источников вреда.

Некоторые противники истощают энергию персонажей при попадании. Каждый уровень истощения энергии всегда вытягивает из персонажа один хит-дайс или уровень опыта. Те, кто в результате оказывается с нулём ХД или уровней, умирают. Подробные правила потери уровней приведены на странице 48 основных правил.

## ДИКИЕ МЕСТА

Дикие места – это необжитые леса, горы, поля, а также всевозможные заброшенные руины городов и крепостей. Способности диких мест относятся не только к самым лесам или полям, но также и к традиционным качествам свирепости, звериности и одиночества. Они могут давать существу животные свойства, позволять смену формы, накладывая какие-то штрафы на тех, кто противостоит диким местам, или давать информацию о тех, кто туда вторгается. Также эта сфера способностей затрагивает управление свирепыми животными диких мест.

### к12 Способность

- 1 Существо невозможно выследить обычными способами
- 2 Существо может призвать медведя или кб волков, которые будут ему служить
- 3 Оружие, хотя бы частично сделанное из дерева, изгибается, чтобы избежать удара по существу, накладывая штраф -4 на броски атаки против него
- 4 Существо может пробираться сквозь самые густые заросли или заболоченные места со своей обычной скоростью, не оставляя следов
- 5 Существо отравляет тех, по кому попадает, нанося дополнительно кб урона за хит-дайс (С)
- 6 Существо способно наслать на всех видимых врагов замешательство, из-за которого они не смогут найти дорогу из диких мест в течение 2кб дней (Д)
- 7 Существо может опутать видимого противника. Цель не может двигаться со своего места, пока не в качестве основного действия не пройдёт проверку силы со сложностью 12 (С)
- 8 Существо невидимо в диких местах, пока не совершит основное действие. После этого оно остаётся видимым в течение одного хода
- 9 Существо нельзя нанести повреждения в пределах какой-то отдельной рощи или места
- 10 Все дикие животные в окрестностях служат существу и шпионят для него
- 11 Какой-то чудовищный зверь является верным рабом существа, которое может заимствовать его ощущения
- 12 В качестве основного действия существо может исчезать и появляться в любом месте в пределах своих диких владений

## ЗДОРОВЬЕ

Болезни, насылаемые существами с дарами здоровья, накладывают на персонажей различные штрафы. Слабые болезни обычно приводят к штрафам -2 к броскам атаки и -1 к проверкам характеристик, а серьёзные болезни дают штрафы -4 к атакам и -2 к проверкам. Вместо этих проблем можно использовать похожие. Герой со слабой болезнью, может каждое утро проходить спасбросок стойкости, чтобы избавиться от неё, выздоравливая через неделю после успешного броска. Серьёзные болезни позволяют проходить спасбросок раз в неделю, а жертва выздоравливает через месяц после успеха. Вмешательство лекаря с подходящей чертой потребует от того проверки интеллекта со сложностью 10 для слабой болезни или 12 для серьёзной, и может быть осуществлено раз в неделю. При успехе это либо позволит больному немедленно пройти ещё один спасбросок, либо сократит оставшееся время выздоровления вдвое.

### к12 Способность

- 1 Существо может исцелить человека или зверя, если те согласятся выполнить для него услугу
- 2 Один раз за встречу существо может мгновенно заразить всех в пределах видимости слабой болезнью (С)
- 3 Существо может вызвать у цели гноящиеся нарывы (слабая болезнь), лишив жертву возможности восстанавливать хит-пойнты нормальным способом, пока та не исцелится
- 4 Когда существо рядом, старые шрамы пульсируют и вызывают у всех видимых врагов штрафы -1 к атакам и спасброскам за каждый имеющийся у них шрам
- 5 Существо может убрать все симптомы болезни, заставив жертву хорошо себя чувствовать. Болезнь остаётся скрытой, пока существо не позволит ей вернуться
- 6 Существо может заразить предмет или место так, что любой, кто коснётся его или зайдёт туда, должен будет пройти спасбросок стойкости или подхватить слабую болезнь. Если эта способность была взята как сильная, болезнь будет серьёзной
- 7 Существо может благословить цель неукротимой жизненной силой, что позволит ей быть иммунной к болезням и восстанавливать 1 хит-пойнт каждые десять минут. Благословение длится один день за каждый хит-дайс существа
- 8 Существо заражает цель болезнью, из-за которой раны жертвы кровоточат сильнее. Любые получаемые ей повреждения из физических источников увеличиваются на 1.
- 9 Существо может поразить видимую цель любой болезнью по своему желанию, вызвав любые последствия от незначительных неудобств до мгновенной смерти (С)
- 10 Больные создания должны подчиняться приказам существа, или испытывать мучительную боль, получая -4 к попаданию и -2 ко всем остальным броскам. (С) раз в ход, чтобы сопротивляться этому влиянию
- 11 Существо может исцелить любую болезнь или проклятие взглядом, оберегом или мольбой
- 12 Существо безмолвно управляет мыслями видимой цели, управляя её мыслями и желаниями по своему усмотрению, пока жертва не будет им освобождена (Д)

## МАСТЕРСТВО

Создания, обладающие дарами мастерства, могут что-то создавать, будь то определённый тип объектов или нечто, подходящее её природе; указанные в таблице ниже “предметы” демонстрируют примеры таких вещей. Они делают нужные им самим вещи, но могут и обменивать создаваемые предметы на услуги с другими чудовищными противникам, или даже с незнакомцами, которые согласны им помочь.

Большинство существ ограничено в возможностях теми предметами, с которыми они могут быть хорошо знакомы по своей природе. Каменные гиганты могут создавать огромные дворцы из камня или искусные статуи, а способности обычного мастера гоблинов будут гораздо скромнее

### к12 Способность

- 1 В качестве основного действия существо разрушает предмет в пределах видимости. Спасбросок уклонения может уберечь объекты в руках или на теле
- 2 За ночь существо может создать любой объект, соответствующий его природе, будь то доспех или дом
- 3 Создаваемые существом предметы практически неразрушимы обычными средствами. Сделанные им доспехи (но не щиты) дают +2 к классу брони
- 4 Существо всегда может сказать, кто создал предмет и как он был использован за последний год, как будто само за этим наблюдало
- 5 Существо может превращать в сокровища грязь, дерево и обычные вещи, за день создавая эквивалент 10 монет за хит-дайс
- 6 Существо может с лёгкостью рыть землю и природный камень, создавая тоннель девять футов шириной, длиной и высотой за каждое основное действие
- 7 Существо может создавать подходящие предметы из ничего, не нуждаясь в материалах для их изготовления
- 8 Существо может видеть и слышать из любого созданного им предмета, концентрируясь на конкретной вещи основным действием
- 9 Созданные им доспехи и оружие считаются волшебными предметами с бонусом +1, и все изготовленные предметы дают как минимум 1 очко великолепия
- 10 Существо трудится ошеломительно быстро, совершая за день работу дюжины людей за каждый свой хит-дайс
- 11 Ни один предмет, созданный человеком, не может навредить существу
- 12 Созданные существом предметы беспрекословно ему подчиняются, и даже движутся по собственной воле. Считайте большинство предметов обычными людьми, когда дело заходит об атаках и повреждениях, если они на кого-то нападают

## МОРЕ

Способности моря обычно ограничиваются водными созданиями, такими как русалки или кракены, и, как правило, не слишком полезны, если существо не находится в воде или поблизости от неё. Такие существа обычно готовят ситуации или ловушки, полагающиеся на их водные способности, в которых противникам будет крайне сложно им противостоять.

Поскольку способности моря относительно ограничены в применении, зачастую можно делать их сильнее других даров. Большинство персонажей должны с осторожностью относиться к подводным чудовищам в их логовах.

### к12 Способность

- 1 Существо остаётся невидимым, пока по крайней мере частично погружено в воду, становясь неуязвимым для дистанционных атак и давая штраф -4 для атак против себя в ближнем бою
- 2 Существо может проплывать сквозь самые маленькие проходы, не снижая скорости движения
- 3 Существо может заставить воду, вплоть до потока глубиной с человеческий рост, течь в любом направлении
- 4 Будучи хотя бы частично погруженным в воду, существо получает дополнительное передвижение за раунд
- 5 Колющее и рубящее оружие наносит существу только половину повреждений с округлением вниз
- 6 Находясь по крайней мере по колено в воде, существо может телепортироваться в качестве передвижения на обычное расстояние
- 7 Существо может найти и достать любой погружённый в воду предмет в пределах четверти мили
- 8 Существо может посмотреть в воду и увидеть всё, что отражается в воде в пределах четверти мили
- 9 Существо автоматически попадает по любому противнику, находящемуся как минимум по колено в воде
- 10 Существо невозможно причинить вред, пока оно как минимум наполовину погружено в воду
- 11 В качестве основного действия существо может утопить стоящих рядом врагов, нанося кб повреждений за хит-дайс. (С) для половины
- 12 Существо может замедлить всех противников в пределах видимости, будто они бредут по болоту, снизив их скорость перемещения вдвое



## МОЩЬ

Мощь – характерная черта многих ужасающих противников. Существа, наполненные мощью, бьют сильнее, чем обычно, благодаря ли простой физической силе или неотразимым боевым навыкам. Такие создания всегда крайне опасны в схватке. В эту же категорию попадают особые способности, дающие защиту на поле боя. Самое простое, что можно сделать для существа с дарами мощи – увеличить его кость повреждений или бонус атаки, дав возможность бить сильнее или точнее, чем остальные. Также на жертв такого существа могут накладываться небольшие штрафы, либо другие осложнения.

Все существа с сильными способностями мощи неуязвимы к обычному оружию, кроме безоружных атак и борьбы. Такой особенностью по усмотрению ведущего могут обладать и некоторые младшие противники.

### к12 Способность

- 1 Существо неуязвимо к немагическому оружию, хотя безоружные атаки могут причинить ему вред
- 2 Существо обладает огромной силой, совершая бросок на повреждения дважды и выбирая лучший результат
- 3 Существо бьёт с невероятной точностью, получая к броскам атаки бонус +4
- 4 Существо невероятно стремительно – оно всегда выигрывает инициативу, а скорость его передвижения удваивается
- 5 Существо приходит в ярость от боли: после того, как оно получает урон, его следующая атака автоматически попадает
- 6 Существо очень стойко: для определения хит-пойнтов оно бросает к4+4 вместо к8
- 7 Шкура существа с лёгкостью отражает удары, давая ему бонус +4 к классу брони
- 8 Существо крайне живуче: в конце каждого раунда оно регенерирует хит-пойнты, равные половине своих хит-дайсов с округлением вверх, пока не будет убито
- 9 Существо обладает титанической силой: наносимые им повреждения удваиваются, оно может поднимать, ломать или бросать всё, что сумеет обхватить своими конечностями
- 10 От ударов существа невозможно увернуться, оно промахивается только при натуральной единице на броске
- 11 Существо обладает ужасающей внешностью, заставляя персонажей ведущего проходить проверку боевого духа со штрафом -2 при его виде, и накладывая на тех, кто устоял, а также на персонажей игроков, штраф -2 ко всем атакам против него
- 12 Довести существо до нуля хит-пойнтов можно только с помощью каких-то специальных инструментов, способов или зачарованных предметов

## МУДРОСТЬ

Дары мудрости могут быть более сложными в использовании, чем остальные, поскольку у них редко имеется какое-то непосредственное применение в бою или прямых конфликтах. Мудрость даёт существу знание, которыми бы оно иначе не обладало, и на основании этого знания ему необходимо действовать с помощью своих обычных способностей.

Существа со способностями мудрости обычно используют свои знания, чтобы подготовить ситуацию, в которой их противники окажутся в сложном положении – либо сообщая их слабости и затруднения другим враждебным созданиям, либо подсовывая врагам соблазны и приманки, которые отведут их внимание в сторону.

У таких существ зачастую будет много союзников, предоставляющих свои услуги в обмен на знания. Обычно у созданий с дарами мудрости очень быстро накапливается достаточно материалов для шантажа, и знаний о своих покровителях, чтобы без проблем манипулировать ими, даже если те не совсем это осознают. Персонаж игроков могут время от времени искать таких существ, чтобы добыть необходимую информацию, какой бы дорогой ни была цена.

### к12 Способность

- 1 Существо всегда выигрывает инициативу, предвидя неприятности
- 2 Один раз за бой существо получает дополнительное основное действие, поскольку точно знает, что делать
- 3 С помощью ясновидческих ритуалов оно может шпионить за местом в пределах двух миль за хит-дайс
- 4 Существо всегда знает точное местоположение вещи или человека, которого ищет
- 5 Один раз в день существо может дать сверхъестественно пронизательный совет о том, как достичь какой-то цели
- 6 Существо всегда точно знает, чего на самом деле хочет и чего на самом деле боится любое существо в пределах видимости
- 7 Существо знает самые тёмные и постыдные тайны любого существа, которое видит
- 8 Один раз за ход существо может переиграть свой последний раунд действий, поскольку предвидит нежелательный исход.
- 9 Существо всегда распознаёт ложь или уловки, сказанные или написанные
- 10 Один раз в день существо может ответить на любой вопрос, если ответ на него известен хотя бы одному живому человеку
- 11 Существо известно всё, о чем игроки говорят или пишут за столом. Планы, созданные намёками и жестами, ему недоступны
- 12 Один раз для каждого просителя существо может выдать пророческий ответ на вопрос, который неизбежно случится, пускай, возможно, в метафорическом смысле

## ОБМАН

Способности обмана включают себя иллюзии, незаметную ложь и поддельную внешность. Существа обмана практически всегда как-то связаны с людьми, поскольку их способности вне людского общества бесполезны.

### К12 Способность

- 1 Существо может становиться невидимым, появляясь только в момент атаки или при выполнении каких-то энергичных физических действий. Невидимые существа неуязвимы для дистанционных атак, а те, кто атакует их в ближнем бою, получают штраф -4 к попаданию, если имеют представление, куда бить
- 2 Существо может принять внешний вид известного ему человека, включая лицо, голос и одежду. Облик меняется обратно, когда существо умирает
- 3 Один раз за встречу существо может что-то взять, и никто этого не заметит. Если противники имеют столько же уровней или хит-дайсов, что и существо, они могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать такой слепоты
- 4 Существо может бесшумно проходить сквозь двери и открывать проходы, независимо от того, заперты они или нет. Если проход охраняют стражники, они могут пройти спасбросок духа, чтобы заметить существо
- 5 Следы существа невозможно обнаружить без помощи магии
- 6 Существо может заставить один предмет выглядеть как любой другой, зачастую используя этот дар, чтобы выдавать мусор за драгоценности
- 7 Существо может создать ложный образ с выбранным видом, звуком и запахом точке в пределах видимости. Этот образ неосязаем, но выглядит как настоящий
- 8 Существо может вызывать у цели галлюцинации, заставляя её видеть и слышать, что пожелает (Д)
- 9 В ложь существа неизбежно верят все, кто её слышит, кроме тех, у кого столько же или больше хит-дайсов, чем у существа. Персонажи игроков получают возможность пройти спасбросок духа
- 10 Существо может принять любую форму не больше дуба и не меньше жёлудя. В этой форме оно сохраняет свои обычные характеристики, и всегда может перемещаться со своей нормальной скоростью, даже если предмет, форму которого оно приняло, обычно недвижим
- 11 Когда хит-пойнты существа достигают нуля в первый раз за день, оказывается, что убитое создание было лишь фантомом, а на самом деле существо находится где-то в пределах 30 футов с половиной максимальных хит-пойнтов
- 12 Один раз за встречу в качестве мгновенного действия существо может отменить результаты целого предыдущего раунда, поскольку он был созданной существом иллюзией. При этом оно получает свободный раунд действий, ибо все противники в это время находились в объёмах обмана.

## ОЧАРОВАНИЕ

Способности очарования искажают сознание жертв, заставляя их подчиняться странным позывам. Очарованное создание действует согласно своей природе, но его поступками руководит морок. Например, если колдовство велит цели убить кого-то, она убьёт их наиболее привычным себе способом. Очарованные создания чаще всего не осознают, что околдованы, каким бы неестественным ни было очарование, если только оно не будет рассеяно или цель не сможет ему сопротивляться.

### к12 Способность

- 1 Сообщить цели ложь, которой та должна верить, пока ложь не будет убедительно опровергнута (Д)
- 2 Предстать столь красивым и очаровательным, что никто не может причинить ему вред, пока оно само не навредит или не атакует кого-то (Д)
- 3 Попросить цель об услуге, которую та должна оказать, если услуга не приведёт к физическому вреду для неё (Д)
- 4 Оно столь обворожительно, что первая физическая атака каждого противника против него автоматически не достигает цели
- 5 Выполняет услугу, запрошенную целью, после чего цель должна выполнить его задание, иначе оно об этом узнает. Не выполнившая задание цель не сможет проходить спасброски от способностей существа и избегать его атак в течение года и одного дня
- 6 Совершить какое-то действие. Только герои, персонажи ведущего с большим количеством ХД, чем у существа, и те, кто наблюдал действие лично, могут поверить, что существо к этому причастно, сколько бы косвенных доказательств ни было.
- 7 Наслать радость и чарующее удовольствие на цель в своём присутствии. Хотя это не несёт каких-то механических последствий, очень немногие могут самостоятельно отказаться от подобной радости
- 8 Петь в качестве основного действия. Все, кто слышит песню, прикованы к месту и могут только защищать себя, пока она длится (Д)
- 9 Дотронуться до цели (если цель сопротивляется – требуется бросок на атаку) и полностью подчинить своей воле, пока существо не освободит её или она не будет убита (Д)
- 10 Любой противник, который совершает атаку против существа, получает повреждения, равные количеству своих хит-даймов или уровней, в форме сожаления о том, что ему приходится противостоять такой чарующей красоте или неописуемому величию. Повреждения наносятся до того, как совершается бросок атаки
- 11 Ни один противник не может заставить себя нанести удар по существу, пока оно само не использует против него успешную атаку или волшебную способность
- 12 Существо безмолвно управляет мыслями видимой цели, управляя её мыслями и желаниями по своему усмотрению, пока жертва не будет им освобождена (Д)

## ПАГУБА

Дарами пагубы могут быть огненное дыхание, убийственное проклятие, поток обжигающего холода или другая способность, которая напрямую бьёт по врагу, обычно в качестве основного действия. Там, где в таблице указана "пагуба", замените её на какой-нибудь эффект, вещество или способность, подходящую для существа. Создания обычно неуязвимы к своей форме пагубы: например, огнедышащего дракона будет невозможно обжечь огнём.

### к12 Способность

- 1 Оружие или удары существа пропитаны пагубой, добавляя количество его хит-дайсов ко всем броскам на повреждения
- 2 Существо может метать ступки пагубы до 300 футов в качестве дистанционных атак, нанося обычные повреждения плюс количество хит-дайсов существа
- 3 Один раз за бой существо может создать стену пагубы до десяти футов длиной за каждый свой хит-дайс. Все проходящие сквозь эту стену получают к6 урона за каждые два хит-дайса существа с округлением вверх. (С) для половины
- 4 Существо может уничтожать видимые сооружения и оставленные без присмотра предметы пагубой, поглощая до куба со стороной 10 футов за основное действие
- 5 Будучи раненым, существо кровоточит пагубой, нанося противникам, которые ранили его, к6 повреждений за каждый свой хит-дайс
- 6 Существо может создать лужу пагубы в пределах 100 футов, радиусом 2 фута за ХД. Персонажи, заканчивающие раунд в луже или вступающие в неё, получают к6 урона за каждые два ХД существа с округлением вверх. (С) для половины
- 7 Существо может вызвать надвигающееся извержение пагубы в точке в пределах 100 футов, радиусом 2 фута за хит-дайс. Извержение происходит в начале следующего раунда существа, нанося к6 повреждений за его ХД. (С) для половины
- 8 Постоянные потоки пагубы вокруг существа наносят к4 урона всем противникам в радиусе 30 футов в конце каждого его раунда
- 9 Один раз за бой существо создаёт волну пагубы в конусе длиной 10 футов за хит-дайс и такой же шириной на дальнем конце, нанося к6 урона за хит-дайс. (У) для половины
- 10 Один раз за бой существо может вызвать выброс пагубы в пределах 300 футов радиусом 3 фута за ХД. Выброс наносит к6 урона за хит-дайс. (У) для половины
- 11 Существо может окутаться пагубой действием на ходу, нанося всем противникам в зоне ближнего боя к6 урона плюс половину своих ХД с округлением вверх. Повреждения наносятся в конце раунда существа
- 12 В качестве основного действия существо может ударить врага пагубой, нанося к6 урона за каждые два хит-дайса с округлением вверх. (С) для половины урона

## ПРОКЛЯТИЯ

Проклятие может быть наложено на видимую цель основным действием. Могущественные существа могут накладывать проклятия, используя кровь цели или её важные личные вещи. Если иное не указано, проклятие будет длиться до тех пор, пока наложившее его существо не убьют или оно не решит освободить цель. Иногда для снятия проклятия может быть указано не являющееся невероятным условие. В этом случае даже убийство наложившего его существа не поможет снять проклятие, только выполнение заданного условия. Если цель успешно проходит спасбросок, то же проклятие не может быть использовано против неё во время этой встречи с существом.

### к12 Способность

- 1 Цель преследуют ужасные неудачи в бою, давая ей -4 ко всем броскам атаки (Д)
- 2 Цель заражается ужасной болезнью, которая даёт ей -2 ко броскам атаки и -2 ко проверкам характеристик. Раз в день она может проходить спасбросок стойкости; в случае успеха болезнь проходит через 4 дня
- 3 Цель ослабляется, максимум её хит-пойнтов уменьшается вдвое с округлением вверх. Проклятие действует один день за каждый хит-дайс существа (С)
- 4 Цель преследует неудача в какой-то конкретной области деятельности. Следующий раз, когда она попытается выполнить соответствующее действие, оно автоматически провалится (Д)
- 5 Цель теряет какой-то важный предмет, оружие или элемент экипировки: он ломается, его крадут, он сгорает или разрушается в тот же момент (У)
- 6 Раны цели гноятся и кровоточат. Она может быть стабилизирована и возвращена к одному хит-пойнту, но помимо этого не может восстанавливать хит-пойнты, пока проклятие не будет снято (С)
- 7 Цель преследуют неудачи во всём, что касается денег. Количество всех найденных и добытых с её участием монет уменьшается вдвое (Д)
- 8 Цель становится отталкивающей и омерзительной, получая штраф -2 ко всем проверкам харизмы и -2 ко всем броскам реакции, при которых присутствует (Д)
- 9 Цель поражена какой-то ужасной болезнью или недугом, который не убивает её, но полностью выводит из строя (С)
- 10 Если цель выполняет какое-то конкретное действие или тип действия, на неё обрушивается какое-то жуткое бедствие по выбору существа, включая смерть (Д)
- 11 Цель будет постоянно терпеть неудачи в определённом типе деятельности, будь то бой, правление, любовные похождения и тому подобное (Д)
- 12 Цель умрёт ровно через месяц. Этим проклятием одновременно может быть затронута только одна цель

## СОЗДАНИЕ НОВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Приведённые здесь способности – это лишь набор возможных вариантов для ведущего, ни в коей мере не являющийся исчерпывающим. Рано или поздно ведущему неизбежно захочется создать свои магические способности для собственных существ.

Самый простой способ сделать это – позаимствовать способности из других книг старой школы. Вы можете смело брать из них подходящие дары, добавляя их своим существам и подставляя ближайшие эквиваленты спасбросков и повреждений. Не стесняйтесь перекрашивать способности, чтобы они соответствовали природе ваших созданий. Дар, опутывающий жертву шелковистой паутиной может быть перекрашен в способность замораживать воду и грязь вокруг ног цели, точно так же заставляя её застыть на месте, пока не освободится.

Чуть более сложный способ – представить какой-то чудесный трюк, который может выполнять существо, после чего дать ему подходящее определение в игровой механике. Например, ледяной элементаль может обладать дыханием зимы, замораживая металл настолько, что тот рассыпается от одного удара. Когда образ способности сформирован, ведущий записывает его в терминах игровой механики так, как ему кажется полезным; возможно, действие дара автоматическое и заставляет металлическое оружие раскалываться, когда персонажи бьют по чему-то рядом с элементом, если не взяли с собой какой-то серьёзный источник тепла.

При назначении сверхъестественных способностей не волнуйтесь особо об “игровом балансе”. Следите только за тем, чтобы способность не уничтожила группу мгновенно при их первой встрече с противником. Если у персонажей будет шанс понять, что начались неприятности, и осознать природу этих неприятностей, они смогут сбежать и вернуться более подготовленными, или поймать врага в ловушку, делающую его способности бесполезными. Способность, которая ослабляет персонажей, гораздо безопаснее дара, просто наносящего много урона.

Также не забывайте о существовании небоевых способностей, и того факта, что существа могут их эффективно использовать. Дары, которые дают тайное знание, верных слуг или управление окружением в логове, будут использованы при подготовке к любым опасностям, могущим настичь существо.





## МОНСТРЫ

### АВТОМАТОНЫ

В древние времена, до мирового катаклизма и вторжения Бездны, некоторые мастера колдовства и чар экспериментировали с созданием новой жизни из неодушевлённой материи. Однако вскоре оказалось, что дешевле нанимать побольше простых людей, чем производить необходимые компоненты автоматов, и о тех постепенно забыли.

Все автоматы неуязвимы к волшебному сну, параличу и очарованию, не нуждаются в воздухе, еде, воде или сне.

#### Автоматы, служебные

	Автоматон, рабочий	Автоматон, слуга
ХД:	2	1
КБ:	12	14
Атака:	1 кулак или оружие +2	1 кулак или оружие +1
Повреждения:	к6 или оружие	к4 или оружие
Движение:	30'	30'
БД:	12	8
СБ:	14	15
Навык:	+1	+2

Служебным автоматам было дано гораздо больше интеллекта, чем обычным големам, а некоторые из них были способны на самостоятельное мышление. Автоматы-рабочие изначально массово производились для сельскохозяйственных работ и простых, монотонных заданий. Эти создания глупы по человеческим стандартам, но могут разбираться с несложными помехами при выполнении своих обязанностей. Большинство из них может разговаривать только на языке своего создателя, и отвечать только на простые, конкретные вопросы.

Автоматы-слуги выглядят как прекрасные девушки или юноши, лёгкие чары придают их телам вид и мягкость живой плоти. Они предназначались для более сложной домашней работы, требующей аккуратности и дипломатичности, и требуемый для таких сложных задач интеллект позволяет им с наибольшей вероятностью среди всех автоматов находить дыры в приказах хозяев.

Некоторые автоматы-слуги за прошедшие века выработали нечто похожее на свободную волю, хотя мало кто из них способен представить себе другую жизнь.

Оба типа автоматов могут использовать оружие и доспехи, однако у автоматов-рабочих могут возникать сложности с тем, чтобы облачиться в броню, не сломав её, если их не направлять.

Автоматы, боевые		
	Древний боевой голем	Стальной крушитель
ХД:	8	10
КБ:	18	16
Атака:	1 клинок +8, 1 кулак +8	2 клинка +10, 1 выстрел +10
Повреждения:	к12/к12	2к6/2к6/2к10
Движение:	30'	40'
БД:	12	12
СБ:	11	10
Навык:	+1	+1

Боевые автоматы создавались исключительно для убийства. Их интеллект гораздо более ограничен даже в сравнении с рабочими, однако они способны передвигаться по сложным поверхностям и преодолевать физические преграды, чтобы убить назначенную цель. Многие были разработаны, чтобы прорывать оборону в укрепленных районах, прокладывая дорогу обычным солдатам. Сохранившиеся до сих пор боевые автоматы в основном охраняют какие-то давно заброшенные аванпосты или другие покинутые людьми места.

Древние боевые големы, как правило, имели внешность великанов, выполненных из бронзы и стали. Они не умеют говорить, но могут понимать приказы на языке своих создателей. Поскольку их прошлые повелители не могут наделить полномочиями новых владельцев, эти автоматы чаще всего продолжают выполнять последний полученный приказ, пока не придёт кто-нибудь, знающий правильный пароль.

