***История мира***

[**Начало истории**](http://fable.ru/Aelfrica/history#begin)  
[**Людские царства и конец Первой Войны**](http://fable.ru/Aelfrica/history#firstwar)  
[**Греция и Рим**](http://fable.ru/Aelfrica/history#g&r)  
[**Обращение Европы к христианству**](http://fable.ru/Aelfrica/history#christian)  
[**Фаэр и Империя**](http://fable.ru/Aelfrica/history#faer_emp)

История Альфрики во многих отношениях отличается от истории знакомой нам Европы. Причиной этих различий служит прежде всего то, что в Альфрике существует магия, а на ход людской истории повлияла встреча с эльфами, гномами и иными волшебными народами. Одним из важнейших последствий влияния магии на человеческое общество стало то, что многие принципы государственного устройства, оставшиеся в нашей истории лишь декларациями, в Альфрике более близки к реальности. В частности, церковь обращает в свою веру исключительно словом Божьим, а не огнем и мечом, рыцарь - в первую очередь защитник своей деревни, и лишь во вторую ее господин, сан святого отца имеет какое-то отношение к его святости, а короли пытаются в меру своего разумения заботиться о подданных (это, конечно, не означает, что их разумения на всё хватает).

Магия в Альфрике воплощена в форме Семи Сил. Вначале пришли Силы Духа и Стихий, затем, вместе с людьми, - Дня и Ночи, и наконец, уже не столь давно, во времена расцвета античной философии, - Разума и Жизни. Тогда же все их уравновесила таинственная Седьмая Сила. Пары Сил одна за другой сталкиваются в войнах и затем ослабевают, уступая место следующей паре. Сначала сражались Дух и Стихии, олицетворенные королевствами эльфов и Тролльхеймом, державой северных троллей. Вторая Война Сил, которая идет в Альфрике сейчас, разразилась между Ночью, оплотом которой явились лежащее в центре Европы королевство Фаэр, где к ней обратились эльфы, чтобы устоять перед натиском людей, и неожиданно ставший его союзником Тролльхейм, и Днем, который был в то время сильнее всего в Империи, основанной Карлом Великим. Третьей Войне, войне Жизни и Разума, еще только предстоит случиться.

Ниже мы расскажем о ходе истории Альфрики более подробно, останавливаясь прежде всего на событиях, которые отличают ее от нашей.

**1. Начало истории**

Среди знатоков древностей принято мнение, что когда люди пришли с берегов Евфрата и Тигра в часть света, позднее названную Европой или Альфрикой, там уже обитали эльфы, тролли и гномы. Полагают, что первые люди прибыли на северные берега Средиземного моря примерно за три тысячи лет до Воплощения Господня, вскоре после Потопа, и оттуда уже распространились дальше на север и запад. Остается предметом споров, началась ли великая война эльфов и троллей до или после их первой встречи с людьми, хотя во всяком случае она началась никак не позднее этого времени. Дело в том, что эльфы и тролли даже в те далекие времена были с людской точки зрения крайне малочисленны, большая часть земель Альфрики была пустынна и люди могли спокойно расселяться по ним, не обращая внимания на сражения между старшими народами. Те, со своей стороны, тоже поначалу мало интересовались людьми и не стремились к встречам, так что об их истории в те времена нам известно мало достоверного.

Известно, однако же, что основные сражения протекали в северных краях и на островах западного океана, а военное счастье поначалу благоприятствовало скорее троллям, нежели эльфам. Ведомы людскому преданию и имена наиболее славных эльфийских предводителей: это были братья Имрик и Альфрик. Верховными же правителями эльфов молва считает короля Оберона и королева Титанию, чей двор находится на Авалоне. Что до троллей, то их вел на битву их король, имя которого человеческому языку точно воспроизвести затруднительно.

**2. Людские царства и конец Первой Войны**

Тем временем в юго-восточном углу Европы, в Греции, и на противолежащем азиатском берегу Эгейского моря выросли могучие царства - Микены, Тиринф, Афины, Фивы, Крит, Троя и другие. О подвигах правителей этих царств и служивших им героев, таких как Персей, Геракл или Тесей, и сейчас можно прочитать в старинных книгах.

Конец их процветанию и одновременно начало более широкому расселению людей по континенту положила Троянская война, разразившаяся около двенадцати веков до Р.Х. из-за похищения спартанской царицы Елены троянцем Парисом. Как известно всякому из поэм Гомера и Вергилия, война длилась десять лет и хотя троянцы совершили многие подвиги, а Гектора Троянского числят среди девяти лучших и достойнейших мужей, какие были на свете, закончилась она взятием Трои греческим войском. После гибели Приамова царства беглецы из Трои и греческие герои, которых разбросало ветрами во время возвращения домой, прибыли к достаточно диким еще людям, населявшим земли к западу и северу от Греции и основали там свои царства. В грядущие века самым знаменитым из этих царств стало то, которое основал в Италии Эней, сын Анхиза.

Несколько позже Энея, как сообщает Снорри во введении к своей Эдде, переселенцы из Трои под водительством потомков некоего Мунона или Менона, зятя Приама, достигли Скандинавии, где они поселились, как впоследствии выяснилось, прямо под боком у троллей, а некто Брут, согласно валлийским хроникам, привел потомков троянцев в Британию.

Сама же Греция была истощена войной и на долгие века пришла в упадок. Изгнанные из Микен потомки Геракла привели с севера дорийские племена и, свергнув царей из Атреева рода, стали править сами.

Эльфы и тролли вскоре встревожились из-за появления людских поселений по соседству. Оказалось, что близость людей влияет на баланс Сил и зачастую просто заставляет более чувствительных к магии существ или сражаться с людьми или сниматься с места. Обе стороны стали пытаться привести войну к завершению с несвойственной им обычно поспешностью. И действительно, не прошло и полутора тысяч лет, как война окончательно пришла к своему завершению.

Магистр Филипп из Кельна пишет в своем трактате о магии эльфов, что Первая Война Сил завершилась благодаря особенно тонкому заклинанию Магии Духа, которое просто сделало троллей побежденными (но, увы, оно не смогло сделать эльфов победителями), но нам доводилось слышать, что это мнение оспаривается иными волшебниками. Во всяком случае, исход войны не принес счастья ни одной из сторон. Разбитые тролли отступили в Тролльхейм, но эльфы тоже по большей части были вынуждены покинуть родные места. Эльфы Имрика по большей части отступили на волшебные острова Западных Морей - Авалон и Ги-Бразиль. Эльфы же, присягнувшие его младшему брату Альфрику, нашли себе иное пристанище, о котором мы напишем немного ниже.

Люди тем временем распространились по всей Европе и к тому моменту, когда эльфы и тролли закончили свою войну, на юге уже распадалась великая Римская империя.

**3. Греция и Рим**

О славных делах греков и римлян мы скажем здесь лишь вкратце, ибо ход их истории в Альфрике немногим отличается от того, что случилось в нашем мире.

Расцвет греческих городов начался спустя несколько веков после Троянской войны. С подъемом торговли греческие мудрецы смогли путешествовать на Восток, в Египет и Междуречье, где обогатили свой ум мудростью этих древних стран, тогда уже приходивших в упадок.

В скором времени греки и сами обратились к исследованию физики, метафизики и логики. Ко временам великих Платона и Аристотеля, учения которых (особенно Аристотеля) и поныне лежат в основе науки как в христианских, так и в сарацинских землях, они достигли в познании тайн Вселенной выдающихся успехов. В этих поисках им открылась дотоле не проявлявшаяся в Альфрике Сила - Сила Разума. Как ответ ей на севере, сначала в кельтских землях, затем и в иных, появилась Сила Жизни. Первыми магами Жизни стали кельтские друиды.

Говорят, что и поныне никто из магов Разума не превзошел великого Аристотеля и даже не приблизился к его могуществу. Неудивительно, что с таким наставником и магами, которых тот дал ему в спутники, Александр Великий смог покорить Восток до самой Индии. По сей день имя его остается среди наиболее славных. Ведь всякому известно, что всего было девять достойнейших владык земных, и среди них три язычника, а именно Гектор Троянский, Александр Македонский и Юлий Цезарь, три иудея, как то Иисус Навин, царь Давид и Иуда Маккавей, и три христианина - святой император Константин, благородный Артур, король Логрии, и блаженной памяти император Карл, восстановитель Империи.

После того, как царство Александра, по пророчеству Даниилову, распалось, власть была перенесена на запад, в город Рим, царствующий и поныне. Ко дням Цезаря Августа, коий правил в Риме около времени Воплощения Господа нашего, власть Рима простиралась над всею Европой к югу от Рейна и Дуная и над многими землями в Азии и Африки, так что Средиземное море всё находилось внутри Римской державы. Поэтому-то и по сей день, когда люди образованные из разных краев встречаются друг с другом, языком им служит латынь, и во всех христианских странах в ходу календарь, установленный Юлием Цезарем для Рима.

**4. Обращение Европы к христианству**

Мы не станем здесь касаться событий истории священной, о коих довольно сказано в Святом Евангелии, а после в Деяниях Апостолов и в творениях Отцов Церкви.

После смерти и Воскресения Спасителя нашего правая вера скоро распространилась из земли Иудейской по всем владениям римлян. Языческие владыки пытались преследовать новую веру, но усилия их оказались тщетны и спустя примерно три века святой император Константин указом своим, провозглашенным в Милане, утвердил в империи христианство. Он же и установил для империи вторую столицу в городе, позже названном в его честь Константинополем, ибо восточной частью империи несподручно было управлять из Рима.

Распространилась правая вера и среди германских и кельтских народов за границей римской власти, и это было к вящей славе Божией, ибо Рим к тому времени ослабел под бременем веков и провинциям его приходилось самим защищаться от вторжений, а великое переселение варварских народов, вызванное какими-то войнами на востоке, подвергло его границы опасности. Последний раз силы Рима на западе собрались воедино пять веков назад, дабы отразить на Каталаунских полях первое и самое страшное вторжение гуннов, которых привел из восточных степей в Европу Аттила, Бич Божий. Около того же времени готу Алариху удалось разграбить Вечный Город.

Но на востоке, в Византии, империя держалась против внешних врагов твердо. Хотя в седьмом веке от Воплощения сарацинам, которые в те годы уже приняли веру Магомета, и удалось отнять у византийцев святой град Иерусалим, но нападения на самый Константинополь неизменно встречались с поражением, а греческий огонь дал византийцам непобедимость на море.

Также и на дальнем Западе, в Британии, в близости от волшебных островов, благороднейшему королю Артуру Пендрагону удалось на время остановить нашествия варваров. Советником Артура был Мерлин, один из величайших магов Жизни, какие когда-либо были, а меч Артура Калибурн рассекал любую сталь и король не знал поражений в бою. Подвиги рыцарского братства Круглого Стола, которое создал он при своем дворе в Камелоте, ведомы всему западному миру. Некоторые из рыцарей Круглого Стола даже удостоились достичь Святого Грааля.

Увы, славное правление Артура не было долгим. Мерлин оставил его двор и, попавшись в ловушку Владычицы Озера, был погребен заживо. Против Артура же поднял мятеж его собственный сын и племянник, Мордред, зачатый Артуром в неведении со своею сестрой Моргаузой, которого он оставил на время регентом в Британии. В битве у Камланна Артур победил и сразил Мордреда, но и сам получил смертельные раны. Сестры его, могущественные чародейки Моргана и Моргауза (многие полагают, что они-то и подстрекали Мордреда к мятежу, ибо брат держал их под строгим надзором), увезли Артура в барке на Авалон для исцеления ран, и говорят, что там он и пребывает по сей день, дабы прийти Британии на помощь в час величайшей нужды.

**5. Фаэр и Империя**

Вскоре после исчезновения Артура, в шестом веке от Рождества Христова, Моргана и Моргауза своим чародейством скрыли завесой лиловой дымки от глаз область на севере Альпийских гор, ныне известную как Фаэр. Туда стали стекаться различные чудовищные порождения Ночи и волшебники, жизнь которых среди людей становилась всё труднее с распространением христианства. Пришли в Фаэр и многие из поклоняющихся старым богам, которые искали в магии Ночи оружие против новой веры.

В скором времени по приглашению Морганы привел в Фаэр своих эльфов герцог Альфрик. Магия Ночи и жизнь в краях, постоянно скрытых от солнечного света, скоро изменили их, и эльфы-фэерис ныне мало похожи на своих братьев на волшебных островах или на тех эльфов, которые всё еще бродят по лесам северо-западной Европы, и редко общаются с ними.

К магии Ночи в поисках оружия против людей обратились не только эльфы, но и их древние враги - тролли. Когда людей в скандинавских землях стало много, тролли выяснили, что это соседство их не устраивает. И в разразившейся спустя недолгое время Войне Сил Тролльхейм вступил в противоестественный союз с эльфами Альфрика, скрепленный Магией Ночи.

В людских землях не сразу почувствовали угрозу, исходящую из гор Фаэра. Первым заговорил о ней святой Папа Григорий Великий, который в 590 году своими молитвами изгнал из Европы чуму, но всерьез о Фаэре стали тревожиться много позже.

Тем временем самым могущественным из западных королевств постепенно стало королевство франков, основанное Хлодвигом. К восьмому веку на трон франков взошла династия Каролингов, основатель которой Карл Мартелл остановил под Пуатье в 732 году нашествие сарацин, завладевших к тому времени Магрибом и Испанией. Сын его, Пипин Короткий, принял из рук Папы Стефана корону, когда угас род Меровингов, потомков Хлодвига.

Сын Пипина был назван в честь своего достославного деда Карлом. По достоинству носит этот государь в хрониках и песнях имя Великого. Подробно жизнь и дела его описаны Эйнгардом, мы же здесь скажем лишь о самых важных событиях его царствования. Карлу удалось объединить западные королевства и возродить империю на Западе. На Рождество 800 года от Воплощения Папа Лев короновал его императорской короной, и восточный император Никифор признал его во всём равным себе. Даже Гарун аль-Рашид, халиф багдадский, почитал Карла и в знак этого послал ему в дар своего единственного белого слона. Карл сражался с сарацинами в Испании, где он вернул христианам земли до самой реки Эбро и создал графство Барселонское, покорил и обратил в христианство тогда еще диких саксонцев, отразил новое нашествие гуннов и сразил их кагана. В его стольный град Аахен стекались ученейшие люди со всех западных земель.

