



## Приложение 3: Новые Магические Предметы

Это приложение представляет новые магические предметы, с которыми персонажи столкнутся в этом приключении.

**Браслет Когтя:** Оружие получившее популярность среди волшебников и чародеев Культа Дракона – металлический нарукавный браслет с тремя стальными когтями, выходящими из вершины, выдвигаясь приблизительно на 10 см. дальше кончиков пальцев владельца. оно используется как оружие и имеет то же самое повреждение, критический диапазон, и критический множитель как кинжал, за исключением того, что пользователь может как обычно активировать заклинания, и не может быть разоружен. Он принимается как экзотическое оружие, некоторые заколдованные, чтобы быть волшебным оружием. Редкие экземпляры ещё и повышают КД как браслеты защиты.

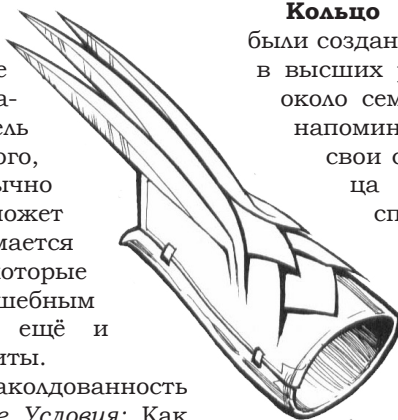
**Уровень Заклинателя:** Как заколдованность на браслете когтя; **Необходимые Условия:** Как заколдованность на браслете когтя; **Рыночная Цена:** 8 зм; **Вес:** 0,9 кг.

**Браслет Неподвижности:** Эта пара проклятых фигурных браслетов дает +2 бонус устойчивости ко всем спас-броскам и -2 штраф брони к классу доспеха. После того, как надеты, они не могут быть удалены без заклинания снять проклятие.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, наложить проклятие, доспех мага, устойчивость; **Рыночная Цена:** 4000 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Глаз Зимы:** Носимый командующим Култом Дракона Элис, этот длинный меч мороза +2 имеет несколько наложенных на него заклинаний продолжительное пламя, как шутка. Иллюзорный огонь не делает никакого повреждения, но иногда обманывает противников, чтобы те думали, что им следует защищаться от магии огня вместо холода.

**Уровень Заклинателя:** 8-й; **Необходимые Условия:** Создание Магического Оружия или Доспехов, охладить металл или ледяной шторм, плюс три заклинания продолжительное пламя (которые не являются частью процесса заколдовывания); **Рыночная Цена:** 18315 зм; **Вес:** 0,45 кг.



**Клещи Оружейника:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус к проверкам Ремесла (создание доспехов) при создании металлического доспеха.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, уровень заклинателя 6+; **Рыночная Цена:** 4302 зм; **Вес:** 2,25 кг.

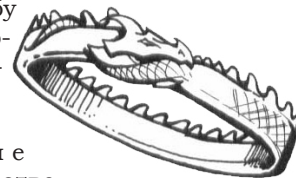
**Кольцо Драконов:** Эти латунные кольца были созданы Култом Дракона и очень ценятся в высших рядах организации. Их существует около семидесяти штук; некоторые по форме напоминают змей или драконов, кусающих свои собственные хвосты. Владелец кольца может использовать следующие способности:

- вербально или телепатически общаться любым истинным драконом
- создавать вымысел дракона (как молчаливое изображение) однажды в день в пределах 18 метров от себя; дракон напоминает любого дракона, которого обладатель лично видел (эта способность обычно используется как символ опознания или для диверсии)

• передать просьбу к конкретному дракону или злому дракону (указывается имя); цель знает местоположение обладателя, и может ответить на просьбу, если она захочет ответить, хотя нет никакого принуждения чтобы это делать (просьба остается активной, до тех пока кольцо не снято, обладатель не отзывает свою просьбу, или обладатель умирает)

**Уровень Заклинателя:** 15-й; **Необходимые Условия:** Выковать Кольцо, чтение мыслей, послание, молчаливое изображение, языки; **Рыночная Цена:** 100000 зм; **Вес:** —.

**Крылатая Маска:** Грани этой маски закрывающей всё лицо сделаны так, чтобы напоминать перья или крылья. Владелец способен активировать по желанию полет, но всякий раз когда эта способность используется, исходит ярко-белое сияние от применияющего. Маска может только нести обладателя и 22,5 кг. другого материала. Если захвачена или сорвана с обладателя находящегося



в воздух, владелец падает земле, но как под эффектом падение как перо.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, падение как перо, полет, свет; **Рыночная Цена:** 36000 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Мантия Кости Орбаха:** Этот странное одеяние - ряд гравированных костяных дисков и сфер, связанных совместно шнуром, которые надеваются поверх одежды. Оно не конфликтует с искусством магов, и дает постоянный +4 бонус к доспеху. Раз в день владелец может с активировать защиту от добра на себя. Любое доброе существо носящее мантию кости получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления).

**Уровень Заклинателя:** 8-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, доспех мага, защита от добра; **Рыночная Цена:** 27000 зм; **Вес:** 2,25 кг.