Стальные крушители обладают не только несколькими длинными клинками, но и волшебным орудием, которое установлено у них в грудной клетке и может поливать цели сгустками магической энергии на расстоянии до 300 футов. Такая атака может поразить любое количество целей в радиусе 10 футов от исходной точки, с отдельным броском атаки для каждой.

Оба боевых автомата *неуязвимы к обычному оружию*. Также они *получают только половину повреждений* от огня, электричество, холода и кислоты, и полностью иммунны к влияющим на сознание эффектам.

Асванг			
ХД:	7	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	10
Атака:	2 х когти +7, I укусы +8	СБ:	12
Урон:	к6/к6/к10	Навык:	+2

Асванг – ужасный оборотень, который прячется в людских общинах и рядом с ними. В своём истинном обличи он напоминает крепкого безволосого гладкокожего гуманоида с собачьими чертами и пальцеходящими ногами. Его рот вытянут в клыкастый хобот, как будто у зубастого комара. Этим хоботом он выедаёт мягкие человеческие внутренности, предпочитая нерождённых младенцев. Когда асванг хочет, он может за один раунд принять облик скромного красивого мужчины или женщины, притворяясь обычным крестьянином или мастером. Минимум раз в месяц он выходит из дома среди ночи добыть себе жертву среди спящих соседей. Узкий хобот позволяет асвангу скрыть своё преступление, просунув его в глотку жертвы и оставив ту мёртвой в её постели, как будто она умерла ночью от какой-то болезни.

Некоторые асванги предпочитают жить в диких местах, открыто нападая на путешественников. Когда эти существа хотят увеличить свою популяцию, они заманивают путника в свой дом разделить с ними трапезу, маскируя человеческую плоть под свинину или другое мясо. Тот, кто разделил с асвангом эту каннибальскую пищу, проклят. В первую неделю изменения незаметны, но каждую следующую неделю жертва должна совершать спасброски стойкости, чтобы противостоять постепенному превращению в асванга. После

трёх проваленных спасбросков жертва попадает во власть ужасного голода. Единственный способ предотвратить окончательное превращение – убить асванга, ответственного за трапезу.

Иногда помимо даров обмана асванги обладают способностями диких мест.

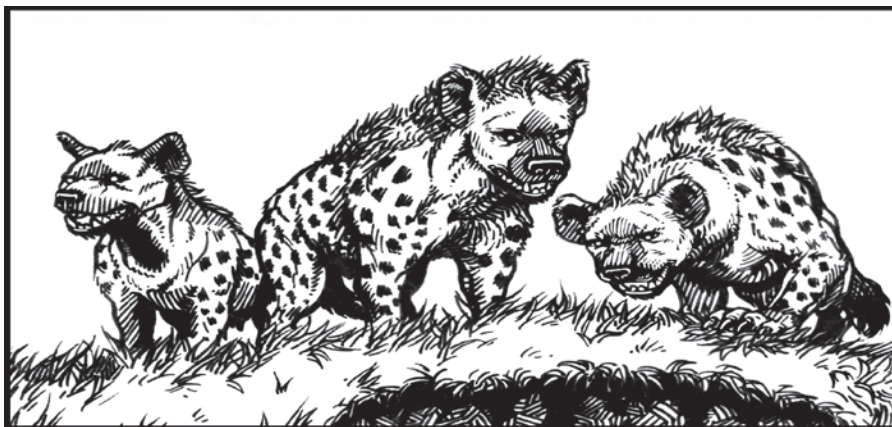


Баби непет			
ХД:	5	Движение:	40'
КБ:	13	БД:	9
Атака:	1 оружие +7 или 1 клыки +8	СБ:	12
Урон:	Оружие или кю	Навык:	+1

Время от времени человек начинает так сильно желать разбогатеть, что привлекает внимание слуг повелителей Ада. Эти демонические соблазнительницы предлагают ему огромные богатства в обмен на душу после смерти. Те, кто достаточно алчен, чтобы принять предложение, становятся оборотнями – “свинными дьяволами”. Баби непет обладает одинаковыми параметрами в человеческом и зверином облике, но в человеческой форме использует оружие.

Такой человек может свободно за один раунд превращаться в огромного демонического кабана с толстой шкурой, неуязвимой для обычного оружия. Находясь в облике кабана, он может двигаться со сверхъестественной бесшумностью, открывая любой не запечатанный магией проход, и похищая содержимое любого контейнера, до которого дотронется. Украденные предметы исчезают, появляясь у баби непета, когда он превращается в человека.

Свинных дьяволов часто терзает странная тошнотворная жажда человеческой плоти и необъяснимых извращений – последствия их инфернальной сделки. Соблазнительницы, дающие силу баби непету, требуют, чтобы он щеголял своим богатством и наслаждался всеми радостями воровства. Подобное поведение часто привлекает к себе внимание, и алчных существ убивают за их прегрешения, отправляя душу прямиком в Ад. Некоторые свинные дьяволы обладают способностями обмана.



Волки		
	Обычный	Лютый
ХД:	2	4
КБ:	12	13
Атака:	1 укус +2	1 укус +5
Повреждения:	к6	2к6
Движение:	40'	40'
БД:	8	8
СБ:	14	13
Навык:	+1	+2

Волки обычно обитают в холмистой местности и в лесах, как правило большими стаями. Жители холмов опасаются их, а особенно боятся осквернённых духами чудовищ, известных как лютые волки. Это существа размером с лошадь, которых чаще всего можно встретить в одиночку или в качестве вожаков стай их меньших братьев. Они обладают почти человеческим интеллектом и глубокой ненавистью к людям, рыская на окраинах цивилизованных земель, пожирая неосторожных путников и обитателей изолированных ферм. Особенно сильные лютые волки могут обладать дарами сферы диких земель.

## ГИГАНТЫ

Гигант			
ХД:	10	Движение:	50'
КБ:	13 или доспех	БД:	11
Атака:	кулак или оружие +11	СБ:	10
Урон:	к8 или урон оружия x2	Навык:	+4

Мудрецы утверждают, что гиганты были созданы богами на заре мира, до того как придумали людей. Каждый гигант был отдельным созданием, единственным в своём роде, экспериментом, и с помощью этих экспериментов боги искали подходящую форму для человечества. Боги сделали множество подобных моделей, прежде чем решили сделать людей более хрупкими,

неустойчивыми созданиями, и спрятали спящих гигантов в северных горах. Однако тепло из сердца гор согрело гигантов, когда те спали, и они начали просыпаться и строить свои дома посреди ледяных пиков. Говорят, что и по сей день под горами спит множество гигантов, ожидающих подходящего огня.

Гиганты выглядят как огромные люди, с идеальными пропорциями, ростом от девяти до одиннадцати футов. Их кожа темна, как полированный базальт, а глаза имеют всевозможные яркие оттенки. Волосы их цвета огня, от ярко-белого до дымно-алого. Их черты различаются, как и среди людей, однако все они без исключений красивы. Они носят эффектные искусные робы, невообразимо красивые украшения или фантастические доспехи из стали и более странных сплавов. Простота и невзрачность им противны.

Гиганты не стареют, не страдают от голода и жажды, и не получают повреждений от холода или огня. Они могут иметь потомство с людьми, но дети всегда получаются людьми, а не гигантами, хотя зачастую они отмечены необычным цветом волос или глаз. Со времён зари мира боги не делали новых гигантов, и их число понемногу уменьшается. Теперь их очень немного в горах, и люди предполагают, что на всём севере их вряд ли осталось больше пары тысяч.

Гиганты необыкновенно талантливы в делах войны и ремесла, обладая врождённым глубоким пониманием природы вещей, поскольку были созданы самими богами. Все гиганты обладают способностями сфер мастерства и мощи, а некоторые из них со временем осваивают искусства магов, однако неприязнь к богам не позволяет им познать тайны жреческого волшебства.

Поскольку каждый гигант – уникальное создание, все они невероятно горды и упрямы. Ни один гигант не склонится перед кем-то, и не примет ничего большего, чем удобный мир. Те, кто проснулись в одной горе, иногда живут вместе в укрепленных дворцах, но даже тогда относятся друг к другу как к членам совета соперничающих принцев, а не родственникам.

Большинство гигантов – жестокие, угрюмые, озлобленные существа. Они ненавидят богов, за то, что те выбросили их, и презирают людей как недостойных наследников. Иногда они заводят свиту из слуг и стражи, и страх одиночества временами заставляет их терпеть компанию, против которой возражает их гордость. Вторгшихся к ним людей, которых они не убивают, они оставляют в качестве рабов. Гиганты не способны заводить потомство с себе подобными, однако с рабами они могут иметь детей, которые становятся надсмотрщиками и офицерами для подчинённых, хотя сами гиганты относятся к таким наследникам не лучше, чем к другим слугам. Скука и одиночество может приводить гигантов к странным излишествам и экзотическим безумствам, и их укрепленные дворцы иногда превращаются в гротескные логова, полные смертельных опасностей. Даже если гигант будет убит своими слугами или в битве с себе подобными, его опустевший дом может ещё долго оставаться крайне опасным местом.

## ГРИФОН

Грифон			
ХД:	7	Движение:	30', полёт 60'
КБ:	14	БД:	8
Атака:	2 х когти +7, 1 укус +7	СБ:	12
Урон:	к4/к4/2к6	Навык:	+1

Грифоны – хищники высоких скал и гористых холмов, жестокие звери с когтями орла и задней частью льва. Чаще всего они встречаются поодиночке, хотя можно встретить и гнездо брачной пары с к4 яйцами или детёнышами. По слухам, некоторые горные племена “одомашнивают” грифонов, выращенных из яиц, хотя даже там только самые могучие воины могут подчинять себе этих зверей.

Грифоны желают добывать еду и охранять свою территорию. Наиболее могущественные из них могут обладать дарами дикой природы и мощи.

## ГОБЛИНОИДЫ

Племена гоблиноидов были врагами людей с незапамятных времён, яростно сражаясь с ними повсюду, где бы ни происходили встречи. Многие аванпосты, деревни и даже города пали под неослабевающим натиском их набегов, и никакие усилия, военные или дипломатические, не избавили людей от этого бедствия.

Гоблиноиды живут замкнутыми племенами, во главе которых стоят вожди – самые большие, свирепые и коварные их представители. Советниками вождей выступают ведьмы-жрицы, многие из которых являются настоящей правящей силой за спиной формальных вожakov. Не столь влиятельные женщины чаще всего рассматриваются гоблиноидами как имущество – самых красивых забирает вождь, а остальные достаются тем, кто сможет их сохранить. Дети гоблиноидов растут очень быстро и к десятому дню рождения достигают взрослых размеров. Гоблиноиды остаются сильными и не затронутыми возрастом примерно до пятидесяти лет, после чего быстро чахнут и умирают. Однако очень немногие из них живут достаточно долго, чтобы пережить об этом.

Ведьмы-жрицы гоблиноидов учат своих сородичей, что на заре мира их бог Аполлак пожертвовал собой, чтобы спасти своих детей от великого зла, угрожавшего миру. Долг всех гоблиноидов – сражаться и становиться сильнее, чтобы сильнейшие и величайшие племена были готовы повести остальных к покорению всего мира, когда Аполлак вернётся из могилы. Племена принимают

эти учения близко к сердцу, и очень редко бывает, чтобы два племени поддерживали друг с другом мирные отношения вне редких ритуальных сборов. Женщин и детей регулярно похищают во время набегов, и если два племени сходятся в битве, то максимум, на что могут рассчитывать мужчины проигравшей стороны - быстрая смерть или рабство. Если бы не постоянные внутренние стычки, гоблиноиды, вполне вероятно, давно подчинили бы себе все остальные народы.

Человечеству известно четыре разновидности гоблиноидов. Их называют багберами, гоблинами, орками и хобгоблинами. Первые три разновидности размножаются в собственных племенах, а хобгоблины являются редким подвидом гоблинов, который время от времени появляется среди них. Они демонстрируют необычайную харизму и тактическое мышление, зачастую являясь лидерами в своих сообществах.

Гоблиноиды предпочитают жить за счёт охоты и собирательства, считая сельское хозяйство и земледелие “занятием для рабов”. Это не мешает им похищать пленников из других племён или земель людей, поручая им такую работу, если удаётся найти подходящее место для поселения. Деревни гоблиноидов очень редки, и располагаются в основном в древних руинах давно забытых народов. Они являются главными целями нападений не только для людей, но и для других племён гоблиноидов, поэтому только сильнейшие или безумные отваживаются на такое оседлое существование.

Гоблиноиды украшают себя затейливыми клеймами, татуировками, пирсингом и украшениями. Если бы не эти дикарские отметины, их можно было бы принять за красивых людей, кроме племён, имеющих необычный цвет кожи – например, зелёный или оранжевый. Они редко используют изделия из металла, если те не были украдены, и их обычные украшения состоят из костей, зубов, полированных камней или вырезанного дерева.

Гоблиноиды могут давать совместное потомство с людьми. Сами они ненавидят “смешанную кровь” и чаще всего убивают таких детей при рождении. Среди людей подобных полукровок обычно боятся и презирают в больших городах и торговых посёлках, однако те, кто живут в пограничье, принимают их несколько теплее, поскольку знают, что полукровок гоблиноиды ненавидят ещё больше людей.



## ГОБЛИНОИД, БАГБЕР

Багбер			
ХД:	3	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	9
Атака:	Оружие +4	СБ:	14
Урон:	Оружие +1	Навык:	+2

Багберы – самые большие представители гоблиноидов, зачастую достигающие семи футов. Их мужчины исключительно волосаты, и оба пола склонны к бледности, а наиболее часто встречающиеся цвета волос – белокурые, зелёные, красные и белые. Они обладают огромной физической силой, и даже женщины способны уложить обычного человека одним ударом кулака. Багберы – *профессионалы скрытности и разведки в холмах*, они получают дополнительный бонус +2, если пытаются внезапно напасть на кого-то в лесах или холмистой местности.

Багберы не столь плодовиты, как другие племена гоблиноидов, и часто с неохотой относятся к набегам – не из-за какого-то врождённого миролюбия, а потому, что редко могут позволить себе терять охотников, и неудачный набег может дорого им обойтись. Их размеры и сила зачастую вызывают страх у остальных племён гоблиноидов, и немногие осмеливаются устраивать набеги на поселения багберов, если только они не уверены в серьёзном численном превосходстве. Это необычное состояние относительного мира позволило многим племенам багберов лучше сохранять древние предания своего народа, и некоторые мудрецы утверждают, что ведьмы-жрицы багберов владеют тайнами, давно потерянными другими племенами.

## ГОБЛИНОИД, ГОБЛИН

Гоблин			
ХД:	1	Движение:	20'
КБ:	13	БД:	7
Атака:	оружие +1	СБ:	15
Урон:	оружие -1	Навык:	+1

Гоблины – самые маленькие гоблиноиды, их рост редко достигает пяти футов. Это худые, проворные существа, цвет кожи которых чаще всего из всех народов отличается от обычного – например, зелёный, синий или оранжевый.

Они непревзойдённые мастера выживания, способные прожить на гораздо меньшем количестве еды и воды, чем люди, и не испытывающие моральных терзаний по поводу того, откуда пропитание берётся. Гоблинов можно встретить практически повсюду, и даже самые суровые и негостеприимные земли могут дать достаточно пищи хотя бы для одного хилого племени.

Гоблины – самый кочевой народ гоблиноидов; часто они снимаются с места под давлением более свирепых соседей, чтобы не понести неприемлемых потерь. Они также наименее настроены защищаться от прямого нападения, и многие их племена предпочитают оставить даже богатые охотничьи угодья, нежели платить за них своими жизнями.

### ГОБЛИНОИД, ОРК

		Орк	
ХД:	1	Движение:	30'
КБ:	13	БД:	8
Атака:	Оружие +1	СБ:	15
Урон:	Оружие	Навык:	+1



Орки – гоблиноиды размером с человека, мужчины которых обладают крепким телосложением и широкими плечами. Цвет их кожи и волос очень сильно разнится, от бледного, как у багберов, до почти угольно-чёрного. Женщины орков зачастую весьма красивы по человеческим меркам, если отбросить их суровые племенные отметины.

Орки – одни из самых многочисленных гоблиноидов, наиболее склонные селиться в людских развалинах и заставлять покорённые племена выполнять за них сельскохозяйственную и животноводческую работу. Некоторые такие владения могут разрастаться до сотен опытных воинов, надзирающих за популяцией рабов из людей и других племён гоблиноидов. К счастью, чем более сильным становится племя орков, тем меньше окружающие племена склонны поддерживать с ними сколь-нибудь мирные отношения.

Хобгоблин

ХД:	2	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	11
Атака:	оружие +3	СБ:	14
Урон:	оружие	Навык:	+1



Время от времени в племени гоблинов начинают рождаться дети необычного роста и силы. Хобгоблины ростом с человека, жилистые и мускулистые в сравнении со своими меньшими братьями. Даже с учётом своих ритуальных отметок и дикости, хобгоблины по-своему удивительно красивы, и обладают практически инстинктивным пониманием принципов лидерства и тактики малых групп. В отсутствие сильного лидерства молодые хобгоблины часто сражаются и убивают друг друга, но под жёстким руководством они становятся идеальными предводителями малых групп. Однако их рождение – нерегулярный феномен, длящийся не больше двух-трёх лет каждые два десятилетия. Хобгоблины из

разных племён ненавидят друг друга так же жаростно, как и всех остальных чужаков.

Хобгоблин, возглавляющий группу гоблина из своего племени, *увеличивает их боевой дух до 9* и серьёзно улучшает их боевую тактику. Маленькие группы хобгоблинов временами можно встретить, действующими отдельно от племени, как правило, в рамках каких-то специальных операций или покушений на проблемных лидеров других племён.

## ГОЛОДНЫЙ ПРИЗРАК

Голодный призрак			
ХД:	1	Движение:	30'
КБ:	12	БД:	12
Атака:	1 укус +1 или 1 оружие +1	СБ:	15
Урон:	к6 или оружие	Навык:	+1

Некоторые призраки боятся уходить к своей конечной награде или вечному наказанию. Другие не могут покинуть мир смертных, потеряв путь без погребальных ритуалов или попав в силки незаконченных дел среди живых. Без помощи жреца, который бы успокоил и направил их, такие духи обречены превратиться в голодных призраков, безумных и страдающих неуспокоенных существ, мучающих живых.

Голодные призраки вселяются в собственные останки, зачастую частично сгнившие или погрызенные падальщиками. Они нападают на живых, яростно жажда их тёплой, питательной жизненной силы, хотя такая пища только обостряет голод призрака, когда её сияние увядает. Некоторые голодные призраки сохраняют достаточно человеческого сознания, чтобы разговаривать с людьми, зачастую требуя завершить какое-то незаконченное дело в мире живых, однако большинство из них совершенно дичают из-за агонии. Разрушение физической или духовной оболочки призрака вынуждает его отправляться в загробную жизнь, будь то приветливый рай его божества или когти повелителей Ада.

Чаще всего голодных призраков можно встретить после массовых убийств, эпидемий или голода. Даже полного сожжения трупа недостаточно, чтобы предотвратить их появление, если не были соблюдены соответствующие погребальные обряды: призрак соберёт себе тело из пепла и пыли, если придётся. Некоторые некроманты также обладают способностью создавать или связывать голодных призраков, а наиболее опытные из них могут превращать таких призраков в новые, более страшные формы нежити.

Дварфы		
	Воин	Ветеран
ХД:	1	2
КБ:	15	17
Атака:	1 оружие +1	1 оружие +3
Повреждения:	оружие	оружие
Движение:	30'	30'
БД:	9	10
СБ:	15	14
Навык:	+1	+2

Дварфы – крепкий, выносливый народ полулюдей, чей рост редко превышает пять футов. Здесь приведены параметры для среднестатистических воинов и закалённых в боях ветеранов дварфов. Женщины этого народа не занимаются сражениями, за исключением крайней нужды – в этом случае они будут вооружены и одеты как мужчины, хотя и без бонуса атаки. Некоторые девы битвы презирают традиции своих кланов и занимаются сражениями наравне с мужчинами; хотя они навсегда опозорены в своём клане, в бою такие женщины сражаются не хуже ветеранов.





## ДЕМОНЫ АДА

Пламя Ада всегда полыхало в глубинах, скрытых под миром людей, и повелители ада всегда им правили. Жрецы и мудрецы вечно спорят о происхождении этого проклятого места, создав несколько сотен теорий и легенд, объясняющих причины его существования. Ни одна из таких теорий не была доказана, но в существовании самого Ада и его повелителей не сомневается никто.

Повелители Ада с начала времён были врагами богов, управляя своими подземными владениями и испытывая неугасимую жажду новых душ. Страдание и отчаяние – их пища и питьё, они уносят вниз души, не получившие подобающих погребальных ритуалов или отягощённые прегрешениями перед своими божествами. Ненависть, жажда крови, предательство, обман и другие пороки часто делают людей уязвимыми к соблазнам и обещаниям, которые демоны щедро раздают в обмен на души.

Демоны Ада редко призываются в мир людей. Ритуал требует опытного жреца и целого культа, достаточно сильного, чтобы сломать преграду между мирами. Чем могущественнее демон, тем более сложные ритуалы требуются для его призыва. Активность, требуемая культу для призыва даже самого слабого демона, обычно настолько заметна, что её можно проводить только в диких местах или там, где поклонение Аду официально разрешено.

Некоторых демонов можно встретить в старых забытых местах, запертых давно умершими волшебниками или святыми. Такие демоны обычно переполнены смесью неутолённой жажды крови и ужасом от перспективы встречи со своими хозяевами после столь длительного отсутствия. Некоторые из тех, кому удаётся освободиться, прячутся в заброшенных местах, надеясь избежать призыва вниз и последующих кар.

Демоны Ада *обладают общими особенностями*, свойственными их природе. Они могут говорить и понимать любые языки и идеально видеть в темноте, определять магию и видеть невидимых существ. Даже самый слабый из них силён как великан, и не нуждается в воздухе, еде, питье или сне. Они неуязвимы к огню, и получают только половину повреждений от холода и электричества. Их невозможно отравить, кроме как особыми благословлёнными ядами, и они невосприимчивы к болезням. Демоны Ада неуязвимы для обычного, не магического оружия.

Все демоны крайне умны, но склонны недооценивать угрозу, которую для них могут представлять отважные герои. Многие также часто отвлекаются, теряя время на развращение невинных и пытки своих жертв, в то время, когда их планам требуется личное внимание. Демоны жаждут сложных ритуалов поклонения себе, и чем более точно такие церемонии копируют ритуалы поклонения богам, тем им приятнее.

## ДЕМОН, МЛАДШИЙ

Демон, младший			
ХД:	8	Движение:	40'
КБ:	19	БД:	11
Атака:	2 х когти +8, бичевание +8	СБ:	11
Урон:	к6/к6/к10	Навык:	+3



Эти младшие слуги повелителей Ада созданы из смертных, которым “повезло” впечатлить своих новых хозяев качеством или количеством своего развращения и грехов при жизни. После неисчислимых ужасных страданий эти избранные души превращаются в существ, способных выполнять волю повелителей. Большинство из них сохраняет какие-то воспоминания о своей прошлой жизни, но не имеет сил противостоять своим новым хозяевам.

Меньшие демоны могут *менять свою внешность* на ту, которой обладали при жизни, но в своём естественном облике они выглядят как массивные, извращённые пародии на самих себя, с головы до ног закованные в раскалённые докрасна цепи или пронзённые кристаллами льда. Обычно вид истязаний демона говорит о предпочтениях его хозяина, а сам демон всегда получает *полные повреждения от атак такого типа*. Раскалённые докрасна цепи делают демона уязвимым к огню, кристаллы льда – к холоду, бронзовые иглы, пронзающие его тело – к колющему оружию и так далее. Если же у демона нет особых уязвимостей, ранить его можно только волшебным оружием.

Помимо острых когтей и возможности бичевать врагов собственными оковами, демоны могут обладать *способностями обмана, очарования, пагубы, проклятий, мудрости и мощи*. Большинство демонов гораздо умнее обычного человека, но, будучи призванными в мир смертных, они склонны отвлекаться. Многообразие душ, которые можно терзать, может задержать выполнение демоном приказов его повелителя, несмотря на неизбежное наказание в дальнейшем.



## ДЕМОН, ПОВЕЛИТЕЛЬ АДА

### Демон, повелитель Ада

ХД:	20	Движение:	40', полёт 80'
КБ:	22	БД:	9
Атака:	1 взгляд, +20	СБ:	5
Урон:	2к20	Навык:	+8

Вечные повелители проклятия – тринадцать принцев Ада, имена которых разнятся от народа к народу. Раньше они никогда не помышляли о том, чтобы проникнуть в мир смертных, боясь столкновения с богами, но по мере того, как поклонение высшим силам слабело, некоторые повелители Ада начинают подумывать об основании собственных владений наверху, а их слуги готовят пути для прибытия своих хозяев.

Повелители Ада выглядят как прекрасные мужчины и женщины, по своему желанию. Они одеты в невероятно искусные одеяния, а их недовольный взгляд может убить практически любого противника, заставляя грехи жертвы материализоваться в виде насекомоподобных существ, которые вырываются из её кровотока в виде насекомых. По-настоящему непорочные существа, по слухам, неуязвимы перед взглядом повелителей Ада, однако их занятия редко приводят таких созданий к встречам с демонами.

Повелители ада неуязвимы к немагическому оружию, регенерируют каждый раунд 5 хит-дайсов, могут один раз за раунд сотворять любые заклинания магов и жрецов, и обладают сверхъестественными способностями любой сферы. Легенды гласят, что легендарное оружие или священное колдовство может смертельно ранить повелителей и подавить их способности к восстановлению.



## ДЕМОН, СТАРШИЙ

Демон, старший			
ХД:	12	Движение:	40', полёт 50'
КБ:	20	БД:	11
Атака:	2 х кулак +12, 1 проклятие +12	СБ:	9
Урон:	к8/к8/к12	Навык:	+4

По мере того, как слуги повелителей Ада продвигаются в послушании, некоторых избранных повышают из младших прислужников, присваивая титул старшего. С их плоти убираются цепи и другие пыточные элементы, и им даруются крылья, сделанные из осквернённых молитвенных флагов. В истинной форме их лица всегда выглядят человеческими, которыми они владели при жизни, хотя остальное тело остаётся огромным, покрытым шрамами былых мучений. Некоторые иерархи утверждают, что эти демоны страдают больше своих младших братьев, поскольку их страдания идут от сердца и ума, а не плоти. Они прокляты лучшим пониманием предназначения повелителей Ада и своей роли в их победе.

Если младших демонов отправляют исполнять волю повелителей Ада и служить лидерами важных inferнальных храмов, старшим демонам поручают более утончённую и сложную работу. Они работают вместе с тайными ячейками, скрытыми даже от других последователей адских культов, и предназначение, которое они готовят своим не столь просвещённым братьям, далеко не всегда позволяет тем выжить. Они раскручивают планы с дьявольским коварством, ничего не объясняя своим подчинённым, кроме следующего шага, который надо завершить.

Огромные кулаки старших демонов могут сокрушить большинство смертных противников, а ужасные проклятия, исторгаемые ими, *поражают врагов на расстоянии до 300 футов*. Старшие демоны могут обладать дарами обмана, очарования, мудрости, мощи, пагубы и проклятий.

## ДИВАТА

Дивата			
ХД:	6	Движение:	40'
КБ:	15	БД:	8
Атака:	2 х когти +6, 1 лиана +6	СБ:	12
Урон:	к8/к8/кЮ	Навык:	+2

Дивата - соблазнитель и идолы природной силы, прекрасные и опасные создания диких мест. Они живут в лесах и джунглях, вдалеке от людских обиталищ, преставаая перед наблюдателями идеальным воплощением желаний последних, хотя могут выбрать и другую внешность, если захотят. Они существуют как духовное воплощение голода и чудес леса. Дивата не злонамеренны по своей природе, но безразличны ко всему, кроме красоты своей избранной территории и доступного там наслаждения. Любой, кто хочет изуродовать их земли, может ожидать в ответ безжалостное насилие, хотя уважительная охота и осторожное разведение костров не задевает их.