Лучшие рыцари того времени стекались под знамена Карла и подвиги его паладинов, особенно тех из них, кто входил в число двенадцати пэров - Роланда, Оливье, Ожье (или Хольгера) Датчанина, Хьюона (или Гюона) из Бордо, архиепископа Турпена и других - воспеты во множестве песен.

Говорят, что в Фаэре давно уже замышляли войну против людских королевств, но рост могущества империи Карла заставил фаэрских владык поторопиться и начать действовать раньше, нежели они подготовились. Поначалу они подстрекали против Карла владык других людских королевств или пытались организовать заговоры в его окружении, но это не принесло им успеха. Мятежный баварский герцог пал в бою, а предатель Ганелон, продавший Роланда и Оливье сарацинам, был предан позорной казни в Аахене. Позднее Фаэр и в открытую пытался нападать на земли Карла, но пока был жив великий император и его паладины эти попытки неизменно встречали отпор.

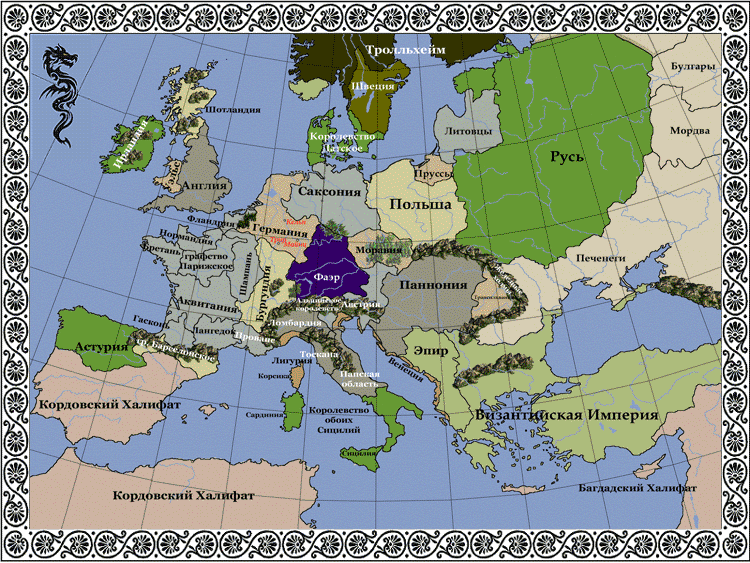
Но тем временем действовали союзники Фаэра, о которых до поры до времени в империи не знали. Вся мощь Тролльхейма обрушилась на земли норманнов, и вскорости многие северные конунги покинули родные берега и стали искать себе новый дом. Людьми они были воинственного нрава и к тому же язычниками, а потому норманны, покинувшие Скандинавию, в самом скором времени стали для Европы не меньшим бичом, чем гунны, тем более что угроза с моря была многие века неведома западным королевствам. Первые их набеги случились еще при жизни Карла. Тролли же вскорости появились даже у берегов Дании, но оттуда их отразил Хольгер Датчанин.

Карл Великий скончался в 814 году на вершине могущества в возрасте семидесяти двух лет. Увы, немногие из его пэров пережили великого императора, а двое из остававшихся в живых - Хольгер и Хьюон - вскорости таинственным образом исчезли. Говорят даже, что Хьюона и жену его, леди Эсклармонду, видели впоследствии в Фаэре, но поскольку никто в отрытую не признает, что бывает в землях под облаком, то это остается всего лишь слухом. При внуках Карла империю стали раздирать внутренние распри между могущественными графами и баронами, а мощь Фаэра всё росла. Герцоги Фаэра вступили в сговор с гуннами, а по слухам - также и с правителями Трансильвании, и Вена, восточный оплот Империи, скоро оказалась практически в кольце. В правление императора Карла Лысого Фаэру удалось нанести империи тяжкое поражение и овладеть большей частью Баварии. Да и подальше от границ всё чаще появляются маги, служащие фаэрским владыкам. На севере Тролльхейм также продолжил свое наступление и двадцать лет назад тролли взяли приступом древнюю столицу шведов в Уппсале.

Натиск Фаэра усилился в последние годы. Император Арнульф, который в начале своего царствования был славным воином и достойным правителем, занимает трон в Аахене вот уже пятьдесят первый год и тяжко одряхлел. К тому же у него нет прямого наследника и многие боятся распри из-за престолонаследия среди младших ветвей рода Каролингов. Люди, которых заботит судьба империи, исполнены тревоги.

Итак, ныне в христианском мире начинается 950 год от Рождества Христова, а от Сотворения Мира 6458. Решающие битвы Второй Войны Сил еще впереди.

# *Регионы*

 [**I. Затененные земли**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Darklands)  
[**II. Империя**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Empire)  
[**III. Британия**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Brit)  
[**IV. Греческие земли**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Greac)  
[**V. Сарацинские земли**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Muslim)  
[**VI. Славянские земли**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Slav)  
[**VII. Скандинавские земли**](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Scand)  
  
[Карта для печати в формате TIFF](http://fable.ru/Aelfrica/html/regions/map/map.tif) (1.68MB)

## I. ЗАТЕНЕННЫЕ ЗЕМЛИ

### Фаэр

Затененная земля в центре Европы. После поражения в войне с Карлом Великим закрыла свои границы, хотя нередко людей туда все же пропускают. Обитатели - [фэерис](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf), [люди](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#human), [эльфы](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf), а также (на положении рабов) [карлики](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Gnome) и [гоблины](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Goblin). Обитает там в изобилии и всевозможная нечисть.

Вокруг Фаэра распростерлось Пограничье - дикие земли, где нет никакой власти, и население живет в постоянном страхе из-за расплодившихся чудовищ. Из пограничных земель наиболее известны Шварцвальд, отделяющий Фаэр от Бургундии, и Тюрингенский лес на границе Фаэра и Саксонии.

Правители Фаэра точно неизвестны, молва называет четырех соправителей: герцогов Альфрика, Моргану, Гюона и Моргаузу.

### Тролльхейм

Затененная земля, занимает весь север Скандинавии и Лапландии. Обитатели - великаны и [тролли](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Troll) всех сортов. Практически уничтожили на своей земле [людей](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#human) и другие «невеликанские» расы, регулярно устраивают грабительски-завоевательные походы на граничащие с ними земли.

Правитель - король троллей, которого по имени никто из людей не знает; говорят также, будто он сам подчиняется Сурту, легендарному королю огненных великанов.

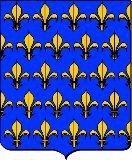
## II. ИМПЕРИЯ

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Empire)](http://fable.ru/Aelfrica/regions" \l "Empire)

Верховный правитель Священной Римской империи - император Арнульф. Ныне он уже глубокий старик и занимает трон Карла Великого и древних цезарей вот уже более пятидесяти лет.

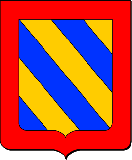
### Германия

Земли, находящиеся под более или менее непосредственным управлением императора Арнульфа, со столицей в Аахене. На севере достигают Северного моря и пределов данов. На западе отделены от Франции слабо населенным Арденнским лесом, в котором, как говорят в народе, всё еще живут эльфы. На юго-западе соприкасается с северными границами Бургундии и архиепископством Трирским, а на юге местами доходит до фаэрского пограничья. Восточная часть Германии ныне выделена в [Саксонское герцогоство](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Saxon). Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#France)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#France)

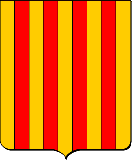
### Франция

Самое могущественное из имперских владений. Спокойно наращивало свою мощь, поелику практически не граничит с врагами Империи - отделено от Фаэра Бургундией, а от сарацин - Астурией и Арагоном. Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc). Основные сеньории Франции: графство Парижское, знаменитое своим университетом - Сорбонной (правитель графства - Гуго Великий), Шампань (церковное владение, правит Арто, архиепископ Реймский), Бретань (столица - Керрек, граф Ален Бретонский), Прованс (столица - Никея), Лангедок (столица - Тулуза), Фландрия (столица - Гент). С недавних пор граф Парижский считается герцогом западных франков и прочие французские графы держат земли от императора через него.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Burgund)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Burgund)

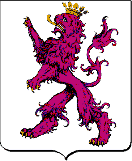
### Бургундия

Недавно еще полудикие земли, почти очищенные от фаэрских чудищ, находятся под властью Гуго, герцога Бургундского. В этой земле процветает чародейство - дабы защитить себя от натиска силы Ночи. Говорят, там даже разрешено исповедовать друидический культ. Но Церковь смотрит на это сквозь пальцы, ибо Бургундия прикрывает от Фаэра христианские земли.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Aragon)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Aragon)

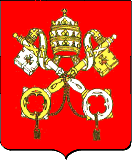
### Арагон, или графство Барселонское

Форпост Империи на границе с Кордовским Халифатом, занимает восточную часть Пиренеев. Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc). Правитель - граф Суньер. Ведет постоянную войну с сарацинами за выживание в союзе с Астурией.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Asturia)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Asturia)

### Астурия

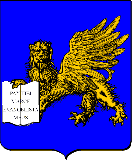
Северо-западная часть Пиренейского полуострова, столица - Леон. Часть Империи лишь формально. Фактически большая часть земель принадлежит рыцарским орденам Сантъяго и Калатравы, призванным вести войну с сарацинами. Гробница апостола Иакова в Компостелле - знаменитое во всем христианском мире место паломничества. Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc). Правитель - король Рамиро II.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Pope)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Pope)

### Папская область

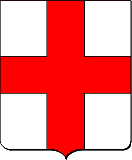
Центральная часть Италии, подаренная Кафедре св. Петра королем Пипином Коротким, отцом императора Карла. Под личной властью Папы Николая I. Столица - Рим. Население - в основном [итальянцы](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#ital).

Рим также номинально считается столицей Империи и коронование короля франков в императоры принято производить именно там.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Venice)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Venice)

### Венецианская республика

Ей принадлежит большая часть побережья Адриатики и многие средиземноморские острова. Правитель - дож Лодовико Галлино. Население - [итальянцы](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#ital). Многие жители государства исповедуют греческий вариант христианства.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Ligur)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Ligur)

### Лигурия

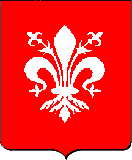
Растущий соперник Венеции в торговле и морском деле. Владеет побережьем Лигурийского моря и островом Корсика. Столица - Генуя. Население - [итальянцы](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#ital).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Lombard)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Lombard)

### Ломбардия

Небольшое государство у южных отрогов Альп, отделенное от Фаэра разве что владениями гномов. Большая часть жителей сосредоточена в столице - Милане, потому что все остальное разорено набегами из Фаэра. В постоянном союзе с [гномами](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Dwarf); их силами укреплена столица. Правитель - маркиз Бонифаций.

Население - [итальянцы](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#ital) и [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Tosca)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Tosca)

### Тоскана

Государство между Папской областью и Ломбардией. Постепенно наращивает влияние и мощь. В ней на высочайшем уровне стоят ремесла (особенно в ее столице - Флоренции), и начинает развиваться магическое искусство, несмотря на жесткий контроль со стороны Церкви. На ее территории - в Болонье - находится старейший университет Империи, знаменитый своими юристами. Правит Тосканой маркграф Умберто.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Austria)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Austria)

### Восточная Марка (Австрия)

Столица - Вена. Восточная Марка в последнее время практически отрезана от Империи Пограничьем и набегами [гуннов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#hunn). Фактически Вена большую часть времени пребывает в осажденном состоянии. Правитель - маркграф Луитпольд.

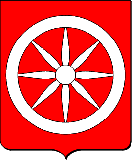
### Альпийское королевство

Название столицы неизвестно. Большая часть территории находится под землей. Население - [гномы](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Dwarf). Занимает юг Альпийских Гор и пребывает в непрекращающейся подземной войне с порождениями Фаэра.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Moravia)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Moravia)

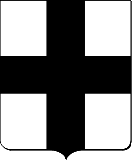
### Моравия

Покрытая лесами страна к северу от Восточной Марки. Подчинение Империи весьма сомнительно. В Моравии еще много язычников (хотя ее правители и приняли христианство почти сто лет назад), и известно, что запретная по всей Империи магическая практика, а также друидические культы (друидов там называют, как и повсюду в восточной Европе, "волхвами") там ни в какой мере не преследуются. Население - [славяне](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#slav). Правитель - великий князь Святополк.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Mainz)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Mainz)

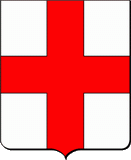
### Архиепископство Майнцское

Церковное владение на Рейне. Недавно там основан университет; архиепископ Майнцский Фредерик весьма благоволит наукам, в том числе и магическим (разумеется, разрешенным). Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Colone)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Colone)

### Архиепископство Кельнское

Церковное владение. Постоянный соперник архиепископства Майнцского. Местонахождение одного из старейших университетов, славящегося своими волшебниками. Правитель - архиепископ Брюнон. Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Trir)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Trir)

### Архиепископство Трирское

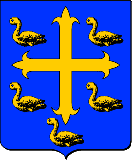
Церковное владение к югу от Кельна. Правитель - архиепископ Рудбрехт. Население - [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Saxon)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Saxon)

### Саксония

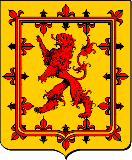
Герцогство на востоке Германии. Чрезвычайно милитаризовано, потому что постоянно вынуждено отражать атаки [Фаэра](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Faer), в чем ему помогают союзники - [датчане](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Denmark). Правитель - герцог Оттон.

## III. БРИТАНИЯ

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#England)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#England)

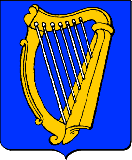
### Англия

Занимает юг Британии. Правитель - король Эадред. По обычаям англосаксы пока что более похожи на скандинавов, чем на население Империи (хотя уже триста лет как приняли христианство), а посему с точки зрения игровой механики считаются [норманнами](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#norman). Под властью королей Англии находится и множество настоящих норманнов, покинувших Скандинавию из-за натиска [троллей](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Trollhame).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Scotland)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Scotland)

### Шотландия

Север Британии. Правитель - король Макбет, взошел на престол при неясных обстоятельствах совсем недавно. Население - в основном [кельты](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#celt), хотя как и в Англии там хватает беженцев из Скандинавии.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Ireland)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Ireland)

### Ирландия

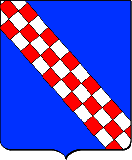
Этот далекий остров занят пятью королевствами [кельтов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#celt), формально признающими власть одного Верховного короля в Таре. Часть острова захватили норманны. Ирландцы приняли христианство от святого Патрика, но тамошние монахи почти не признают над собой власти Рима. Говорят, в верованиях жителей Ирландии осталось многое от друидизма.