**Маска Зеркала:** Это - круглая маска, с темными линиями, радиально направленными наружу от переносицы между глазами. Владелец +5 бонус ко всем проверкам против атак взглядом и заклинаний воздействующих через взгляд (наподобие вспышки, заклинаний с узорами, способности очарования вампира, и т.д.). Кроме того, любое существо, которое смотрит на лицо владельца в маске, видит отражение своего собственного лица, а не владельца.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, собственное изменение, сопротивление; **Рыночная Цена:** 8579 зм; **Вес:** 0,45 кг

**Микстура Преобразования в Драколича:** Снадобье для процесса преобразования дракона в драколича. Дракон должен выпить волшебное снадобье после того, как его филактерия будет готова. Точный состав снадобья различен, в соответствии с возрастом и типом дракона, но в нем должно содержаться семь волшебных и таинственных компонентов, включая кровь вампира и сукровица призрака. Для любого существа кроме дракона, эта микстура - смертельный яд (проглатываемый, КС 25, первичное 2d6 Тело, вторичное 2d6 Тело).

**Уровень Заклинателя:** 9-й; **Необходимые Условия:** Сварить Снадобье, оживить мертвеца; **Рыночная Цена:** 10000 зм; **Вес:** 3,6 кг.

**Молот Оружейничества:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус к проверкам Ремесла (оружейное дело) при ковке клинкового оружия.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, уровень заклинателя 6+; **Рыночная Цена:** 2304 зм; **Вес:** 3,6 кг.

**Нож Изготовителя Луков:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус к проверкам Ремесла (изготовление луков).

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, уровень заклинателя 6+; **Рыночная Цена:** 2304

зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Посох Правосудия Расилайона:** Этот простой посох, кажется, только лишь превосходным посохом. На самом деле это - посох +2 который позволяет использовать следующие заклинания:

- свет (1 заряд)
- магическая стрела (5 стрел, 1 заряд)
- видеть невидимое (1 заряд)
- дверь измерения (2 заряда)

Любое злое существо, держащее посох в руках получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления). Когда обнаружен в Склепе Расилайона, посох имеет 12 зарядов.

**Уровень Заклинателя:** 12-ый; **Необходимые Условия:** Создание Посоха, свет, дверь измерения, магическая стрела, видеть невидимое; **Рыночная Цена:** 30000 зм (7200 с 12 зарядами); **Вес:** 1,8 кг.

**Синемерцающий Мох:** Синемерцающий мох - волшебное растение, питающее свою силу из мифала и наполненное множеством лечащих способностей. Ночью он пылает синим волшебным огнем. Существо, которое отдыхает на кровати из синемерцающего мха, излечивает 1d4 пункта повреждений в течение каждого часа отдыха на нем. Если на кровати из мха проведено 6 или больше непрерывных часов, происходят следующие эффекты:

- излечить болезнь
- использовать при желании темновидение, но эффект заканчивается как только существо покидает мифал.

• способность по желанию левитация (только на себя) (сам должен быть обнаженным, и только после первого 6-часовой промежутка, увеличиваясь на 11,25 кг за промежуток, за максимум 450 кг.), эффект заканчивается как только существо покидает мифал.

• использование обнаружение яда по желанию, плюс настороженность тела, чтобы немедленно отреагировать на атаки, инвазии, болезни, или другой вред телу, если у них скрытый эффект (такие как обезболивающие нападения некоторыми высасывающими кровь существами), эффект заканчивается как только существо покидает мифал.

• +2 бонус устойчивости к спас-броскам против окаменения и полиморфа, эффект заканчивается как только существо покидает мифал.

• заклинание регенерация (требует 12 часов отдыха, совоккупен, но более чем 1 полный день между процедурами).

Синемерцающий мох не может жить вне мифала и не может быть создан в отдельности от заклинаний, которые создают мифал.

**Скимитар Дурака:** Это оружие +1 дает существу, которое его носит -3 штраф морали ко всем спас-броскам Воли.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создание Магического Оружия или







Доспехов, *наслать страх*; Рыночная Цена: 2250 зм; Вес: 1,8 кг.

**Скипетр Орбаха из Слоновой Кости:** Этот короткий посох водружен маленьким черепом, вырезанным из слоновой кости. Он позволяет использование следующих заклинаний:

- обнаружить нежить (1 заряд)
- разрушить нежить (максимальное повреждение, 1 заряд)
- вдребезги (усиленный до 6-го уровня, КС 19) (2 заряда)
- остановить нежить (1 заряд)
- вампирическое прикосновение (максимальное повреждение, 2 заряда)

Любое хорошее существо, держащее скипетр получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления). Когда его обнаружат в Склепе Орбаха, в скипетре будет 41 заряд.

**Уровень Заклинателя:** 12-й; **Необходимые Условия:** Создание посоха, *Повысить Заклинание*, *Расширить Заклинание*, *обнаружить нежить*, *разрушить нежить*, *вдребезги*, *остановить нежить*, *вампирическое прикосновение*; Рыночная Цена: 50000 зм (41000 с 41 зарядом); Вес: 1,8 кг.

**Спектральный Клинок:** Изготовленный из кости существа, которое умерло насильственной смертью, кажется, что только рукоятка меча сделана из кости. Когда клинок удерживаем существом, сияние от лезвия напоминает волшебный огонь. Клинок не имеет никакой премии нападения, но его атака принимается как касательная; любую пораженную цель затрагивает заклинание охлаждающее прикосновение. Было создано масса разнообразных спектральных клинков, от кинжалов до двуручных мечей.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создание Магического Оружия или Доспехов, *охлаждающее прикосновение*; Рыночная Цена: 10000 зм; Вес: 0,9 кг.