Большинство дивата объявляют своей территорию минимум в милю диаметром, на которой они мгновенно узнают обо всех появляющихся существах. На этой территории они могут принимать обличье любого животного, если отправляются охотиться или обозревать окрестности, меняя форму за несколько мгновений. Они могут общаться с любыми животными и повелевать ими в пределах своих владений, при этом не желающие подчиниться существа получают возможность пройти спасбросок духа. В случае охоты или нападения на врагов они используют когти своего избранного облика, а также заставляют естественную растительность бросаться на одного противника в пределах видимости. Дивата невозможно ранить обычным оружием. Они могут обладать способностями дикой природы, здоровья и обмана.

При желании дивата могут покидать свои владения, но если их земля будет осквернена, они ослабнут, а если её серьёзно изменить – могут и умереть.



## ДРАКОН

Дракон			
ХД:	10-15	Движение:	30', полёт 50'
КБ:	16	БД:	10
Атака:	2 х когти и 1 укус с бонусом, равным ХД	СБ:	10-8
Урон:	к8/к8/к12	Навык:	+3

Подобно небесным дьяволам, драконы – слуги богов и создания божественной воли. Они имеют официальную роль на небесах, заведя определёнными аспектами своего божества и наблюдая, чтобы те нормально действовали в мире смертных. Обычно они остаются на небесах, спускаясь вниз только в случае каких-то серьёзных беспорядков или для того, чтобы выполнить волю своего хозяина. В последнее время, когда связь с богами ослабла, многие драконы решили заниматься своими делами и интерпретировать приказы повелителей, как им захочется. Приведённые здесь параметры указаны для среднестатистического дракона, хотя конкретные экземпляры могут существенно от них отличаться.

Драконы огромны, даже наименьшие из них не менее тридцати футов в длину, а самые длинные – в пять раз больше. Все они умеют летать, хотя физические крылья имеются не у каждого. Все драконы обладают *дарами пагубы*, которые могут применять в один раунд с физическими атаками, перезаряжая способности, которые могут быть использованы один раз за бой, броском к6 в конце каждого раунда: на результатах 5 и 6 способность считается перезаряженной. Также драконы обладают дарами *сфер мощи* и, иногда, *мудрости*.

Драконы являются опытными заклинателями, и *могут использовать заклинания мага или жреца*, от младших до великих, в зависимости от своей силы.

Большинство драконов, будучи божественными созданиями, лишь ненадолго появляются в мире смертных, прежде чем вернуться на небеса. Существуют, однако, и “падшие” драконы, оставившие свои посты и переселившиеся в мир внизу. Большинство таких существ скрываются в диких местах, прячась от своих разгневанных товарищей и разоряя человеческие поселения, чтобы обустроить жалкие подобию своих бывших небесных чертогов. Некоторые даже основывают из людей культы, в которых они выступают главными божествами, особенно сейчас, когда связь с настоящими богами ослабла.

## ДЬЯВОЛ, НЕБЕСНЫЙ

Дьявол, небесный			
ХД:	15	Движение:	40', полёт 80'
КБ:	20	БД:	12
Атака:	2 удара крылом +15, 1 тяжёлое оружие +15	СБ:	8
Урон:	к6/к6/к12	Навык:	+4

У богов есть свои агенты для наказания и исправления – такую роль отлично выполняют небесные дьяволы. Эти существа представляют негативные и деструктивные аспекты своих божеств, карая тех, кто нарушает высшие законы. Их желание карать столь велико, что даже те, кто не совершали преступлений против своего бога, рискуют стремительно и ужасно окончить жизнь в их присутствии.

Небесные дьяволы имеют множество обличий, чаще всего они выглядят как оборванные крылатые фигуры с двуручным оружием в руках. Другие детали могут зависеть от их покровителей.

Дьяволы могут обладать *сверхъестественными способностями любой сферы*, в зависимости от божества, которому они служат. Они *могут телепортироваться* в любое место в смертном мире и неуязвимы к ранениям обычным оружием и физическими эффектами, даже волшебной природы. Только оружие, которое было специально освящено для убийства божественных существ, может причинить им вред. Благодаря своему богоубийственному наследию, дварфы могут ранить небесных дьяволов любым оружием, как и воины восьмого и выше уровней – благодаря своему мастерству войны.

## ЖЕНЩИНА-СКОЛОПЕНДРА

Женщина-сколопендра			
ХД:	7-9	Движение:	40'
КБ:	14	БД:	9
Атака:	1 укус с бонусом, равным ХД	СБ:	11
Урон:	к8 + яд	Навык:	+2

Женщины-сколопендры обитают в безлюдных местах, вдалеке от человеческих поселений, хотя более могущественные из них собирают людей в культы, чтобы те им поклонялись и служили сосудами для священного

яда. Эти существа похожи на гигантский гибрид женщины и сколопендры: верхняя часть выглядит как прекрасная дева, а нижняя представляет собой толстое тело десятифутовой многоножки. Их животная часть окрашена в яркие цвета – красный, жёлтый, оранжевый и синий, а человеческая всегда является прекрасным примером женской красоты. Они не носят никакой одежды, кроме похищенных драгоценностей, и презирают обычное оружие, считая его недостойным себя. Они дьявольски коварны, хитры и очаровательны.

Женщины-сколопендры обладают крайне *сильным ядом*. Укушенные ими должны пройти спасбросок стойкости или умереть в конвульсиях один раунд спустя. Также сколопендры могут *плевать ядом* в качестве дистанционной атаки на расстояние до 60 футов, или выдыхать коническое *облако спрея* двадцати футов в длину и двадцати футов в ширину на дальнем конце. Такие атаки несколько менее опасны, чем непосредственный укус: в случае проваленного спасброска стойкости жертва получает кб урона за хит-дайс многоножки. Женщины-сколопендры добиваются высокого положения среди своих сородичей силой своего яда, и старшие из них учатся готовить в своих телах множество странных ядов, способных очаровывать, парализовать или трансформировать своих жертв. Сами они неуязвимы к любым токсинам.

Женщины-сколопендры жаждут поклонения и обожания. Когда они захватывают кого-то, подходящего для служения, они могут поцеловать жертву вместо того, чтобы пожрать её: в малых дозах яд действует как вызывающий привыкание наркотик, ослабляющий волю жертвы. Успешный спасбросок стойкости позволяет противостоять очарованию, но в случае провала цель полностью подчиняется воле женщины-сколопендры, и может быть освобождена только смертью своей повелительницы. Большинство таких рабов служит до тех пор, пока не становятся слишком слабыми, и тогда их либо пожирает хозяйка, либо их отдают на съедение другим рабам, либо используют как вместилище яиц их богини. Такая смерть не является быстрой, и, если жертву спасти в течение пары недель, лекарь может извлечь невылупившиеся яйца.

Новорождённые женщины-сколопендры похожи одновременно на свою мать и на раба-носителя. В живую жертву внедряются сотни яиц, но маленькие личинки пожирают сначала своего носителя, а потом и друг друга, пока не остаётся только одна, которая отправляется на поиски нового логова. Женщины-сколопендры обычно живут в одиночестве, но иногда собираются в группы, для осуществления особенно гнусных замыслов. Большинство таких планов разваливаются из-за взаимных предательств, но некоторые доживают до своего мрачного воплощения.

Женщины-сколопендры чаще всего обладают *способностями обмана, очарования и пагубы*.

Жи рен		
	Слуга	Отважный страж
ХД:	2	5
КБ:	12	15
Атака:	1 удар или оружие +2	1 оружие +6
Повреждения:	кб или оружие	оружие +2
Движение:	30'	30'
БД:	12	12
СБ:	14	13
Навык:	+1	+1

Некоторые народы до сих пор практикуют варварскую традицию человеческих жертвоприношений на похоронах великих людей, однако большинство из тех, кто когда-то практиковал такие ритуалы, теперь сжигает бумажные изображения слуг или хоронит глиняные статуи, символизирующие послушных рабов в загробной жизни. Жи рен – не нежить, это призрачные големы, созданные особенно щедрыми похоронными обрядами, и умершими, не желающими отправляться на свой последний суд.

Когда такой умерший отказывается отправиться в загробную жизнь, его жи рен может также задержаться в мире мертвых. Эти “бумажные рабы” выглядят как призрачные мужчины и женщины, привлекательные, сильные и красивые, хотя выражения их лиц стилизованы, как оригинальные бумажные изображения. Они верно служат призраку своего хозяина и исчезнут только после того, как он сам отправится в загробный мир.

Жи рен выглядит призрачным, но может манипулировать предметами и пользоваться материальным оружием. Он разумен, как человек, но не проявляет никакой индивидуальности, кроме той, что изначально нарисовал художник. Жи рен можно рассеять обычным оружием, но будут *возвращаться через кб дней*, пока не будет изгнан их хозяин. Потратив раунд, они могут *стать неосязаемыми*, получая возможность проходить сквозь материальные преграды ценой невозможности влиять на физические предметы.

## ЗОМБИ

Зомби			
ХД:	2	Движение:	20'
КБ:	11	БД:	12
Атака:	1 удар или оружие +2	СБ:	14
Урон:	к8 или оружие	Навык:	+0

Иногда с трупом усопшего оказывается сплетена достаточно большая часть его низшей души, чтобы придать телу способность двигаться и сопротивляться разложению. Большинство подобных созданий усыхает до скелетов, но некоторые из них достаточно сильны, чтобы существовать как зомби, одетые в гниющую плоть и ведомые слепым голодом. Зомби – безмозглые создания, подчинённые глубинным, животным желаниям. Их можно отвлечь едой, напитками и иными непосредственными наслаждениями, но насытиться всеми этими вещами они не могут. Зомби притягивает место их смерти, а управлять ими могут только некроманты, потакающие их желаниям.

## ЗМЕЯ, ГИГАНТСКАЯ

Змея, гигантская			
ХД:	5	Движение:	30'
КБ:	12	БД:	8
Атака:	укус +5	СБ:	13
Урон:	к8 + яд	Навык:	+2

В джунглях и тёплых болотах змеи легко вырастают до размеров человека, а некоторые могут задушить в своих кольцах даже быка. Будучи дикими животным, гигантские змеи мало о чём заботятся кроме добычи пропитания и охраны своей территории, однако в обоих случаях они представляют смертельную опасность для неосторожного путешественника.

Некоторые из гигантских змей *ядовиты*, заставляя жертву при укусе проходить спасбросок стойкости, чтобы избежать быстрой смерти. Другие *обвивают* цель при успешной атаке, вынуждая её проходить спасбросок уклонения или быть схваченной, как описано на странице 32 основных правил; удушающие кольца змеи каждый раунд наносят жертве к8 урона.



## КАБЬМАР, ГИГАНТСКИЙ

Кальмар, гигантский			
ХД:	4-13	Движение:	плавание 60'
КБ:	12	БД:	9
Атака:	8 щупалец с бонусом, равным ХД	СБ:	13-9
Урон:	к6 на каждое щупальце	Навык:	+0

Гигантские кальмары, которых иногда можно встретить в компании сиёкой, обладают недюжинным интеллектом для животного. Даже самые маленькие из них размерами превосходят быка, а настоящие титаны бездны могут опутывать китов своими колючими объятиями. Ходят слухи о достаточно сообразительных гигантских кальмарах, способных устраивать ловушки и приманивать неосторожных авантюристов сокровищами прижимком в свои объятия.

## КАППА

Каппа			
ХД:	6	Движение:	20'
КБ:	14	БД:	10
Атака:	2 х когти +6	СБ:	12
Урон:	к6/к6	Навык:	+2

Каппа – опасные и злобные обитатели рек и ручьёв, напоминающие покрытых чешуёй карликов, с черепашым клювом и глубокой впадиной на макушке безволосой головы. Эта впадина всегда наполнена водой из домашнего потока существа; *если она опустеет*, каппа лишится своих волшебных способностей, и будет получать штраф -2 ко всем броскам атаки и спасброскам, пока вновь её не наполнит. Эти существа столь ловки, что могут сражаться, не расплёскивая воду с головы, однако опытный борец может схватить каппу, как описано на странице 32 основных правил, и наклонить его.

Считается, что каппа – вырожденная ветвь людей-ящеров, предавшаяся магии и ставшая скорее духами, чем плотью. Они помешаны на сделках и договорах, и не нарушат своего слова даже под угрозой неизбежной смерти. Однако каппа сам решает, кто, кому и что должен, поэтому жалкие люди, которые решают с ними торговаться, зачастую обнаруживают, что речные карлики очень по-своему понимают условия сделки.

Каппа ценят тёплую кровь, хорошую еду и женщин. Они – известные насильники деревенских девиц, и часто заключают с негодями сделки об услугах в обмен на новые жертвы. От таких пар рождаются чудовищные дети, которые с самого рождения могут сбегать от своих матерей и искать каппа, чтобы служить им. Эти жалкие создания обладают почти человеческим интеллектом, но могут думать только о том, как служить каппа.

Каппа обладают способностями *здоровья, моря и могут дышать под водой*. Все эти способности исчезают, если выплеснуть воду с их головы.

## КИТ-УБИЙЦА

Кит-убийца			
ХД:	6	Движение:	плавание 40'
КБ:	13	БД:	10
Атака:	1 укус +7	СБ:	12
Урон:	к20	Навык:	+2

Киты-убийцы встречаются людям нечасто, предпочитая холодные северные моря, однако время от времени кто-нибудь из этих хищников заплывает в более тёплые воды поохотиться на рыбу и неосторожных рыбаков. Древние легенды говорят, что раньше киты были безопасны для людей, однако, Бездна, похоже, свела их с ума, и теперь они нападают и на людей и даже небольшие суда.



## КОШАЧЬИ

Кошачьи			
	Леопард	Тигр	Ягуар
ХД:	3	6	4
КБ:	15	13	15
Атака:	2 х когти, 1 укус с бонусом, равным ХД		
Повреждения:	к3/к3/к6	к6/к6/к10	к4/к4/к8
Движение:	50'	50'	50'
БД:	8	10	9
СБ:	14	12	13
Навык:	+2	+2	+2

Больших кошек можно часто встретить в джунглях и других тёплых лесах. Леопарды и тигры особенно досаждают лесным деревням, иногда прокрадываясь в дома, чтобы утащить жертву в чащу прямо из постели. Иногда они одержимы душами своих жертв, которые наделяют их холодным и безжалостным интеллектом.

Представители кошачьих желают добывать еду и охранять свою территорию. Те из них, кто затронут прикосновением сверхъестественного, могут обладать *дарами дикой природы и мощи*.

## ЛАНСУР

Лансур			
ХД:	5	Движение:	30'
КБ:	12	БД:	10
Атака:	2 х когти +6, 1 укус +6	СБ:	13
Урон:	к4/к4/к8	Навык:	+1

Эти странные неуспокоенные появляются в результате смерти во время родов и прекрасной молодой матери, и её ребёнка. Подобающие похоронные ритуалы предотвращают появление нежити, однако время от времени какая-нибудь бедная женщина или одинокая мать умирает без них, оставляя свою душу уязвимой к подобному состоянию. В более страшных случаях убитые

горем мужа портят похоронные обряды, в надежде создать лансур и снова обрести свою любовь.

Лансур выглядит так же, как при жизни, с длинными роскошными волосами, которые скрывают зубастую пасть на задней части шеи. Через этот рот она пьёт кровь младенцев, которую страстно желает, и жажда детской плоти пробуждает в ней человеческое коварство. Однако лансур можно вернуть обратно к жизни, если её каким-то образом сковать, отрезать волосы и затолкать во второй рот, а также под корень обрезать острые как бритва когти. После выполнения этих шагов проклятие спадёт и лансур превратится обратно в живую женщину.

Лансур очень сильны и в безоружной борьбе при попытке их обуздать *получают бонус +2*. Их плоть неуязвима для обычного оружия, однако волосы и когти могут быть срезаны как обычно. При участии минимум троих персонажей в освобождении лансур, одному из них потребуется удерживать её как минимум пять раундов, пока другие выполняют остальные шаги.

## ЛОШАДИ

Лошади		
	Боевая	Ездовая
ХД:	3	2
КБ:	13 без доспеха	13
Атака:	2 копыта +3, 1 укус +3	2 копыта +2, 1 укус +2
Повреждения:	к4/к4/к4	к4/к4/к4
Движение:	60'	60'
БД:	9	7
СБ:	14	15
Навык:	+1	+1

Лошади – самый распространённый и популярный транспорт, как в путешествии, так и в сражениях. Ездовые лошади не обучены для боя, и будут сражаться только при самозащите. Если персонаж *скачет на такой лошади в бой*, он должен пройти проверку ловкости со сложностью 12, чтобы не дать ей запаниковать и убежать в случайном направлении. Боевые лошади приучены к сражениям, и хотя они не могут атаковать цель независимо от всадника, их копыта и зубы *добавляют к броскам атаки хозяина бонус +2*. Также боевые лошади могут носить специальные барды по цене, в четыре раза большей человеческого доспеха.

Люди-ящеры

	Воин	Древний спящий
ХД:	2	7
КБ:	13	14
Атака:	1 оружие +2	1 оружие +7
Повреждения:	оружие +1	оружие +1
Движение:	30', плаванье 50'	30', плаванье 50'
БД:	8	10
СБ:	14	12
Навык:	+1	+3

Люди-ящеры – это народ хладнокровных существ, похожих на что-то среднее между человеком и змеей. Они обитают в джунглях, болотах и вдоль тёплых морских берегов, в основном стараясь держаться подальше от людей. Они способны давать совместное потомство с людьми, и некоторые племена по неизвестным причинам стремятся смешивать свою кровь с чужой.

Некоторые из них похожи на змей с руками и ногами, у другие же обладают человеческим торсом и змеиной нижней частью. Некоторые же и вовсе практически неотличимы от людей кроме некоторых деталей. вроде раздвоенных языков или необычного отсутствия волос. Все они *крайне сильны*, получая бонус +1 к броскам повреждений со своим оружием; те, кто имеют змеиную голову, *могут кусаться*, нанося кб+1 урона.

Большинство людей-ящеров предпочитают жить в уединении в своих болотах и джунглях, ухаживая за кладками яиц, занимаясь охотой и рыбалкой. Они не друзья людям, но редко атакуют другие народы, если только те не потревожат их священные места или если их не побудит к нападению какой-нибудь харизматичный вождь или древний спящий.

Древние спящие, по слухам, были великими героями забытой империи людей-ящеров, которая правила миром “до того, как звёзды сдвинулись с места”. Эти герои впали в глубокий сон, ожидая, когда придёт час нужды, и теперь их пробуждение может повести людей-ящеров за кровавой мечтой о новом господстве. Древние спящие – гуманоиды, и помимо присущей их потомкам силы, они обладают дарами сфер моря и мудрости. Какой бы ни была правда об их прошлом, сами спящие редко могут вспомнить что-то большее, чем смутные образы городов из циклопических камней и пылающую ненависть к волосатым млекопитающим, поправшим их народ.

Ма ка зён			
ХД:	7	Движение:	30', полёт 40'
КБ:	14	БД:	10
Атака:	1 оружие +7 или 1 удушение внутренностями +7 или 1 укус +7	СБ:	12
Урон:	оружие или к8 или к6	Навык:	+2

Эти омерзительные неупокоенные существа – останки людей, которые при жизни говорили губительную ложь или использовали ужасный обман. Опасаясь кар, которые ждут в загробном мире, их призраки возвращаются в свои непогребённые трупы и становятся ма ка зёнами, отделяя голову вместе с внутренностями от тела. Эта голова и спутанная масса гниющих органов может летать с помощью волшебства, и манипулировать предметами с помощью блестящих серых кишок.

Ма ка зёны – ненасытные пожиратели всевозможных отбросов и мерзости, зачастую их можно найти рядом с выгребными ямами и кладбищами. Однако им нужно регулярно омывать свои внутренности в холодной запёкшейся крови, чтобы те не сгнили окончательно, так что они часто охотятся на людей ради их крови. Нередко ма ка зён убирает голову жертвы вместе с её внутренностями, которые остаются гнить для последующего обеда, а сам помещает свои органы в обезглавленное тело. Это позволяет ему передвигаться в украденном теле примерно неделю, пока разложение не станет слишком сложно скрывать парфюмерией и одеждой.

Ма ка зёны обладают интеллектом и коварством человека, поднаторевшего в обмане, но с огромным трудом сопротивляются желанию поглощать всевозможную гниль. Если они носят человеческое тело, то атакуют оружием, а в своём настоящем облике используют петли из собственных кишок, чтобы опутать жертву и удушить её или оставить беззащитной перед острыми зубами. Успешное попадание внутренностями означает, что жертва *автоматически оказывается схваченной* в соответствии с правилами на странице 32 основных правил. При этом помимо автоматического удушения каждый раунд на к8 повреждений, ма ка зён может атаковать жертву зубами.

Ма лай			
ХД:	8	Движение:	30', полёт 40'
КБ:	14	БД:	9
Атака:	1 оружие +8 или 1 удушение внутренностями +8, или 1 укус +8	СБ:	11
Урон:	оружие или к8, или к6	Навык:	+2

Ма лай – родственник ма ка зёна, неуспокоенное создание, появляющееся из тех, кто умер от чумы или лихорадки. Для сторонних наблюдателей кажется, что его болезнь была очень сильна, но отступила; на самом же деле, болезнь забрала свою жертву, но её беспокойный дух отказался покинуть тело. Ма лай выглядят здоровыми и живыми людьми, но ночью их истинная природа берёт над ними контроль.

Ночью ма лай отделяет свою голову вместе с внутренностями от тела и летает в поисках жертвы. Он может по желанию становиться невидимым, но становится видимым при атаках и не может исчезнуть, если его обсыпать солью. Когда он находит больного человека, то проникает в окно и выпивает кровь жертвы, закрывая рану прежде чем улететь, чтобы никто не узнал о его визите. Жертва должна пройти спасбросок стойкости, чтобы выжить после кормления ма лай, но даже в случае успеха рассказы о нападении часто принимают за обычную болезненную галлюцинацию.

В случае опасности ма лай будет сражаться. Если он носит человеческое тело, то атакует оружием, а в своём настоящем облике использует петли из собственных кишок, чтобы опутать жертву и удушить её или оставить незащитной перед острыми зубами. Успешное попадание внутренностями означает, что жертва *автоматически оказывается схваченной* в соответствии с правилами на странице 32 основных правил. При этом помимо автоматического удушения каждый раз на к8 повреждений, ма лай может атаковать жертву зубами. Успешная атака зубами ма лай *заражает жертву ужасной болезнью*. Жертва этой болезни должна каждый день проходить спасбросок стойкости или получать 2к6 повреждений. После пятого успешного спасброска болезнь отступает.

Мамбабаранг			
ХД:	9	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	10
Атака:	1 укус +9, 1 жалящий рой жуков +9	СБ:	11
Урон:	оружие/к8	Навык:	+2

На первый взгляд мамбабаранг похож на безвредного отшельника в джунглях, но на самом деле это улей злобных насекомых, притворяющихся человеком. Они избегают обычных контактов с людьми, поскольку не могут скрыть свою истинную природу на близком расстоянии. Мамбабаранги появляются, когда рой проклятых насекомых убивает и полностью колонизирует человека, зарываясь глубоко под кожу и захватывая контроль над мозгом и жизненно важными органами. Такие носители выглядят как люди, но вместо крови они истекают бледной жёлтой гемолимфой, а в их крупных ранах снуют туда-сюда маленькие крылатые жучки. В бою они сражаются и оружием, и небольшими *роями жуков*, которые изрыгают в направлении ближайшего врага до 60 футов.

Мамбабаранг может *посылать насекомых* переносить проклятия на свои жертвы, подкрадываясь к ним, чтобы кусать и зарываться под кожу. Таким образом может быть заражено любое существо в пределах двадцати миль от мамбабаранга, если у того имеется её личная вещь. Единственный способ предотвратить проклятие – защитить жертву от любого насекомого крупнее муравья. В противном случае цель должна пройти спасбросок стойкости или подвергнуться проклятию по выбору мамбабаранга, от простой боли и дискомфорта до смертельной болезни, которая убьёт её в течение 6 недель. Вылечить такую болезнь можно только волшебством или убийством мамбабаранга. Если жертва успешно пройдёт спасбросок, она не может быть подвергнута проклятию в течение месяца.

Мамбабаранг может подавлять действие проклятия, и использовать это для угроз страданием или смертью, чтобы добиться от других повиновения. Он может мягко воздействовать на сообщества, заставляя их тратить еду на бесполезные “подношения” несуществующим божествам, чтобы кормить своих насекомых. Когда те достаточно размножатся и будут готовы к колонизации нового носителя, мамбабаранг выбирает жертву, которую пожирают изнутри в ходе особого ритуала, создавая своего нового сородича. Свежесозданный мамбабаранг отправляется на поиски сообщества для себя, повторяя цикл.

Помимо способностей насылать проклятия насекомыми, мамбабаранги могут обладать дарами диких мест и проклятий.



Мананангал			
ХД:	7	Движение:	30', полёт 40'
КБ:	13	БД:	9
Атака:	1 оружие +7, 1 прикосновение +7	СБ:	12
Урон:	оружие/кб	Навык:	+2

Этот ужасный “полуколдун” – результат безрассудного использования определённых волшебных практик для укрепления жизненной силы человека. Чаще всего к этим практикам прибегают пожилые волшебники, но иногда глупые колдуны становятся их жертвой в гораздо более юном возрасте. Такие тайны действительно продлевают жизнь заклинателя, но за это приходится платить страшную цену.

Несбалансированная сила, дарованная этими практиками, концентрируется в голове, сердце и лёгких заклинателя. Они становятся сильными и полными жизни, но нижняя часть колдуна остаётся более слабой и немощной. Это неравенство так велико, что верхняя часть колдуна каждый день физически отделяется от нижней как минимум на шесть часов, ибо иначе жизненная сила полностью бы истощилась. Освобождённая от своих слабых бёдер и ног верхняя половина может летать по воздуху на потоках жизненной силы, однако если она не сможет воссоединиться с нижней половиной в течение 24 часов, то умрёт.

Полуколдун поддерживает свою жизнь *украденной у других энергией*, бесшумно вытягивая её через окна и подстерегая ни в чём не повинных спящих людей, чтобы высосать их кровь простым прикосновением. Такое иссушение можно использовать как оружие, но если осуществлять его безболезненно и незаметно, оно не убьёт жертву, вместо этого оставив её ослабленной, болезненной и неспособной выполнять тяжёлую работу в течение кб дней. Повторное иссушение может убить жертву или сделать её уязвимой перед смертельными болезнями. Мананангал, который не питается чужой силой каждую ночь, еженощно теряет 1 хит-дайс, пока не восполнит недостаток.

Мананангалы – опытные волшебники, которые могут *пользоваться младшими заклинаниями мага*, а также обладают глубокими знаниями эликсиров, зелий и ядов. Среди прочих зелий они способны *изготавливать экстракт из человеческой крови*, который избавит выпившего от влияния возраста на его силу или красоту на две недели за каждый полный хит-дайс жертвы, чья кровь была использована для экстракта. Некоторые люди готовы оказывать полуколдунам услуги в обмен на этот драгоценный напиток – включая поставку бедолаг, которым предстоит стать его главным ингредиентом.

Мегера			
ХД:	8	Движение:	40'
КБ:	15	БД:	12
Атака:	3 х кулаки или оружие +8	СБ:	11
Урон:	к6 кулаки или оружие	Навык:	+2



Мегеры – духи ярости и боевого гнева, предвестницы войны и гибели. Они выглядят как красивые женщины с окровавленным оружием в руках, и постоянно ищут группы авантюристов, бандитов и других вооружённых людей. Многие ошибочно принимают их за воительниц или валькирий, не подозревая об их истинной природе.

Мегера приносит группе, с которой находится, *благословение битвы*, добавляя её членам 1 хит-дайс и бонус к броскам атаки, равный половине своих ХД. Однако каждый раз, когда группа или отдельные её участники вступают в бой, они должны *пройти спасбросок духа* или на один шаг приблизиться к жизни в слепом насилии и бездумном убийстве. Воин, проваливший спасбросок духа трижды, теряет всякую человеческую жалость и будет убивать всякого, не являющегося его соратником по группе. Такие бредящие насилием рабы подчиняются всем приказам мегеры, удовлетворяя её жажду бездумного убийства. Только покинув своих товарищей и компанию мегеры человек может избежать такой участи: когда мегера полностью подчинит его, ничто уже не спасёт несчастного, кроме, возможно, искусств мага или жреца.