## IV. ГРЕЧЕСКИЕ ЗЕМЛИ

### Византийская (или Ромейская) Империя

Занимает практически весь Балканский полуостров, простираясь вплоть до Днестра, и далее по Дунаю до Белграда, Крым, большую часть Малой Азии и острова Эгейского моря. Идет война с арабами за Кипр и Крит, говорят, что византийцы намерены отвоевать и Антиохию. Правитель - Константин Багрянородный. Население - [греки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#hellene). Признается наравне со Священной Римской Империей наследником древнего Рима. Столица - Константинополь, крупнейший и богатейший город христианского мира. Греческий вариант христианства несколько отличается от римского, но официального раскола нет. В сферу влияния Византии входят [Паннония](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Pannonia), восточнославянские степи, [королевство Обеих Сицилий](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Sicilia) и, до некоторой степени, [Восточная Марка](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Austria) и [Венеция](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Venice).

В диких горах Эпира на западе Греции, по слухам, до сих пор можно встретить [кентавров](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Centaur), [сатиров](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Satyr) и иных существ из языческих преданий. Впрочем, в Константинополе мало кто верит сказкам козьих пастухов.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Sicilia)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Sicilia)

### Королевство Обеих Сицилий

Юг Апеннинского полуострова, Сицилия и Сардиния объединены в одно государство со столицей в Неаполе. Правитель - король Иоанн (Джованни) Третий. Население - [итальянцы](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#ital). Многие жители государства исповедуют греческий вариант христианства. В Салерно есть университет, славный, прежде всего, своим медицинским факультетом.

### Железные Холмы

Часть Карпатских гор, населенная [гномами](http://fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Dwarf). По большей части жители ее сохранили старые верования, хотя есть среди них и христиане (в основном греческого толка).

### Паннония

Степные земли между Восточной Маркой, Венецией и Византией, захваченные полукочевыми племенами [гуннов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#hunn). По большей части - язычники, хотя встречаются и христиане. В союзе с [Фаэром](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Faer).

## V. САРАЦИНСКИЕ ЗЕМЛИ

### Багдадский Халифат

Огромная государство, простирающееся от Египта почти до Индии. Население - в основном [сарацины](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#moor). Правитель - халиф Аль-Мути.

### Кордовский Халифат

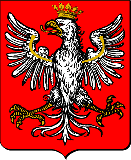
Берберия и отвоеванные у христиан земли на Пиренеях. Правитель - Абдаррахман III. Население - [сарацины](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#moor) и [франки](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#franc).

## VI. СЛАВЯНСКИЕ ЗЕМЛИ

### Русь

Огромное и не вполне единое княжество, занимающее земли на "пути из варяг в греки" от Черного до Балтийского моря. Столица - Киев. Население - [славяне](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#slav). В связи с малолетством великого князя Святослава правит его мать Ольга. Она приняла христианство от восточного императора, но население по большей части верно старым верованиям и волхвы (с игротехнической точки зрения - друиды) сохраняют свое влияние. Культ Перуна на Русь еще не проник.

Не меньшим значением, чем столица пользуется могущественный торговый город на севере, Новгород. Новгороду подвластны восточное побережье Балтики, Ижора, Эстляндия и так далее. Население - [славяне](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#slav) и [норманны](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#norman) (в последнее время их особенно много - за счет беглецов из [Скандинавии](http://fable.ru/Aelfrica/regions#northland)). Исповедуют там и римский, и греческий вариант веры (больше - римский), хватает и языческих верований.

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Poland)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Poland)

### Польша

Это славянское государство приняло христианство лишь в самые недавние годы, в надежде обрести помощь Империи от приблизившейся тролльхеймской угрозы. Столица - Краков. Правит Польшей князь Мечислав (Мешко).

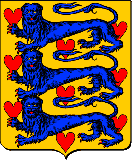
### Трансильвания

К христианским землям может быть причислена весьма условно. Фактически - союзник Фаэра. Население - [славяне](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#slav) и [гунны](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#hunn).

## VII. СКАНДИНАВСКИЕ ЗЕМЛИ

### Скандинавский полуостров

Это не единое государство, а много викингских княжеств. В последнее время их число и территория резко сократились - теперь это лишь самый юго-запад полуострова, Исландия и Фарерские острова. Сильно теснимы [Тролльхеймом](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Trollhame). Многие жители бежали в [Данию](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Denmark) и [Новгород](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Russia). Население - [норманны](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#norman).

[[](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Denmark)](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Denmark)

### Дания

Давний и верный союзник Империи. Правитель - Харальд Синезубый. Дания заслуженно славится своей военной мощью, успешно отвоевала у [троллей](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Trollhame) юг Скандинавского полуострова и активно помогает [саксонцам](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Saxon) отстоять свои земли от [Фаэра](http://fable.ru/Aelfrica/regions#Faer). Население - [норманны](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#norman).

# *КАК СОЗДАВАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ*

Это - общие правила создания персонажей для сказочной Европы. Со временем эти правила могут меняться, в основном за счет добавления новых возможностей и вариантов. Каждая версия правил имеет свой номер и дату вступления в силу. Каждый новый персонаж должен соответствовать правилам, действующим на момент его появления.

Новые возможности могут быть добавлены существующему персонажу только по мере роста его возможностей по игре (обычно - с новым уровнем). Задним числом изменить созданного ранее персонажа нельзя.

Для каждого персонажа игрок должен хранить Карточку Персонажа и вести Дневник.

Прежде чем создавать персонажа, настоятельно рекомендуем прочитать «Книгу игрока» (*Player's Handbook*) 3-й редакции D&D, там этот процесс описан подробно и с примерами. Все, что сказано в «Книге игрока» и не противоречит правилам «Альфрики», имеет силу правил.

## Шаг 1: Народ, класс и регион.

В первую очередь решите, представителем какого народа будет Ваш персонаж, каковы будут его интересы и как он обычно действует, иными словами - класс персонажа. [Набор народов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races) отличается от стандарта из «Книги игрока». Например, люди - не один народ, а много разных, а гибридные расы (полуэльфы, полуорки) недоступны игроку, потому что в сказочной Европе таких существ совсем мало. [Набор и свойства классов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes) тоже были изменены для нужд «Альфрики».

Придумывая персонажа, можно заранее наметить ему путь развития и даже выбрать будущий [класс престижа](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige). Их мы изменили по сравнению с книгами 3-й редакции D&D довольно сильно, а также добавили немало новых, особенных классов сказочной Европы.

Мировоззрение вашего персонажа может быть любым. Возраст - любым от совершеннолетия и старше (возрастные поправки на характеристики в игре по cказочной Европе не используются). Рост и вес персонажа может быть любым из указанного для его народа диапазона.

После выбора народа нужно определиться с тем, из какого района игрового мира происходит Ваш герой. Разумеется, нужно брать регион, в котором живут представители выбранного Вами народа. От места рождения персонажа зависят:

* Набор доступных языков.
* Набор доступных навыков.
* Некоторые особенности снаряжения.
* Стартовые взаимоотношения с сильными мира сего.

## Шаг 2: Характеристики.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Покупка характеристик:**   | **стоимость** | **значение** | **поправка** | | --- | --- | --- | | -2 | 6 | -2 | | -1 | 7 | -2 | | 0 | 8 | -1 | | 1 | 9 | -1 | | 2 | 10 | 0 | | 3 | 11 | 0 | | 4 | 12 | +1 | | 5 | 13 | +1 | | 6 | 14 | +2 | | 8 | 15 | +2 | | 10 | 16 | +3 | | 13 | 17 | +3 | | 16 | 18 | +4 | | ? | 19 | +4 | | ? | 20 | +5 | | Все, играющие в сказочную Европу, начинают в равных условиях. Для определения характеристик используется метод «покупки» значений из второй главы "Руководства Мастера». На покупку шести характеристик персонажу даётся 28 очков. Стоимость характеристик приведена в таблице слева.  Например, на 28 очков можно купить такой набор характеристик:  СИЛ 12 (+1): 4 очка  ЛВК 15 (+2): 8 очков  ЗДР 10 ( 0): 2 очка  ИНТ 14 (+2): 6 очков  МДР 11 ( 0): 3 очка  ОБА 13 (+1): 5 очков  Так определяются базовые характеристики персонажа. Получив базовый набор, примените к нему поправки, соответствующие [народу](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races) вашего персонажа. Таким образом для франков, не имеющих поправок к характеристикам, диапазон возможных начальных значений характеристик - от 6 до 18. Для прочих народов значения не выходят за диапазон 4 ? 20. Увеличение значений хзарактеристик, происходящие по мере роста уровней персонажа, происходят стандартно, как то описано в «Книге игрока», и никакого отношения к очкам при покупке не имеют. |

## Шаг 3: Хиты.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Хиты за новый уровень:**   | **Кость** | **Хитов** | | --- | --- | | к4 | 3 | | к6 | 5 | | к8 | 6 | | к10 | 8 | | к12 | 9 | | При создании каждый персонаж получает максимальное количество хитов, возможное для персонажа его класса на первом уровне с учётом его поправки за Здоровье. В дальнейшем на каждом новом уровне персонаж получает хиты в зависимости от хитовой кости (см. таблица слева) плюс поправка за Здоровье. Например, егерь Аэрана, обладая Здоровьем 12 (поправка за Здоровье равна +1), начинает игру с 11 хитами, и на каждом последующем уровне максимальное количество её хитов будет возрастать на 9 (8 (из таблицы, на 1к10) + 1 (за Здоровье)), если её Здоровье останется без изменений. |

## Шаг 4: Умения и навыки.

**Алхимия и ремёсла:** эти работы требуют затраты [единиц времени](http://fable.ru/Aelfrica/rules/resources#Time) и других ресурсов.

**Знания:** умения этой группы должны соответствовать миру и эпохе, анахронизмы недопустимы. Имейте также в виду, что, чем уже специализация выбранного умения, тем ниже показатель сложности (*difficulty class*) для получения информации из этой области - узкий специалист имеет преимущество в области своих интересов перед универсалом. С другой стороны, как сказал Козьма Прутков: «Специалист подобен флюсу - полнота его односторонняя». Знания внешних миров (extraplanar knowledge) безусловно запрещены.

**Профессии:** должны соответствовать народу персонажа. Разрешаются любые профессии из тех, что приведены в «Книге игрока». Если захочется каких-то других - то их надо заявить нам. Вероятно, мы пополним ими список.

## Шаг 5: Заклинания.

Списки заклинаний, разрешенных каждому конкретному классу, приведены в [описаниях](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes) этого класса. Они изменены по сравнению со стандартом.

## Шаг 6: Снаряжение.

Ваш персонаж на старте получает максимальное количество денег, указанное для его класса в главе 7 (*«Снаряжение»*) «Книги игрока».

На эти стартовые деньги Вы можете выбрать любое снаряжение, перечисленное в разделах «Оружие», «Доспехи» и «Товары и услуги» главы 7 (*«Снаряжение»*) «Книги игрока» за исключением того, что нельзя выбирать предметы мастерской работы. Вы также можете приобрести святую воду.

Специальные, особые, мастерской работы и волшебные вещи Вашему персонажу придётся покупать или добывать уже в процессе игры.

Не забывайте следить за весом вашего «багажа» - правила грузоподъёмности в игре по сказочной Европе используются.

***КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ***

Классы претерпели в нашей игре по сравнению с D&D 3-й редакции немало изменений. В частности:

* некоторым народам, даже людским, определенные классы запрещены [(см.Расы)](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races);
* у [священнослужителей (clerics)](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric) изменилась система набора заклинаний;
* [егеря (rangers)](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/ranger) обрели несколько дополнительных преимуществ;
* немного изменились правила по мультиклассированию.

Многие классы престижа из DMG и дополнительных источников были запрещены или отредактированы (некоторые, например, Divine Oracle или Halfling Outrider, полностью изменили при этом cвои возможности). Другие получили новые имена (в русском варианте), чтобы отметить отличие их социальной роли от того, что предлагается в оригинале.

Выбрав в таблице класс, вы получите сводку сделанных нами изменений и краткую справку по его свойствам и возможностям.