**Талисман Драко черепа:** Этот металлический амулет имеет вид подобный черепу дракона. Если владелец произносит командное слово, он и ещё до двух других существ, касающихся талисмана защищены как заклинанием *невидимость для нежити* в течение следующих 30 минут (защита длится только пока существа находятся в контакте с амулетом). Культ Дракона создал эти амулеты, чтобы позволить членам Культа не способным активировать заклинания, обходить незначительных нежить-стражей в их цитаделях.

**Уровень Заклинателя:** 3-й; **Необходимые**

**Условия:** Создание Необычного Предмета, *невидимость для нежити*; Рыночная Цена: 12000 зм; Вес: 0,45 кг.

## Нефритовое Завещание

Нефритовое Завещание – книга в кожаном переплете с площадью страниц 0,3 м., её прекрасное зеленое кожаное покрытие, покрыто маленькими камнями нефрита. На передней обложке – выгравирован символ Латандера (диск с розовой розой), и зеленая шелковая закладка вшитая в переплет. Книга излучает очень слабое мерцание и находится в превосходной форме, как будто была недавно переплетена.

## История

Сама книга была книгой свидетельства одного жреца Латандера Деннисона Нефрита, проживающего в Миф Дранноре в годы как раз перед падением города. Набожный мужчина помогал городу как старший священник Латандера в течение более чем двадцати лет, и сражался рядом с теми героями, которые попытались спасти Миф Драннор от орд человекоподобных, которые в конечном счете захватили город в его последние дни. Книга была потеряна к хаосу, который охватил город как только Деннисон и другие защитники пали перед сокрушающими все ордами.

Книга содержит не только личные заверения в преданности Латандера, но также и размышления и наблюдения о последних днях Миф Драннора. Это детали о попытках противостояния горожан, которые вместе боролись за обороноспособность города, здесь также могут быть включены некоторые загадочные примечания о местоположениях тайников с предметами, которые были скрыты прежде, чем город был наводнен ордой.

Авантюристы, которым удалось натолкнуться на Завещание, блуждая по Миф Драннору – дали единственные известные данные подтверждающие о существовании книги. Единственный, оставшийся в живых из команды искателей приключений, которые столкнулись с серьезной неприятностью в виде демонических жителей руин, и сообщил об обнаружении Завещания. Когда они раскрыли тайник с предметами и сокровища, они обнаружили его, но потеряли, когда их жрец пал к силам “самым злым и отвратным”.

Неизвестно, как Завещание наполнилось своими специальными силами. Некоторые мудрецы предполагают, что мифал наполнил книгу ее мощью, в то время как пал Миф Драннор, все было подвержено хаосу, и сам мифал был искривлен и разрушен несколькими волшебными взрывами и высокоуровневой магией, используемой в пределах мифала. Богословы, особенно

те, что поклоняются Латандеру, утверждают, что Рассветный Лорд вложил часть своей собственной силы в книгу. Какой бы не была история её создания, этот том имеет неоценимую ценность для хороших целей в Королевствах.

Книга была разорвана на куски вскоре после падения Мифа Драннора; легенда говорит о том, что сам Деннисон разорвал книгу в клочья для того, чтобы информация в ней не попала во вражеские руки. Но, из-за колдовства на книге, страницы и ее обложка пережили разрушительные действия времени. В начале этого приключения она почти повторно собрана, отсутствуют только две страницы – две страницы остаются лежать неподалеку, возможно из-за симпатетического колдовства, которое соединит их через какое-то время.

## Возможности

Когда страницы всей книги собраны воедино в пределах ее обложек, и она носима добрым жрецом, книга наделяет его следующими возможностями (все на 20-ом уровне):

- +1 премия заколдованности к Мудрости и Обаянию.
- *защита от зла* (один раз в день)
- *лечение легких ранений* (три раза в день)
- *лечение средних ранений* (два раза в день)
- *лечение серьезных ранений* (один раз в день)
- *излечение* (один раз в декаду)
- *оживить погибшего* (один в декаду); доступно только нейтральным добрым жрецам, который должен позволить Завещанию высасывать из него пять хит-поинтов (никакого спас-броска) для каждого использования, его самопожертвование активизирует силу.

## Побочные эффекты

Любое злое существо, касающееся собранной книги получает два негативных уровня. Хотя эти уровни никогда не кончаются фактической потерей уровня, они остаются, пока книга находится в его владении и не может быть преодолено никаким способом (включая заклинания восстановления). Существо, которое не является злым или добрым, должно пройти проверку спас-броска Воли (КС 20) или попадет под влияние эффекта слепоты.

Завещание преподает ценности самопожертвования и предоставления того, что вы можете дать другим. В то время как книга находится во обладании хозяином, он должен по крайней мере половину из своих заработков жертвовать в сторону добра. Если это не делается, полномочия книги не в состоянии активироваться, пока в течение месяца он не

жертвует заработки. Вера Латандера – мягкая, всепомагающая, как и в наставлениях даваемых вновь прибывшим:

“Стремитесь всегда помогать, способствовать новой надежде, новым идеям, и новому процветанию, всего человечества и союзников. Совершенствуйте себя, берегитесь гордости, ваша священная обязанность способствовать развитию новых вещей, и работать над возрождением и обновлением. Будьте богаты в своей памяти и теле; всегда принимайте во внимание даже самые незначительные деяния, так как самое мелкое и приносит самую большую и лучшую награду. Везде, куда бы вы не шли, стремитесь сеять семена, чтобы из них вырастали творимые вами деяния, и сейте семена надежды, новых идей, и планов относительно светлого будущего во всех умах. Всякий раз, когда это возможно, взирайте на рассвет”.