Желание мегеры – битвы между воинами, смерть людей от копья и меча, и резня слабых и беззащитных. Они обладают *способностями мощи, мудрости и очарования*, и никто не способен заставить их врасплох.

## МЕДВЕДЬ

Медведи		
	Пещерный	Чёрный
ХД:	7	4
КБ:	14	13
Атака:	2 х когти +7, 1 укус +7	2 х когти +4, 1 укус +4
Повреждения:	кб/кб/кЮ	кз/кз/кб
Движение:	30'	30'
БД:	9	8
СБ:	12	13
Навык:	+2	+1

Медведи чаще всего водятся в умеренном климате, в лесах или холмах, и крайне редко встречаются в джунглях и болотах. Они стараются избегать групп людей, однако могут напасть, если те подойдут слишком близко к логову. Ходят слухи о племенах гоблинов, которые приручают и используют свирепых пещерных медведей в качестве стражей и ездовых животных.

Медведи желают добывать еду и охранять свою территорию. Те из них, кто затронут прикосновением сверхъестественного, могут обладать дарами дикой природы и мощи.

## НАГАР

Нагар		
ХД:	5	Движение: 30'
КБ:	15	БД: 9
Атака:	1 укус +6, 1 взгляд с автоматическим попаданием	СБ: 13
Урон:	к8/спасбросок стойкости или смерть	Навык: +1

Нагар – это ящер размером с человека, с четырьмя когтистыми лапами и горящими глазами. Благодаря своему острому слуху и обонянию он может прекрасно действовать с закрытыми глазами. Когда же нагар фокусирует свой пылающий взгляд на цели, жертва должна пройти спасбросок стойкости

или мгновенно рассыпаться грудой холодного пепла. Этим пеплом нагар питается, предпочитая высохшие остатки крупных млекопитающих, хотя при необходимости вполне может выжить и на пепле растений. Отражённый взгляд нагара действует и на него самого, поэтому он избегает мест с водой и другими отражающими поверхностями.

## НУ ГУЙ

Ну гуй			
ХД:	5	Движение:	30'
КБ:	12	БД:	12
Атака:	1 оружие +5 или 1 ледяное прикосновение +5	СБ:	13
Урон:	оружие/к8	Навык:	+2

Ну гуй возникает, когда умиротворяющих погребальных обрядов оказывается недостаточно, чтобы успокоить злопамятный дух, и его мстительные намерения материализуются в форме нежити. Хотя такие неудовлетворённые желания создают множество типов неуспокоенных, ну гуй выделяется из них тем, что воплощаются в виде друзей и возлюбленных своих целей.

В *нематериальной форме* ну гуй не обнаруживается обычными чувствами, ему нельзя нанести вред обычным оружием, но и сам он не может взаимодействовать с материальным миром. Он может воплотиться в *осязаемую форму* в любой момент по собственному желанию, приняв облик любого друга или родственника, идеально подражая его голосу, одежде и внешнему виду, хотя и не обладая никакими особыми знаниями изображаемого человека, если не выведал их ранее. Параметры ну гуя остаются неизменными независимо от формы. Если убить его материальную форму, его “труп” испарится, а сам он будет вынужден оставаться нематериальным кб недель.

Находясь в материальном облике, ну гуй будет предпринимать действия, которые причинят максимум боли и страданий его жертве, крайне редко ограничиваясь милосердием быстрой смерти. Лишь после того, как жизнь жертвы совершенно разрушена, он убьёт своего врага. К несчастью, смертельная травма и замешательство зачастую сбивают ну гуя с толку при выборе цели. Когда он фиксирует своё внимание на жертве, его невозможно убедить отступить. Окончательно упокоить ну гуя можно только уничтожив его нематериальную форму, либо представив ему истинного виновника его страданий, которого он неизбежно узнает.

	Нуэ		
	Размером с собаку	Размером с человека	Размером с быка
ХД:	1	4	7
КБ:	12	13	14
Атака:	1 укус +1	2 х когти +4	2 х когти +7
Повреждения:	к4	к6/к6	к10/к10
Движение:	30'	30'	40'
БД:	8	9	10
СБ:	15	13	12
Навык:	+1	+1	+2



Нуэ – результат безумных колдовских экспериментов, испорченных волшебных энергий или редких врождённых уродств. Это смешение двух, трёх или большего количества животных в одно. Маленькие нуэ опасны из-за слепой свирепости, в то время как большие чудовища со своей ужасной яростью могут разорять целые деревни. Все нуэ – дикие по природе, желающие только есть и охранять территорию, хотя некоторые из них могут быть немного приручены создателем или каким-то жестоким дрессировщиком. Приведённые здесь параметры описывают “средних” нуэ размером с собаку, человека и быка. Некоторые нуэ могут обладать другими способностями, например, *дарами мощи или дикой природы*, либо же обычными возможностями нормальных животных.

Огр			
ХД:	4	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	9
Атака:	1 кулак +4 или 1 оружие +4	СБ:	13
Урон:	к6 или оружие	Навык:	+2



Огры – это мускулистые деформированные громилы, рождённые не от других огров, а из ненависти и нечистых влечений человеческих существ. Время от времени человек с ужасными желаниями и жестокой натурой привлекает внимание злых духов. Если человек продолжает удовлетворять свои аппетиты всё большее ужасными преступлениями, духи находят брешь и пропитывают его тёмной силой, превращая в монстра.

Огры – чудовищные создания с огромными руками и телами, запятнанными следами их

преступлений, однако они могут маскироваться под обычных людей, если потратят раунд на концентрацию. Иллюзия идеальна на вид и слух, однако если огра затронет ребёнок, фальшивая внешность растает.

Огры обычно живут в глуши неподалёку от человеческих поселений небольшими сообществами себе подобных. Им нужен постоянный приток новых жертв для удовлетворения своих чудовищных желаний, и они могут даже нападать на себе подобных, если снабжение прерывается на слишком долгий срок. Однако, когда они не слишком раздражены, огры способны проявлять дьявольское коварство, заманивая невинных в лапы своих товарищей; самые опытные и могущественные из них могут даже обладать дарами сферы обмана или очарования.

## ОТРОДЬЯ БЕЗДНЫ

Бездна – это пространство чистого хаоса и безумия, существующее за пределами обычной реальности, вне людей, богов и демонов. Мудрецы давно спорят о том, является ли она причиной существования ненависти и вражды среди людей и богов, или же следствием, однако все согласны, что попадание в туда неизбежно означает для любого существа, смертного или нет, неизбежную гибель или судьбу гораздо хуже.

Обычно Бездна существует сама по себе, не проникая в обычный мир, однако иногда границы реальности истончаются, и люди начинают слышать мягкий шёпот в своих снах, который со временем сводит их с ума, заставляя совершать нечеловеческие преступления или организовываться в культы, поклоняющиеся Бездне. Временами в результате действия таких культов или магических катаклизмов где-нибудь открываются порталы, и Бездна поглощает целые деревни или города. В большинстве случаев она достаточно быстро отступает, оставляя после себя искажённые и извращённые руины, вместе с обитателями, превратившимися в странных деформированных чудовищ, называемых отродьями Бездны.

В былые времена отродья Бездны были столь редки, что их считали сказками. Но в последние несколько десятилетий количество культов Бездны и её прорывов в мир людей многократно возросло, а вместе с ними – количество отродий. Все такие существа одинаково ненавидят людей, богов и демонов, и стремятся сеять вокруг себя безумие, смерть и разрушения.

## ОТРОДЬЕ БЕЗДНЫ, ВЕРЗИЛА

Верзила			
ХД:	1	Движение:	40'
КБ:	13	БД:	12
Атака:	2 х когти +2 или 1 удар позвоночной цепью +2	СБ:	15
Урон:	к4/к4 или к8	Навык:	+1

Верзилы, вероятно, когда-то были людьми или полулюдьми, прежде чем хаотическое безумие Бездны гротескно удлинило их конечности и тела. Хотя они мускулисты и сильны, их мышцы не могут поддерживать столь высокий рост, так что чаще всего они сгорбившись волочат ноги, а разгибаются только чтобы разорвать противника. Верзилы сражаются с помощью когтей или цепей из сухожилий и позвонков, и любят работать по двое, обходя жертву с флангов

и отвлекая, чтобы второй смог схватить её своими длинными руками. Они редко используют более сложную тактику, но обладают почти человеческим интеллектом, и обычно могут определить наиболее “интересного” для них противника.

## ОГРОДЬЕ БЕЗДНЫ, ГЛАШАТАИ

Глашатай				
ХД:	10	Движение:	телепорт 40'	
КБ:	19	БД:	12	
Атака:	2 x пылающие когти +10, 1 огненный удар с автоматическим попаданием		СБ:	10
Урон:	к8/к8/2к10		Навык:	+4

Люди очень редко встречают глашатай Бездны – по крайней мере те, кто выживает после встречи. Его фигура смутно напоминает городского глашатая, но постоянно окутана облаком горячей золы и дыма. Он редко говорит, но его слова всегда абсолютно понятны тем, кто их слышит. Немногие существующие рассказы о встречах с этими существами позволяют предположить, что они служат чем-то вроде связующего звена между повелителями безумия и остальными отродьями Бездны.

Когда его вынуждают лично вступать в бой, глашатай мелькает между врагов, как зловещий призрак, телепортируясь между ними и безопасными местами, оставляя после себя обжигающие врагов облака огня и дыма. Любое существо, находящееся на дистанции ближнего боя от глашатая, когда тот телепортируется, получает кб урона огнём. Помимо пылающих когтей глашатай может призывать на одну цель в пределах 60 футов огненный сгусток, а также обладает другими способностями сферы пагубы. Он необычайно уязвим к снегу и льду, и получает удвоенные повреждения от подобных атак.





Повелитель безумия

ХД:	25	Движение:	телепортация 120'
КБ:	22	БД:	12
Атака:	1 видение с автоматическим попаданием	СБ:	5
Урон:	k20 + спасбросок духа или смерть	Навык:	+8

Повелители безумия – не столько отдельные существа, сколько проводящие узлы Бездны. Они возникают в виде тёмных отражений какого-то местного правителя или героя, в котором концентрируется ужас и паника поглощённых Бездной людей. Своим существованием они ослабляют ткань реальности, поддерживая присутствие Бездны вокруг себя. Пока не будет уничтожен повелитель, землю будет невозможно освободить от чужеродного безумия.

Помимо невероятно выносливой формы и внешнего вида местного правителя, повелитель безумия обладает практически полным контролем над окружением в своём присутствии. По его непредсказуемому желанию реальность искажается и извращается, и только герои, владеющие могущественной магией, могут избежать практически мгновенного уничтожения.

Даже если героям удастся избежать смерти от какой-то внезапно созданной опасности, они должны будут сделать повелителя уязвимым, доказав, что он не является настоящим правителем этой земли. Должно быть представлено какое-то свидетельство того, что настоящий правитель противостоит ему, какой-то символ, освящённый настоящей властью.

После того, как повелитель безумия будет лишён власти над землёй, он по-прежнему может сражаться с помощью ужасных смертельных видений, насылаемых на противников и мгновенно сводящих их с ума. Кроме этого повелитель обладает способностями *обмана, очарования, проклятия и пагубы*.

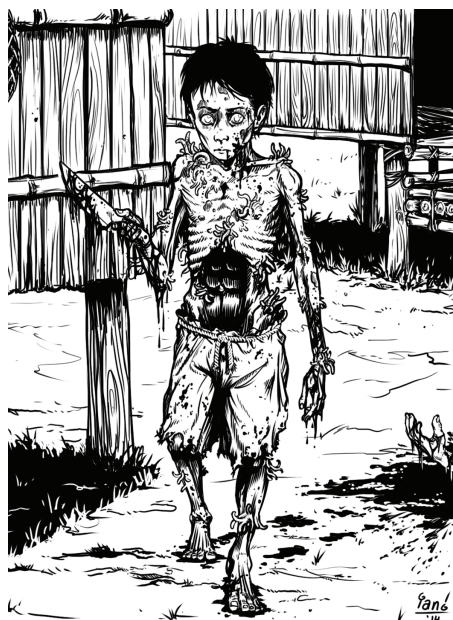


Проповедник			
ХД:	4	Движение:	30'
КБ:	12	БД:	12
Атака:	1 визг +4 до 60'	СБ:	13
Урон:	к10	Навык:	+1

Проповедники отличаются от большинства других отродий тем, что сохраняют своё родное сознание. Хотя они практически никогда не общаются каким-то понятным способом с теми, кто не затронут Бездной, их тактика в бою эффективна и практична. Они не командуют другими отродьями, но весьма успешно помогают своим интеллектуально ограниченными братьями достигнуть их целей.

Туман безумия вокруг проповедников сильнее, чем рядом с большинством других отродий Бездны, и может создавать смертельно опасные галлюцинации. Те, кто находится на дистанции ближнего боя с проповедником, должны *пройти спасбросок духа* – при провале они будут дезориентированы. В начале каждого раунда такая жертва должна бросать кб: на результате 1-3 она не может делать ничего, кроме как защищаться. Дезориентация длится, пока проповедник стоит рядом с ней.

Немногие видевшие проповедников Бездны прожили достаточно долго, чтобы описать их, но по имеющимся рассказам это болезненно худые создания, искривлённые под странными углами. Их монотонное бессмысленно бормотание может свести с ума тех, кто решит прислушаться к нему.



## ОТРОДЬЕ БЕЗДНЫ, ПУГАЛО

Пугало			
ХД:	1	Движение:	20'
КБ:	12	БД:	12
Атака:	оружие +1	СБ:	15
Урон:	оружие -1	Навык:	+0

Эти короткие, ужасно деформированные создания – останки детей, полуросликов и низкорослых людей, ставших жертвами Бездны. Они сохраняют жалкие остатки интеллекта, едва превосходящего звериный, нападая безумными толпами на всех, кто не является отродьем Бездны. Они практически неспособны использовать какую-то тактику сложнее удара копьём или дубиной. Просто нахождение пугала рядом создаёт дурманящее искажение мыслей и воли обычных существ: все, кто находится на дистанции ближнего боя от коротышки, получают *штраф -1 к броскам атаки и классу брони* из-за необходимости сопротивляться странным видениям и желаниям. Штраф накладывается только один раз, независимо от количества пугал рядом.

## ОТРОДЬЕ БЕЗДНЫ, ПЫЛАЮЩИЙ ПРОРОК

Пылающий пророк			
ХД:	6	Движение:	30'
КБ:	17	БД:	12
Атака:	2 х когти +6, обжигающее дыхание с автоматическим попаданием	СБ:	12
Урон:	к4/к4/к12	Навык:	+2

Пылающий пророк – это оболочка несчастного последователя одного из культов Бездны. Некоторые служители Бездны оказываются неподходящим материалом для непознаваемых планов своих хозяев, и вместо превращения в верзил или пугал, их наполняют горячей болезнью, которая терзает их бесконечной болью. Единственное облегчение для пророка наступает при выдыхании облака из пылающих осколков мяса и костей, дарящего частичку его страданий тем, кто не благословлён Бездной. *Обжигающее дыхание* пророка имеет форму конуса 10' в длину и 10' диаметром на дальнем конце. Все попавшие в это облако должны пройти спасбросок уклонения или получить к12 урона.

Пылающие пророки сохраняют значительное количество человеческой сообразительности, и являются одними из наиболее эффективных младших лидеров для толп отродий. Они даже *могут делиться своей агонией* с “удачливыми” подчинёнными, побуждая тех убивать слабых; союзное отродья Бездны с меньшим количеством хит-дайсов немедленно получает к8 повреждений, но приобретает бонус +4 к броскам атаки до конца боя.

## ОГРОДЬЕ БЕЗДНЫ, ЧЕРВЯЧНИК

Червячник			
ХД:	3	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	12
Атака:	3 червивых щупальца +3	СБ:	14
Урон:	к6/к6/к6	Навык:	+0

Червячники когда-то были существами ростом с человека, но их настоящий размер весьма непросто определить под ореолом извивающихся бледных червей, постоянно снующих сквозь их тела. Оболочки червячника зачастую сохраняют какие-то воспоминания о том, кем когда-то были, но не могут сопротивляться воле населяющих их тела червей. Хотя слухи, что пойманных верзилами жертв часто отводят к червячникам, чтобы превратить их в новые отродья.

Черви проникают сквозь любую плоть, которая оказывается слишком близко от них, и впадают в особую ярость от запаха крови. Раненный противник, подошедший слишком близко к червячнику, будет *автоматически атакован* десятками голодных червей, прыгающих к его открытым ранам; атака происходит в начале каждого раунда независимо от действий червячника и наносит к4 урона при попадании. Первый раз, когда раненный враг оказывается на дистанции ближнего боя от червячника, особенно большой червь попытается пронзить его. При успешном попадании *жертва не может перемещаться* и автоматически получает к6 урона каждый раунд, пока не потратит основное действие, чтобы оторвать от себя червя. Повреждения, наносимые этим червём, не убивают цель, однако если она достигнет 0 хит-пойнтов этим уроном, то через час сама превратится в червячника. Такая трансформация необратима после её завершения, поэтому её необходимо остановить в течение часа после инфицирования с помощью магии, исцеляющей волшебные болезни.

## ОБЕЗЬЯНА, КЛЫКАСТАЯ

Обезьяна, клыкастая			
ХД:	3	Движение:	40'
КБ:	12	БД:	8
Атака:	укус или удар или оружие, +4	СБ:	14
Урон:	к6 или оружие	Навык:	+1

Обычные гориллы, живущие глубоко в джунглях – мирные создания, но клыкастые обезьяны – совершенно другая разновидность приматов. Эти мускулистые существа живут поодиночке или небольшими группами, и обладают почти человеческим интеллектом. Некоторые из них используют примитивные дубинки в качестве оружия, и могут метко бросать камни. Клыкастые обезьяны по своей природе – агрессивные, жестокие существа, которые любят охотиться на людей; иногда они прокрадываются по ночам в деревни и крадут детей, чтобы потом сожрать. Чаще всего эти обезьяны встречаются в джунглях, хотя существуют и горные разновидности, печально известные организуемыми ими оползнями и засадами на узких горных дорогах.

## ПАУК, ГИГАНТСКИЙ

Паук, гигантский			
ХД:	1-6	Движение:	30'
КБ:	13	БД:	10
Атака:	1 укус с бонусом, равным ХД	СБ:	15-12
Урон:	к8 + яд	Навык:	+2

Гигантские пауки – отвратительные жители далёких джунглей и глубоких пещер, размер которых варьируется от собаки до лошади. Большинство из них крайне ядовиты, и их жертвы должны проходить спасбросок, чтобы не умереть в муках. Многие пауки плетут паутину, создавая настолько тонкие сети, что они почти невидимы в неярком свете факела, однако намертво опутывают тех, кто их касается. Попавшие в паутину жертвы должны потратить основное действие на проверку силы со сложностью от 12, чтобы выбраться; пока они остаются в ловушке, все атаки по ним попадают автоматически.

Большинство пауков предпочитают жить в одиночестве, добывая пропитание и защищая свою территорию от конкурентов, однако изредка можно встретить “охотничьи стаи” из 2к6 этих существ, работающих сообща.

## Полонг

Полонг				
ХД:	Особое	Движение:	30'	
КБ:	13	БД:	12	
Атака:	1 оружие или ледяное прикосновение с бонусом, равным ХД		СБ:	15 – ХД/2
Урон:	оружие или к8		Навык:	+1

Большинство народов уважают своих мёртвых и желают им только благородного покоя, однако некоторые некроманты считают, что из нежити получаются отличные слуги. Рабы-призраки создаются из несчастных, которых принесли в жертву особым колдовским способом, длительным и ужасным. В конце ритуала в теле жертвы остаётся единственная не сломанная кость, чаще всего череп, и пока эта кость остаётся целой, полонг обязан во всём подчиняться создателю. Если кость раздробить, полонг сможет свободно свершить своё правосудие в течение часа, после чего отправится к месту вечного покоя. Полонгов можно ранить *только заклинаниями и магическим оружием*, и если их воплощение уничтожить, они вернутся через к6 дней.

Слабый полонг мало что может делать, кроме как передвигать лёгкие предметы, массой до пятнадцати фунтов, заниматься простыми домашними делами или неважнецки сражаться. Такие призраки выглядят как прозрачные отражения себя при жизни, а их сознания и воспоминания затуманены и размыты.

Более сильные полонги создаются из более сильных жертв. Полонг из отважного воина, мудрого мага или других достойных людей принимает осязаемую форму, почти неотличимую от своего прижизненного облика, за исключением того, что сквозь него проходит свет под некоторыми углами, и он не отбрасывает тени. Эти полонги имеют *столько же хит-дайсов, сколько у них было при жизни*, но заклинателям в этом облики магия недоступна.

Создание полонгов затратно, и даже некроманты, которых не смущает цена, зачастую опасаются рисков получить неконтролируемого раба. Для создания такого призрака требуются компоненты на 500 золотых монет за каждый хит-дайс жертвы, а также маг или жрец с уровнем, не меньшим, чем хит-дайс жертвы. У некроманта может быть не больше полонгов, чем урвней.

Полурослик		
	Наёмник	Простолюдин
ХД:	2	1
КБ:	15	10
Атака:	1 оружие +2	1 оружие +1
Повреждения:	оружие	оружие
Движение:	30'	30'
БД:	12	12
СБ:	12	15
Навык:	+1	+1

Полурослики – простой народ, не особо воинственный по своей природе. Однако полная невосприимчивость к панике и страху делает их опасными противниками, поскольку даже самый скромный полурослик может встретиться лицом к лицу с драконом и не моргнуть глазом. Также они, как правило, достаточно сильны для своего размера, и воины-полурослики вполне способны эффективно использовать оружие людей. Здесь приведены характеристики для обычного простолюдина-крестьянина и для закалённого ветерана, которых можно найти в группах наёмников.



Ромпо		
	Шакал	Вожак
ХД:	1	4
КБ:	12	12
Атака:	когти +2	когти +5
Повреждения:	к6	к6
Движение:	30'	30'
БД:	8	10
СБ:	15	13
Навык:	+1	+2

Хотя люди называют ромпо “поющим шакалом”, он мало похож на этого зверя. Ростом ромпо с человека, но худ, как скелет, с иссушённой головой грызуна с человеческими ушами, руками с когтями, как у барсука, и ногами с широкими лапами.

Ромпо тихо и красиво напевает, когда охотится за своей любимой едой – гнилым человеческим мясом. Он любит гробницы, пожирая трупы внутри и убивая тех, кто приходит совершить ритуалы для мёртвых. Когда ромпо убивает человека, то прячет тело, пока то не разложится в достаточной степени. Хотя он выглядит, как зверь, умом ромпо не уступает человеку. Он не может разговаривать, но часто заманивает жертв в свои когти сладким пением.

Чаще всего ромпо встречаются поодиночке, но кладбища больших городов и места кровавых битв могут собирать их в больших количествах. Когда они сбиваются в большие стаи, то начинают подражать порядкам людей, собирая оружие с трупов и одеваясь в рваные саваны из могил. Такие ромпо могут иногда устраивать хор, поющий одну печальную песню, и сила их объединённых голосов может очаровывать несчастных слушателей. Если *пять или более ромпо* соберётся вместе и начнёт петь, все существа в пределах слышимости должны *пройти спасбросок духа* или покорно пойти в сторону пения. Когда ромпо нападут, очарование рассеется, однако очарованная жертва будет застигнута врасплох и потеряет первый раунд действий.



## Сарангай

ХД:	8	Движение:	30'
КБ:	14	БД:	11
Атака:	1 рога +8 и затапывание +8	СБ:	11
Урон:	к8/к10	Навык:	+2



Живущий в дикой природе сарангай – воплощение магической энергии, материализовавшейся в облике пылающего быка с сияющим бриллиантом во лбу. Он крайне территориален и не терпит пришельцев на своей земле.

Когда сарангай впадает в ярость (а случается это часто), он выдыхает огромные облака чёрного дыма, которые ослепляют и душат всех в радиусе десяти футов от него, накладывая штраф -4 ко всем атакам против себя и нанося к4 урона за раунд для всех, кто находится в облаке. Помимо этого, сарангай может обладать дарами мощи и пагубы.

Если убить сарангаю оружием или другим физическим источником повреждений, бриллиант в его лбу расколется с вероятностью 25%. В неповреждённом состоянии драгоценный камень стоит к4 x 100 золотых монет за каждый хит-дайс зверя.

Сиёкой		
	Ловец людей	Вождь набегов
ХД:	2	7
КБ:	12, 14 для панцирных	14
Атака:	1 оружие +2	1 оружие +9
Повреждения:	оружие	оружие +4
Движение:	20', плавание 60'	20', плавание 60'
БД:	9	10
СБ:	14	12
Навык:	+1	+2

Сиёкой, рыболоды из глубин, ненавидят всех млекопитающих, и добывают людей из отдалённых деревень так же, как люди добывают рыбу из моря. Сиёкой боятся огня и избегают больших собраний людей, поэтому выбирают жертвами изолированные прибрежные деревни и одинокие корабли.

Сиёкой человекоподобны, но покрыты чешуёй и имеют плавники, а также щупальца вместо случайных частей тела. Часто встречаются щупальцевидные руки и нижние конечности, а также рты в виде клювов или усеянные щупальцами. Рыболоды не носят доспехов, но пользуются оружием из острых кораллов. Они ценят золото с поверхности, поскольку оно не ржавеет и достаточно мягкое, чтобы его можно было обрабатывать без огня. Колдуны сиёкой зачастую обладают способностями *сферы моря* и *проклятия*.

Хотя сиёкой являются водными созданиями, они могут оставаться на суше целый день. Людей они обычно употребляют в пищу, но некоторым пленникам уготована более ужасная судьба. Они содержатся в глубоких, наполненных воздухом пещерах, обездвиженные с помощью яда особых жалящих морских ежей. Из этого тюремного ада возвращаются очень немногие, рассказывающие об чудовищных экспериментах и ужасных осквернениях плоти.



## СКЕЛЕТ

Скелет			
ХД:	1	Движение:	30'
КБ:	13	БД:	12
Атака:	1 оружие или когти +1	СБ:	15
Урон:	оружие или к6	Навык:	+0

Скелеты – одна из самых простых форм нежити, простая куча костей, оживлённая низшей, животной частью души. Эти высохшие кости инстинктивно стремятся убивать живых существ размером больше крысы, хотя и не отходят далеко от места своей смерти. По большей части они безмозглы, но иногда повторяют действия, которыми занимались при жизни.

## СТРАЖИ, ЧЁРНЫЕ И БЕЛЫЕ

Стражи, чёрные и белые			
ХД:	9	Движение:	40'
КБ:	16	БД:	12
Атака:	2 удара +9	СБ:	11
Урон:	к10/к10	Навык:	+3

Эти призраки выглядят как воины в сверкающих доспехах с яростными дьявольскими лицами. Они – слуги богов, посланные в мир смертных, чтобы направлять особенно праведные или неправедные души к их конечной награде. Чёрные стражи следят за самыми неправедными душами, не давая им доставлять неприятности живым, пока демоны Ада не заберут их себе. Белые стражи сопровождают и защищают души праведников, чтобы демоны не украли их по пути к раю их божества. И те, и другие иногда обращаются к смертным героям, если того требует их миссия.

Будучи небесными духами, чёрные и белые стражи обладают способностями обмана, очарования и мощи. Они могут безошибочно чувствовать присутствие других духов и общаться с ними как пожелают. Их духовное оружие может наносить раны любым врагам, даже неосязаемым. Они предпочитают оставаться невидимыми для смертных, просто охраняя могилы своих целей, пока судьба тех не определится окончательно.

## ТЕНГУ

Тенгу			
ХД:	7	Движение:	20', полёт 40'
КБ:	13	БД:	9
Атака:	2х когти или 1 х когти и оружие	СБ:	12
Урон:	к8/к8 или к8/оружие	Навык:	+3

Жестокие и алчные тенгу – разновидность крылатых гуманоидов, являющихся также хранителями древних знаний. Их мудрецы обладают многими тайнами чар и колдовства, а другие тенгу владеют секретами обычного ремесла: *способности сфер мудрости и мастерства* обычны для этих существ. Однако они ничего не дают даром, и всегда требуют за свои знания высокую цену в золоте, вине и рабах. У тенгу множество сильных страстей, которые они удовлетворяют за счёт тех несчастных, которым не посчастливилось попасть к ним в руки.