* [**Базовые классы**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/)[**(-)**](javascript:HideBlock('rules/classes/base/');)
  + [**Бард (Bard)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/bard/)
  + [**Варвар (Barbarian)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/barbar/)
  + [**Воин (Fighter)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/fighter/)
  + [**Волшебник (Wizard)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/wizard/)
  + [**Друид (Druid)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid/)
  + [**Егерь (Ranger)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/ranger/)
  + [**Колдун (Sorcerer)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/sorcerer/)
  + [**Монах, или Дервиш (Monk)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/monk/)
  + [**Паладин (Paladin)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/paladin/)
  + [**Плут (Rogue)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/rogue/)
  + [**Священнослужитель (Cleric)**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric/)
* [**Классы престижа**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/)[**(-)**](javascript:HideBlock('rules/classes/prestige/');)
  + [**Акробат (Thief-Acrobat) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/acrobat/)
  + [**Бледный Господин (Pale Master) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/palemaster/)
  + [**Борец за свободу (Holy Liberator) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/liberator/)
  + [**Ведьмак (Witcher) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/vedmak/)
  + [**Виртуоз (Virtuoso) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/virtuoso/)
  + [**Вожак Стаи (Packmaster) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/packmaster/)
  + [**Воинствующий священник (Warpriest) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/warpriest/)
  + [**Волшебный проводник (Wayfarer Guide) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/wayfarer/)
  + [**Гавриилит [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/gabrielite/)
  + [**Герольд (Herald) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/herald/)
  + [**Госпитальер (Hospitaler) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/hospitaler/)
  + [**Грабитель храмов (Temple Raider of Olidammara) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/templeraider/)
  + [**Демонолог (Demonologist) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/demonologist/)
  + [**Защитник гномов (Dwarven Defender) [DMG]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/dw_defender/)
  + [**Защитник Империи (Knight Protector of the Great Kingdom) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/emp_protector/)
  + [**Защитник племени (Tribal Protector) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/tribal/)
  + [**Инквизитор (Church Inquisitor) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/inquisitor/)
  + [**Искуситель (Tempter) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/tempter/)
  + [**Истинный некромант (True Necromancer) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/true_necr/)
  + [**Кавалер (Cavalier) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/cavalier/)
  + [**Кладоискатель (Treasure Hunter) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/treasurehunter/)
  + [**Книжник (Loremaster) [DMG]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/loremaster/)
  + [**Контрабандист (Smuggler) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/smuggler/)
  + [**Красный мститель (Red Avenger) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/redavenger/)
  + [**Ловец воров (Vigilante) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/vigilante/)
  + [**Магоубийца (Spellslayer) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/spellslayer/)
  + [**Маг-трюкач (Arcane Trickster) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/trickster/)
  + [**Мастер клинка (Weaponmaster) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/weaponmaster/)
  + [**Мастер-лучник (Order of the Bow Initiate) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/bowman/)
  + [**Мятежник (Outlaw of the Crimson Road) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/outlaw/)
  + [**Охотник за нежитью (Hunter of the Dead) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/undeadhunter/)
  + [**Пират (Dread Pirate) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/pirate/)
  + [**Пляшущий Клинок (Blade) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/blade/)
  + [**Повелитель Теней (Master of Shrouds) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/shroudmaster/)
  + [**Полководец (Warmaster) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/warmaster/)
  + [**Поработитель (Mindbender) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/mindbender/)
  + [**Посвящённый (Contemplative) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/contemplative/)
  + [**Поющий Меч (Bladesinger) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/bladesinger/)
  + [**Призрачный Странник (Ghostwalker) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/ghostwalk/)
  + [**Прорицатель (Divine Oracle) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/oracle/)
  + [**Псалмопевец (Chanter) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/chanter/)
  + [**Путешественник (Royal Explorer) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/explorer/)
  + [**Рыцарь Прекрасной Дамы (Gallant) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/gallant/)
  + [**Рыцарь Чаши (Knight of the Chalice) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/chalice_knight/)
  + [**Сапер (Miner) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/miner/)
  + [**Тамплиер (Templar) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/templar/)
  + [**Телохранитель (Devoted Defender) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/bodyguard/)
  + [**Теневой Танцор (Shadow Dancer) [DMG]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/shadowdancer/)
  + [**Ткач Судеб (Fatespinner) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/fatespinner/)
  + [**Тотемный воин (Totem Warrior) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/totemwarrior/)
  + [**Убийца (Assassin) [DMG]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/assassin/)
  + [**Университетский Маг (Mage of the Arcane Order) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/univ_mage/)
  + [**Ученик Демона (Acolyte of the Skin) [TB]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/acolyte/)
  + [**Хариджит (Ninja of the Crescent Moon) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/hariji/)
  + [**Хлыст (Lasher) [SF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/lasher/)
  + [**Чародей Лука (Arcane Archer) [DMG]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/arcanearcher/)
  + [**Шаир (Sha'ir) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/shair/)
  + [**Шарлатан (Charlatan) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/charlatan/)
  + [**Шериф низушков [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/sherif/)
  + [**Шпион (Spymaster) [SS]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/spymaster/)
  + [**Шут (Jester) [AE]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/jester/)
  + [**Экзорцист (Sacred Exorcist) [DF]**](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/exorcist/)

***БАРД (BARD)***

Класс Барда по сравнению с оригиналом изменений практически не претерпел. Бардом может быть представитель любого из доступных игроку народов (хотя в разных местах они могут называться менестрелями, скальдами, миннезингерами и так далее).

Ниже - для справки - основные свойства барда. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** любое, кроме принципиального.

**Хитовый кубик** - к6.

**Пункты умений:** (4 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Гримировка (Disguise) - ОБА
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Природа (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - прочее (Knowledge - all skills) - ИНТ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Обман (Bluff) - ОБА
* Обшаривание Карманов (Pick Pockets) - ЛВК
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Оценка (Appraise) - ИНТ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Представления (Perform) - ОБА
* *Применение Волшебного Предмета (Use Magic Device) - ОБА*
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* *Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ*
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор Информации (Gather Information) - ОБА
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Оружие и доспехи:** бард владеет любым простым оружием, а также одним - по выбору - из следующего списка: длинный лук, наборный длинный лук, длинный меч, мешок с песком, короткий меч, короткий наборный лук, кнут. Барды носят легкие и средние доспехи, а также щиты.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | Бардовская музыка, Бардовские знания |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +3 |  |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +3 |  |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +4 |  |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +4 |  |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +5 |  |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +5 |  |
| 8 | +6/+1 | +2 | +6 | +6 |  |
| 9 | +6/+1 | +3 | +6 | +6 |  |
| 10 | +7/+2 | +3 | +7 | +7 |  |
| 11 | +8/+3 | +3 | +7 | +7 |  |
| 12 | +9/+4 | +4 | +8 | +8 |  |
| 13 | +9/+4 | +4 | +8 | +8 |  |
| 14 | +10/+5 | +4 | +9 | +9 |  |
| 15 | +11/+6/+1 | +5 | +9 | +9 |  |
| 16 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +10 |  |
| 17 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +10 |  |
| 18 | +13/+8/+3 | +6 | +11 | +11 |  |
| 19 | +14/+9/+4 | +6 | +11 | +11 |  |
| 20 | +15/+10/+5 | +6 | +12 | +12 |  |

**Заклинаний в день:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | | | | | | | |
| 1 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 3 | 0 | - | - | - | - | - |
| 3 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 4 | 3 | 2 | 0 | - | - | - | - |
| 5 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 6 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 7 | 3 | 3 | 2 | 0 | - | - | - |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | - | - |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | - |
| 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | - |
| 15 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Известно заклинаний:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | | | | | | | |
| 1 | 4 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 5 | 2\* | - | - | - | - | - |
| 3 | 6 | 3 | - | - | - | - | - |
| 4 | 6 | 3 | 2\* | - | - | - | - |
| 5 | 6 | 4 | 3 | - | - | - | - |
| 6 | 6 | 4 | 3 | - | - | - | - |
| 7 | 6 | 4 | 4 | 2\* | - | - | - |
| 8 | 6 | 4 | 4 | 3 | - | - | - |
| 9 | 6 | 4 | 4 | 3 | - | - | - |
| 10 | 6 | 4 | 4 | 4 | 2\* | - | - |
| 11 | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | - | - |
| 12 | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | - | - |
| 13 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2\* | - |
| 14 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | - |
| 15 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | - |
| 16 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2\* |
| 17 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 18 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 19 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 20 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |

\*При условии, что у барда достаточно Обаяния, чтобы иметь на этом уровне дополнительные заклинания.

Дополнительные заклинания определяются Обаянием.

***ВАРВАР (BARBARIAN)***

Варвар, он же (у [норманнов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/races#norman) и северных гномов) - берсерк, по своим свойствам почти не отличается от стандартного класса третьей редакции. Однако персонаж может взять этот класс, только если принадлежит к норманнам, сарацинам, гуннам либо северным (скандинавским) гномам; для остальных рас класс закрыт.

Ниже - для справки - основные свойства варвара. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** любое, кроме принципиального.

**Хитовый кубик** - к12.

**Пункты умений:** (4 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой.):

* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Жизнь в Глуши (Wilderness Lore) - МДР
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* Уход за Животными (Handle Animal) - ОБА
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР

**Оружие и доспехи:** варвар владеет любым простым и профессиональным оружием. Варвары носят легкие и средние доспехи, а также щиты.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | Ярость 1/день; быстрое движение |
| 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | Сверхъестественная верткость (плюсы к ловкости сохраняются) |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +1 |  |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | Ярость 2/день |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | Сверхъестественная верткость (не бывает окружен) |
| 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 |  |
| 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  |
| 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | Ярость 3/день |
| 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 |  |
| 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | Сверхъестественная верткость (+1 от ловушек) |
| 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 | Уменьшение вреда 1/- |
| 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | Ярость 4/день |
| 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 | Сверхъестественная верткость (+2 от ловушек) |
| 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | Уменьшение вреда 2/- |
| 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | Великая ярость |
| 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | Ярость 5/день, Сверхъестественная верткость (+3 от ловушек) |
| 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 | Уменьшение вреда 3/- |
| 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 |  |
| 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 | Сверхъестественная верткость (+4 от ловушек) |
| 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | Ярость 6/день; Нет усталости после ярости; Уменьшение вреда 4/- |

***ВОИН (FIGHTER)***

Воин ничем не отличается от принятого в D20 System стандарта, доступен любым народам.

Ниже - для справки - основные свойства воина. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к10.

**Пункты умений:** (2 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой.):

* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Уход за Животными (Handle Animal) - ОБА

**Оружие и доспехи:** воин владеет любым простым и профессиональным оружием, любыми доспехами и щитами.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | Дополнительный навык |
| 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | Дополнительный навык |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +1 |  |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | Дополнительный навык |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +1 |  |
| 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | Дополнительный навык |
| 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  |
| 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | Дополнительный навык |
| 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 |  |
| 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | Дополнительный навык |
| 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 |  |
| 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | Дополнительный навык |
| 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 |  |
| 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | Дополнительный навык |
| 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 |  |
| 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | Дополнительный навык |
| 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 |  |
| 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | Дополнительный навык |
| 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 |  |
| 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | Дополнительный навык |

**Дополнительные навыки** можно брать из следующего списка (в скобках - навыки, требующие того, что перед скобками, в качестве дополнительного условия, курсив - навыки из Sword & Fist): Обоерукость, Бой Вслепую (*Бой Вслепую, 5' радиус*), Боевая Сноровка (*Двойной Удар*), Увертливость (Подвижность, Быстрые Удары), Владение Экзотическим Оружием, Боевое Мастерство (Улучшенное Обезоруживание, Улучшенная Подножка, *Сбивание с Ног*, Мельница), Улучшенный Критический Удар, Улучшенная Инициатива (*Добивание*), Улучшенный Бой Без Оружия (Отражение Стрел, *Ловля Стрел*, *Круговой Удар Ноги*, Оглушающий Кулак, *Улучшенное Оглушение*, *Болевая Атака*, *Орлиный Коготь*, *Мнимая Слабость*, *Стальной Кулак*), Конный Бой (Конная Стрельба, Затаптывание, Атака на Скаку, Рыцарский Удар), Выстрел в Упор (Дальнобойность, Прицельность, Скорострельность, Стрельба на Бегу, *Стрельба сквозь Укрытие*), Мощный Удар (Рассечение, *Сокрушительный Удар*, Улучшенное Вытеснение, Атака по Оружию, Могучее Рассечение, *Улучшенная Атака по Оружию*), Быстрое Вынимание Оружия, Бой Двумя Клинками (Улучшенный Бой Двумя Клинками, *Парирование Левой*, *Захват Щита*), Фехтование, Любимое Оружие (*Обезьянья Хватка*), Специализация на Оружие, *Бой в Тесном Помещении*, *Грязные Приемы*, *Тактика*, *Глаза на Затылке*, *Держание Строя*, *Бой Лежа*, *Быстрая Перезарядка*, *Пребывание в Сознании*, *Мастер Щита*, *Чувство Цели*.

***ВОЛШЕБНИК (WIZARD)***

Поелику волшебник (wizard) - маг «научного» толка, он должен получить соответствующее образование. Это возможно в университетах Кельна, Майнца, Болоньи; в Багдаде, Дамаске, Константинополе; у эльфов - в Фаэре, на Гай-Бразиле, у учителя. Люди тоже могут учиться на волшебника "у учителя", но тогда они не получают бесплатно умения читать и писать ни на каком языке, кроме родного и латыни. Все же остальные волшебники не должны тратить пунктов умений на то, чтобы читать и писать на любом известном им языке.

Волшебники в Альфрике могут принадлежать к следующим народам: франки, сарацины, евреи, византийцы, эльфы, карлики.

Ниже - для справки - основные свойства волшебника. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesii.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к4.

**Пункты умений:** (2 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Природа (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - прочее (Knowledge - all skills) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР

**Оружие и доспехи:** волшебники владеют посохами, дубинами, кинжалами и арбалетами. Владению доспехами и щитами не обучены.

**Специалисты**

В D&D есть восемь школ заклинаний:

* Abjuration - Отрицания
* Conjuration - Вызывания
* Divination - Гадания
* Enchantment - Наговоры
* Evocation - Извлечения
* Illusion - Иллюзии
* Necromancy - Некромантия
* Transmutation - Превращения

Волшебник может стать специалистом в одной из них (с самого начала своей карьеры). При этом он получает одно дополнительное заклинание в своей школе на каждом уровне и +2 к броску Определения Заклинаний этой школы.

За это он должен отказаться от заклинаний противоположных школ, которые выбирает сам следующим образом:

Abjuration: либо одна из школ: Conjuration, Enchantment, Evocation, Illusion, или Transmutation; либо сразу Divination и Necromancy.

Conjuration: либо Evocation; либо две из трех: Abjuration, Enchantment, Illusion; либо Transmutation, либо три любые школы.

Divination: одна любая школа.

Enchantment: либо Abjuration, Conjuration, Evocation, Illusion, или Transmutation, либо вместе Divination и Necromancy.

Evocation: либо Conjuration, либо две из трех: Abjuration, Enchantment и Illusion, либо Transmutation, либо три любые школы.

Illusion: либо Abjuration, Conjuration, Enchantment, Evocation, или Transmutation, либо сразу Divination и Necromancy.

Necromancy: одна любая школа.

Transmutation: либо Conjuration или Evocation, либо две из списка: Abjuration, Enchantment и Illusion, либо три любых школы.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| <> | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Вызов приживала, Написание Свитков |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |  |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 |  |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Дополнительный навык |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 |  |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 |  |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 |  |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Дополнительный навык |
| 11 | +5 | +3 | +3 | +7 |  |
| 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  |
| 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  |
| 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 |  |
| 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 | Дополнительный навык |
| 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  |
| 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  |
| 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  |
| 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  |
| 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 | Дополнительный навык |

В качестве дополнительных можно брать навыки создания предметов, метамагические, а также Совершенство в Заклинании.

**Заклинаний в день:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| <> | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 4 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Дополнительные заклинания определяются Интеллектом.

***ДРУИД (DRUID)***

Друиды - не просто класс, но и религия. А потому игроку, собирающемуся играть друида, надо иметь в виду, что тот, будучи язычником, вызывает негативную реакцию у многих власть имущих (и не только). Впрочем, сельские жители обычно относятся к друидам неплохо, поскольку они "полезны в хозяйстве". Друид может принять крещение - его собственная религия этого не запрещает, а некоторые местные священники считают такое нормальным. Но официально Церковь возражает против таких действий.