Хорошее существо, которое несет книгу ощущает влияние Латандера. Каждую декаду оно должно проходить спас-бросок Воли (КС 15) или с ним произойдут следующие изменения в личности: Нефрит станет его любимым драгоценным камнем, зеленый станет любимым цветом, он подсознательно будет выбирать черты церкви Латандера и так далее. Существо не думает, что эти изменения необычны, и отрицает утверждения что эти привычки были искусственно вызваны. Если существо больше не носит Завещание, существующие изменения сохраняются, но никакие новые изменения не происходят.

Каждый месяц персонаж обладающий Завещанием должен проходить проверку Воли (КС 20) или становиться последователем Латандера, покидая свою предыдущую веру.

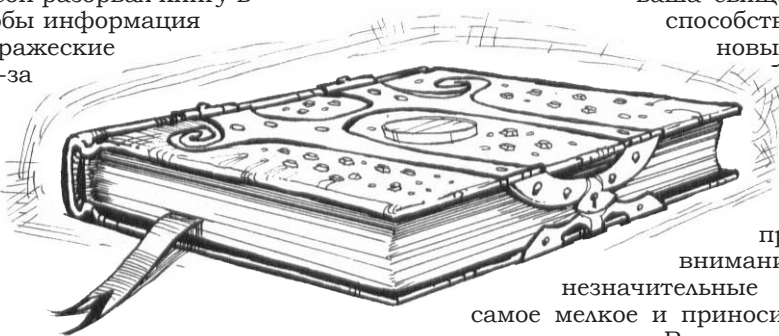
## Воссоединение Нефритового Завещания

В течение этого приключения герои способны собрать Завещание воедино. Если это произойдет, зачитайте следующее.

Как только в Завещание Нефрита вставлена последняя страница, она сама себя закрепила, а книга начинает пылать со ослепительным светом, теплым подобно рассветному солнцу. Свет, кажется, снимает усталость, заботы, и заполняет комнату своей мягкостью. Также внезапно, как проявился, свет исчезает. Книга остается, выглядя столь же новой как в тот день, когда она была переплетена.

## Дополнительные Предметы

Следующие новые волшебные предметы, относящиеся к Мифу Драннору не появятся в самом приключении, но могут быть расположены в различных местах на усмотрение МП.







**Арфа Голубя:** Первоначальное название этого предмета было утеряно, и его текущее название происходит от Голубя Фалконхэнда, обладателя этой арфы. Это – превосходная арфа, треугольная по форме, с 20-36 струнами. Когда она играет, все в пределах 6 метров от арфы временно выключено от любого безумия (как будто было применено неограниченное восстановление) и защищен заклинанием успокоить эмоции. Те, кто слушает её на протяжении 2 раундов и больше получают заклинание лечение легких ранений, хотя эта способность может повлиять на одно существо лишь один раз в каждую декаду. В то время когда применяется её волшебство, от арфы и арфиста исходит свет. Использование арфы требует навык Актерства (арфа).

**Уровень Заклинателя:** 9-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, *успокоить эмоции, неограниченное восстановление, излучающий круг, свет*; **Рыночная Цена:** 45000 зм; **Вес:** 1,35 кг.

**Клыкастая Маска:** Эта полумаска очень похожа на те, что носят на маскарадах, но нижний край имеет многочисленные острые, глядящие, похожие на кошачьи зубы. Владелец маски может использовать в бою укус для нанесения 1d4 пункта повреждения (принимается, что у обладателя нет как таковой врожденной способности укуса), маска также – оружие +1. Укушенное существо должно проходить проверку Стойкости (КС 13) или впасть в ступор на 1 раунд.

**Уровень Заклинателя:** 3-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, *духовное оружие*; **Рыночная Цена:** 4302 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Маска Черепа:** Эта маска сформирована подобно черепу и окрашена черной краской вокруг глаз. Когда надета, она трансформирует облик владельца так, что его вид напоминает фактический череп. Обладатель получает +4 бонус морали к спас-броскам против болезней, страха и парализа, иммунитет к атакам высасывающих жизнь. Обладатель сразу же видит истинность любого существа как: живое, мертвое или нежить, неодушевленное (никогда не было живым, такое как статуя имитирующая живое существо). Нежить тянется к владельцу маски черепа, нападая на него в предпочтение всем другим.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, *обнаружение нежити, смертозгляд, защита от негативного плана, снять страх*; **Рыночная Цена:** 50000 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Посох Ночи:** Это посох из черного дерева, с вырезанными на нем рунами темноты, звезд, и ночи, и одной напоминающей умбер халка. Посох наделен следующими способностями:

- иммунитет к взгляду умбер халка вызывающего замешательство (никаких зарядов)

- *темновидение*
- зрение при низкой освещенности (продолжительность, как будто при активации заклинания темновидение)

- *рассеивание магии* (только работает против создающих свет заклинаний, таких как: свет, продолжительное пламя, и т.д.)

- *темнота*
- *призыв монстра VI* (вызывает только одного умбер халка, применяется только однажды раз в декаду, 2 заряда)

Если призванный умбер халк погибнет, посох рассыплется в пыль.

**Уровень Заклинателя:** 11-й; **Необходимые Условия:** Создание Посоха, *темнота, темновидение, рассеивание магии, призыв монстра VI*; **Рыночная Цена:** 50000 зм; **Вес:** 2,25 кг.