Внешне тенгу очень похожи на людей, кроме головы хищной птицы и таких же крыльев, вырастающих из спины. Они умеют летать и обустривают свои дома среди одиноких вершин, за пределами досягаемости своих земных противников. Когда тенгу не занимаются набегами, они предпочитают жить в одиночестве, поскольку легко ссорятся друг с другом; каждый из них достаточно искусен, чтобы обеспечивать свои потребности.

Большинство тенгу не гнушается дурным обращением с незнакомцами, забредающими слишком близко к их логовам. Однако время от времени их одолевают мечты о величии, и они захватывают деревни или поселения людей, облагая их жестокими налогами и забирая самых красивых подростков, пока какой-нибудь герой не положит конец их преступлениям.

## ТИКБАЛАНГ

Тикбаланг			
ХД:	9	Движение:	40'
КБ:	15	БД:	10
Атака:	2 х копыта +10, 2х когти +10	СБ:	11
Урон:	к6/к6/к6/к6	Навык:	+3



Тикбаланги – завистливые повелители диких мест, похожие на людей, но с головой животного, чаще всего лошади, хотя встречаются и другие звери. Они обладают очень длинными конечностями, и хотя их тела немногим больше человеческих, рост тикбалангов достигает десяти футов, и на столько же они могут дотянуться руками. Они не пользуются никакой одеждой или инструментами.

Тикбалангов можно встретить только в дикой необжитой природе, где они могут объявлять своими многие мили земель. В пределах собственных владений они обладают способностями сфер диких земель и обмана, а местность никогда не затрудняет их передвижения, позволяя карабкаться по деревьям будто это ровная поверхность.

Тикбаланги ненавидят вторгающихся к ним людей, и предпочитают уводить их обратно из своих владений с помощью сверхъестественных способностей или направлять тех, кто доставляет неприятности, в логова диких зверей. Жители некоторых деревень пытаются ублажить этих существ жертвоприношениями и подношениями, чтобы получить дозволение охотиться или заниматься собирательством на их территории. Логово тикбаланга, в котором он хранит пожитки умерших в его землях, всегда находится в какой-то хорошо скрытой части его владений. Если это логово будет обворовано чужаком, тикбаланг мгновенно узнает об этом, и должен будет убить вора в течение 24 часов, или ему придётся покинуть свои бывшие уголья навсегда.

## Тинх

Тинх			
ХД:	4-12	Движение:	30'
КБ:	15	БД:	9
Атака:	1 оружие или удар с бонусом, равным ХД	СБ:	13-9
Урон:	оружие или к8	Навык:	+5

Цикл жизни и смерти не столь неизбежен, как кажется. Иногда, очень редко, живое существо избегает последнего удара возраста, продолжая жить дольше любых нормальных пределов своего вида. Лишённое естественного прекращения своей жизни, оно становится чем-то совершенно иным – тинхом. По мере того, как второстепенные аспекты их прошлых жизней отпадают, эти призраки становятся более первобытным, базовым выражением своей природы. Тинхи сохраняют материальный облик, и могут быть ранены только волшебным оружием. Если разрушить их тела, они возвращаются к естественному циклу жизни и погибают.

Большинство тинхов – духи животных. В своей очищенной духовной форме они больше, выглядят более благородно и умны, как люди. Они могут разговаривать на человеческих языках, и иногда готовы выполнять услуги для просителей, которые помогают их замыслам. Тинхи обладают обычными чертами своего вида, но поднявшимися до сверхъестественных вершин. Тинхи-леопарды невероятно бесшумны и скрытны, тинхи-львы непревзойдённы в своей свирепости, тинхи-мыши могут красться сквозь неповреждённые стены и так далее. Редкие тинхи-люди обладают превосходными чертами или навыками, которые больше всего отличали их в жизни: нечеловеческое владение мечом у тинха-фехтовальщика, способность красть золото из карманов на расстоянии у тинха-вора, непринуждённое использование самых сильных заклинаний у тинха-мага и тому подобное.

У тинхов немного желаний. Когда их бессмертие становится очевидным, они постепенно теряют интерес к миру и становятся больше увлечены выражением своих отличительных черт в каких-то уединённых местах мира. Тинх-лев может удалиться куда-нибудь в глушь и жестоко убивать всех, кто ему попадётся, а тинх-мышь может начать прогрызать корни горы.

Тойол			
ХД:	3	Движение:	20', карабканье 30'
КБ:	15	БД:	8
Атака:	обычно нет или когти +6	СБ:	14
Урон:	к6 для когтей	Навык:	+3

Тойол – порождение тёмных ритуалов некромантии. Создатель тойола должен обладать определёнными магическими навыками, но сам процесс не особо сложен, и те, кому известны ритуалы, могут совершать их когда угодно при наличии исходных материалов.

Тойол создаётся из зародыша, погибшего в результате аборта или выкидыша. Останки разрезают на части, плоть размалывают, а на кости наносят магические символы и окунают в размолотую жижу. После этого останки запечатывают в маленький глиняный кувшин, и предлагают им подношения в виде игрушек, сладостей и капель крови. Если ритуал был выполнен правильно, тойол появится и будет подчиняться своему создателю. Если останки уничтожить, тойол будет изгнан из мира смертных, а если умрёт его создатель, он освободится и сможет действовать по собственной воле.

Тойолов в основном используют в качестве воров. Они не сильнее маленьких детей, но способны карабкаться по стенам и потолкам, и передвигаются абсолютно бесшумно. Они понимают даже сложные приказы, но могут отвлекаться на игрушки и бояться своего отражения. Если создатель найдёт женщину, которая будет кормить тойола собственной кровью, тот может обрести большую мощь, получая дополнительно 3 хит-дайса, силу взрослого мужчины и возможность наносить к6 повреждений своими маленькими костлявыми ручонками. Эта сила сохраняется, пока продолжается кормление.

Тойол выглядит как маленький ребёнок не выше двух футов ростом, с гротескно раздутой головой, острыми как иголки зубами, и заплесневелой зелёной кожей. Тойола можно ранить обычным оружием, но даже если его тело уничтожить, он вернётся через к6 недель, если не будут разрушены или погребены останки, использованные в ритуале.

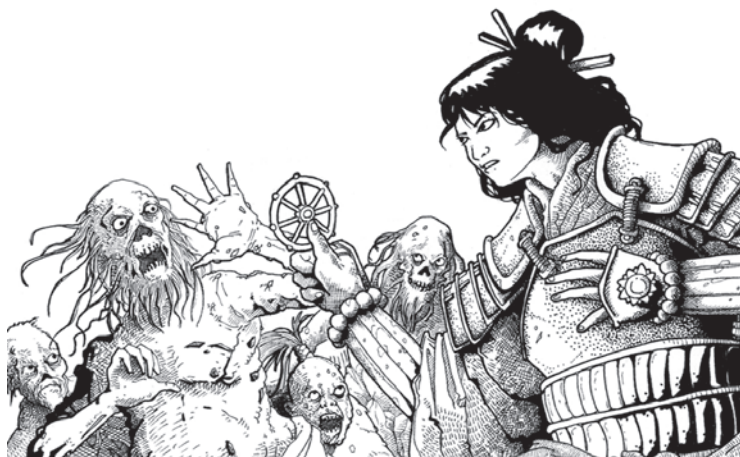


## УПЫРЬ

Упырь			
ХД:	2	Движение:	30'
КБ:	13	БД:	8
Атака:	2 х когти +2, 1 укус +2	СБ:	14
Урон:	к3/к3/к3	Навык:	+1

Некоторые призраки, затронутые прикосновением льдов Ада, оживляют свои непогребённые останки неутолимой жадой человеческой плоти, которой они хотят согреться. Большинство упырей дикие и практически безмозглые, они охотятся там, где их застигла смерть, надеясь, что еда сама к ним придёт. По мере того, как мертвечина восстанавливает их иссохшие тела, они начинают всё больше походить на людей. Такой хорошо накормленный упырь иногда может маскироваться под человека, прежде, чем атаковать своими острыми когтями и ледяным прикосновением. Если упырей умиротворять почитанием и ритуальными подношениями мертвечины, они могут достаточно успокоиться, чтобы восстановить своё человеческое мышление и способность строить планы. Однако жажда человеческой плоти никогда не отпускает их.

Когти и зубы упыря распространяют по телу жертвы *ужасающий холод*. Укушенная упырем цель должна *пройти спасбросок стойкости* или быть парализованной и неспособной пошевелиться, пока упырь пожирает её заживо. Если этой ужасной судьбы удастся избежать, жертва *обретает способность двигаться через десять минут*.





Ханту райа			
ХД:	как у хозяина	Движение:	30'
КБ:	ю, когда осязаем	БД:	12
Атака:	1 оружие или прикосновение с бонусом, равным ХД	СБ:	как у хозяина
Урон:	оружие или кб	Навык:	+2

Этот загадочный призрак – раб, связанный с волшебником, который в достаточной мере овладел искусством призыва. В ходе ритуала используется неосвящённый труп, лучше всего – родственника заклинателя. После завершения процесса дух трупа проявляется как ханту райа, вынужденный подчиняться волшебнику, как бы он его ни ненавидел. Большую часть времени призрак проводит в магическом контейнере, будь то маленькая коробочка, мешочек или пустая шкатулка для драгоценностей. Если открыть контейнер, он может материализоваться, а если контейнер уничтожить – ханту райа будет освобождён и сможет вернуться в могилу.

Когда призрак материализуется, он принимает физическую форму, идентичную своему хозяину, включая обычную одежду и экипировку. Находясь в этом облики он может идеально выдавать себя за хозяина, даже отвечая на вопросы и демонстрируя его знания. В случае магических попыток узнать истинную природу призрака, тот должен *пройти спасбросок духа*: в случае провала его призрачное происхождение оказывается раскрыто.

Ханту райа сохраняет свои собственные хит-дайсы, параметры и способности, независимо от принимаемой и формы. В случае разрушения физической формы он возвращается в свой контейнер, где должен провести месяц, прежде чем сможет вновь материализоваться. Также призрак может в любой момент дематериализоваться и вернуться в контейнер по собственной воле.

Помимо способности подражать хозяину, ханта райу неуязвим к обычному оружию. Чаще всего такие призраки используются, чтобы отвести подозрение от своих хозяев, предоставляя им удобное алиби.

Люди				
	Бандит	Вельможа	Крестьянин	Солдат
ХД:	1	2	1	1
КБ:	12	15	10	13
Атака:	оружие +1	оружие +2	оружие +0	оружие +1
Повреждения:	оружие	оружие	оружие	оружие
Движение:	30'	30'	30'	30'
БД:	8	9	7	9
СБ:	15	14	15	15
Навык:	+1	+2	+1	+1

Люди составляют большую часть известных “цивилизованных” народов. Здесь приведены параметры для наиболее часто встречающихся противников из их числа. Подавляющее большинство людей имеет не больше 1-2 хит-дайсов, хотя элитные солдаты и закалённые герои могут обладать и большей мощью. Мотивация людей крайне разнообразна. Значительная их часть занята добычей и преумножением своих богатств, хотя нередко встречаются и носители религиозных идей.



## ШУЙ ГУЙ

Шуй гуй			
ХД:	6	Движение:	30', плавание 60'
КБ:	14	БД:	10
Атака:	1 утопляющее прикосновение +7	СБ:	12
Урон:	2к6	Навык:	+2

Шуй гуй – это неупокоенное существо, созданное ужасом утопления и муками неоплаканного покойника. Когда эти существа погружены в воду, они похожи на гнилые, раздутые от воды трупы, но на суше выглядят как обычные люди. Они подстерегают жертв неподалёку от мест своей смерти, чтобы схватить их и утопить. Их простого прикосновения достаточно, чтобы наполнить лёгкие жертвы внезапным потоком гнилой воды.

Если шуй гуй успешно топит свою цель, та вынуждена занять его место там, где он погиб, а сам шуй гуй может принять облик жертвы. Это создание весьма умно, однако ему сложно контролировать едва уловимые аспекты своей дикой, жестокой природы. Поскольку истинный облик шуй гуя проявляется, если он погружён в воду, замена, скорее всего, будет со временем обнаружена. Шуй гуй будет цепляться за свою фальшивую жизнь, даже если его раскроют. Он не остановится ни перед чем, чтобы заставить окружающих вести себя, как ни в чём не бывало, и предпочтёт окончательную смерть отказу от украденной формы.

## ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Элементаль			
ХД:	5-9	Движение:	20'
КБ:	18	БД:	12
Атака:	1 удар с бонусом, равным ХД	СБ:	13-10
Урон:	к12	Навык:	+1

Элементали – дети магии и стихий. Они выглядят как люди или звери, но состоят из камня, земли, дерева и другого неодушевлённого вещества, покрыты странными рунами, и ходят, как живые. Элементали охраняют разные места, будь то древние руины или пустые поляны, не обладающие для стороннего взгляда никакими примечательными особенностями. Нарушитель, забредший

на охраняемую территорию, будет убит или изгнан. Элементали обладают человеческим интеллектом, но не говорят и не общаются другими способами. Некоторые колдуны выучили слова на древних языках, которые делают элементарей неагрессивными к сказавшему их, а кое-кто даже утверждает, что научился управлять этими существами с помощью тайного знания.

Желание элементарей – убивать нарушителей, которые вторгаются в охраняемые ими владения. Они неуязвимы к обычному оружию, кроме того, которое может быть предназначено для материала, из которого они сделаны: топор для деревянного элементаля, молот или кирка – для каменного и т.п. Магическое оружие наносит им раны вне зависимости от вида. Кроме этой особенности элементали зачастую обладают дарами *сферы мощи*, а некоторые могут иметь в запасе *способности пагубы*.

## ЭЛЬФ

	Эльфы		
	Ремесленник	Лорд-колдун	Фанатик
<b>ХД:</b>	1	8	2
<b>КБ:</b>	10	16	15
<b>Атака:</b>	1 оружие +1	оружие +9	1 оружие +2
<b>Повреждения:</b>	оружие	оружие	оружие
<b>Движение:</b>	30'	30'	30'
<b>БД:</b>	8	10	9
<b>СБ:</b>	15	11	14
<b>Навык:</b>	+1	+3	+2

Грациозные, красивые и несколько потусторонние по сравнению с грубым человечеством эльфы непредсказуемы в своих возможностях. Один из них может посвятить всю свою жизнь спокойному созерцанию и изящному мастерству, а другой может быть ярим приверженцем кровавого кредо войны. Эльфы встречаются слишком редко, чтобы собираться в большие сообщества, и чаще всего их можно найти в одиночестве за пределами небольших деревень, или в эльфийских районах городов.

Характеристики даны для обычного эльфа, не слишком опытного в бою, фанатика кредо, хорошо знакомого с клинком, и опасного лорда-колдуна, способного пользоваться на поле битвы и магией, и сталью. Такие боевые колдуны могут использовать заклинания магов, вплоть до великих, а также обладать способностями мудрости или очарования.

## Цзянши

Цзянши				
ХД:	7-9	Движение:	30'	
КБ:	13	БД:	10	
Атака:	2 х когти и 1 укус с бонусом, равным ХД		СБ:	10
Урон:	к6/к6/к8		Навык:	+2



Ужасающие неупокоенные цзянши чаще всего появляются в результате смерти вдали от дома, когда душа непогребённой жертвы не может найти дорогу обратно к знакомым местам. Другие цзянши – результат работы некромантов или последствия пропитанной злом жизни, после которой душа слишком боится встретиться со своей судьбой в загробном мире. Эти неупокоенные обладают очень разным уровнем интеллекта – некоторые немногим отличаются от диких зверей, другие не уступают живым людям. Однако их инстинкты всегда требуют от них убивать и поглощать людей, и вид живого человека наполняет их бессмысленной злобой и яростью. Лишь самые разумные из них могут

достаточно долго сдерживать свою ярость, чтобы общаться с некромантами и другими тёмными личностями.

Их внешность варьируется от гниющих трупов до прекрасных мужчин и женщин, однако в любом облике их конечности малоподвижны, а движения крайне неловкие. Наиболее похожие на людей просто скованны в движениях, а самые жалкие наполовину застывают в той же позе, в которой их застала смерть. Несмотря на скованность, цзянши передвигаются с молниеносной стремительностью, прыжками и рывками достигая жертву, и разрывая её своими острыми зубами и когтями. Вместо обычного передвижения цзянши может совершить прыжок на 40 футов. В случае успешного укуса жертва цзянши *получает один уровень истощения энергии.*



## ВСТРЕЧИ

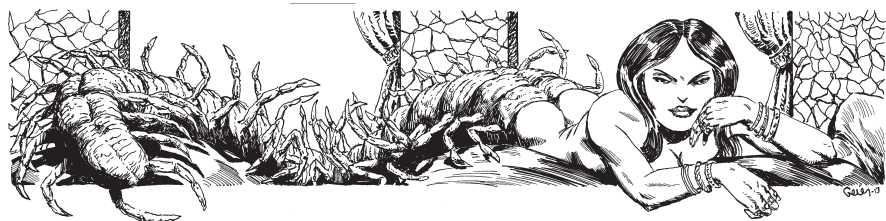
Используйте эти таблицы встреч, если вам нужно потенциально опасное столкновение с какими-то местными обитателями. Большинство существ встречается поодиночке или небольшими группами, и не имеет с собой сокровищ. Не все столкновения будут враждебными, помните о броске реакции. В общем случае каждый день путешествия в полу-цивилизированных краях шанс случайной встречи равен 1 из 6. Особенно осторожное исследование или опасные земли могут менять эту вероятность.

к20	Лес	Холмы	Джунгли
1	Асванг	Медведь, пещерный	Асванг
2	Медведь, чёрный	Медведь, чёрный	Кошачьи, леопард
3	Кошачьи, тигр	Кошачьи, тигр	Кошачьи, тигр
4	Дивата	Грифон	Женщина-сколопендра
5	Человек, бандит	Человек, бандит	Дивата
6	Человек, бандит	Человек, бандит	Упырь
7	Человек, простолюдин	Человек, простолюдин	Человек, бандит
8	Голодный призрак	Голодный призрак	Человек, простолюдин
9	Мамбабаранг	Нагар	Голодный призрак
10	Огр	Огр	Каппа
11	Змея, гигантская	Сарангай	Люди-ящеры
12	Гоблиноиды, багберы	Мегера	Мамбабаранг
13	Гоблиноиды, гоблины	Гоблиноиды, багберы	Змея, гигантская
14	Гоблиноиды, орки	Гоблиноиды, гоблины	Гоблиноиды, гоблины
15	Элементаль	Гоблиноиды, орки	Гоблиноиды, орки
16	Мегера	Элементаль	Обезьяна, клыкастая
17	Ромпо	Ромпо	Ромпо
18	Паук, гигантский	Тенгу	Паук, гигантский
19	Тикбаланг	Волк, лютый	Тикбаланг
20	Волк, обычный	Волк, обычный	Тинх

к20	Дорога	Руины	Горы	Равнины
1	Асванг	Асванг	Медведь, пещерный	Медведь, чёрный
2	Баби непет	Баби непет	Женщина-сколопендра	Кошачьи, леопард
3	Мегера	Женщина-сколопендра	Дивата	Полурослик
4	Человек, бандит	Автоматон, рабочий	Дwarf	Лошадь
5	Человек, бандит	Автоматон, слуга	Грифон	Человек, бандит
6	Человек, простолюдин	Автоматон, древний боевой голем	Человек, бандит	Человек, простолюдин
7	Человек, простолюдин	Упырь	Человек, простолюдин	Человек, простолюдин
8	Человек, вельможа	Человек, бандит	Голодный призрак	Человек, вельможа
9	Человек, солдат	Голодный призрак	Цзянши	Человек, солдат
10	Человек, солдат	Цзянши	Люди-ящеры	Голодный призрак
11	Голодный призрак	Люди-ящеры	Нагар	Каппа
12	Цзянши	Нуэ, размером с быка	Нуэ, размером с быка	Лансур
13	Лансур	Нуэ, размером с человека	Змея, гигантская	Ма лай
14	Мамбабаранг	Гоблиноиды, гоблины	Элементаль	Огр
15	Мананангал	Гоблиноиды, орки	Гоблиноиды, гоблины	Змея, гигантская
16	Огр	Гоблиноиды, орки	Гоблиноиды, орки	Гоблиноиды, гоблины
17	Гоблиноиды, гоблины	Скелет	Гигант	Гоблиноиды, гоблины
18	Гоблиноиды, гоблины	Паук, гигантский	Тенгу	Гоблиноиды, орки
19	Гоблиноиды, орки	Тангу	Тинх	Паук, гигантский
20	Волк, обычный	Жи рен	Зомби	Волк, обычный



к20	Море	Субарктика	Городские улицы
1	Упырь	Медведь, чёрный	Собирающий милостыню монах
2	Человек, рыбак	Медведь, пещерный	Скучающая знатная дама
3	Человек, рыбак	Грифон	Бесцеремонный стражник
4	Человек, торговец	Человек, бандит	Колдун-шарлатан
5	Человек, военный моряк	Человек, бандит	Мелкий чиновник-взяточник
6	Человек, военный моряк	Человек, простолюдин	Очаровательный беспризорник
7	Человек, пират	Голодный призрак	Грязный попрошайка
8	Человек, пират	Нагар	Надменный вельможа
9	Человек, пират	Огр	Нетерпеливый учёный
10	Человек, потерпевший кораблекрушение	Сарангай	Проворный карманник
11	Человек, потерпевший кораблекрушение	Гоблиноиды, багберы	Настойчивая шлюха
12	Нуз, размером с быка	Гоблиноиды, гоблины	Бандиты-вымогатели
13	Шуй гуй	Гоблиноиды, орки	Драчливый пьяница
14	Сиёкой	Гоблиноиды, орки	Сварливая рыбачка
15	Сиёкой	Гигант	Слоняющиеся бандиты
16	Сиёкой	Тикбаланг	Бродящие по трущобам богатые отпрыски
17	Кальмар, гигантский	Тинх	Уличный торговец
18	Тинх	Волк, лютый	Матрос под мухой
19	Кит-убийца	Волк, обычный	Громилы местной банды
20	Кит-убийца	Зомби	Заляпанный краской художник





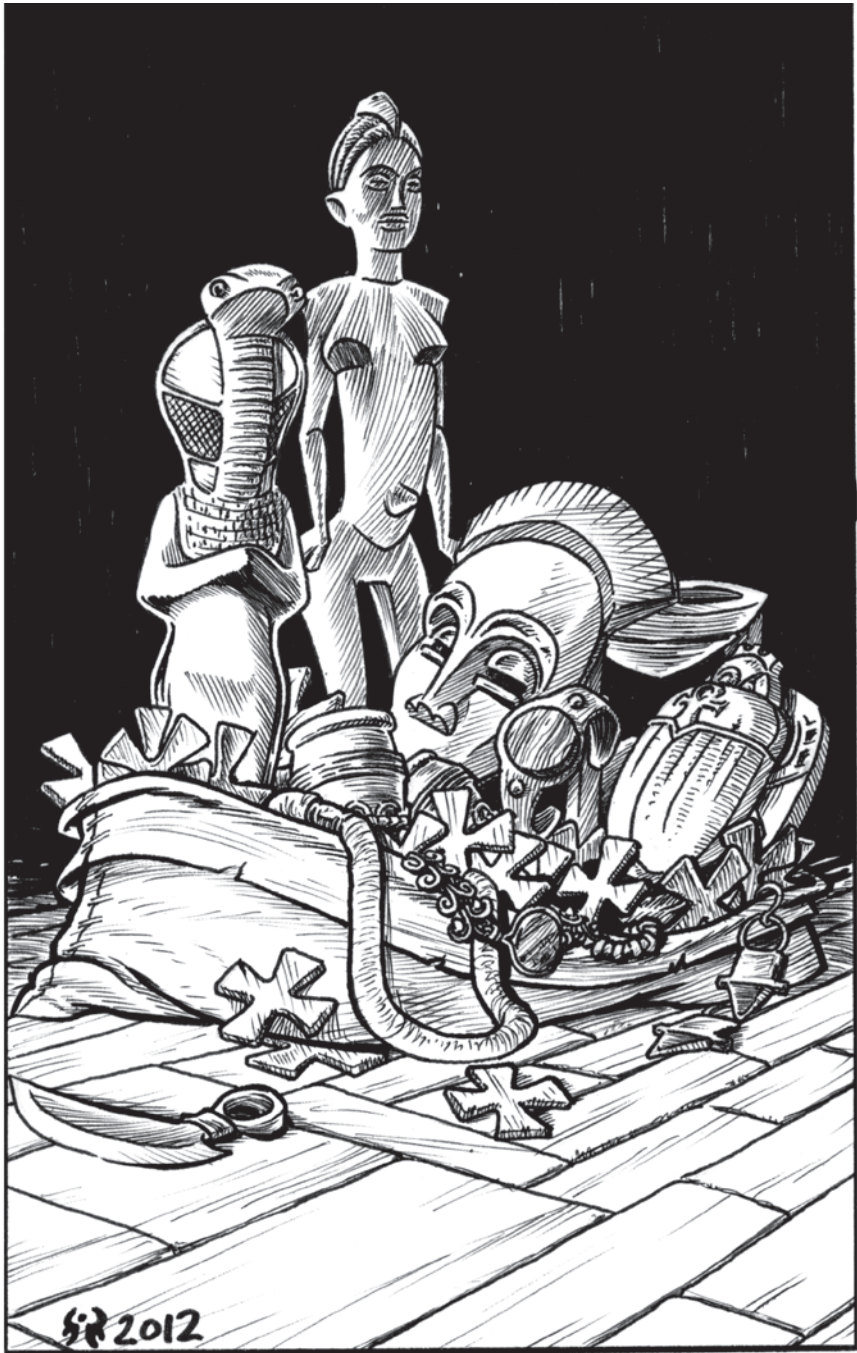
## ПОДРОБНОСТИ ВСТРЕЧ

В этих таблицах приводятся дополнительные подробности для встреч, как определённых случайно из таблиц выше, так и поставленных вручную в рамках приключения. Некоторые из этих результатов не будут подходить для неразумных животных или диких гуманоидов, но в остальных случаях они помогут добавить немного уникальности очередной встреченной группе бандитов или членов кровавого культа.

Их текущая цель, с учетом места			
к20	Лес	Холмы	Джунгли
1	Отомстить соседям за набег	Выполнить поручение тёмного дельца	Ждать в засаде подходящую жертву
2	Совершить религиозный ритуал	Найти место для встречи с любовником	Очистить дома от грязи
3	Собрать урожай редких растений	Подстеречь незнакомцев	Починить повреждённые крепления
4	Охотиться на местную живность	Найти жертву для ограбления или мошенничества	Служить местной знати
5	Проверить свои капканы в округе	Догнать незнакомца-вора	Патрулировать коридоры
6	Патрулировать свою территорию	Добрести домой после посещения таверны	Проверить и обновить ловушки
7	Искать помощь в текущем кризисе	Посетить местный бордель	Насладиться одиночеством
8	Бежать от более опасного врага	Посетить торговца с плохой репутацией	Ждать в засаде одного из своих
9	Сопроводить куда-то важную фигуру	Найти помощь во внезапном кризисе	Найти пропущенную добычу

## Их текущая цель, с учетом места

к20	Лес	Холмы	Джунгли
10	Разведать окрестности на предмет потенциальных угроз	Собрать с местных деньги за "защиту"	Уединиться для любовного свидания
11	Выследить опасного зверя или врага	Посетить местных храм	Спрятаться от остальных
12	Посетить соседнее дружественное сообщество	Просить милостыню у более богатых	Втайне от остальных съесть что-то вкусное
13	Установить ловушки на чужаков	Попытаться снять стресс дома	Спрятаться от рассерженного лидера
14	Догнать воров или чужаков	Найти непутёвого члена семьи	Надзирать за рабами или пленниками
15	Куда-то отвести рабов или пленников	Отправиться на работу	Молиться своим богам
16	Сопроводить изгнанника до границы своих земель	Найти на свою голову неприятностей или драку	Уничтожить или разрушить примечательную особенность подземелья
17	Найти рабов или пленников для местной работы	Найти легковерного незнакомца	Заняться каким-то нужным делом
18	Расследовать слухи о сокровищах в окрестностях	Продать свои товары или безделушки	Сидеть и пить
19	Искать слабых ради грабежа	Срочно попасть на встречу с местным вельможей	Насладиться подходящей компанией
20	Попытаться избежать преследования местных властей	Бесцельно бродить, лишившись дома	Громко пировать со своими братьями



SR 2012

## СОКРОВИЩА

### КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ СОКРОВИЩЕ?

В качестве первого шага при выборе сокровищ необходимо понять, кому они принадлежат и в какой ситуации могут быть обнаружены. Большинство противников, встреченных вне своего логова, не будут иметь при себе ничего ценного, предпочитая хранить сбережения дома; только у настоящих кочевников можно обнаружить что-нибудь, заслуживающее внимания. Если же наличие сокровища имеет смысл в данной ситуации, оно должно соответствовать своему владельцу. В большинстве случаев таким владельцем будет какой-то злодей, монстр или другая важная фигура, которая вполне могла накопить достаточно богатств. В других случаях владелец может быть давно мёртв, а его добро – где-то спрятано или разбросано. Различные животные также могут накапливать в логовах драгоценности своих жертв.