Невзирая на то, что мир наш - сказочная Европа, друид в нем ближе к классическому ролевому пониманию, нежели к историческим друидам. Он поклоняется природе как таковой; может признавать духов природы, но объект поклонения - именно она сама. И жизнь в первую очередь.

В Альфрике друиды могут иметь любое мировоззрение, но крайне не рекомендуется "принципиальное" (lawful). Несмотря на некогда сильную организацию друидических кругов, большинство друидов - индивидуалисты.

Друидом может быть франк, норманн, кельт, славянин, гунн, цыган, эльф, гном или низушок. Друидом не может быть персонаж, выросший в большом городе.

Священный символ друида - веточка омелы, срезанная в полнолуние.

В славянских землях друидов именуют "волхвами".

Ниже - для справки - основные свойства друида. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к8.

**Пункты умений:** (4 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Жизнь в Глуши (Wilderness Lore) - МДР
* Знания - Природа (Knowledge - Nature) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Медицина (Heal) - МДР
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* *Понимание Животных (Animal Empathy) - ОБА*
* Профессии (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Уход за Животными (Handle Animal) - ОБА
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР

**Оружие и доспехи:** друиды владеют дубинами, посохами, саблями, серпами, пращами, дротиками, кинжалами и копьями, и другим оружием пользоваться не могут в силу своих обетов. Они могут носить легкие и средние доспехи, а также щиты, но при условии, что ни те, ни другие не сделаны из металла. Если друид почему-либо пользуется запретным для него снаряжением, он теряет все свои магические способности на все это время плюс 24 часа после того.

**Основные характеристики:**

Атака Спасброски Что еще

Уровень Стойк Рефл Воля

----- ------------ ---- ---- ---- ---------------

1 0 +2 +0 +2 Чувство природы,

Животное-спутник

2 +1 +3 +0 +3 Путь через лес

3 +2 +3 +1 +3 Путь без следа

4 +3 +4 +1 +4 Устойчивость к природным

соблазнам

5 +3 +4 +1 +4 Превращение в животное (1/день)

6 +4 +5 +2 +5 Превращение в животное (2/день)

7 +5 +5 +2 +5 Превращение в животное (3/день)

8 +6/+1 +6 +2 +6 Превращение в животное (большое)

9 +6/+1 +6 +3 +6 Иммунитет к органическим ядам

10 +7/+2 +7 +3 +7 Превращение в животное (4/день)

11 +8/+3 +7 +3 +7 Превращение в животное (крохотное)

12 +9/+4 +8 +4 +8 Превращение в животное (древнее)

13 +9/+4 +8 +4 +8 Тысяча лиц

14 +10/+5 +9 +4 +9 Превращение в животное (5/день)

15 +11/+6/+1 +9 +5 +9 Превращение в животное (огромное),

нет старения

16 +12/+7/+2 +10 +5 +10 Превращение в элементаля (1/день)

17 +12/+7/+2 +10 +5 +10

18 +13/+8/+3 +11 +6 +11 Превращение в животное (6/день)

Превращение в элементаля (3/день)

19 +14/+9/+4 +11 +6 +11

20 +15/+10/+5 +12 +6 +12

**Заклинаний в день:**

-------------------- Заклинаний в день --------------------

Уровень 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

------- - - - - - - - - - -

1 3 1 — — — — — — — —

2 4 2 — — — — — — — —

3 4 2 1 — — — — — — —

4 5 3 2 — — — — — — —

5 5 3 2 1 — — — — — —

6 5 3 3 2 — — — — — —

7 6 4 3 2 1 — — — — —

8 6 4 3 3 2 — — — — —

9 6 4 4 3 2 1 — — — —

10 6 4 4 3 3 2 — — — —

11 6 5 4 4 3 2 1 — — —

12 6 5 4 4 3 3 2 — — —

13 6 5 5 4 4 3 2 1 — —

14 6 5 5 4 4 3 3 2 — —

15 6 5 5 4 4 4 3 2 1 —

16 6 5 5 5 4 4 3 3 2 —

17 6 5 5 5 5 4 4 3 2 1

18 6 5 5 5 5 4 4 3 3 2

19 6 5 5 5 5 5 4 4 3 3

20 6 5 5 5 5 5 4 4 4 4

Дополнительные заклинания определяются Мудростью.

***ЕГЕРЬ (RANGER)***

**Мировоззрение:** любое

**Хитовая кость:**к8

**Оружие и доспехи:** егерь может использовать любое простое и воинское оружие, легкие доспехи, и щиты, за исключением ростовых.

**Классовые умения:**

* Лазание (Сила),
* Концентрация (Интеллект),
* Ремесло (Интеллект),
* Уход за животными (Обаяние),
* Лечение (Мудрость),
* Маскировка (Ловкость),
* Знания (Подземелья) (Интеллект),
* Знания (География) (Интеллект),
* Знания (Природа) (Интеллект),
* Слух (Мудрость),
* Бесшумность (Ловкость),
* Профессия (Мудрость),
* Верховая езда (Ловкость)
* Поиск (Интеллект),
* Внимательность (Мудрость),
* Выживание (Мудрость)
* Плавание (Сила),
* Вязание узлов (Ловкость).

**Способности**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** |
| 1 | +1 | +2 | +2 | +0 | 1-й заклятый враг, выслеживание, эмпатия с природой |
| 2 | +2 | +3 | +3 | +0 | Стиль боя |
| 3 | +3 | +3 | +3 | +1 | Закалённость (Endurance) |
| 4 | +4 | +4 | +4 | +1 | Животное-компаньон |
| 5 | +5 | +4 | +4 | +1 | 2-й заклятый враг |
| 6 | +6/+1 | +5 | +5 | +2 | Улучшенный стиль боя |
| 7 | +7/+2 | +5 | +5 | +2 | Лесной шаг |
| 8 | +8/+3 | +6 | +6 | +2 | Выслеживание на ходу (Swift tracker) |
| 9 | +9/+4 | +6 | +6 | +3 | Увёртливость |
| 10 | +10/+5 | +7 | +7 | +3 | 3-й заклятый враг |
| 11 | +11/+6/+1 | +7 | +7 | +3 | Мастерство стиля боя |
| 12 | +12/+7/+2 | +8 | +8 | +4 |  |
| 13 | +13/+8/+3 | +8 | +8 | +4 | Камуфляж |
| 14 | +14/+9/+4 | +9 | +9 | +4 |  |
| 15 | +15/+10/+5 | +9 | +9 | +5 | 4-й заклятый враг |
| 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +10 | +5 |  |
| 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +10 | +5 | Скрыться на виду (Hide in plain sight) |
| 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +11 | +6 |  |
| 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +11 | +6 |  |
| 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +12 | +6 | 5-й заклятый враг |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **1й круг** | **2й круг** | **3й круг** | **4й круг** |
| 1 | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - |
| 3 | - | - | - | - |
| 4 | 0 | - | - | - |
| 5 | 0 | - | - | - |
| 6 | 1 | - | - | - |
| 7 | 1 | - | - | - |
| 8 | 1 | 0 | 0 | - |
| 9 | 1 | 0 | 0 | - |
| 10 | 1 | 1 | 1 | - |
| 11 | 1 | 1 | 1 | - |
| 12 | 1 | 1 | 1 | - |
| 13 | 1 | 1 | 1 | - |
| 14 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 17 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 3 |

**Заклятый враг:** на первом уровне егерь может выбрать тип существа, из приведеённой таблицы заклятых врагов. Егерь получает бонус +2 к умениям Обман, Слух, Проницательность, Внимательность, Выживание, когда применяет эти умения к выбранному типу существ. Также он получает +2 к броскам на повреждение, при успешной атаке по такому существу. Каждые пять уровней (на 5-м, 10-м, 15-м, 20-м уровнях) егерь получает возможность выбрать в качестве заклятого врага ещё один вид существ, все указанные бонусы для любого выбранного им типа существ каждый такой интервал увеличиваются на 2.   
Если егерь выбирает гуманоидов в каечстве заклятого врага, он также должен выбрать конкретный подвид (из указанных в таблице). Если конкретное существо попадает более чем в однут каегории заклятых врагов, то бонусы не складываются, а применяется лучший из них.

|  |  |
| --- | --- |
| **Заклятые враги егеря** | |
| **Вид (подвид)** | **Вид (подвид)** |
| Аберрация | Гуманоид (Рептилоид) |
| Животное | Магический зверь |
| Констракт | Гуманоид-монстр |
| Дракон | Слизь |
| Элементаль | Outsider (воздух) |
| Fey | Outsider (хаос) |
| Гигант | Outsider (земля) |
| Гуманоид (водный) | Outsider (зло) |
| Гуманоид (карл) | Outsider (огонь) |
| Гуманоид (эльф) | Outsider (добро) |
| Гуманоид (гоблиноид) | Outsider (порядок) |
| Гуманоид (гнолл) | Outsider (native) |
| Гуманоид (гном) | Outsider (вода) |
| Гуманоид (полурослик) | Растение |
| Гуманоид (человек) | Нежить |
| Гуманоид (орк) | Червь |

**Выслеживание:** егерь получает этот навык как бонусный.

**Эмпатия с природой:** егерь может изменять отношение со стороны животных. Эта способность работает как проверка умения "Дипломатия" но только в отношении животных. Необходимо бросить к20, прибавить свой уровень егеря, бонус Обаяния для определения результата проверки. Типичное домашнее животное изначально имеет отношение "безразличный", дикое животное, обычно изначально имеет отношение "недружественный".   
Для использования этой способности егерь и животное должны иметь возможность изучить друг друга, для чего должны находиться на расстоянии не далее 10 метров, в условиях нормальной видимости. Обычно такое изучение занимает одну минуту, однако время может быть и больше и меньше - как и в случае с людьми.   
Егерь также может попытаться использвать эту способность в отношении магических зверей с Интеллектом равным 1 или 2, но имеет пенальти к броску -4.

**Стиль боя:** на втором уровне егерь должен выбрать один из двух стилей ведения боя: лучник, либо обоерукий боец. Этот выбор влияет на свойства персонажа, но не влияет на его дальнейший выбор умений и навыков.   
Если егерь избрал стиль лучника, то считается, что у него есть "Повторный выстрел", даже если он не удовлетворяет требованиям, необходимым для выбора этого навыка.   
Если егерь становится обоеруким бойцом, то считается, что у него есть навык "Бой двумя руками", даже если он не удовлетворяет требованиям, необходимым для выбора этого навыка.   
Все преимущества выбранного стиля боя сохранются только пока егерь не носит доспеха, или находится влегком доспехе. Они теряются при попытке использовать средний или тяжелый доспех.

**Закаленность (Endurance):** егерь получает этот навык в качестве бонусного на 3-м уровне.

**Животное-компаньон:** на 4-м уровне к егерю приходит животное-компаньон из следующего списка: барсук, верблюд, лютокрыс, собака, ездовая собака, орёл, ястреб, лошадь (легкая или тяжёлая), сова, пони, змея (малая или средняя гадюка) либо волк. Если егерь находится преимущественно вблизи крупных водоёмов, то в этот список могут быть добавлены: крокодил, дельфин, средняя акула, осьминог. Этот компаньон лоялен по отношению к егерю и путешествует, разделяя его приключения.   
Эта способность работает аналогично одноимённой друидичесакой способности, но эффективный уровень этой способности для егеря равен половине его уровня. Егерь может выбирать компаньона из альтернативного списка, как это делает друид, с соблюдением вышеуказанного условия относительно уровня. Как и друид, егерь не может выбрать альтернативное животное, если при этом его друидический уровень опустится ниже 1.

**Заклинания:** начиная с 4-го уровня егерь получает возможность использвать небольшое количенство заклинаний (жизнь? день-ночь?). Егерь должен выбирать и готовить заклинания как описано ниже.   
Для подготовки или использования заклинания егерь должен иметь Мудрость 10+уровень заклинания. Класс сложности заклинания егеря определяеться как 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости.   
Как и все остальные, егерь может использвать небольшое количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовое количество заклинаний в зависимости от уровня приведено в таблице. Егерь также получает дополнительные заклинания в соотвествии с его бонусом Мудрости. Если в таблице указа 0 для соотвествующего уровня заклинания, значит егерь получит только эти дополнительные заклинания.   
Егерь, в отличие от священника не получает Дарования, или сил, идущих от Домена.   
Егерь готовит и использует заклинания как священник, однако не может изменять любое приготовленное заклинание на целебное заклинание соответствующего уровня. Он может приготовить и использовать любое заклинание из списка заклинаний, доступных ему, но он должен определить, что будет использовать во время своей ежедневной медитации.   
До 3-го уровня включительно егерь не имеет уровня заклинателя. Начиная с 4-го уровня, его уровень заклинателя равен половине его уровня как егеря.

**Улучшенный стиль боя:** На 6-м уровне егерь получает дополнительный навык в зависмости от выбранного им ранее стиля боя. Если он выбрал стиль лучника, то навыком будет "Множественный выстрел", если же он выбрал стиль обоерукого бойца - то "Улучшенный бой двумя руками".   
Любой из этих навыков даётся независимо от соответствия необходимым требованиям.

**Лесной шаг:** начиная с 7-го уровня егерь может перемещаться через любую дикую труднопрохдимую местность (кустарник, густой подлесок и т.д.) со своей нормальной скоростью, не получаю при этом урона.   
Разумеется, такие области, будучи созданы или преобразованы с помощью магии будут воздействовать и на егеря.

**Выслеживание на ходу:** на 8-м уровне егерь получает способность двигаться со своей нормальной скоростью, идя по следу (он не получает при это -5 пенальти, применяемые в подобных случаях, если же он двигается с удвоенной своей скоростью, то вместо -20 получает всего -10 к проверке умения "Выслеживание).

**Увёртливость:** На 9-м уровне егерь получает способность избежать за счёт собтвенной ловкости даже магической или сверъестественной атаки. В слечае успешного спаброска ревлекса, вместо получения половинного урона, егерь не получает урона вообще. Это способность работает только для егеря в легком доспехе или без доспеха вообще. Беспомощный егерь не может применять эту способность.

**Мастерство стиля боя:** на 11-м уровне егерь достигает вершины в избранном им ранее стиле боя. Если на втором уровне он стал лучником, то он получает навык "Улучшенный точный выстрел", если же он стал обоеруким бойцом, то он получает "Мастерство боя двумя руками".   
Любой из этих навыков даётся независимо от соответствия необходимым требованиям.   
Как и остальные подобные навыки, это применяются только, если егерь носит лёгкий доспех или не носит такового вообще.