**Посох Проницательности:** Этот посох обладает следующими способностями:

- *видеть невидимое* (1 заряд)
- *темновидение* (1 заряд)
- *истинное зрение* (2 заряда)
- *снять слепоту* (2 заряда)

У посоха есть необычный побочный эффект, его использование вызывает мысленное утомление, каждое использование требует, чтобы обладатель проходил проверку Воли против КС 12 или терял 1 пункт Интеллекта.

**Уровень Заклинателя:** 12-ый; **Необходимые Условия:** Создание Посоха, *темновидение, видеть невидимое, снять слепоту, истинное зрение*; **Рыночная Цена:** 24000 gr; **Вес:** 2,25 кг.

**Прыгающий Кинжал:** Когда этот кинжал +1 сжат в руках, он действует как кольцо падения как перо, и позволяет тому кто удерживает его сделать один прыжок (возможно использовать ежераундно). Если кинжал, касается объекта весом 2,25 кг. и меньше, обладатель может использовать силу прыжка оружия, чтобы плавно сдвинуть предмет до 9 метров в любом направлении (обычно это используется для передачи оружия, ключей, или ценностей кому-то еще). Если эта сила используется против объекта, удерживаемого существом, принимайте это как действие Атака Оружия, и если успешно, то обладатель атакуемого объекта должен пройти проверку Воли (КС 11), чтобы избежать этот эффект; если спас-бросок неудачен, существо может пройти проверку Силы (КС 15), чтобы удержать предмет, и не выронить его.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создание Необычного Предмета, *прыжок, рука мага*; **Рыночная Цена:** 16052 зм; **Вес:** 0,45 кг.



## Приложение 4: Новые Чудовища

### ГЛУБИННОЕ ОТРОДЬЕ

#### Большой Необычный

**Кубики Хит-Поинтов:** 14d8+42 (105 хп)

**Инициатива:** +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

**Скорость:** бм., вплавь бм.

**КД:** 14 (+1 Ловк, -1 размер, +4 природный)

**Атаки:** 3 укуса +13 рукопашный, 3 удара +11 рукопашный; или оружие ближнего боя (Среднего размера или меньше) +9/+4, 2 оружия ближнего боя (Среднего размера или меньше) +5, 3 укуса +11 рукопашный

**Повреждение:** Укус 2d6+4; удар 1d4+2; или оружие +4, оружие +2, укус 2d6+2

**Заним. Прост-во/Зона действ:** 4,5м. на 4,5м./4,5м.

**Специфические атаки:** Удержание монстра, удушение

**Специальные качества:** Укрытие, магические способности, иммунитет к ядам, УМ 27

**Спас-броски:** Стойк 7, Рефл +5, Воля +12

**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 17, Интл 17, Мудр 16, Обн 4

**Навыки:** Знание (чудищ) +13, Мастерство (Изготовление ловушек) +13, Отслеживание +13, Прислушивание +12, Скрытность +7, Чувство Мотива +12

**Отличительные Черты:** Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Мультиатака, Повышенный Напор, Улучшенная Инициатива, Экспертность

**Климат/Тер. Обитания:** Подземье

**Организация:** Одиночное или выводок (1 плюс 3-24 выродка)

**Серьезность Вызова:** 8

**Сокровище:** Стандарт

**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое

**Улучшенный:** 15-16 КХП (Большой); 17-32 КХП (Огромный); 33-42 КХП (Гаргантюан)

Глубинные отродья мерзкие ужасы, дающие жизнь множеству различных монстров, одно глубинное отродье может сделать опасной весьма обширную территорию, даже для осторожных, хорошо вооруженных искателей приключений.

Глубинное отродье похоже на резиновую сферу, 4,2 метра в диаметре, с серой и бурой плотью. Из его тела вырастают шесть рук, достигающих в длину до 6-ти метров. Трое из рук ловкие щупальца которые могут удерживать оружие, манипулировать небольшими предметами, или обвиваться вокруг оппонентов, три других змеино-подобных отростка заканчиваются зубастыми челюстями. Дюжины длинных, подвижных стебельчатых глаз покрывают все тело существа, хотя в одно время отродье выпускает лишь три или четыре глаза, остальные храня внутри от повреждений.

### Сражение

Глубинные отродья формируют свои логова в пещерах, подземельях или руинах, предпочитает выполнять основную защиту своим выродкам, а также ряду умных и смертельных ловушек. Если персонажи пройдут сквозь эти защиты, они обычно попадают в хорошо защищенную комнату, где и будет глубинное отродье, в комнате всегда будет один или более путей для отступления существа.

Отродье атакует своими шестью конечностями одновременно. Его щупальца могут атаковать оружием, ударять, нанося повреждения мощными ударами, или обвиваться вокруг противника. Оно использует свои челюсти чтобы нападать с тылу, на оппонентов вовлеченных в сражение со щупальцами, получая при этом +2 бонус к броскам атаки.







**Удержание Монстра (Мчк):** Раз в три раунда, глубинное отродье может активировать заклинание Удержание Монстра как маг 14-го уровня. Замерших противников, глубинное отродье душит своими щупальцами.

**Удушение (Экс):** Если отродье провело успешную атаку щупальцем, оно может проверить свободную проверку захвата, не провоцируя благоприятную атаку. Если отродье выигрывает проверку, оно начинает душить захваченного персонажа, причиня по 1d4+4 повреждений, за каждый раунд пока удерживается персонаж.