Сокровища не должны быть обязательно привязаны к монстрам. Если единственным способом получить добычу будет убийство, то всё, чему вы научите своих игроков – это нападать, едва завидев потенциальную жертву. Подобная привычка подавляет творческий потенциал игроков и может стать причиной множества ненужных смертей их персонажей. Вместо этого убедитесь, что как минимум треть сокровищ не требует боя вообще: спрятаны прошлым владельцем, находятся под защитой смертельной ловушки или, возможно, местные обитатели просто не распознали в них драгоценности. Даже если сокровище принадлежит какому-то монстру, оно вполне может быть доступно ловким пальцам опытного вора или другого героя, среди талантов которого имеются коварство и скрытность.

Сокровище не обязано зависеть от силы владельца. Если не причин, по которым у чудовищного врага должна иметься гора золота, или за сверхсложной преградой – скрываются несметные богатства, то ведущий не обязан помещать туда эти сокровища. Карманы врага не должны ломиться от бриллиантов размером с кулак просто потому, что его очень сложно убить. Могучие герои добывают себе на жизнь не тем, что бросаются на самую страшную угрозу в окрестностях, а тем, что узнают, где лежат сокровища, идут за ними и добывают их. Разведка и сбор информации должны давать свои плоды.

Противники непременно будут использовать свои сокровища. Помимо очевидных случаев применения волшебных мечей и зелий в бою, это также означает покупки, подкуп и использование сокровищ в качестве приманки, насколько того позволяет интеллект существа. Могущественный некромант с огромным сундуком, набитым золотыми монетами, не хранит их ради красоты,

он будет использовать золото для найма помощников, подкупа чиновников, и покупки полезных товаров и услуг. Герой, который попытается доставить ему проблемы, может быстро пасть жертвой того самого богатства, которое пытался украсть.

## ВЫБОР СОКРОВИЩ

Приведённые ниже таблицы содержат суммарное количество богатств, подходящих для различных типов встреч, логов, развалин, мест и тому подобного. Когда вам нужно случайное сокровище, просто выберите строку, наиболее подходящую для ситуации, и ориентируйтесь по ней.

Некоторые пункты подразумевают определённое количество обитателей или богатство владельца. Если обитателей особенно много или они особенно могущественны, приведённые в примерах значения можно удвоить, а в случае очень бедных владельцев или уже разграбленных мест – уменьшить вплоть до десяти раз. Давно затерянная вилла древнего изгнанника, не познавшая руки грабителя, будет куда более лакомым кусочком, чем полуразрушенное здание в разграбленном городе.

После того, как вы определили общее количество сокровищ, распределите их между местными обитателями, которые могут ими владеть. Хорошим способом будет делить третями. Одна треть отойдёт самому могущественному существу или группе в окрестностях. Первая половина следующей трети делится между двумя следующими по могуществу созданиями или группами, вторая – между всеми остальными обитателями. Последняя треть расходится по неохраняемым тайникам, или просто разбрасывается по окрестностям в виде несобранной добычи или дорогой обстановки. Если сокровище выбирается для определённой встречи или существа, оно, скорее всего, будет находиться у этого существа, либо же спрятано где-то неподалёку, в безопасном месте.

Ценность сокровищ указывается в золотых монетах, но вряд ли добычу с большинства врагов будет так просто собрать, унести или потратить. Значительная часть богатства может быть в более объёмистых серебряных и медных монетах или ценностях, которые слишком обременительно нести. Другая часть добычи может быть гораздо более выгодными драгоценностями, которые легко вынести, но непросто продать за полную стоимость. В некоторых случаях герои смогут взять с собой только драгоценности или части сокровищ, бросив остальное.

Большинство драгоценных камней, ювелирных изделий и прочих ценных объектов реально продать не более чем за четверть их номинальной цены, если достаточно богатого покупателя вообще найдётся достаточно быстро. Опытные в торговле герои могут выторговать до половины стоимости предмета. Полную

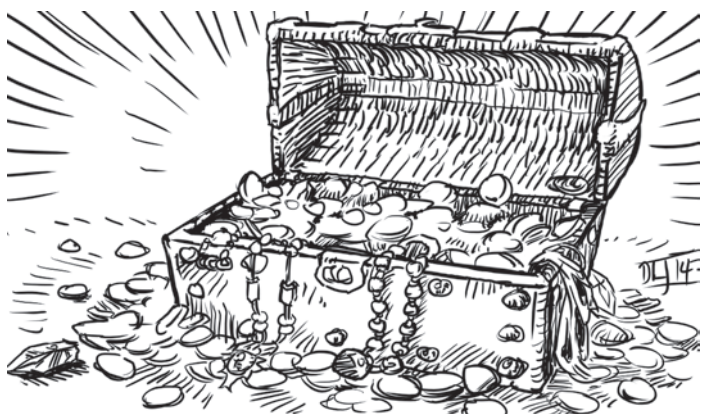
цену возможно получить только после настойчивой и терпеливой охоты за богатым, азартным покупателем.

Чтобы придать сокровищу больше индивидуальности, можно превратить его части в драгоценные камни, ювелирные изделия или предметы интерьера, используя приведённые ниже таблицы. Если ваш бюджет для лидера культа составляет 10000 золотых монет, вы можете преобразовать 8 тысяч в церемониальные украшения: одно за 5 тысяч, два за тысячу, и остальное в виде сосудов для алтаря по 250 монет каждый. Оставшиеся 2000 разложите в виде различных монет – приношений от последователей культа и добычи с трупов неверных.

## ТИПЫ СОКРОВИЩ

Приведённый ниже список сокровищ даёт некоторое представление о подходящих размерах добычи для определённых групп, мест или типов врагов. Используйте эту таблицу в качестве рекомендаций, а не жёстких указаний. Если вам покажется, что какой-то вожак бандитов беден и всё его богатство – несколько дешёвых браслетов на руках и полупустой кошелек, вы можете просто записать их в его сокровища.

Ключевой момент, о котором нужно всегда помнить – сокровище противника должно соответствовать здравому смыслу и подходить текущим обстоятельствам. Типы сокровищ для различных семей, вельмож и торговцев приведены, в основном, чтобы дать представление об их богатстве при найме героев; несомненно, они располагают большим количеством не столь ликвидных средств. Количество монет приведено в золоте, но на деле они могут представлять из себя горы серебра или меди, или меньшие количества древних платиновых монет.





Тип сокровища	Содержимое
Сбережения крестьянской семьи	кб x 10 з.м. в медных и нескольких серебряных монетах, кб дешёвых вещей, кз дешёвых украшений жены
Процветающий крестьянский клан	кб x 100 з.м. в серебре, кб дешёвых украшений, 1 дорогое украшение, кз дорогой одежды, кз дешёвых предметов интерьера
Средства торговой семьи	кб+4 x 100 з.м., кб дешёвых драгоценных камней, кз дорогих драгоценных камней, кб дорогих украшений, 25% шанс 1 дорогого предмета интерьера
Средства деревенского храма	кб x 10 з.м. в смешанных монетах, кб дорогой одежды, кб дорогих предметов интерьера, 1 меньший волшебный предмет, 1 книга с младшим заклинанием
Хранилище деревенских налогов	кб x 100 з.м., кб дешёвых драгоценных камней, кб дешёвых украшений, кз дорогих драгоценных камней, кз дорогих украшений
Ликвидные средства малозначительного вельможи	кб x 1000 з.м., к10 дорогих украшений, кб роскошных украшений, кб+2 роскошной одежды, кб роскошных предметов интерьера, кз меньших волшебных предметов
Средства крупного торговца	2кб+8 x 2000 з.м., к10 роскошных украшений, к10 роскошных драгоценных камней, к4 бесценных драгоценных камней, к4 бесценных предметов интерьера, 2кб меньших волшебных предметов
Средства великого храма	кб+4 x 1000 з.м., кб бесценной одежды, 2кб роскошных предметов интерьера, кб бесценных предметов интерьера, 2кб меньших и кз старших волшебных предметов, 1 книга с младшим заклинанием, 1 запретный текст со старшим заклинанием
Ликвидные средства крупного вельможи	кб+4 x 2000 з.м., кб бесценных украшений, к10 бесценных предметов интерьера, 3к4 бесценной одежды, 2к4 старших волшебных предметов

Тип сокровища	Содержимое
Королевская сокровищница	к10+10 х 10000 з.м., к10+10 бесценных украшений, к10+10 бесценных предметов интерьера, 2к8 старших волшебных предметов, к6 младших заклинаний, к4 средних заклинаний, 1 великое заклинание
Незначительное спрятанное сокровище	к6 х 10 з.м., 50% шанс к6 дешёвых драгоценных камней, 50% шанс к6 дешёвых украшений, 10% шанс к6 дорогих драгоценных камней или украшений
Тайник мага	к6 меньших волшебных предметов, 10% волшебной палочки, 10% шанс старшего волшебного предмета, 25% шанс младшего заклинания, 10% шанс старшего заклинания
Незамеченная мелочь	50% шанс к6 х 10 з.м., 50% шанс дешёвого украшения, 5% шанс дорогого драгоценного камня или украшения
Богатства небольших развалин	к6+4 х 100 з.м., к6+4 дешёвых украшений, к4 дорогих украшений, 25% шанс роскошного украшения, к3 меньших волшебных предмета, 25% шанс старшего волшебного предмета
Богатства значительных развалин	к6+4 х 1000 з.м., к6+4 роскошных украшений, к6+4 роскошных драгоценных камней, 1 бесценное украшение, к6 меньших и к3 старших волшебных предмета, к4 младших заклинания, 50% шанс старшего заклинания, 10% шанс великого заклинания
Логово могущественного волшебника	к6 х 100 з.м., к6 бесценной одежды, к4+2 роскошных предмета обстановки, 2к4 меньших и к6 старших волшебных предмета, к6 младших заклинаний, к4 старших заклинаний, 1 великое заклинания, 50% шанс легендарного заклинания
Маленькая зловещая гробница	к6 х 500 з.м., к6 роскошных предмета обстановки, к6 дорогих драгоценных камня, к6 дорогих украшений, к4 меньших волшебных предмета, 25% шанс старшего волшебного предмета

Тип сокровища	Содержимое
Большая злоецающая гробница	кб x 1000 з.м., кб бесценных предмета обстановки, кб+4 роскошных украшений, к4 бесценных украшений, к10 меньших и к4 старших волшебных предмета, к4 младших заклинания, 2 старших заклинания, 75% шанс великого заклинания, 50% шанс легендарного заклинания
Разрушенный дворец	кб x 2000 з.м., кб бесценных украшений, к8 роскошных украшений, к10 роскошных драгоценных камней, кб меньших и 1 старший волшебный предмет, 1 старшее заклинание, 50% шанс великого заклинания, 25% шанс легендарного заклинания
Логово зверя, любящего блестяшки	кб x 5 з.м. среди костей, кб дешёвых украшений, 50% шанс 1 дорогого украшения, 5% шанс 1 роскошного украшения, 5% шанс меньшего волшебного предмета
Кошель неряшливого бандита	кб з.м., 25% шанс 1 дешёвого украшения, 5% шанс 1 дорогого украшения
Слабый разумный монстр	кб x 10 з.м., кб дешёвых украшений, 1 дорогое украшение
Серьёзный разумный монстр	кб x 1000 з.м., кб роскошных украшений, кб роскошных драгоценных камней, к4 бесценных драгоценных камня, 1 меньший волшебный предмет, 25% шанс старшего драгоценного предмета, 25% шанс старшего заклинания, 10% шанс великого заклинания
Мелкий лидер бандитов	кб x 100 з.м., кб дорогих украшений, к10 дешёвых драгоценных камней, кб дорогой одежды, 1 меньший волшебный предмет, 5% шанс старшего волшебного предмета
Сильный лидер бандитов	кб x 1000 з.м., к10 роскошных драгоценных камней, кб роскошных украшений, 1 бесценный драгоценный камень, к4 бесценной одежды, к4 меньших и 50% шанс старшего волшебного предмета

Тип сокровища	Содержимое
Лидер могущественного культа	кб х 1000 з.м., кб бесценной одежды, кб бесценных украшений, кб бесценных предметов обстановки, к4 меньших и 1 старший волшебный предмет, к4 младших заклинания, 1 старшее заклинание, 25 шанс великого заклинания, 5% шанс легендарного заклинания
Могучий колдун-повелитель	кб х 2000 з.м., кб роскошных украшений, кб бесценных предметов обстановки, кб меньших и к4 старших волшебных предмета, кб младших заклинаний, к4 старших заклинаний, 1 великое заклинание, 50% шанс легендарного заклинания
Тайник серьёзного криминального лидера	кб х 1000 з.м., к10 роскошных драгоценных камня, кб бесценных драгоценных камня, к4 меньших и 1 старший волшебный предмет
Реликвии древних призраков	кб роскошных украшений, к10 роскошных драгоценных камней, 2кб меньших и к4 старших волшебных предметов, к4 младших заклинаний, 1 старшее заклинание, 50% вероятность великого заклинания, 25% шанс легендарного заклинания
Кошель важного вельможи	кб х 100 з.м., к4 роскошных украшения, к4 роскошных драгоценных камня, кб бесценной одежды, к4 меньших и 1 старший волшебный предмет, 1 младшее заклинание
Немного наличности	кб х 10 з.м.
Существенное количество денег	2к4 х 100 з.м.
Роскошный клад	кб х 1000 з.м.
Выкуп короля	2к4 х 10000 з.м.

## СОЗДАНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ СОКРОВИЩ

Начните использование этих таблиц с типа предмета, который вы хотите создать – например, дешёвый предмет обстановки или роскошный драгоценный камень. Сделайте бросок по таблице “Цена предмета”, чтобы получить его базовую стоимость в золотых монетах; имейте в виду, что при продаже на скорую руку будет не так просто выручить хотя бы четверть или половину этой цены. Если вы точно знаете, что это за предмет, больше вам ничего не нужно. Если же вам требуется дополнительное вдохновение, можно сделать броски или выбрать вручную пункты из таблиц ниже, чтобы определить детали создаваемого предмета. Чтобы получить нужную вам драгоценную реликвию или произведение искусства, можете смешивать различные результаты из таблиц.

### Стоимость предмета

Ценность	Предмет интерьера	Одежда	Украшения	Драгоценный камень
Дешёвый	к6 x 10 з.м.	2к6 з.м.	к10 x 10 з.м.	к6 x 10 з.м.
Дорогой	к4 x 100 з.м.	к10 x 10 з.м.	к6 x 100 з.м.	к6 x 50 з.м.
Роскошный	3к6 x 100 з.м.	2к10 x 20 з.м.	к6 x 1000 з.м.	к6 x 500 з.м.
Бесценный	2к4 x 1000 з.м.	2к6 x 100 з.м.	к4 x 10000 з.м.	к4 x 5000 з.м.

### Материал предметов искусства

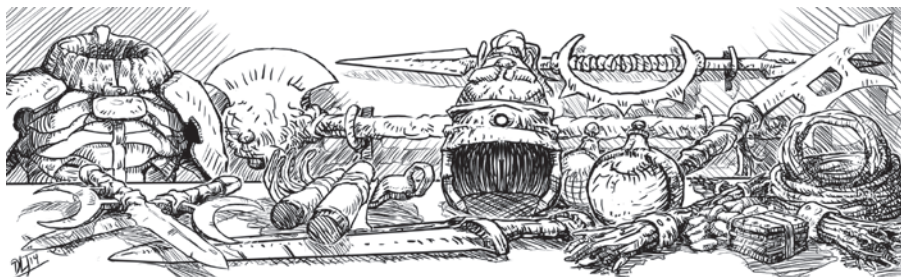
к4	Дешёвый	Дорогой	Роскошный	Бесценный
1	Лакированный бамбук	Мозаика по дереву	Полированная слоновая кость	Украшенный драгоценностями мрамор
2	Глазурованная глина	Резной мрамор	Цветной мрамор	Горный хрусталь
3	Кованное железо	Кованная бронза	Мозаика по бронзе	Украшенная драгоценностями бронза
4	Резное твёрдое дерево	Резное красное дерево	Резное чёрное дерево	Украшенный драгоценностями редкий материал

## Типы предметов

к12	Предметы интерьера	Одежда	Украшения
1	Ванна	Ботинки	Амулет
2	Зеркало	Кимоно	Ножной браслет
3	Картина	Накидка	Кулон
4	Кровать	Мантия	Гребень
5	Лампа	Перчатки	Поясная цепочка
6	Портьеры	Рубашка	Браслет
7	Скамейка	Сандалии	Брошь
8	Статуэтка	Сари	Серьга
9	Стол	Туфли	Кольцо на палец
10	Стул	Шляпа	Ожерелье
11	Ширма	Штаны	Кольцо в нос
12	Шкаф	Юбка	Диадема

## Материал одежды и полотняных предметов искусства

к6	Дешёвый	Дорогой	Роскошный	Бесценный
1-2	Крашенный хлопок	Хлопок с тонким узором	Шёлк	Парча
3-4	Лён	Батист	Золочёный хлопок	Шёлк с тонким рисунком
5-6	Поношенный мех	Хороший мех	Мех большой кошки	Мех лютого зверя



### Разновидности драгоценных камней

к12	Дешёвый	Дорогой	Роскошный	Бесценный
1	Агат	Аметист	Аквамарин	Белый бриллиант
2	Бирюза	Белый жемчуг	Александрит	Гиацинт
3	Голубой топаз	Зелёный гранат	Гагат	Голубой бриллиант
4	Карбункул	Коралл	Жадеит	Жёлтый бриллиант
5	Лазурит	Кровавик	Изумруд	Звёздный изумруд
6	Малахит	Оникс	Огненный опал	Звёздный рубин
7	Обсидиан	Оранжевый топаз	Пурпурный гранат	Звёздный сапфир
8	Прозрачный кварц	Розовый кварц	Розовый топаз	Императорский топаз
9	Сардоникс	Турмалин	Сапфир	Пурпурный топаз
10	Сердолик	Халцедон	Хризолит	Розовый бриллиант
11	Цитрин	Шпинель	Чёрный жемчуг	Рубин
12	Яшма	Янтарь	Чёрный опал	Чёрный сапфир

к6	Предмет украшен...	Ценные металлы	Редкие материалы
1	Усыпан...	Пьютер	Слоновая кость
2	Драгоценности...	Медь	Чёрное дерево
3	Инкрустация из...	Бронза	Красное дерево
4	Частично сделан из...	Серебро	Уминини, розовая кость
5	Обёрнут или в ящике из...	Электрум	Розовое дерево
6	Покрыт слоем...	Золото	Сандаловое дерево





## ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Любой герой будет рад золоту и драгоценностям, однако самой ценной добычей всегда будут магические артефакты и зачарованная экипировка, оставшиеся от былых империй и давно почивших колдунов. Даже самые простые из них крайне сложны в создании, а более могущественные и вовсе не по зубам сегодняшней магии.

Волшебные предметы делятся на две категории – меньшие и старшие. Меньшие предметы – это зелья и свитки заклинаний. Старшие предметы – волшебные палочки, зачарованные доспехи и оружие, магические кольца и прочие необычные артефакты длительного действия.

### СОЗДАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Как правило, старшие волшебные предметы невозможно создать без героических усилий со стороны заклинателя. Волшебные реагенты и мистические компоненты, требуемые для их создания, сейчас исчерпаны, и современным волшебникам крайне сложно воссоздать их эффекты. Иногда заклинатель может наткнуться на небольшие запасы ценных ингредиентов для магических предметов, или найти место с ещё не исчерпанной геомантической энергией, где такие предметы можно создать, однако рассчитывать на подобные находки не стоит.

Если ведущий помещает где-то в мире сокровищницу с магическими компонентами, их, как правило, достаточно для создания скромного волшебного предмета, такого как не особо сильная палочка, простое зачарованное оружие или доспех, или какой-то другой предмет с не слишком впечатляющим действием. Для создания более могущественных артефактов требуются большие объёмы. Если герои будут целенаправленно искать такие запасы компонентов, ведущий может создавать приключения и ситуации, которые дадут персонажам шанс добыть желаемое.

После того, как необходимые уникальные компоненты собраны, заклинатель может приступить к созданию предмета. Работа эта, как правило, требует не меньше месяца времени, а прочие требуемые компоненты могут стоить от 5000 золотых монет до 100000 или даже больше, если предмет должен обладать по-настоящему исключительной волшебной силой. Цена варьируется в зависимости от могущества заклинателя, количества найденных компонентов, и суждения ведущего.

Создание меньших волшебных предметов не столь сложно, и вполне под силу жрецу или магу. Для создания простого зелья, например, лечения или приворота, необходимо 500 монет и неделя работы. Более сложные зелья, например, невидимости или сопротивления холоду, требуют 2500 золотых

монет и двух недель. Зелья юности и прочие столь же чудесные отвары, современным заклинателям создать не под силу. Волшебники, хорошо знающие местные геомантические ресурсы, иногда могут обходиться без особых затрат; например, персонажи ведущего из удалённых областей могут создавать в год по 3-4 зелья, просто используя неизвестные другим ресурсы.

Создавать свитки способны и жрецы, и маги. Подготовленный пергамент позволит им записать и сохранить одно из заклинаний, которым они располагают. Создание свитка стоит 500 золотых монет для младших, 2500 для старших, 10000 для великих и 50000 для легендарных заклинаний, а также требует одну неделю работы за каждую тысячу потраченных монет.

Если жрец создаёт свиток с заклинанием, принадлежащим к не выбранной им сфере могущества, то после завершения процесса он должен пройти проверку мудрости или харизмы со сложностью 10 для младшего заклинания, 12 для старшего, 14 для великого и 16 для легендарного. В случае провала жрец не может пытаться использовать любые заклинания этой сферы в течение недели, если он пытался записать младшее заклинание, двух недель – если старшее, и месяца в случае великого или легендарного.

## **ПОКУПКА И ПРОДАЖА ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ**

Старшие волшебные предметы практически невозможно купить или продать. Могущественные властители обычно конфискуют все открыто рекламируемые магические предметы “ради блага государства”, а в менее автократических странах продавцов осаждают воры и мошенники. Большинству правителей хватает благоразумия оставить добычу героев и других важных фигур в покое, однако это никогда не распространяется на открытую продажу магических артефактов.

Более распространено дарение таких предметов, особенно в виде тихого обмена ценных вещей на полезные услуги. Герой, желающий заполучить определённый артефакт, должен не только найти информацию о его владельце, но и достаточно ценную для владельца услугу. Подобные соглашения практически никогда не сводятся к простому обмену деньгами, поскольку у столь влиятельной фигуры наверняка найдётся лучшее применение способностям героев, чем их монеты.

Свитки и зелья – другое дело. Хотя их непросто найти, при наличии нужных связей купить их вполне реально. Большие города заполнены мошенниками и шарлатанами, однако среди них можно отыскать и по-настоящему компетентных алхимиков или создателей свитков. Иногда такие специалисты удаляются из больших поселений в отдалённые деревеньки, чтобы избежать назойливого внимания со стороны потенциальных покупателей своих услуг.

Обычно зелья можно купить за удвоенную цену их создания – 1000 за относительно слабые, 5000 за более сильные и от 50000 за наиболее могущественные эликсиры, сохранившиеся с давних времён до наших дней. Городские алхимики всегда будут держаться полной цены, а вот деревенских магов и прочих подобных создателей зелий, полагающихся на собираемые ингредиенты вместо покупных, зачастую можно уговорить на гораздо более низкую цену, особенно если предложить в качестве доплаты собственные услуги.

Свитки также можно купить за удвоенную цену создания, однако за пределами мегаполисов и волшебных академий встречаются они редко. Иногда провинциальную ведьму или деревенского волшебника можно уговорить создать подобную вещь, однако они крайне редко располагают необходимыми компонентами.

## ТАБЛИЦЫ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Зелья			
к100	Зелья	к100	Зелья
1-5	Аристократ (слабое)	63-66	Небесный шаг (сильное)
6-9	Звериная привлекательность (слабое)	67-69	Невидимость (сильное)
10-15	Лечение (слабое)	70-72	Неистовая мощь (сильное)
16-19	Лёгкие рыбы (слабое)	73-75	Маскировка (сильное)
20-23	Неизбежная правда (слабое)	76-78	Последнее убежище (сильное)
24-27	Невидимый свет (слабое)	79-81	Превращение (сильное)
28-31	Приворот (слабое)	82-84	Пронзающий взгляд (сильное)
32-35	Экстракт лотоса (слабое)	85-87	Сопrotивление (сильное)
36-39	Яд (слабое)	88-89	Яд (сильное)
40-42	Воздушное тело (сильное)	90	Бальзам восстановления (могущественное)
43-46	Восторг (сильное)	91-92	Вино фей (могущественное)
47-50	Высший антидот (сильное)	93-94	Золотой облик (могущественное)
51-53	Железная шкура (сильное)	95-96	Мистическая сила (могущественное)
54-56	Животная форма (сильное)	97	Молодость (могущественное)
57-59	Жидкая манна (сильное)	98-99	Очищающее масло (могущественное)
60-62	Исцеление болезни (сильное)	100	Эликсир мудрости (могущественное)

### Свитки

к100	Сила заклинания в свитке	к8	Тип свитка
1-60	Младшее	1-6	Для мага
61-90	Старшее	7-8	Для жреца
91-97	Великое		
98-100	Легендарное		

### Палочки

к12	Палочка	к12	Палочка
1	Болезненная задержка	7	Палочка дисгармонии
2	Жезл небесного гнева	8	Палочка мостов
3	Жезл открытого пути	9	Палочка очищения
4	Жезл управления стаей	10	Скипетр зелёного короля
5	Неумолимый приказ	11	Скипетр неумолимой жажды
6	Палочка безрассудного страха	12	Студёная волна

### Кольца

к12	Кольцо	к12	Кольцо
1	Друг духов	7	Поглощение заклинаний
2	Защита	8	Предостережение
3	Лёгкий шаг	9	Призыв
4	Невидимость	10	Проницательный судья
5	Огненный щит	11	Пузырьки дыхания
6	Одолженная жизнь	12	Удача



### Волшебные доспехи

к8	Тип доспеха	к20	Бонус к КБ	к20	Особые свойства
1-2	Лёгкий	1-9	Нет	1-6	Мастерски сделан, +1 великолепие
3-4	Средний	10-17	+1	7-11	На 1 штраф к спасброску меньше
5	Тяжёлый	18-19	+2	12-14	На 2 штрафа к спасброску меньше
6	Элитный	20	+3	15-17	Нет штрафов к спасброскам
7-8	Щит			18-20	Особый волшебный эффект

### Волшебные эффекты доспехов

к12	Эффект	к12	Эффект
1	Героический прыжок	7	Презрение к стихиям
2	Воздушный щит	8	Проклятие
3	Лёгкость	9	Спасение
4	Мощь огра	10	Спешка
5	Плутовство	11	Тяжёлая ноша
6	Поддержка	12	Фантомное утешение

### Волшебное оружие

к6	Тип оружия	к20	Волшебный эффект
1	Лёгкое	1-8	+1
2	Среднее	9-12	+1 и особый эффект
3	Тяжёлое	13-16	+2
4	Одноручное дистанционное	17-18	+2 и особый эффект
5	Двуручное дистанционное	19	+3
6	Боеприпасы	20	+3 и особый эффект

### Особые волшебные эффекты оружия

к12	Эффект	к12	Эффект
1	Дварфийское	7	Проклятое
2	Демоническое	8	Сияющее
3	Духовное	9	Упорное
4	Жадное	10	Ускользящее
5	Кровожадное	11	Элементальное
6	Праведное	12	Эльфийское

### Разнообразные артефакты

к30	Артефакт	к30	Артефакт
1	Алая маска генерала	16	Знамя полководца
2	Амулет насторожённости	17	Изгоняющий амулет
3	Амулет удачи	18	Именная печать вельможи
4	Бездонный мешок	19	Камень дыхания
5	Бронзовый протез	20	Кровавый компас
6	Бутылка дьявола	21	Кувшин бури
7	Веер ветров	22	Медный ключ
8	Вечная лампа	23	Мешок с шипами
9	Всевидящее зеркало	24	Нефрит души
10	Глина создателя	25	Порошок очищения
11	Горький хлеб	26	Похоронные благовония
12	Жабры сиёкой	27	Рог победителя
13	Железный скакун	28	Сломанный клинок
14	Зеркало алых видений	29	Стальной солдат
15	Змеиная верёвка	30	Топор плотника

## ЗЕЛЬЯ

Эти волшебные напитки обычно можно найти в небольших стеклянных бутылочках, хотя встречаются также ёмкости из резного камня, зачарованные консервированные фрукты или даже волшебные цветы, которые надо проглотить. Чтобы выпить зелья, персонажу необходимо потратить своё основное действие за раунд. Некоторые зелья можно выплеснуть на противника; на дистанции ближнего боя герою необходимо откупорить ёмкость и совершить бросок атаки против класса брони ю. Если склянку бросают или метают с помощью пращи, необходим обычный бросок атаки.