**Камуфляж:** егерь с 13-го уровня способен использовать умение "Маскировка" на любом природном ландшафте, даже если там негде укрыться.

**Скрыться на виду:** на любом природном ландшафте егерь, начиная с 17-го уровня может использовать умение "Маскировка" даже, если в этот момент на него смотрят.

***КОЛДУН (SORCERER)***

Колдуны - стихийные маги, образования, как правило, не имеющие, а потому грамотность им бесплатно не дается. Колдуном в Альфрике может быть представитель любого людского народа, кроме византийцев и евреев, эльф или гном. В остальном свойства класса не отличаются от принятых в D20 System.

Ниже - для справки - основные свойства колдуна. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesii.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к4.

**Пункты умений:** (2 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Природа (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - прочее (Knowledge - all skills) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР

**Оружие и доспехи:** колдуны владеют посохами, дубинами, кинжалами и арбалетами. Владению доспехами и щитами не обучены.

**Основные характеристики:**

Атака Спасброски Что еще

Уровень Стойк Рефл Воля

----- ------------ ---- ---- ---- ---------------

1 +0 +0 +0 +2 Вызов приживала

2 +1 +0 +0 +3

3 +1 +1 +1 +3

4 +2 +1 +1 +4

5 +2 +1 +1 +4

6 +3 +2 +2 +5

7 +3 +2 +2 +5

8 +4 +2 +2 +6

9 +4 +3 +3 +6

10 +5 +3 +3 +7

11 +5 +3 +3 +7

12 +6/+1 +4 +4 +8

13 +6/+1 +4 +4 +8

14 +7/+2 +4 +4 +9

15 +7/+2 +5 +5 +9

16 +8/+3 +5 +5 +10

17 +8/+3 +5 +5 +10

18 +9/+4 +6 +6 +11

19 +9/+4 +6 +6 +11

20 +10/+5 +6 +6 +12

**Заклинаний в день:**

-------------------- Заклинаний в день --------------------

Уровень 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

------- - - - - - - - - - -

1 5 3 — — — — — — — —

2 6 4 — — — — — — — —

3 6 5 — — — — — — — —

4 6 6 3 — — — — — — —

5 6 6 4 — — — — — — —

6 6 6 5 3 — — — — — —

7 6 6 6 4 — — — — — —

8 6 6 6 5 3 — — — — —

9 6 6 6 6 4 — — — — —

10 6 6 6 6 5 3 — — — —

11 6 6 6 6 6 4 — — — —

12 6 6 6 6 6 5 3 — — —

13 6 6 6 6 6 6 4 — — —

14 6 6 6 6 6 6 5 3 — —

15 6 6 6 6 6 6 6 4 — —

16 6 6 6 6 6 6 6 5 3 —

17 6 6 6 6 6 6 6 6 4 —

18 6 6 6 6 6 6 6 6 5 3

19 6 6 6 6 6 6 6 6 6 4

20 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

**Заклинаний известных:**

-------------------- Заклинаний в день --------------------

Уровень 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

------- - - - - - - - - - -

1 4 2 — — — — — — — —

2 5 2 — — — — — — — —

3 5 3 — — — — — — — —

4 6 3 1 — — — — — — —

5 6 4 2 — — — — — — —

6 7 4 2 1 — — — — — —

7 7 5 3 2 — — — — — —

8 8 5 3 2 1 — — — — —

9 8 5 4 3 2 — — — — —

10 9 5 4 3 2 1 — — — —

11 9 5 5 4 3 2 — — — —

12 9 5 5 4 3 2 1 — — —

13 9 5 5 4 4 3 2 — — —

14 9 5 5 4 4 3 2 1 — —

15 9 5 5 4 4 4 3 2 — —

16 9 5 5 4 4 4 3 2 1 —

17 9 5 5 4 4 4 3 3 2 —

18 9 5 5 4 4 4 3 3 2 1

19 9 5 5 4 4 4 3 3 3 2

20 9 5 5 4 4 4 3 3 3 3

Дополнительные заклинания определяются Обаянием.

***МОНАХ, ИЛИ ДЕРВИШ (MONK)***

Класс монаха вполне подобен принятому в D20 System стандарта, но доступ к нему ограничен. Христианство, в нашем понимании, не располагает прямым аналогом таких монахов, а потому монахи могут происходить лишь из сарацин (дервиши) или с острова Гай Бразил, где присутствуют следы ориентальной культуры.

Ниже - для справки - основные свойства монаха. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** только принципиальное.

**Хитовый кубик** - к8.

**Пункты умений:** (4 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой.):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Представления (Perform) - ОБА
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР

**Оружие и доспехи:** монах владеет крестьянским и специальным оружием, а именно: дубинкой, посохом, кинжалом, топориком, метательным копьецом, посохом и пращей. Никакими доспехами он не владеет; если он не носит доспехов, то получает плюс к КД за Мудрость, а не только за Ловкость, и может наносить более частые атаки без оружия (см. ниже).

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
| 1 | 0 | +2 | +2 | +2 | Бой без оружия, оглушающая атака, уклонение |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +3 | Навык - Отклонение Стрел |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +3 | Спокойствие разума |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +4 | Медленное падение (20 футов) |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +4 | Очищение тела |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +5 | Медленное падение (30 футов), навык - Улучшенная Подножка |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +5 | Цельность тела, Заоблачный прыжок |
| 8 | +6/+1 | +6 | +6 | +6 | Медленное падение (50 футов) |
| 9 | +6/+1 | +6 | +6 | +6 | Улучшенное уклонение |
| 10 | +7/+2 | +7 | +7 | +7 | Ки (+1) |
| 11 | +8/+3 | +7 | +7 | +7 | Алмазное тело |
| 12 | +9/+4 | +8 | +8 | +8 | Шаг через завесу |
| 13 | +9/+4 | +8 | +8 | +8 | Алмазный дух, ки (+2) |
| 14 | +10/+5 | +9 | +9 | +9 |  |
| 15 | +11/+6/+1 | +9 | +9 | +9 | Обрекающая ладонь |
| 16 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +10 | Ки (+3) |
| 17 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +10 | Нестареющее тело, Язык Солнца и Луны |
| 18 | +13/+8/+3 | +11 | +11 | +11 | Медленное падение (с любой высоты) |
| 19 | +14/+9/+4 | +11 | +11 | +11 | Опустошение тела |
| 20 | +15/+10/+5 | +12 | +12 | +12 | Совершенство |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Атака без оружия | Повреждения без оружия | Плюс к КД | Скорость без доспехов |
| 1 | +0 | 1к6 | +0 | 30 фт. |
| 2 | +1 | 1к6 | +0 | 30 фт. |
| 3 | +2 | 1к6 | +0 | 40 фт. |
| 4 | +3 | 1к8 | +0 | 40 фт. |
| 5 | +3 | 1к8 | +1 | 40 фт. |
| 6 | +4/+1 | 1к8 | +1 | 50 фт. |
| 7 | +5/+2 | 1к8 | +1 | 50 фт. |
| 8 | +6/+3 | 1к10 | +1 | 50 фт. |
| 9 | +6/+3 | 1к10 | +1 | 60 фт. |
| 10 | +7/+4/+1 | 1к10 | +2 | 60 фт. |
| 11 | +8/+5/+2 | 1к10 | +2 | 60 фт. |
| 12 | +9/+6/+3 | 1к12 | +2 | 70 фт. |
| 13 | +9/+6/+3 | 1к12 | +2 | 70 фт. |
| 14 | +10/+7/+4/+1 | 1к12 | +2 | 70 фт. |
| 15 | +11/+8/+5/+2 | 1к12 | +3 | 80 фт. |
| 16 | +12/+9/+6/+3 | 1к20 | +3 | 80 фт. |
| 17 | +12/+9/+6/+3 | 1к20 | +3 | 80 фт. |
| 18 | +13/+10/+7/+4/+1 | 1к20 | +3 | 90 фт. |
| 19 | +14/+11/+8/+5/+2 | 1к20 | +3 | 90 фт. |
| 20 | +15/+12/+9/+6/+3 | 1к20 | +4 | 90 фт. |

**Особые способности:**

**Бой без оружия:** монах, сражающийся безоружным, пользуется навыком Улучшенного Боя без Оружия, поэтому не вызывает против себя свободных атак от вооруженных противников. Понятия "атаки второй рукой" у него при этом нет. Но монах с одноручным оружием может, по стандартным правилам, считать левую руку вторым оружием. Его атаки наносят нормальные повреждения, а не временные, хотя он может при желании наносить ими и временные повреждения.

**Вихрь ударов:** монах может сделать на одну атаку (с полной характеристикой атаки) больше, но при этом все его атаки в этот раунд пройдут с -2. Это возможно только при действии "полная атака".

**Оглушающий удар:** раз за раунд, не более чем раз на уровень в день, можно применить особую атаку, при которой противник в случае ее успеха кидает спасбросок Стойкости (КТ = 10 + половина уровня монаха + его модификатор Мудрости). В случае неудачи он, помимо обычных повреждений, оглушен на 1 раунд. Это - сверхъестественная способность.

***ПАЛАДИН (PALADIN)***

Паладин по сравнению со стандартом D20 System существенных изменений не претерпел. Этот класс доступен всем людским народам, кроме цыган, гуннов и евреев, а также гномам.

Ниже - для справки - основные свойства паладина. Полное описание паладина по D20 System можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesii.rtf).

**Мировоззрение:** принципиально-доброе, нейтрально-доброе или принципиально-нейтральное.

**Хитовый кубик** - к10.

**Пункты умений:** (2 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой.):

* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Геральдика (Knowledge - Nobility & Royalty) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Медицина (Heal) - МДР
* Профессии (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Уход за Животными (Handle Animal) - ОБА

**Оружие и доспехи:** паладин владеет любым простым и профессиональным оружием, любыми доспехами и щитами.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
| 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | Обнаружение зла, святая защита, наложение рук, здоровье |
| 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | Аура отваги, поражение зла |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +1 | Лечение болезней, изгнание нежити |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +1 |  |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | Особый конь |
| 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | Лечение болезней 2/неделю |
| 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  |
| 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 |  |
| 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 | Лечение болезней 3/неделю |
| 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 |  |
| 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 |  |
| 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | Лечение болезней 4/неделю |
| 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 |  |
| 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 |  |
| 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | Лечение болезней 5/неделю |
| 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 |  |
| 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 |  |
| 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | Лечение болезней 6/неделю |
| 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 |  |
| 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 |  |

**Заклинаний в день:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - |
| 3 | - | - | - | - |
| 4 | 0 | - | - | - |
| 5 | 0 | - | - | - |
| 6 | 1 | - | - | - |
| 7 | 1 | - | - | - |
| 8 | 1 | 0 | - | - |
| 9 | 1 | 0 | - | - |
| 10 | 1 | 1 | - | - |
| 11 | 1 | 1 | 0 | - |
| 12 | 1 | 1 | 1 | - |
| 13 | 1 | 1 | 1 | - |
| 14 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 3 |

Дополнительные заклинания определяются Мудростью.

***ПЛУТ (ROGUE)***

Класс плута по сравнению с оригиналом изменений практически не претерпел. Плутом может быть представитель любого из доступных игроку народов.

Ниже - для справки - основные свойства плута. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesii.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к6.

**Пункты умений:** (8 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Взлом Замк*о*в (Open Locks) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Вязание Узлов (Use Rope) - ЛВК
* Гримировка (Disguise) - ОБА
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Обман (Bluff) - ОБА
* Обшаривание Карманов (Pick Pockets) - ЛВК
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Оценка (Appraise) - ИНТ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Подделка (Forgery) - ИНТ
* Поиск (Search) - ИНТ
* Поломка Механизмов (Disable Device) - ИНТ
* Представления (Perform) - ОБА
* *Применение Волшебного Предмета (Use Magic Device) - ОБА*
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* *Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ*
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор Информации (Gather Information) - ОБА
* Тайный Язык (Innuendo) - МДР
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* *Чтение по Губам (Read Lips) - ИНТ*
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР

**Оружие и доспехи:** плут владеет легким арбалетом, самострелом, кинжалами, дротиками, легкой булавой, мешком с песком, короткими луками и короткими мечами. Те из них, что не принадлежат к низушкам или лесным карликам, владеют также дубинами, тяжелыми булавами, кистенями, посохами. Они носят легкие доспехи, но не щиты.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
| <> | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +0 | Удар исподтишка +1к6 |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +0 | Уклонение |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +1 | Сверхъестественная верткость (плюсы к ловкости сохраняются), Удар исподтишка +2к6 |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +1 |  |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +1 | Удар исподтишка +3к6 |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +2 | Сверхъестественная верткость (не бывает окружен) |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +2 | Удар исподтишка +4к6 |
| 8 | +6/+1 | +2 | +6 | +2 |  |
| 9 | +6/+1 | +3 | +6 | +3 | Удар исподтишка +5к6 |
| 10 | +7/+2 | +3 | +7 | +3 | Особая способность |
| 11 | +8/+3 | +3 | +7 | +3 | Сверхъестественная верткость (+1 от ловушек), Удар исподтишка +6к6 |
| 12 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 |  |
| 13 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 | Удар исподтишка +7к6, особая способность |
| 14 | +10/+5 | +4 | +9 | +4 | Сверхъестественная верткость (+2 от ловушек) |
| 15 | +11/+6/+1 | +5 | +9 | +5 | Удар исподтишка +8к6 |
| 16 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | Особая способность |
| 17 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | Сверхъестественная верткость (+3 от ловушек), Удар исподтишка +9к6 |
| 18 | +13/+8/+3 | +6 | +11 | +6 |  |
| 19 | +14/+9/+4 | +6 | +11 | +6 | Удар исподтишка +10к6, особая способность |
| 20 | +15/+10/+5 | +6 | +12 | +6 | Сверхъестественная верткость (+4 от ловушек) |

Особые способности можно выбирать из следующего списка: любой навык, Калечащий Удар, Защитный Бросок, Дополнительное Поражение, Мастерство в Умениях, Скользкий Ум.

***СВЯЩЕННОСЛУЖИТЕЛЬ (CLERIC)***

Священнослужители в Альфрике существенно отличаются от класса Cleric тем, что не имеют общего для всех списка молитв, а магию берут исключительно из "доменов". Один домен должен быть выбран в качестве основного, и именно из него берутся "дополнительные" заклинания (см. [полное описание класса](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf)).