**Укрытие:** Обычно глубинное отродье можно встретить наполовину присыпанным в гряде серебряных, золотых монет и других сокровищ. Эти предметы дают половинное укрытие (+4 к КД, +2 бонус к спас-броскам Рефлекса) отродью, пока оно не вышло из укрытия, или оно не разрушено.

**Магические способности (Мчк):** Глубинное отродье способно использовать следующие заклинания как способности, активируя их как маг 14-го уровня: чтение мыслей и дыхание под водой (при желании), и излечение (только на себя, 1/день).

### Выродок

По каким-то необъяснимым, природным причинам, отродье способно выращивать и давать жизнь любому существу уроженцу Материального Плана, которое оно когда либо съедало (не внешним, элементалям, нежити, или другим существам из суб-измерений). У выродка тот же тип, природные атаки, магические способности, мировоззрение и интеллект, как и у поглощенного существа отродьем, он сохраняет изученные способности (способности класса, навыки, отличительные черты), а также смутные воспоминания о своей предыдущей жизни. Выродок вырастает в теле отродья за 1d4 дня, затем появляется полностью сформированным и готовым к немедленным действиям. Выродок абсолютно верен глубинному отродью, сформировавшему его, и не может напасть на своего «родителя» даже под воздействием магии.

### В Королевствах

Глубинные отродья, впервые встреченные золотыми карликами (дварфами) из Глубинного Королевства в подземных пещерах под Восточным Шааром, эти существа успешно противостояли на протяжении столетий нападениям dwarфов, плащевигов, иллитидов, дуэргаров, дроу и аболегов, пытающихся уничтожить отродий. В последние годы, агенты Зэнтарима их захватили и

перевезли к себе в орден, чтобы заблокировать конкурентные караванные маршруты.

Группа магов из города Скуллпорт, расположенным под Ватердипом, выводит глубинных отродий для продажи богачам, для неординарных нужд и вкусов. В их магазине, переделанном складе известном как «Ужасы в Наем», глубинные отродья продаются по 10000 золотых.

Эти создания более чем просто фабрики по производству чудищ, их весьма неординарная внешность дает мысли о том, что они обладают великолепным интеллектом. В южных землях, Калимшане, Тетире, Амне и Досяге Вилхона, глубинные отродья (называемые «Гроздь клыков» в прямом переводе с местного) сотрудничают со злыми заговорщиками, магическими существами известными как Витая Руна. Их мотивы загадочны, но ясно одно, что существа желают что-то получить от сотрудничества с этими негодьями.

## ДРАКОНОПОДОВ

**Большой Ужасный Гуманоид**

**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+7 (38хп)

**Инициатива:** +1 (Ловк)

**Скорость:** 6м., полет 12м. (хорошая)

**КД:** 17 (+1 Ловк, -1 размер, +7 природный)

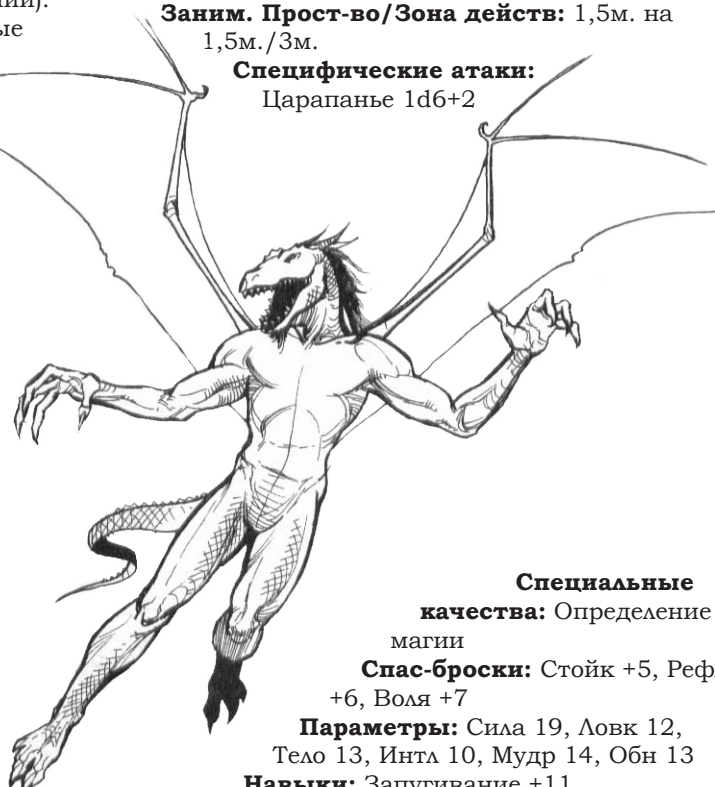
**Атаки:** 2 передних когтя +10 рукопашный; или длинное копьё +10/+5 рукопашный

**Повреждение:** Коготь 1d6+4; или длинное копьё 1d8+6

**Заним. Прост-во/Зона действ:** 1,5м. на 1,5м./3м.

**Специфические атаки:**

Царапанье 1d6+2

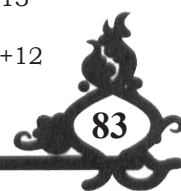


**Специальные качества:** Определение магии

**Спас-броски:** Стойк +5, Рефл +6, Воля +7

**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 14, Обн 13

**Навыки:** Запугивание +11, Прислушивание +12, Отслеживание +12



**Отличительные Черты:** Атака в полете, Повышенная Стойкость

**Климат/Тер. Обитания:** Любая земля

**Организация:** Гнездо (2-8) или отряд (4-16 плюс 1 человек некромансер 7го – 11го уровня)

**Серьезность Вызова:** 3

**Сокровище:** Стандарт (только магические предметы)

**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое

**Улучшенный:** По классу персонажа

Драконоподобны – гуманоидные существа, которые, как считают, являются дальними родственниками драконов. Встречаемые в виде диких племен, или служащим человеческим хозяевам, их большая сила и острые когти, делают из них очень опасных противников.