**Аристократ (слабое):** выпивший это зелье мгновенно становится чисто вымыт, аккуратно пострижен в аристократическом стиле, а его одежда – вычищена и отремонтирована, он мгновенно избавляется от опьянения и усталости, а также восстанавливает к4 потерянных хит-пойнта. Обретённый пользователем внешний вид столь внушителен, что он получает одно очко великолепия на время действия зелья. Эффект от напитка сохраняется 12 часов, либо пока выпивший его сам не запачкается грязью.

**Бальзам восстановления (могущественное):** это зелье исцеляет случайный шрам, заставляя регенерировать повреждённые ткани. Если бальзам используется чаще одного раза в месяц, пользователь должен пройти спасбросок стойкости или навсегда уменьшить одну из своих характеристик на 1 из-за шока от лечения.

**Вино фей (могущественное):** это зелье делает дальние расстояния гораздо ближе. Персонаж, выпивший зелье, может мгновенно телепортироваться в любое место в пределах видимости, при условии, что в конечной точке для него хватит места. Однако вино фей – очень сильное, и персонаж должен пройти спасбросок стойкости или слегка опьянеть на 12 часов, получив штраф -2 к броскам атаки и -1 к проверкам характеристик. Зелье действует 10 минут.

**Воздушное тело (сильное):** тело и экипировка владельца становятся неосязаемыми. В таком состоянии он не может воздействовать на материальный мир, однако способен проходить сквозь любую преграду, не являющуюся воздухонепроницаемой, и невосприимчив к физическим повреждениям. Зелье действует кб+4 раундов.



**Восторг (сильное):** этот дорогой экстракт может быть принят внутрь, либо же им можно облить жертву. Если цель выпивает зелье добровольно, следующий час она проведёт в беспомощном экстатическом состоянии. Если жертва пытается сопротивляться экстракту, действие наркотика длится только 2к4 раунда, однако каждый раунд ей необходимо проходить спасбросок стойкости, чтобы иметь возможность совершать какие-то действия.

**Высший антидот (сильное):** это зелье – безотказное лекарство от ядов, которое может даже вернуть к жизни убитую токсином жертву, если его применить в течение пяти минут с момента смерти. Также оно даёт выпившему иммунитет к ядам на один час.

**Железная шкура (сильное):** кожа выпившего это зелье становится необычно прочной, давая ему класс брони 16. Те, кто уже обладает таким или лучшим КБ, получают бонус +1. Зелье действует 4+1 часа.

**Животная форма (сильное):** потрогав несколько волосков или перьев обычного животного, выпивший это зелье может превратиться в идеальную копию этого зверя. С помощью этого зелья можно имитировать любое животное размерами меньше слона, получая его природные атаки и физические способности. Хит-пойнты, спасброски, бонус атаки и мыслительные способности выпившего не меняются. Если он не держит в руках какую-то часть животного при использовании зелья, ничего не происходит, однако если он затронет животное в течение недели после этого, зелье немедленно подействует. Животная форма держится 4 часа.

**Жидкая манна (сильное):** эта густая сладкая жидкость молочного цвета утоляет голод и жажду выпившего её персонажа на неделю, восстанавливает кб потерянных хит-пойнтов, и даёт ему неуязвимость к ядам на следующий час.

**Звериная привлекательность (слабое):** это зелье необходимо вылить на какую-то поверхность, после чего оно испускает запах, неотразимый для всех животных и чудовищ с разумом животного в радиусе 100 футов. Такое существо должно пройти спасбросок духа, или будет вынуждено прийти к месту, где была вылита жидкость, и начать его обнюхивать, игнорируя всё остальное, кроме физических атак. Персонаж, выпивший это зелье, немедленно станет целью для всех присутствующих в радиусе 100 футов животных, которые постараются съесть его, даже если сами они являются мирными и травоядными. Если никаких животных в непосредственной близости не имеется, ведущий может сделать бросок на случайную встречу, чтобы определить, не привлёк ли кого запах. Аромат держится в течение 10 минут, после чего рассеивается.



**Золотой облик (могущественное):** это ценное зелье восстанавливает существу подобие молодости и отличного здоровья, каким бы старым и дряхлым оно ни было. Также оно даёт выпившему мягкую ауру изящества и привлекательности, добавляя бонус +1 к проверкам харизмы при очаровании и соблазнении. Действие зелья длится месяц, но аура исчезает уже через 6 дней.

**Исцеление болезни (сильное):** этот волшебный напиток мгновенно изгоняет из тела выпившего любую болезнь. Волшебные или крайне смертельные обычные болезни, однако, могут оказаться ему не по зубам. В этом случае выпивший должен пройти спасбросок стойкости с бонусом +4; в случае провала, зелье не может исцелить эту болезнь.

**Лечение (слабое):** этот целебный напиток позволяет выпившему его мгновенно восстановить 8+1 потерянных хит-пойнтов.

**Лёгкие рыбы (слабое):** это зелье позволяет тем, кто его выпьет, дышать водой, как воздухом, и двигаться сквозь воду со своей обычной скоростью без какого-то вреда для себя и своей экипировки. Зелье действует 12 часов.

**Маскировка (сильное):** сконцентрировавшись на отдельном гуманоиде не выше семи футов ростом, выпивший это зелье может превратить себя и свою одежду в идеальную копию цели. Ему не обязательно видеть цель в момент использования зелья, однако он должен быть знаком с её внешностью. Зелье действует 26 часов.

**Мистическая сила (могущественное):** эта экзотическая смесь позволяет магу восстановить потраченные на последнее заклинание за этот день очки колдовства. Зелье бесполезно для остальных классов, а на мага действует не чаще одного раза в день.

**Молодость (могущественное):** это исчезающе редкое и драгоценное зелье делает выпившего его человека на 6+4 года моложе, до минимального возраста в 21 год. Немногим удаётся найти больше одной дозы этого экстракта, однако повторное использование этого зелья становится всё менее эффективным: при каждом последующем применении количество лет, на которые молодеет выпивший, будет на один год меньше.



**Небесный шаг (сильное):** выпивший получает способность ходить или бегать по воздуху, как по твёрдой земле. Пока действие зелья сохраняется, он может передвигаться в любом направлении, однако, когда время истечёт, пользователь упадёт, если будет находиться в воздухе. Зелья действует кб 10 минут.

**Невидимость (сильное):** выпившей это зелье на кб+10 минут становится невидимым со всей своей экипировкой. Брошенные им предметы становятся видимыми, а поднятые – исчезают. Будучи невидимым можно осторожно перемещаться, однако стремительное движение или атаки приведут к моментальному окончанию действия зелья.

**Неизбежная правда (слабое):** цель, выпившая или облитая этим зельем, должна пройти спасбросок духа. При провале, в течение следующего часа она неспособна отвечать на вопросы обманчиво или лживо. В случае успеха она может продолжать лгать, при этом невозможно определить, подействовало ли зелье.

**Неистовая мощь (сильное):** выпившего это зелье наполняет всплеск неистовой энергии. Во время действия зелья он каждый раунд восстанавливает один потерянный хит-пойнт, движется с удвоенной скоростью, и может делать броски атаки дважды, выбирая лучший результат. Однако подобная ярость делает невозможным сотворение заклинаний и другие сложные действия. Выпивший зелье должен продолжать сражаться, пока оно действует, атакуя даже союзников, если противников не осталось. Зелье действует кб+4 раундов.

**Невидимый свет (слабое):** выпивший это зелье персонаж начинает испускать особый свет. Это сияние распространяется на 60 футов от него, оно видимо только для него самого и выбранных союзников. Все остальные видят только обычный свет места, в котором находятся. Зелье действует один час.

**Очищающее масло (могущественное):** эту мазь необходимо нанести на предмет или существо. После применения она позволяет снять проклятый предмет или изгнать из существа враждебную магию. Если чары наложены колдуном с 6 уровнями/хит-дайсами или более, цель должна пройти спасбросок духа: в случае провала масло на неё не действует.



**Последнее убежище (сильное):** выпивший впадает в состояние, не отличимое от смерти – со стороны кажется, что он умер от яда. Его плоть становится холодной, кожа покрывается трупными пятнами и начинает источать отвратительную вонь, заставляющую даже чудовищ сторониться тела, как несъедобного. Выпивший продолжает осознавать окружающее и может в любой момент прервать действие иллюзии. Эликсир действует до двенадцати часов. При необходимости выпивший может прокопать пять футов мягкой земли за раунд в течение шести раундов после окончания действия зелья.

**Превращение (сильное):** это зелье предназначено для неодушевлённых предметов; одна доза воздействует на куб не магического вещества размерами 3х3х3. Находясь под действием зелья, вещество становится мягким и податливым, его можно легко мять или выдавливать. Обычная твёрдость вещества возвращается через 6+4 раунда.

**Приворот (слабое):** цель, выпившая или облитая этим зельем, должна пройти спасбросок духа. В случае провала она немедленно влюбляется в первого представителя подходящего пола, которого увидит. Цель сделает всё, что не будет совершенно противоречить её характеру, чтобы угодить объекту своей страсти. Жертва может проходить новый спасбросок каждое утро.

**Пронзающий взгляд (сильное):** выпивший этот прозрачный желеобразный эликсир получает краткое чёткое видение своего непосредственного окружения в радиусе 200 футов, включая образы всех существ, предметов и проходов, которые, по мнению ведущего, могут его заинтересовать. Видение остаётся в памяти не дольше пяти раундов, однако для большинства людей этого времени достаточно, чтобы нарисовать подробную карту того, что они видели. С помощью этого эликсира невозможно увидеть мелкие детали, однако можно получить одно-два предложения о каждом достойном внимания предмете или существе.

**Сопrotивление (сильное):** это зелье увеличивает сопротивляемость тела и экипировки выпившего к опасной энергии: все повреждения от огня, холода, кислоты, электричества и других элементов ополовиниваются с округлением вниз. Зелье действует 6х10 минут.

**Экстракт лотоса (слабое):** этот галлюциногенный напиток помогает магу усилить своё волшебство. Все спасброски против заклинаний выпившего это зелье мага производятся со штрафом -2, однако в начале каждого раунда существует 10% вероятность, что сам маг будет поглощён странными видениями и не сможет предпринимать никаких действий. Зелье действует пять минут.

**Эликсир мудрости (могущественное):** это сладкое золотистое зелье способно дать хороший совет. Ведущий должен дать ответ на первую загадку, тайну или головоломку, которая встретится выпившему эликсир персонажу, описав действия, которые, по мнению ведущего, ему лучше всего предпринять для разрешения ситуации. Зелье не раскроет тайны полностью, но всегда укажет герою путь туда, где можно найти разгадку. С одной загадкой может помочь только одна доза эликсира.

**Яд (слабое/сильное):** помимо обычного способа использования, это зелье также можно наносить на оружие. Жертва, получившая удар таким оружием, выпившая или облитая ядом, должна пройти спасбросок стойкости. В случае провала, в зависимости от силы яда, она либо получает дополнительно 2к6 повреждений, либо умирает через 4 раунда. Нанесённый на оружие яд остаётся действующим в течение одного дня, но стирается после первого успешного удара. Если на броске атаки отравленным оружием выпала натуральная единица, это значит, что его владелец порезался сам и должен испытать действие яда на себе.

## ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Волшебные палочки обычно делаются из дерева, металла или кости, и редко бывают длиннее человеческого предплечья. Количество использований палочек ограничено – найденная палочка имеет от одного до 20 оставшихся зарядов, определяемых броском  $k20$ ; для свежесозданных палочек количество зарядов равно  $k10+10$ . Каждое использование уменьшает запас зарядов на 1, и когда он будет исчерпан, палочка станет бесполезной. Идентификация палочки раскрывает количество оставшихся использований.

**Болезненная задержка:** палочка воздействует на всех в радиусе 10 футов от выбранной владельцем точки в пределах 120 футов. Все цели в зоне действия должны пройти спасбросок духа или испытать острые приступы боли, которые отвлекают и замедляют их. Пока длится эффект, в течение каждого раунда жертва может или перемещаться, или совершать действия, но не то и другое вместе. Палочка не действует на нежить и оживлённых конструкторов, а её эффект длится  $k6+1$  раундов.

**Жезл небесного гнева:** эта палочка действует только под открытым небом. С её помощью можно призвать дождь из молний в любую точку в пределах 240 футов от пользователя. Молнии затрагивают всех в радиусе 20 футов от выбранной точки, нанося  $4k6$  урона или половину с округлением вверх, если цель пройдёт спасбросок уклонения.

**Жезл открытого пути:** прикосновение этой палочки к обычному замку или запорной двери заставляет замок отпереться, а дверь беззвучно открыться. Жезл не действует на волшебные преграды и замки.

**Жезл управления стаей:** использование этой палочки позволяет пользователю получить контроль над любым крылатым или летающим созданием. Эффектом затрагиваются находящиеся в пределах видимости существа с суммарным количеством хит-даймов, равным  $2k8$ : каждое из существ должно пройти спасбросок духа или в течение  $k4$  ходов считать владельца палочки своим полноправным хозяином. Они будут подчиняться командам, если те не являются явно самоубийственными, инстинктивно понимая волю владельца без необходимости выражать её устно. Повторное применение палочки во время действия её эффекта освобождает ранее очарованных созданий.

**Неумолимый приказ:** владелец палочки указывает ей на разумное существо в пределах 60 футов и произносит простой приказ не длиннее двух предложений. Если жертва провалит спасбросок духа, она должна немедленно подчиниться приказу, выполняя его вплоть до 24 часов, после чего принуждение рассеивается. Если приказ совершенно невыносим для жертвы, она может отказаться подчиниться, получив 4к6 урона.

**Палочка безрассудного страха:** из палочки вырывается коническая волна ужаса длиной 60 футов и такой же шириной на конце. Все попавшие в зону действия жертвы должны пройти спасбросок духа или немедленно начать действовать так, будто они провалили проверку боевого духа. Действие палочки длится 10 минут, однако существа с боевым духом 12 не подвержены её влиянию.

**Палочка дисгармонии:** эта палочка затрагивает всех в радиусе 10 футов от выбранной владельцем точки в пределах 120 футов. Никакие два существа внутри зоны поражения не согласятся выполнять одно и то же действие, и большинство из них не будут делать вообще ничего; при этом защищаться жертвы вполне способны. Дисгармония длится 4+4 раунда.

**Палочка мостов:** одним жестом пользователь может создать волшебный мост или лестницу между двумя точками в радиусе 300 футов от персонажа. Призванная конструкция может выдержать до дюжины лошадей со всадниками; в случае лестницы по ней можно карабкаться с обычной скоростью передвижения. Созданный путь можно разрушить, нанеся ему 10 единиц урона; через 6+5 минут после сотворения он исчезнет самостоятельно.

**Палочка очищения:** палочка воздействует на одно существо или точку в пределах 120 футов, рассеивая все временные волшебные эффекты или воплощения. Длительные проклятия и другая постоянная магия не подвержена её воздействию, однако эффекты с ограниченным временем действия немедленно заканчиваются.

**Скипетр зелёного короля:** этот украшенный узором лиан скипетр позволяет своему владельцу управлять живым деревом и растениями. При активации скипетра вся живая растительность в радиусе 60 футов обретает способность передвигаться со скоростью 5 футов за раунд, подчиняясь воле пользователя; при этом растения движутся слишком медленно, чтобы эффективно на кого-то нападать. Духи растений, затронутые действием скипетра, должны пройти спасбросок духа или стать дружелюбными и готовыми сотрудничать с его владельцем. Эффект скипетра действует 30 минут.

**Скипетр неутолимой жажды:** этот украшенный человеческими зубами скипетр постоянно жаждет свежей крови. Он воздействует на выбранную владельцем цель в пределах 100 футов, которая должна немедленно пройти спасбросок духа. В случае провала жертва получает 2к6+2 урона, а владелец восстанавливает такое же количество потерянных хит-пойнтов, вплоть до своего максимума. В случае же успеха повреждений жертве не наносится, а скипетр утоляет свою жажду за счёт пользователя, нанося ему к6 урона. Неупокоенные и конструкторы не подвержены действию скипетра.

**Студёная волна:** палочка испускает конус обжигающего мороза длиной 50 футов и такой же шириной на конце. Вся открытая жидкость в зоне действия замораживается на глубину до трёх футов, а существа получают 3к6 урона холодом, или половину с округлением вверх, если пройдут спасбросок уклонения.

## ВОЛШЕБНЫЕ КОЛЬЦА

Волшебные кольца не всегда принимают форму именно колец для пальцев или перстней: это могут быть серьги, другие украшения или даже ритуальные маски, в зависимости от эпохи, когда они были созданы, и предпочтений их создателя.

Какой бы ни была их природа, одновременно можно пользоваться только двумя волшебными кольцами – все последующие просто не будут действовать, пока их количество не уменьшится. В большинстве случаев магические кольца дают владельцу как минимум одно очко великолепия, если только создатель не сделал их намеренно невзрачными.

**Друг духов:** владелец этого кольца магически настраивается на мир духов, и может наносить повреждения призракам, неуязвимым для обычного оружия. Также он становится способен понимать и разговаривать с видимыми призраками и получает бонус +2 к броску реакции со стороны таких существ. Однако гармония с миром духов имеет и негативный аспект – все спасброски от эффектов со стороны призрачных созданий владелец проходит со штрафом -2.

**Защита:** эти кольца, встречающиеся в нескольких вариациях, создают вокруг владельца волшебное защитное поле, дающее ему класс брони, как от ношения доспеха. Такая волшебная защита не накладывает штрафы на спасброски независимо от своего класса брони, а также не мешает вору пользоваться специальными способностями. При этом защита не

складывается с доспехом, который носит владелец кольца, хотя бонус от щита по-прежнему учитывается.

**Лёгкий шаг:** шаг владельца кольца становится невероятно лёгким, позволяя ему ходить по спокойной воде и поверхностям, которые не могли бы выдержать его вес, не проваливаясь. Также владелец не получает урона от падений.

**Невидимость:** это могущественное кольцо позволяет владельцу один раз в день стать невидимым. Будучи невидимым, владелец может передвигаться и действовать как обычно, однако бег, атаки или другие активные действия немедленно разорвут пелену и прервут невидимость. В противном случае эффект кольца длится, пока владелец сам его не закончит.

**Огненный щит:** владелец этого кольца неуязвим к огню, как обычному, так и магическому. Кроме того, он может окутать огнём свою руку и использовать её как лёгкое оружие, наносящее кб урона огнём, или метать огненные сгустки с такими же повреждениями в качестве дистанционной атаки до 120 футов.

**Одолженная жизнь:** это кольцо может сохранять угасающую жизненную энергию существа, убитого не больше минуты назад, если обмакнуть его в кровь жертвы. Кольцо поглощает половину максимальных хит-пойнтов погибшего существа; если его владелец после этого достигает нуля хит-пойнтов, сохранённая жизненная энергия мгновенно отдаётся ему в качестве лечения, вплоть до максимума, позволяя избежать смертельного ранения. Одновременно кольцо может содержать энергию только одного существа, а после лечения владельца не может поглощать свежую жизнь раньше, чем через 24 часа.

**Поглощение заклинаний:** это кольцо поглощает магию, направленную на владельца. Первое заклинание в день, сотворённое на владельца, автоматически засасывается кольцом, не производя никакого эффекта. Поглощаются даже заклинания, просто включающие владельца в зону своего действия, а также полезные заклинания и волшебные способности, имитирующие заклинания. На прочие сверхъестественные способности кольцо не действует.

**Предостережение:** это кольцо даёт своему владельцу лёгкий электрический разряд за раунд до надвигающегося нападения из засады. Разряд не причиняет вреда, однако его достаточно, чтобы пробудить владельца от глубокого сна или предупредить об опасности.



**Призыв:** владелец этого кольца может магически привязать к кольцу любой предмет, который он способен поднять, просто дотронувшись до него. После этого предмет может быть призван прямо в руку пользователя, вне зависимости от расстояния до него. Одновременно кольцо может быть привязано только к одному предмету.

**Проницательный судья:** владелец этого кольца становится крайне проницательным при отделении правды ото лжи. Один раз в час он может подвергнуть проверке любое утверждение, высказанное в его присутствии: говорящий проходит спасбросок духа и при успехе владелец кольца ничего не замечает. В случае же провала владелец немедленно понимает, если заявление было сделано с целью обмана; однако, ложь отзывается в нём болью, нанося к4 урона.

**Пузырьки дыхания:** владелец этого кольца может свободно дышать под водой и остаётся неуязвим к холоду и давлению морских глубин. Его пожитки не повреждаются влагой, а сам он может передвигаться под водой с обычной скоростью и нормально видеть вне зависимости от подводных условий.

**Удача:** это кольцо дарует своему владельцу необычайную удачу, позволяя один раз в день перебросить спасбросок, бросок атаки или проверку характеристики.

## ВОЛШЕБНЫЕ ДОСПЕХИ

Эти могущественные реликвии давно почивших героев или зачарованные одеяния колдунов и королей автоматически подстраивают свой размер под владельца, неуязвимы перед ржавчиной и износом, которому подвержена обычная броня. Мастерство изготовления и отличное состояние большинства таких доспехов очевидно для стороннего наблюдателя, хотя некоторые подобные артефакты маскируются под совершенно обычную экипировку.

Большая часть чар, накладываемых на доспехи, *либо даёт бонус к их классу брони от +1 до +3* (например, средняя броня +2 будет иметь КБ 16), *либо убирает часть штрафов к спасброскам*, которые накладываются на владельцев средних, тяжёлых и элитных доспехов. В любом случае такие доспехи дают владельцу дополнительно одно очко великолепия.

Кроме указанных выше чар, доспехи могут обладать *особыми волшебными эффектами*, примеры которых перечислены ниже. При этом щиты никогда не получают дополнительных бонусов к классу брони, хотя и могут быть пропитаны другими чарами. Если герой носит доспех и щит с одинаковым

эффектом, они не складываются. Доспехи с особыми эффектами как правило дают владельцу как минимум два дополнительных очка великолепия.

**Героический прыжок:** один раз в день владелец этого доспеха или щита может прыгнуть к любой цели в пределах видимости.

**Воздушный щит:** персонаж, носящий этот доспех или щит, получает на одну единицу повреждений меньше от обычных дистанционных атак. Такая защита не действует на магические или зачарованные снаряды.

**Лёгкость:** этот доспех невероятно удобен и гибок – он может быть лёгким, тонким или просто хорошо спроектированным. Его владелец не испытывает дискомфорта от погодных условий, будь то летняя жара или зимний мороз, и всегда остаётся чистым и аккуратным. В этом доспехе можно даже спать безо всяких неудобств.

**Мощь огра:** этот доспех или щит усиливает мощь владельца, увеличивая его модификатор силы на 1, вплоть до максимума в +3. Само значение силы при этом не меняется.

**Плутство:** эти чары, не встречающиеся на щитах и на доспехах тяжелее лёгких, дают бонус +1 к особой черте-архетипу вора. Если владелец доспеха принадлежит к другому классу, ему становится доступны черта I уровня “вор-авантюрист”, дающая инстинктивное понимание того, как вскрывать замки, красться, совершать карманные кражи и тому подобное.

**Поддержка:** персонаж, носящий этот доспех или щит, не нуждается в еде, питье, сне или дыхании.

**Презрение к стихиям:** владелец этого доспеха или щита получает вдвое меньше повреждений от одной из стихий: электричества, холода, огня или яда, а также может совершать сбросок от соответствующего элемента дважды, выбирая лучший результат. Стихия выбирается при генерации доспеха броском к4: 1 – электричество, 2 – холод, 3 – огонь, 4 – яд.

**Проклятие:** этот волшебный доспех – продукт какой-то магической ошибки или злого умысла. При обычном осмотре он выглядит точно как другой волшебный доспех, определяемый вторым броском по таблице. Однако будучи надетым, он мгновенно привязывается к владельцу и не может быть снят без использования снимающей проклятия магии, давая владельцу класс брони 10 и, возможно, накладывая другие вредоносные эффекты.

**Спасение:** этот доспех или щит способен спасти своего владельца от верной гибели. Если владелец убит или провалил спасбросок против эффекта, который должен привести к его смерти, доспех рассыпается в прах и исчезает, но герой выживает и мгновенно восстанавливает четверть своих максимальных хит-пойнтов с округлением вверх, не получая шрама. Доспех же постепенно восстановится где-то в другом месте в течение нескольких десятилетий.

**Спешка:** владелец этого доспеха или щита может передвигаться с удвоенной скоростью.

**Тяжёлая ноша:** доспех увеличивает способность владельца переносить тяжести. Сам доспех или щит ничего не весит, и при этом втрое увеличивает количество предметов, которые может переносить персонаж.

**Фантомное утешение:** этот доспех или щит смягчает страдание владельца, автоматически поглощая его наиболее проблематичный шрам. При необходимости доспех создаёт необычные призрачные конечности и органы, пока остаётся в пределах 20 футов от владельца. Однако если тот получит точно такой же шрам ещё раз – доспех рассыплется на куски.

## ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Волшебное вооружение сильно различается по своей природе, от простых клинков, которых наполнила духовной силой героическая жизнь их прошлого владельца, до изысканных артефактов, созданных сложным древним колдовством. Некоторые из них на самом деле не “волшебные”, а просто изготовлены с большим мастерством и с использованием редких и качественных материалов, и не уступают работам волшебников. Каким бы ни было его происхождение, любое такое оружие может наносить урон существам, уязвимым только к волшебному вооружению.

Большинство представителей волшебного оружия имеет *бонусы от +1 до +3*. Этот бонус добавляется к броскам атаки и повреждений: например, меч +2 даст бонус +2 к попаданию и будет наносить  $k8+2$  единиц урона. Если волшебными являются боеприпасы, они добавляют свой бонус к бонусу оружия, если таковой имеется: например, при стрельбе из арбалета +1 стрелами +2 общий бонус к попаданию и урону составит +3. После того, как боеприпас был отстрелян, он теряет свои волшебные свойства. Метательное оружие, напротив, сохраняет свои магические свойства после броска и автоматически возвращается в руку владельца.