Разные типы священнослужителей могут называться по-разному: священники, жрецы и так далее. Последователи друидического культа выделены в отдельный класс [друидов](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid).

Священнослужителем может быть представитель любого народа (хотя набор возможных культов и ограничен по верованиям соответствующего народа).

Ниже - для справки - основные свойства священнослужителя. Полное его описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdbasiccharacterclassesi.rtf).

**Мировоззрение:** любое.

**Хитовый кубик** - к8.

**Пункты умений:** (2 + премия за Интеллект) на уровень.

**Умения**(правила по ним можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsoverview.rtf), полное описание можно найти [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsi.rtf) (А-I) или [здесь](http://www.opengamingfoundation.org/srd/srdskillsii.rtf) (J-W). Новые умения снабжены гиперссылкой. Курсив - исключительное умение для класса):

* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Медицина (Heal) - МДР
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР

**Оружие и доспехи:** священнослужители могут пользоваться любыми щитами и доспехами, выбор же оружия ограничен в соответствии с их вероисповеданием.

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
| <> | | | | | |
| 1 | +0 | 2 | +0 | +2 | Изгнание или укрощение нежити |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 |  |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 |  |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 |  |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 |  |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 |  |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 |  |
| 8 | +6/+1 | +6 | +2 | +6 |  |
| 9 | +6/+1 | +6 | +3 | +6 |  |
| 10 | +7/+2 | +7 | +3 | +7 |  |
| 11 | +8/+3 | +7 | +3 | +7 |  |
| 12 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 |  |
| 13 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 |  |
| 14 | +10/+5 | +9 | +4 | +9 |  |
| 15 | +11/+6/+1 | +9 | +5 | +9 |  |
| 16 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 |  |
| 17 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 |  |
| 18 | +13/+8/+3 | +11 | +6 | +11 |  |
| 19 | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 |  |
| 20 | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 |  |

**Заклинаний в день:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| <> | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1+1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 4 | 2+1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 4 | 2+1 | 1+1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | 5 | 3+1 | 2+1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | 5 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | 5 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | 6 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - | - | - | - | - |
| 8 | 6 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - | - | - | - | - |
| 9 | 6 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - | - | - | - |
| 10 | 6 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - | - | - | - |
| 11 | 6 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - | - | - |
| 12 | 6 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - | - | - |
| 13 | 6 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - | - |
| 14 | 6 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - | - |
| 15 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | - |
| 16 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | - |
| 17 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 |
| 18 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 |
| 19 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 |
| 20 | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 |

Дополнительные заклинания определяются Мудростью.

***КЛАССЫ ПРЕСТИЖА***

**Источники:**

* DMG - Dungeon Master's Guide
* DF - Defenders of Faith
* SF - Sword and Fist
* SS - Song and Silence
* TB - Tome and Blood
* AE - разработано специально для Альфрики (иногда - на основе книг 2-й редакции)

**Эти классы престижа из источников WotC в Альфрике не допускаются или резервируются для NPC:**

* Гладиатор (Gladiator) - SF
* Дуэлянт (Duelist) - SF
* Клык Лолт (Fang of Lolth) - SS
* Кулак Гекстора (Fist of Hextor) - SF
* Мастер Цепей (Master of Chains) - SF
* Пьяный Меч (Drunken Master) - SF
* Рыцарь Среднего Круга (Knight of the Middle Circle) - DF
* Самурай (Master Samurai) - SF
* Творец Свечей (Candle Caster) - TB
* Устранитель (Ravager) - SF
* Чародей Меча (Spellsword) - TB
* Черный Страж (Blackguard) - DMG

***ВЕДЬМАК [AE]***

Ведьмак - охотник на чудовищ, принадлежащий к особой организации. В замке ведьмаков кандидата поят колдовскими зельями, превращая его в не совсем человека, обучают убийственным приемам с мечом и тайным знаниям ведьмачьего ордена. При этом кандидат получает +1 к Ловкости и -1 к Обаянию. При этом кандидат должен сделать спасбросок Стойкости (Класс Трудности 20) или получить -3к6 Конституции. Присоединившись к ведьмакам, покинуть их ряды невозможно.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое   
Народ: любой человеческий   
Умения: Равновесие 6, Акробатика 5, Алхимия 3, Жизнь в глуши 5  
Навыки: Бой вслепую, Боевое Мастерство, Увертливость, Подвижность  
Дополнительно: возраст до 20 лет, поручительство одного из членов ордена

**Хитовая кость:** к8

**Оружие и доспехи:** ведьмаки владеют любыми мечами, пехотным древковым оружием, кинжалами. Могут носить легкие доспехи.

**Классовые умения** (4 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Вязание Узлов (Use Rope) - ЛВК
* Жизнь в Глуши (Wilderness Lore) - МДР
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Природа (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Медицина (Heal) - МДР
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Тайный Язык (Innuendo) - МДР
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР

**Основные характеристики:**

Атака Спасброски Что еще

Уровень Стойк Рефл Воля

----- ----- ---- ---- ---- ---------------

1-й +0 +2 +2 +0 Ведьмачий стиль боя,

связь с орденом,

никталопия

2-й +1 +3 +3 +0 Чтение следов,

ведьмачий медальон

3-й +2 +3 +3 +1 Сверхъестественная верткость

(не может быть окружен)

4-й +3 +4 +4 +1 Воля к жизни,

ведьмачьи знаки 1-го уровня

5-й +4 +4 +4 +1 Дополнительный навык,

острое лезвие

6-й +5 +5 +5 +2 Уклонение

7-й +6 +5 +5 +2 Ведьмачьи знаки 2-го уровня

8-й +7 +6 +6 +2 Обманный маневр

9-й +8 +6 +6 +3 Улучшенное уклонение

10-й +9 +7 +7 +3 Несокрушимая воля к жизни,

ведьмачьи знаки 3-го уровня

**Ведьмачий стиль боя:** ведьмаки обучаются особым приемам владения мечом, рассчитанным на противника нечеловеческой природы. Сражаясь с чудовищем (монстры типов Чудище (Aberration), Диковинный или Волшебный Зверь (Beast, Magical Beast), Нежить (Undead), Аморф (Ooze), Членистоногое (Vermin), или Конструкция (Construct)), ведьмак получает +2 к атаке и +1 к Классу Защиты. Однако, сражаясь с гуманоидным противником, он имеет -2 к атаке. Против существ других типов нет ни плюсов, ни минусов.

Если ведьмак сражается в доспехах тяжелее легких или же со щитом, плюсы ведьмачьего стиля пропадают, а минусы не исчезают.

**Связь с орденом:** ведьмак отдает 1/3 своего заработка ордену, взамен получая эликсиры, необходимые для поддержания его способностей, а также рецепты особых зелий, которые могут быть изготовлены им при помощи умения Алхимии, которые для всех остальных существ являются смертельным ядом (спасбросок Стойкости по Классу Трудности 20; Первичное/вторичное повреждение 1к8 Конституции).

**Виды зелий:**

Зелье действие длительность стоимость

(на уровень ведьмака)

Прыжок как заклинание 1 мин 100 зм

Лечение легких ран как заклинание - 100 зм

Устойчивость как заклинание 1 мин 200 зм

Быстрое движение +10 скорость 1 ч 200 зм

Замедление яда как заклинание 1 ч 200 зм

Уменьшение вреда -5/+1 1 мин 400 зм

Инфравиденье как заклинание 1 ч 400 зм

Лечение средних ран как заклинание - 500 зм

Помощь как заклинание 1 мин 500 зм

Малое восстановление как заклинание - 600 зм

Кошачья ловкость как заклинание 1 ч 600 зм

Нейтрализация яда как заклинание - 750 зм

Лечение тяжелых ран как заклинание - 750 зм

Снятие паралича как заклинание - 1000 зм

Лечение болезни как заклинание - 1000 зм

Лечение смертельных ран как заклинание - 1000 зм

Ускорение как заклинание 1 мин 1000 зм

Свобода действий как заклинание 10 мин 1000 зм

Однако орден предъявляет к своим членам определенные требования, как то: не выдавать секретных рецептов и других тайных знаний не членам ордена, не наниматься для убийства гуманоидов или драконов, не поступать на постоянную службу. В случае невыполнения этих требований орден оставляет ведьмака без ведьмачьих эликсиров, без которых тот через две недели теряет все свои плюсы, а через четыре - заболевает неизлечимой болезнью, приводящей еще через месяц к летальному исходу.

Как член ордена, ведьмак получает постоянное -2 к реакции дворянства и нелюдских рас, -4 - к реакции священнослужителей, волшебников и ученых.

**Никтолопия** - сумеречное зрение (как у эльфов).

**Ведьмачий медальон:** предупреждает ведьмака о грозящей лично ему в данном раунде опасности или о факте совершения магических заклинаний в данный момент в круге радиусом 60 футов.

**Ведьмачьи знаки:** ведьмак может применять некоторые заклинания. Он не должен подготавливать их заранее, и никакие характеристики на них не влияют. Уровень ведьмачьего знака определяется как (10 + уровень знака + поправка за ИНТ). Совершение ведьмачьего знака стоит ведьмаку (уровень знака \* к4) временных повреждений. Уровень кастера определяется как уровень ведьмака, деленный на три.

**Знаки:**  
**1-й уровень:** вспышка (flare), дробление (shatter), избавление от страха (remove fear), несчастье (bane), поражение нежити (disrupt undead) - 2к4+уровень повреждений, точный удар (true strike), щит хаоса (entropic shield).  
**2-й уровень:** волшебная стрела (magic missile), малое изгнание (dismissal), острие (keen еdge), палящий свет (searing light), развеяние чар (dispel magic), смятение (confusion).  
**3-й уровень:** обращение заклинания (spell turning), разрушение чар (break enchantment).

**Острое лезвие:** при бое с чудовищами (см. выше) диапазон критических повреждений от ведьмачьего оружия расширяется на 1, и множитель увеличивается на 1.

**Воля к жизни:** при получении ран, которые должны были бы перевести его в бессознательное состояние, ведьмак каждый раунд делает спасбросок Стойкости против Класса Трудости (12 - число хитов ниже нуля). Ведьмак теряет сознание только после неудачного спасброска.

**Несокрушимая воля к жизни:** если ведьмак получает "удар милосердия" или любую другую атаку, которая в случае успеха должна убивать на месте вне зависимости от хитов, он может сделать спасбросок Стойкости, и в случае удачи остаться в живых в состоянии с 0 хитов, если их у него было не меньше нуля, и на один меньше, если их число уже было отрицательным. Это возможно сделать не чаще раза в сутки.

**Обманный маневр:** раз в сутки ведьмак может увернуться от удара (разумеется, при условии, что он в состоянии двигаться). Можно применять против любой атаки, требующей броска на попадание. Никаких бросков не делается, удар считается не достигшим цели.

Ведьмак имеет право взять в качестве навыка **опережающую атаку (advanced attack)** - внестроевой аналог **удержания строя (hold the line)**, а также **отбивание стрел (repel missiles):**  
**Требования:** ЛВК 13+, опережающая атака (advanced attack), специализация на оружие (weapon specialization).  
**Возможность:** при условии нахождения меча в руках раз в раунд можно сделать спасбросок Ловкости против Класса Трудности 20 на предмет отбивания стрелы или другого летящего объекта. Не могут быть отражены гигантские стрелы и магические метательные объекты.

Описание остальных способностей см. в базовых классах [Плут](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/rogue) и [Дервиш](http://fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/monk). Чтение следов - навык из стандартного списка.

***ВОИНСТВУЮЩИЙ СВЯЩЕННИК (WARPRIEST) [DF]***

Схватиться жаждет с ним архиепископ  
И молвит про себя невозмутимо:  
"А этот мавр, как видно, нечестивец.  
Убить его я должен иль погибнуть:  
Я сам не трус и не люблю трусливых".

*("Песнь о Роланде")*

Воинствующие священники возносят молитвы за мир и готовятся к войне. Их обычно характеризуют сильная воля, притягательность, доходящая до фанатизма вера, большой военный опыт. Типичный представитель этого престиж-класса - архиепископ Турпен, воспетый в "Песни о Роланде". Хорошие воинствующие священники получаются из жрецов, другие классы нуждаются в жреческих уровнях, чтобы стать воинствующим священником.

Воинствующему священнику необходимо проводить время не только в молитве и медитации, но и в тренировках с оружием, совместных учениях с армиями и изучении стратегии и тактики. Большую часть своей жизни они проводят в военном лагере - обычно в качестве капелланов, но иногда и в качестве предводителей. Христианские воинствующие священники часто сопровождают братьев Алькантары и Калатравы в Испании, тамплиеров на Святой Земле или армии Империи в фаэрском пограничье. Воинствующие священники редко ввязываются в приключения, но уж если делают это - то обычно ради добывания какого-либо чудесного оружия или артефакта, увеличивающего их силы.

**Требования:**  
Византийцы не могут быть воинствующими священниками.  
Базовая атака: +5  
Умения: Переговоры 5, Проницательность 5.  
Навыки: Боевое колдовство, Лидерство.  
Заклинания: доступ как минимум к одному из следующих доменов: Разрушение, Защита, Сила, Война. Для доступа к домену надо иметь возможность использовать хотя бы одно заклинание из него.  
Дополнительно: способность работы с позитивной или негативной энергией (channeling).

**Хитовая кость:** к8.

**Оружие и доспехи:** воинствующий священник может использовать любое простое или воинское оружие, любой тип доспеха, любые щиты, разумеется, если таковое оружие дозволяется ему его религией. Так, например, запрещенные Папой к использованию против христиан арбалеты, само собой, не могут использоваться воинствующими священниками-христианами, кроме случаев войны с неверными или порождениями Ночи.