Эти создания ростом 2,4 - 2,7 метров с драконьими признаками. Цвет их чешуи варьирует от темно-желтого до красновато-коричневого, с темными пятнами или полосами. Их морды явно драконьи, с вытянутым носом, гривой из толстых волос, и маленькими рогами, торчащими на задней части их головы. Крылья драконоподобов зеленого цвета, которые на свету приобретают золотистый, или желтоватый оттенок, изредка их крылья полностью соответствуют окрасу чешуи. Длинные, чешуйчатые хвосты, в отличие от драконов, никогда не используются в сражении, все на себя берут их угрожающего вида когти.

Драконоподобны говорят на Драконьем языке

### Сражение

Драконоподобны предпочитают атаковать с воздуха, рубя своих наземных противников своими передними когтями. Если вынуждены вступить в бой на земле, они вступают в него без промедления, используя когти или оружие (они предпочитают копыта или алебарды).

**Царапанье (Экс):** Драконоподобны, атакуя с воздуха, способен проводить две дополнительные атаки своими передними когтями (+10 рукопашный) причиняя по 1d6+2 повреждений за каждый коготь.

**Определение Магии (Экс):** У драконоподобов врожденная способность, при желании определять магию, как свободное действие. У них всепоглощающая жажда к обладанию магическими предметами, любые персонажи, имеющие в своем распоряжении такие предметы будут атакованы первыми относительно других. При возможности, драконоподобны постараются выхватить магический предмет у оппонента, и бежать с ним, унеся в свою пещеру. (Принимайте это как попытку обезоруживания; так как обычно драконоподобны невооружены, при выигрыше проверки, предмет попадает к нему в руки). Драконоподобны сражающийся на земле не будут необоснованно рисковать,

убегая с предметом, нет смысла поворачиваться спиной к врагам. Культ драконоподобов (смотри В Королевствах) лучше противостоят своей инстинктивной жажде к магии, и не будут ослаблять, или при-останавливать свое задание ради овладения этими предметами.

Драконоподобны из племен, в отличие от драконоподобов из культа, не используют магические предметы в сражении.

### Персонажи Драконоподобны

Большинство этих существ являются варварами, и их желаемым классом является варвар. Однако, есть сведения о нескольких чародеях драконоподобов, как свидетельствуют последние данные их количество мал-по-малу возрастает.

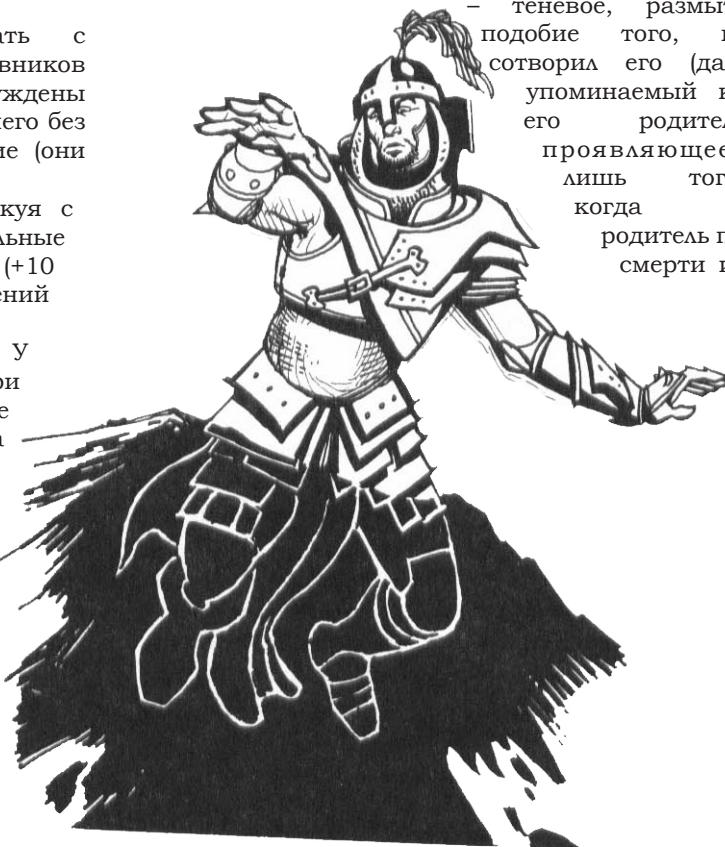
### В Королевствах

Культ Дракона, осуществил контроль над несколькими племенами драконоподобов; они ввели немного дисциплины в их общество, в обмен на обучение драконоподобов дополнительным, боевым навыкам, и обеспечив их необходимым количеством магических безделушек. Они же служат в качестве солдат, защищающих далеко идущие интересы Культа.