Кроме простых бонусов, оружие может обладать дополнительными *особыми волшебными эффектами*. Персонаж, который сражается одновременно двумя экземплярами волшебного оружия, в каждом раунде получает бонусы и эффекты только от одного из них, по своему выбору.

**Дварфийское:** это оружие не просто сделано дварфами; его создатели использовали тайные знания, чтобы придать ему невероятную силу. Оружие невозможно сломать при любом обычном использовании, и оно всегда наносит цели как минимум одну единицу повреждений, даже при промахе, если вообще способно причинить ей вред.

**Демоническое:** это зачарованное повелителями Ада оружие зачастую украшено красным нефритом. Один раз в день, после того, как оно было использовано для убийства разумного существа, оружие высасывает жизненную силу своей жертвы, равную её максимальным хит-пойнтам, и сохраняет её внутри. Впоследствии владелец может по своему желанию воспользоваться поглощённой жизненной силой, чтобы восстановить свои потерянные хит-пойнты, вплоть до максимума; при этом “лишние” ХП, сохранённые в оружии, теряются. Одновременно демоническое оружие может хранить жизненную силу только одного существа.

**Духовное:** это оружие связывается узами со своим владельцем и становится неотъемлемой частью его души. Хозяин по своему желанию может заставлять его исчезать и снова появляться, и не может быть обезоружен против своей воли. Он может призвать духовное оружие в руку мгновенным действием с любого расстояния. Связь держится, пока владелец не умрёт или добровольно не отдаст оружие другому.

**Жадное:** это оружие жаждет не крови, а богатства. Находясь в руках владельца, оно испускает лёгкое покалывание, если где-то в радиусе 20 футов находится сокровище, не принадлежащее владельцу или его товарищам, ценностью не меньше 100 золотых монет.

**Кровожадное:** для этого древнего оружия нет большой разницы, чью кровь оно проливает - врагов или хозяина. Один раз за раунд владелец может позволить оружию нанести себе к6 урона, проведя в обмен вторую атаку. Каждый последующий раз, когда эта способность используется в одном бою, кость урона возрастает на один шаг: к8, к10 и вплоть до к12. Через 10 минут без насилия оружие успокаивается, и кость повреждений владельцу снижается обратно до к6.

**Праведное:** это оружие, благословлённое одним или несколькими богами, горит желанием исправить нарушения естественного цикла жизни и смерти. Оно может ранить даже неосязаемую нежить и дополнительно наносит неупокоенным кб урона при попадании. Обычно праведное оружие начинает светиться или подавать какой-то другой знак, когда в радиусе 30 футов от него находится неупокоенное существо, даже невидимое или замаскированное.

**Проклятое:** это волшебное оружие – продукт какой-то магической ошибки или коварного проклятия. При обычном осмотре оно выглядит точно как другое магическое оружие, определяемое вторым броском по таблице. Однако если его использовать в настоящем бою, оно немедленно проявит свою истинную природу. Каждая атака этим оружием требует двух бросков на попадание и повреждения, из которых выбирается худший; некоторые экземпляры могут накладывать другие вредные эффекты. Владелец не может избавиться от проклятого оружия без использования снимающей проклятия магии: даже если его выбросить прочь, оно немедленно появится в руке хозяина, стоит ему вступить в бой, и должно быть использовано. Только смерть или магия могут спасти владельца от проклятия.

**Сияющее:** в обычном состоянии это оружие испускает неяркое свечение, освещающее пространство в радиусе 20 футов вокруг владельца. Однако в бою оно начинает сиять гораздо сильнее, ослепляя врагов своего хозяина: все атаки против владельца со стороны существ, полагающихся на зрение, совершаются со штрафом -2.

**Упорное:** это оружие упорно сосредотачивается на одной цели, с неохотой отрываясь на другие. Во время боя, первая жертва, против которой им будет произведена атака, становится для такого оружия избранной. Пока избранная цель жива, все броски атаки и повреждений против неё упорным оружием совершаются с бонусом +2, а против других целей – со штрафом -2. Эффект прекращается или со смертью избранной жертвы, или после десяти минут без насилия.

**Ускользящее:** это оружие окутано странной аурой незаметности. Сторонний наблюдатель никогда не заметит его наличия у владельца, если оно не используется в бою, или если наблюдатель при тщательном осмотре не пройдёт проверку мудрости со сложностью 14. Даже заклинания определения магии не определяют это оружие, если не направлены прямо на него.

**Элементальное:** это оружие окутано ореолом одной из стихий - электричества, холода, огня или яда. При попадании по противнику оно наносит дополнительно к6 урона своим элементом. Стихия оружия определяется броском к4 при его генерации: 1 – электричество, 2 – холод, 3 – огонь, 4 – яд.

**Эльфийское:** это оружие, которому от его древнего создателя досталась частичка странной одержимости эльфов, усиливает и направляет волю своего владельца. Пока оружие находится в руках, его хозяин получает бонус +3 к спасброскам духа при сопротивлении любым эффектам, влияющим на сознание. В бою владелец один раз за раунд может перебросить бросок атаки или повреждений, получив при этом к4 ментального урона из-за напряжения воли.

## ДРУГИЕ ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Огромное множество волшебных артефактов невозможно распределить по чётким категориям. Эти реликвии былых эпох и павших империй, способные на великие чудеса, очень ценятся их хозяевами. На большинство таких предметов наложены постоянные чары, хотя в некоторых случаях они рассеиваются после первого использования. Лишь немногие волшебники современности способны создавать подобные устройства, даже если они располагают необходимыми компонентами и энергией, что делает такие предметы особенно ценными.

Приведённые здесь артефакты – лишь небольшая подборка примеров тех чудес, которые лежат где-то среди руин или сокровищниц.

**Алая маска генерала:** это ужасающая маска, изображающая лицо огра, тенгу или другого чудовищного существа, даёт владельцу способность вселять страх в сердца противников. Один раз в день она может испустить волну паники в форме конуса длиной 60 футов и такой же шириной на дальнем конце. Все противники в зоне действия должны немедленно пройти проверку боевого духа или бежать. Даже те, кто пройдёт проверку успешно, будут временно парализованы ужасом, потеряв на один раунд способность совершать любые действия кроме самозащиты. Существа с боевым духом 12 не подвержены действию маски.

**Амулет насторожённости:** этот амулет из жёлтого агата становится красным и горячим в присутствии врагов или тех, кто в данный момент желает навредить владельцу. Те, кто хочет скрыть свой злой умысел, должны пройти спасбросок духа, чтобы обмануть амулет.

**Амулет удачи:** этот амулет или браслет имеет семь меньших элементов: бусин, брелоков или выгравированных символов. Каждый раз, когда его владелец проваливает спасбросок, один из элементов чернеет и исчезает, позволяя ему пройти спасбросок повторно. Для каждого отдельного спасброска возможен только один такой переброс. Когда элементы заканчиваются, запас удачи в амулете иссякает, и он рассыпается в пыль.

**Бездонный мешок:** этот артефакт встречается в форме мешка, рюкзака, котомки или другого контейнера, и может вмещать в себя удивительное количество предметов без увеличения собственного веса. Он всегда отягощает персонажа на один предмет, независимо от того, сколько находится внутри. В большинство бездонных мешков помещается 50 предметов.

**Бронзовый протез:** волшебники древности создавали эти великолепные бронзовые протезы для богатых воинов и гладиаторов, потерявших в бою

конечности. Протезы волшебным образом закрепляются на обручках или теле пострадавшего существа, не восстанавливая потерянные хит-пойнты, но позволяя нормально использовать конечность и чувствовать прикосновения к ней. Шрам, уничтожающий или повреждающий заменённую конечность, может с вероятностью 50% разрушить протез; в противном случае шрам игнорируется. Для определения типа протезируемой конечности бросьте к8: на 1-2 это рука, на 3-4 – нога, 5 – кисть, 6 – нос или ухо, 7 – глаз, 8 – какой-то другой орган. Если необходимо определить разницу по половому признаку, бросьте к6: на 1-5 протез предназначен для мужчины, на 6 – для женщины. Подобным же броском можно определить разницу между левой и правой конечностью: 1-4 означают правую, 5-6 – левую. Бронзовый протез можно снять с владельца только после его смерти или ампутацией, которая приведёт его в смертельно раненное состояние с соответствующими последствиями.

**Бутылка дьявола:** эти бронзовые бутылки, покрытые сложной сетью магических рун, могут быть использованы для поимки демонов, нежити и прочих не принадлежащих этому миру существ. Если такому существу показать пустую бутылку, оно должно пройти спасбросок духа или будет втянуто внутрь и останется заключённым там, пока сосуд запечатан пробкой. В случае успеха существо навсегда получает невосприимчивость к этой бутылке. Если бутылку открыть, существо выбирается наружу, после чего должно выполнить одну услугу для владельца бутылки, прежде чем обретёт свободу. Эта услуга не должна быть самоубийственной и занимать больше семи дней. “Уходи и не беспокой меня больше” считается одной услугой. Бутылку можно использовать многократно, однако каждое отдельное существо подвержено её действию только один раз.

**Веер ветров:** этот разноцветный шёлковый веер, похожий на те, что пользуются популярностью у вельмож и богатых торговцев, может создать ветер достаточной силы, чтобы наполнить паруса корабля в штиль. Один раз в день его можно использовать, чтобы создать порыв ветра в конусе 60 футов длиной и такой же шириной на дальнем конце. Все попавшие в зону действия существа должны пройти спасбросок стойкости или будут сбиты с ног и получают к4 урона. Обычные лёгкие сооружения и конструкции, вроде соломенных хижин, просто дует таким ветром.

**Вечная лампа:** эта изящная терракотовая лампа, украшенная магическими символами, не даёт тепла, но не требует масла. Она освещает пространство в радиусе 20 футов вокруг владельца, и для того, чтобы её нести, требуется свободная рука. Если лампу уронить или неосторожно с ней обращаться, она разобьётся с вероятностью 50%.



**Всевидящее зеркало:** это великолепное волшебное зеркало из полированного серебра и золота способно показывать самую суть вещей. Околдованные существа и волшебные предметы отражаются в нём со слабым сиянием, а отражения оборотней сопровождаются смутной тенью, показывающей их истинный облик. Поскольку зеркало сделано из полированного металла, отражения в нём можно разглядеть не дальше, чем с шести футов от предмета.

**Глина создателя:** этот кусок переливающейся белой глины размером с кулак может принимать форму любого неодушевлённого предмета размером не больше человека. Он быстро повинуется воле владельца и принимает нужную форму всего за раунд. Если полученный предмет разбить, или если владелец того пожелает, он превратится обратно в кусок глины. С его помощью можно создать любой обычный предмет, однако все драгоценные элементы такого объекта будут лишь имитацией – золочёной краской, стеклом и т.п.

**Горький хлеб:** горький хлеб выглядит как неаппетитная, наполовину съеденная булка серого ржаного хлеба, которая вызывает необычное покалывание на коже у тех, кто до неё дотрагивается. Хлеб крайне жёсткий и жевать его очень сложно: никто не способен съесть больше половины, оставшийся же кусок всегда будет казаться слишком сухими и совершенно неудобоваримым. Съеденной половины, однако, вполне достаточно, чтобы поддержать силы существа до конца дня без необходимости есть что-то ещё, а на следующее утро съеденная часть хлеба вырастает обратно. Тот, кто ест горький хлеб, автоматически теряет один переборос от великолепия до конца дня, если имеет таковой: даже если никто этого не видит, сам едок знает, что перебивается жалкой и никчёмной пищей.

**Жабры сиёкой:** эти зачарованные высушенные почерневшие жабры сиёкой можно носить на шее, как ожерелье. Пока они остаются надетыми, владелец не может утонуть и способен видеть в воде как на поверхности при хорошем освещении.

**Железный скакун:** эта железная статуэтка в виде лошади, размером не больше человеческой ладони, содержит в себе дух скакуна. Если её бросить на землю, она превратится в металлическую лошадь, имеющую характеристики обычной ездовой лошади, кроме класса брони, который равен 20. Эта лошадь беспрекословно подчиняется приказам хозяина и может скакать по воде и горам, игнорируя штрафы от сложной поверхности. На лошади можно проехать 10 часов, после чего ей понадобится 12-часовой отдых в форме статуэтки. Также она возвращается в исходную форму на 12 часов, будучи убитой или по приказу хозяина.

**Зеркало алых видений:** это зеркало, представляющее собой диск из серебра и нефрита, можно оросить кровью владельца, чтобы оно показало окрашенные в алые цвета изображения и видения далёких мест. Пользователь должен пролить один хит-дайс своей крови за каждую минуту использования, и эти повреждения могут быть исцелены только естественным отдыхом. Пока зеркало остаётся активным, оно может показывать пользователю любое место, в котором тот когда-либо побывал; концентрация для смены места занимает минуту.

**Змеиная верёвка:** эта шёлковая верёвка десяти футов длиной расшита странными символами и покрыта множеством затайливых узлов. Владелец может быстро развязывать и завязывать эти узлы, увеличивая длину верёвки до ста футов или уменьшая до одного фута всего за один раунд. Если бросить один её конец в цель, верёвка обхватит ту, как змея, создав для владельца надёжную опору. Если её бросить в живую цель, для чего требуется успешный бросок дистанционной атаки, жертва должна будет пройти спасбросок уклонения или окажется опутанной на 4 раунда, и неспособной ни на что, кроме защиты. Верёвку можно перерезать, нанеся ей 2 очка повреждений режущим оружием против класса брони 15. Будучи разрезанной, она истекает горячей алой кровью и сворачивается обратно в свою изначальную десятифутовую форму, которую сохраняет в течение часа.



**Знамя полководца:** эта древняя боевая реликвия до сих пор хранит в себе чары, помогающие полководцу вырвать победу даже в самой отчаянной ситуации. Если знамя поднимается во время боя, все союзники его владельца могут игнорировать первую проваленную проверку боевого духа; однако если враг захватит знамя, они должны будут немедленно пройти проверку боевого духа. Знаменосцу требуется две руки, чтобы держать флаг, однако он неуязвим к не магическим дистанционным атакам. Флагшток можно использовать как оружие, использующее модификатор силы и наносящее к8 урона.

**Изгоняющий амулет:** этот кусок шёлка украшен могущественными рунами божественного изгнания. Если оно прикоснётся к неупокоенному существу, демону, отродью Бездны или другому враждебному созданию из иного мира, это существо должно пройти спасбросок духа или быть мгновенно уничтожено. Даже в случае успеха существо получает 5кб урона. Чтобы коснуться враждебного существа, необходим успешный бросок атаки в ближнем бою; после активации амулет разрушается.

**Именная печать вельможи:** эта печать из блестящего нефрита размером с большой палец отмечена клеймом какого-то давно почившего вельможи. Её владелец всегда остаётся чистым, аккуратным и комфортно себя чувствует, несмотря на климат и погоду. Печать не защитит от открытого огня или других естественных опасностей, но позволяет владельцу оставаться сухим посреди тропического ливня или сохранять идеальную причёску несмотря на штормовой ветер.

**Камень дыхания:** этот маленький аккуратно огранённый драгоценный камень в форме округлой гальки необходимо поместить в рот владельца чтобы избавить того от необходимости дышать. Пока камень остаётся у него во рту, он не может задохнуться. Принадлежность к стихии земли также делают владельца неуязвимым к погребению заживо, избавляя от опасности быть раздавленным землёй и позволяя медленно выбираться из могилы со скоростью один фут за минуту.

**Кровавый компас:** для функционирования этого небольшого золотого диска необходимо, чтобы владелец окропил его своей кровью, нанеся себе кб урона. Будучи наполненным, компас показывает направление к определённому существу, названному владельцем, которое тот любит или ненавидит. Точность компаса улучшается при приближении, и он будет указывать на цель 24 часа, после чего его необходимо снова покормить.

**Кувшин бури:** эти кувшины обычно сделаны из покрытой волшебными символами и предупреждениями глины и тщательно запечатаны. Если их разбить или открыть, из них мгновенно вырывается тропическая буря радиусом 40 футов. Ливень делает невозможной видимость дальше 5 футов и гасит любой огонь. Закрытые помещения могут быть затоплены за 6+2 раунда. Буря длится одну минуту, после чего исчезает, однако вода остаётся на месте.

**Медный ключ:** этот тяжёлый, отлитый из меди и железа ключ был создан кем-то из колдунов древности чтобы открывать печати и замки. Когда ключ касается запертого предмета или волшебной печати, он пытается заставить их открыться. Обычные замки и проходы открываются автоматически, а волшебные требуют от владельца ключа пройти спасбросок духа. В случае неудачи медный ключ разрушается с вероятностью 2 из 6. Вне зависимости от результата, при каждой попытке что-то открыть медный ключ издаёт громовой шум, предупреждая о присутствии владельца всех в пределах слышимости и приводя к немедленной проверке на случайную встречу в подземелье.

**Мешок с шипами:** эта небольшая сумка наполнена шипами из маслянистого чёрного дерева длиной с палец. Если их бросить на пол, они образуют вокруг этой точки круг опасной поверхности радиусом 5 футов. Все существа, находящиеся в этой зоне или пытающиеся через неё пройти, должны потратить своё основное действие, чтобы избежать опасности, или получить 2к6 повреждений от ядовитых укулов. Если зона освещена только факелом или чем-то менее ярким, жертва должна пройти проверку мудрости со сложностью 13, чтобы заметить само наличие шипов. Шипы теряют свои свойства через 10 минут, однако пустой мешок вновь наполняется ровно в полночь.



**Нефрит души:** эти вырезанные из нефрита цилиндры размером с кулак некогда были важной частью множества автоматов в забытых империях, и до сих пор их время от времени находят в неповреждённом состоянии. Прошедшие столетия подарили духам внутри необычайные способности к мышлению в сравнении с большинством конструктов. Если волшебник или опытный учёный изготовит тело общей стоимостью 3000 золотых монет, такой цилиндр можно использовать, чтобы превратить это тело в разумного верного слугу. Создатель может выбрать рабочего автомата или автомата-слугу, однако впоследствии этот выбор нельзя изменить. Если тело существа будет уничтожено, нефрит души с вероятностью 80% остаётся неповреждённым и может быть использован для создания нового слуги. Многие такие нефриты посвящены в давно затерянные в веках тайны, и могут поделиться ими со своими новыми хозяевами.

**Порошок очищения:** этот зелёный порошок необходимо высыпать или метнуть в предполагаемую цель; для последнего необходим бросок дистанционной атаки против КБ ю. Попав на существо или предмет порошок мгновенно рассеивает все наложенные на него проклятия, заклинания, чары и другие волшебные эффекты, включая постоянные. Если порошок бросить на неодушевлённого конструкта или другое магическое существо, при попадании он нанесёт 5к6 повреждений. Использовать порошок очищения можно только один раз, при промахе он пропадает.

**Похоронные благовония:** эти яркие благовония обычно можно найти в связках по 4+1 палочки. Будучи подожжёнными, они испускают аромат, который успокаивает неупокоенных существ. Пока благовоние горит, неразумная нежить в радиусе 30 футов не станет причинять вред владельцу палочки, если её не атаковать, а разумной необходимо пройти спасбросок духа, чтобы напасть. Вся нежить в радиусе 30 футов будет видима и осязаема, даже нематериальные призраки, а их слова слышимы и понятны всем в радиусе действия благовоний. Палочка горит 30 минут и не может быть потушена раньше.

**Рог победителя:** этот обитый бронзой коровий рог зачарован так, чтобы раз в день наполняться волшебным вином. Если боец выпьет это вино сразу после схватки, в которой сражался, он восстановит кб потерянных хит-пойнтов. Однако ему придётся пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать опьянения; в случае провала в течение следующих шести часов он будет получать штраф -2 ко всем броскам атаки и -1 к проверкам характеристик.

**Сломанный клинок:** этот артефакт можно встретить в виде расколотого наконечника копья, сломанной рукоятки меча, треснутого клинка кинжала или другого фрагмента оружия, обернутого в серебряную проволоку и увешанного оберегами. Пока владелец носит этот артефакт на теле, обычное оружие этого типа не может ему навредить, хотя и сам он никогда не нанесёт успешного удара таким оружием. Одновременно на владельца распространяется действие только одного сломанного клинка.

**Стальной солдат:** эта стальная кукла размером с кулак содержит в себе дух сурового воина. Если её бросить на землю, она превратится в стального крушителя, описанного в бестиарии (10 ХД, КБ 18, атака: 2 клинка +10, 1 выстрел +10, повреждения: 2к6, 2к6, 2к10, движение: 40', БД: 12, СБ: 10, навык: +1). Крушитель полностью подчиняется приказам своего владельца, пока не будет уничтожен или отключён. В обоих случаях он вернётся в свою изначальную форму и может быть снова призван не раньше, чем через 12 часов.

**Топор плотника:** этот топор огромен и неудобен, и требует использования двух рук. Он считается тяжёлым оружием и наносит к10 урона, однако его главное достоинство – способность с лёгкостью рубить деревья или древесину. Владелец топора может основным действием прорубить дыру размером с человека в деревянной преграде, а сквозь лианы и другие растения он способен прокладывать путь действием на ходу. При использовании этого топора в каких-то плотницких работах владелец получает бонус +1 к связанным с ними проверкам.

## СОЗДАНИЕ НОВЫХ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

По усмотрению ведущего в игру можно добавлять более могущественные варианты доспехов или оружия. При этом увеличение урона следует ограничивать +кб, а для самых мощных или эффективных только против ограниченного круга целей образцов оружия – не более +кю. Бонусы к классу брони для доспехов также следует строго ограничивать, иначе персонажу будет слишком легко стать неуязвимым для большинства врагов. Бонусы для проверок характеристик не должны превышать +1, или +2 для сильнейших артефактов, если только бонус не применяется исключительно в очень необычных ситуациях. Уникальные особые способности, имитирующие доступные персонажам заклинания, как правило, не доставят хлопот, если вводить их с ограничением на использование один раз в день. Также можно добавлять артефакты в соответствии с рекомендациями используемой ведущим кампании.

Разнообразные волшебные предметы или волшебные палочки необходимо вводить с осторожностью. Будет ли предмет полезен в большинстве конфликтов? Разрешит ли он значительное количество проблем, с которыми сталкиваются персонажи? Сделает ли он несущественными прочие преимущества, которые игроки могут получить с помощью аккуратного планирования и других ресурсов? При вводе новых волшебных предметов аккуратно оценивайте все эти моменты.

Временами персонажи игроков будут хотеть создать новый волшебный предмет, не указанный в этой книге. Чаще всего они будут чётко представлять, какой способностью хотят этот предмет наделить. Первое, на что вам нужно обратить внимание – мотивация, стоящая за таким запросом. Иногда это будет просто желание добавить лоска своему персонажу или его владениям. Волшебный колодец для деревни в пустыне, уздечка, позволяющая лошади проезжать целую страну за день и тому подобное – все эти предметы полезны и могущественны, но они, как правило, не меняют фундаментальной настрой игры. Если игрок действительно хочет потратить на это одну из своих немногочисленных возможностей создать волшебный артефакт – вы вполне можете дать ему такую возможность. Подобные предприятия – хорошая возможность выжать из персонажей деньги и мотивировать их отправиться на добычу новых сокровищ.

Однако в некоторых случаях игрок предложит вам предмет, который “случайно” идеально сочетается со способностями его персонажа, или же по некоторому странному совпадению решает серьёзную проблему, которая как раз стоит перед группой. В первом случае вам лучше отклонить предложение: балансировка волшебного предмета, который просто увеличивает числа или превращает специалиста в непобедимую силу в определённой ситуации, не стоит вашего времени. Во втором случае вы можете подумать над тем, чтобы разрешить такой предмет, если польза от него не проявляется в широком

диапазоне ситуаций. Однако если вы разрешите создание предмета, убедитесь, что оно поглотит всю имеющуюся наличность группы, или даже больше. Поставьте их перед выбором: решить текущий кризис или остаться с деньгами.

В любом случае, не стесняйтесь просто запретить создание нестандартного волшебного предмета, либо стимулировать персонажей игроков поставить себе целью найти древние тома и редкие компоненты, которые позволят им получить желаемое устройство. Магия – капризная и непостоянная стихия, и просто так подчинить её своим желаниям не выйдет.





## КОНВЕРТАЦИЯ И ТРАТА СОКРОВИЩ

После того, как побитые и окровавленные герои вернулись из глубоких подземелий или разваливающихся руин, в их распоряжении, скорее всего, окажется большое количество драгоценных камней, украшений, небольших предметов интерьера и прочих ценностей. В первую очередь большинство из персонажей захочет превратить всё это в ликвидное богатство. Во вторую очередь они захотят полученное богатство на что-то потратить.

Превратить драгоценные камни, украшения и прочее в золотые монеты не так просто. Авантюристу, желающему получить за предмет звонкую монету, очень повезёт, если он сможет выручить половину базовой стоимости продаваемого, а скорее всего ему вряд ли удастся получить больше четверти. Персонажи, имеющие связанные с торговлей черты, вероятно, смогут приблизиться к половине, но обычным авантюристам не светит ничего больше 25% базовой стоимости.

Также стоит иметь в виду, какими средствами располагает потенциальный покупатель. В маленьких деревнях обычно можно выручить до 500 з.м., однако на это уйдёт вся деревенская наличность. Торговые городки могут позволить себе потратить до 10000 з.м., а большие города – до 100000 золотых монет, прежде чем рынок драгоценностей обрушится. Эти значения являются усреднёнными и могут существенно меняться в ту или иную сторону в зависимости от богатства окружающего персонажей народа и его потребностей в предметах роскоши.

После того, как богатство превращено в более ликвидную форму, героям придётся побеспокоиться о том, как его переносить. Стоит помнить, что 100 монет равняются одному предмету, и средний человек способен переносить 1500 монет без снижения скорости, если он больше ничем не отягощён. Большинству героев придётся нанимать носильщиков и охрану, чтобы перемещать более солидные суммы, поскольку просто носить их в кошельках не получится.

Когда персонажи начнут добывать достаточно богатств, чтобы волноваться о подобных проблемах, они, вероятно, поймут, что им нужны друзья и союзники, чтобы охранять своё добро. Если в вашем мире отсутствуют банки, в которых можно хранить свои средства, этот вопрос может стать проблемой. Персонажи могут попробовать убедить ювелиров или ростовщиков принять свои богатства на хранение, однако те, как правило, берут за свои услуги 1% за каждую неделю, и могут не располагать местом для по-настоящему внушительных объёмов сокровищ. К тому же искушение огромным богатством может быть слишком велико для них, и они могут устроить заговор совместно с местными чиновниками чтобы лишить героев их честно заработанной добычи.

Мудрые персонажи обычно понимают, что лучше всего заводить друзей среди местных жителей, которые могут приглядеть за сбережениями, пока сами они отправляются навстречу приключениям. Если герои своими услугами заслужат расположение тех, кому помогают, то влиятельной местной семье

вполне можно будет доверить сохранить их богатство в безопасности и не дать другим жителям устроить заговор, чтобы ограбить персонажей. При этом считается, что если на семью обрушится какое-то несчастье, их хорошие друзья не будут возражать, если они возьмут из доверенных им сокровищ столько, сколько необходимо.

В длительной перспективе преуспевающим героям может потребоваться основать свои собственные крепости и поселения, жители которых будут верны их интересам. Можно украсть золотые слитки и драгоценности, но землю и крепкие стены забрать сложнее. Богатство, потраченное на пустые желудки крестьян, может добыть верность, на которую не способны обычные наёмники.

Тем, кто не готов осесть на одном месте, зачастую проще оставить богатство в том виде, в котором его нашли. Рубин размером с кулак стоит больше золотых монет, чем человек может унести, но при этом спокойно помещается в карман. При необходимости этот рубин можно предложить в качестве оплаты услуг или выручить часть его стоимости, хоть подобный обмен обычно и происходит не в пользу героя.

В любом случае ведущему нужно следить за логистикой богатств группы. Посчитывать все монеты до последней необязательно, но ни одна группа не должна разгуливать с 40000 золотых монет в карманах. Проблемы с конверсией, перемещением и охраной добычи могут создать интересные ситуации в кампании и сподвигнуть персонажей на поиск союзников, которые могут им помочь, или же заставить потратить богатство побыстрее, пока оно не стало их отягощать.