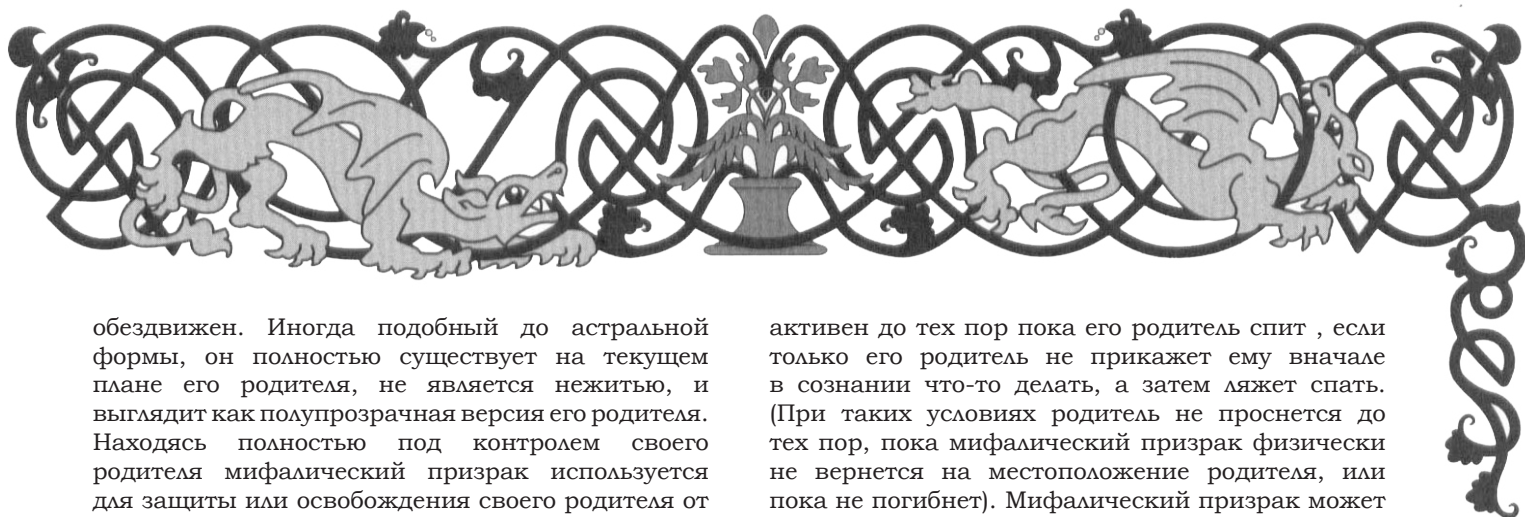
### МИФАЛИЧЕСКИЙ ПРИЗРАК

Существа прошедшие более девяти дней в пределах Миф Драннора (или возможно в других мифалах) приобретают способность создавать мифалического призрака. Мифалический призрак

– теневое, размытое подобие того, кто сотворил его (далее упоминаемый как его родитель), проявляющееся лишь тогда, когда его родитель при смерти или







обездвижен. Иногда подобный до астральной формы, он полностью существует на текущем плане его родителя, не является нежитью, и выглядит как полупрозрачная версия его родителя. Находясь полностью под контролем своего родителя мифалический призрак используется для защиты или освобождения своего родителя от опасных условий.

Мифалический призрак способен манипулировать физическими объектами (включая и удержание оружия в бою) но не способен говорить или применять заклинания (однако он способен общаться с помощью жестов или надписей). Его можно повредить атаками или магией, и так как он не может носить физические доспехи, его КД лишь использует его Ловкость. Он уничтожен когда его хит-поинты опустятся до 0 (с этого момента родитель вновь должен провести как минимум девять дней в мифале, чтобы вновь сформировать призрака), или если убит его родитель. Существо сохраняет способность создавать мифалического призрака на протяжении одного года за каждый день проведенный в пределах Миф Драннора.

Мифалический призрак может быть активным лишь когда его родитель полностью неподвижен, вне зависимости от того в сознании он, или нет, или в ситуациях угрожающих жизни (засыпанный в завале, под эффектом заклинания удержание персоны, и т.д.). если родитель подвигается или его передвинут (любая активность которая разбудит спящего), мифалический призрак сразу же исчезнет. Родитель одновременно воспринимает окружающую обстановку через свои собственные ощущения, а также через мифалического призрака. Хотя он может быть для выполнения роли стражника (например наблюдать за одним краем зала, в то время как родитель за вторым), призрак не может быть

активен до тех пор пока его родитель спит, если только его родитель не прикажет ему вначале в сознании что-то делать, а затем ляжет спать. (При таких условиях родитель не проснется до тех пор, пока мифалический призрак физически не вернется на местоположение родителя, или пока не погибнет). Мифалический призрак может путешествовать повсюду, но в одном и том же плане где его родитель.

Мифалический призрак может быть добавлен к любому существу в качестве шаблона, и это существо в последующем будет отмечаться как «базовое существо». Создавая мифалического призрака используйте все базовые характеристики существа, за исключением следующего:

**Хит-Поинты:** Максимум хит-поинтов базового существа.

**Скорость:** Как базовое существо плюс полет 15 м. (средняя маневренность).

**Класс Доспеха:** 10 плюс бонус Ловк базового существа (может быть модифицирован доспехами).

**Специальные Качества:** Как у базового существа плюс следующее:

**Иммунитеты:** Мифалический призрак иммунен к эффект влияющим на разум, холоду, огню, негативной энергии и высасыванию уровня. Ему не нужно ни воды ни пищи.

**Навыки:** Мифалические призраки получают +20 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

**Климат/Тер. Обитания:** Любая

**Организация:** Одиночное

**Серьезность Вызова:** Базовое существо

**Мировоззрение:** Любое

**Улучшенный:** —