**Классовые умения:**

* Концентрация (Выносливость)
* Ремесло (Интеллект)
* Переговоры (Обаяние)
* Уход за животными (Обаяние)
* Знание (война) (Интеллект)
* Верховая езда (Ловкость)
* Проницательность (Мудрость)
* Определение заклинаний (Интеллект)
* Плавание (Сила)

**Способности**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще | Заклятий в день |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
|  | | | | | |  |
| 1 | +0 | +2 | +0 | +0 | Домен престижа, сплочение |  |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +0 | Воодушевление | +1 ур. существующего класса |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +1 | Круг исцеления (закл.) |  |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +1 | Домен престижа | +1 ур. существующего класса |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +1 | Пир героев (закл.) |  |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +2 | Аура ужаса | +1 ур. существующего класса |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +2 | Массовое ускорение (закл.) |  |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +2 | Массовое исцеление (закл.) | +1 ур. существующего класса |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +3 | Аура ужаса (х2) |  |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +3 | Несокрушимая стойкость (закл.) | +1 ур. существующего класса |

**Заклинания:** воинствующий священник использует заклинания как и жрец, и имеет полный доступ к основному списку жреческих заклинаний. Уровни в этом престиж-классе добавляются к жреческим уровням персонажа для определения количества заклинаний в день и их эффективности. Однако для определения количества заклинаний в день добавляется половина уровня в классе воинствующего священника, с округлением вниз. Это олтражено в таблице. Например персонаж жрец 8-го уровня/воинствующий священник 2-го уровня применяет заклинания как жрец 9-го уровня. То же самое происходит и для жреца 8-го уровня/воинствующего священника 3-го уровня. Однако как только в классе воинствующего священника персонаж достигнет 4-го уровня, он сможет использовать заклинания как жрец 10-го уровня. Если персонаж имеет более одного класса с религиозной магией, то он сам определяет, к какому классу добавлять 1 на каждом четном уровне воинствующего священника.

**Домен престижа:** воинствующий священник получает доступ к домену Славы (если работает с позитивной энергией) или домену Подавления (если работает с негативной энергией).

**Изгнание или подавление нежити:** уровни в классе воинствующего священника складываются с уровнями в классах паладина или жреца, когда определяется результат изгнания или подавления нежити.

**Воодушевление:** произнеся короткую речь перед боем (не менее пяти минут) воинствующий священник вдохновляет на битву всех, кто его слышал, давай дополнительный бонус +2 к спасброскам против любых эффектов очарования или страха. Бонус начинается с +2 на 2-м уровне воинствующего священника и прибалвяется каждый четный уровень на 2. (+4 на 4-м уровне, +6 - на 6-м и т.п.). Этот эффект длится 5 минут после окончания речи плюс по 1 минуте на каждый уровень воинствующего священника. Сам он также получает этот бонус.

**Круг исцеления:** единожды в сутки, воинствующий священник может использовать эту способность как одноименное заклинание.

**Пир героев:** единожды в сутки, воинствующий священник может использовать эту способность как одноименное заклинание.

**Аура ужаса:** единожды в сутки воинствующий священник может излучать ауру ужаса радиусом 20 футов и длительностью 1 раунд на уровень в этом престиж-классе. Оппоненты должны сделать спасбросок воли против сложности 10+уровень воинствующего священника+бонус обаяния. В случае провала спасброска считается, что на них подействовала заклинание "Ужас" аналогичного уровня.

**Массовое ускорение:** единожды в сутки, воинствующий священник может использовать эту способность как одноименное заклинание.

**Массовое исцеление:** единожды в сутки, воинствующий священник может использовать эту способность как одноименное заклинание.

**Несокрушимая стойкость:** на 10-м уровне воинствующий священник может призывать позитивную энергию к соратникам, находящимся в радиусе 100 футов. Этого количества энергии достаточно для того, чтобы бойцы продолжали сражаться даже после того, как получили смертельные ранения. Использование этой способности эквивалентно действию перемещения и требует концентрации. Когда эта способность задействована, бойцы в указанном радиусе, получившие смертельные или тяжелые ранения продолжают сражаться, игнорируя их. Смерть наступает мгновенно, когда хиты такого бойца опустятся в -20 или ниже. Если эта способность закончится, или воинствующий священник прекратит концентрацию, или провалит проверку концентрации, и т.п. - все эффекты от нанесенного урона начинают действовать мгновенно.

**Замечание для мультиклассовых персонажей:** если персонаж получал уровни в других классах, помимо воинствующего священника уже после выбора данного престиж-класса, то для того, чтобы иметь возможность снова получать уровни престиж-класса, он должен пройти обряд искупления (см. заклинание "Искупление").

***ГОСПИТАЛЬЕР (HOSPITALER) [DF]***

Рыцари-**госпитальеры**, принадлежащие к ордену Св. Архангела Рафаила и другим, созданным по его подобию, призваны защищать паломников в пути. Для этого они строят постоялые дворы и госпитали на основных путях паломников - в Святую Землю, в Рим, в Сантьяго-де-Компостелла и других. При их прецепториях непременно есть госпитали. Также их часто привлекают для охраны святых мест или реликвий.

Госпитальеры дают тройной обет бедности, послушания и защиты тех, кто вверен их попечению. Они должны быть готовы пожертвовать жизнью для защиты паломников или пациентов госпиталя, находящегося под их защитой. Им разрешается иметь личное имущество, но они должны жить скромно и отдавать излишки в казну ордена. Госпитальер обязан повиноваться орденскому начальству и церковным властям, даже если он был выше своих нынешних начальников по положению и знатности до вступления в орден.

Госпитальеры обычно путешествуют группами, сопровождая паломников на пути в или из известных святынь. Они редко отправляются в приключения, кроме как для того, чтобы спасти попавших в беду пилигримов или вернуть похищенные реликвии.

**Требования:**

Мировоззрение: принципиальное доброе, нейтральное доброе.  
Базовая атака: +4.   
Умения: Уход за животными 5; Верховая езда 5.   
Навыки: Верховой бой, Верховой прорыв.

**Хитовая кость:** к8.

**Оружие и доспехии:** ничего нового

**Классовые умения** (2 + ИНТ модификатор на уровень):

* Концентрация (Concentration) - ЗДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Уход за животными (Handle Animal) - ОБА

,

* Медицина (Heal) - МДР
* Знания - Религия (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Профессия (Profession) - МДР
* Верховая езда (Ride) - ЛОВ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Базовая атака | Спасброски | | | Что еще |
| Стой | Реак | Воля |
| 1-й | +1 | +2 | +0 | +0 | Изгнание нежити, Наложение рук |
| 2-й | +2 | +3 | +0 | +0 |  |
| 3-й | +3 | +3 | +1 | +1 | Лечение болезней, дополнительный навык |
| 4-й | +4 | +4 | +1 | +1 |  |
| 5-й | +5 | +4 | +1 | +1 | дополнительный навык |
| 6-й | +6 | +5 | +2 | +2 |  |
| 7-й | +7 | +5 | +2 | +2 | дополнительный навык |
| 8-й | +8 | +6 | +2 | +2 |  |
| 9-й | +9 | +6 | +3 | +3 | дополнительный навык |
| 10-й | +10 | +7 | +3 | +3 |  |

**Заклинания:** Госпитальеры сохраняют полный доступ к заклинаниям, предоставлявшихся их прежним классом. Помимо этого, они могут выбрать два домена из следующего списка: Исцеление, Защита, Война и Слава. Как и священнослужитель, госпитальер может применять исцеляющие заклинания без предварительной подготовки. С точки зрения Семи Сил госпитальер считается магом Дня. Количество заклинаний в день определяется прежним классом госпитальера из расчета совокупного уровня в обоих классах. Например, сэр Рауль, паладин 8-го уровня / госпитальер 1-го уровня применяет заклинания как паладин 9-го уровня.

**Наложение рук:** Госпитальер может исцелять раны наложением рук, подобно паладину. Если госпитальер имеет уровни как паладин, они добавляются к его уровню при определении результата.

**Лечение болезней:** Госпитальер может исцелять болезни, аналогично соответствующей способности паладинов. Если госпитальер имеет уровни как паладин, они добавляются к его уровню при определении результата.

**Дополнительные навыки:** На указанных уровнях госпитальер может выбрать дополнительный навык из числа относящихся ко владению оружием.

**Мультиклассирование:** Паладин, который становится госпитальером, может продолжать расти в уровнях как паладин. Если госпитальер получает новый класс или получает новый уровень в любом другом классе, кроме паладина, он навсегда перестает расти в уровнях как госпитальер - на этот путь нельзя вступить дважды.

Бывшие госпитальеры: Госпитальер, который нарушает орденский кодекс, совершает злой поступок или меняет мировоззрение на хаотичное теряет все преимущества данного престиж-класса и не может расти в уровнях, пока не исповедуется (см. описание заклинания *Исповедь* в "Руководстве игрока").

***ДЕМОНОЛОГ [AE]***

Демонолог использует колдовские силы, чтобы вызывать и подчинять своей воле демонов. Те, в свою очередь, обычно требуют за свои услуги плату и рано или поздно забирают себе душу того, кто дерзнул обращаться к ним за помощью. В христианских землях демонология повсеместно пребывает под запретом, как черная магия, угрожающая душам людским. Даже в Фаэре боятся и избегают адептов этой науки, поскольку их деятельность чрезвычайно опасна для окружающих.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое   
Народ: франки, византийцы, эльфы  
Умения: Знания - Арканология 4, Знания - Потусторонний Мир 5, демонический язык  
Магия: доступ к чародействам 3 круга.  
Дополнительно: должен подписать кровью договор с потусторонними силами.

**Хитовая кость:** к4

**Оружие и доспехи:** нет.

**Классовые умения** (3 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Знания - Арканология (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - Потусторонний Мир (Knowledge - Netherworld) - ИНТ
* Знания - прочее (Knowledge - all skills) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Обман (Bluff) - ОБА
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

Уровень Атака Стойк Рефл Воля Заклинаний Еще

----------- ------ ---- ---- ---- ---------- ------

1st +0 +0 +0 +2 +1 уровень Потусторонний договор, ритуал

2nd +1 +0 +0 +3 Ритуал, малая власть над демонами

3rd +2 +1 +1 +3 +1 уровень Ритуал, потусторонний знак

4th +2 +1 +1 +4 +1 уровень Ритуал

5th +3 +1 +1 +4 Ритуал, большая власть над демонами,

соперник

6th +3 +2 +2 +5 +1 уровень Ритуал, потусторонний знак

7th +4 +2 +2 +5 +1 уровень Ритуал

8th +4 +2 +2 +6 Ритуал, полная власть над демонами

9th +5 +3 +3 +6 +1 уровень Ритуал, потусторонний знак

10th +5 +3 +3 +7 +1 уровень Превращение в демона

**Потусторонний договор:** с того момента, как чародей получает демонологическое посвящение, оно связывает его не в меньшей степени, чем демонов. С этого момента демонолог может набирать уровни *только* в этом классе. Расторжение демонического договора подвластно лишь величайшим из святых, и случалось за всю известную историю лишь единожды, при поистине исключительных обстоятельствах. Демонолог ни при каких условиях не может быть воскрешен либо реинкарнирован; в случае смерти он немедленно отправляется в потусторонний мир. При этом умирает он не в -10, а в -20 хитах (хотя, как и все прочие, в 0 становится беспомощен). Своего приживала демонолог в любой момент может заменить на беса без дополнительных расходов или траты навыков.

**Потусторонний знак:** на 3, 6 и 9 уровнях демонолог приобретает по одному потустороннему знаку на свой выбор. Перечень - ниже:  
  
*Потусторонние черты:* у демонолога появляются зримые черты демона. Выберите любые три из списка: небольшие рога, хвост, красная кожа, чешуя, копыта, запах серы.   
*Уязвимость к высшей силе* демонолог может быть изгнан священником, словно нежить равного с ним уровня (возможности темных жрецов на него не действуют).   
*Незваный гость:* демонолог не может посещать святых мест, святая вода и серебро ранят его, круг защиты от зла удерживает его.   
*Присутствие зла:* от демонолога исходит легко ощутимая аура зла. Люди боятся его и не доверяют ему (-4 на реакцию от злых персонажей, -8 от остальных), животные бегут прочь либо атакуют, в зависимости от их нрава.

**Власть над демонами:** начиная со второго уровня, демонолог может использовать свои силы, как черный жрец, для власти над сверхъестественными созданиями. Эта способность полностью аналогична "укрощению нежити", но применяется не к нежити, а к демонам. К уровням демонолога для этой цели можно добавлять уровни колдуна или волшебника. Начиная с 5 уровня, демонолог получает +3 к этому броску и может не только удерживать демонов, но и командовать ими. С 8 уровня он получает еще +3, а данные им приказы связывают демонов в течение суток после того, как они расстались с демонологом.

**Соперник:** начиная с 5 уровня, у демонолога появляется соперник, равного ему или превосходящего уровня, который стремится уничтожить его любой ценой и может появиться как противник в любом приключении, в котором участвует демонолог. Соперник может быть демонологом, чародеем или даже драконом...

**Ритуалы:** демонолог может изучить за свою жизнь до 9 ритуалов. Полный их список приведен ниже. Каждый ритуал требует часа непрерывного исполнения, за исключением Морского Черта, Серой смерти, Пронзителя и Испепеляющего, которые вызываются за 1 раунд. Но если сосредоточение демонолога будет нарушено во время исполнения ритуала, то ритуал будет сорван; дополнительный бросок концентрации против КТ 15, если будет провален, приводит к появлению произвольного агрессивного демона того же минимального уровня, что произносимый ритуал. Этот демон немедленно атакует вызывавшего. Он иммунен к *Власти над демонами*.

Ни один демонолог не может иметь в своем подчинении двух одинаковых демонов одновременно. До 4 уровня он вообще не может иметь в подчинении двух демонов сразу, с 4 по 6 может командовать двумя, с 7 - тремя.

Если ритуал требует крови демонолога - полученные повреждения не могут быть исцелены магически.

Характеристики демонов приводятся в бестиарии.

*Пожиратель:* минимальный уровень - 1. Демонолог вызывает демона-пожирателя, которому можно отдать лишь один приказ - убить. Он идет по следу жертвы (которая должна находиться на расстоянии не более 10 миль) и делает все, что может, чтобы убить ее. Начиная с 4 уровня, максимальное расстояние удваивается, на 8 - еще раз удваивается. Необходимая плата - магический предмет (любой, сойдет даже свиток): демон съедает его, прежде чем отправиться в путь. Кроме того, нужна частица тела или крови жертвы.

*Красный страж:* минимальный уровень - 1. В пентаграмме появляется красный страж, который в течение трех суток пребывает на левом плече демонолога невидимым и появляется, если на демонолога нападают. Тогда он вступает в бой на стороне демонолога, и сражается, пока сражается (тем или иным способом) хозяин. Начиная с 4 уровня, красный страж вступает не в любую битву, а только по приказу; начиная с 8 - остается с хозяином на три сражения (хотя по прошествии трех суток все равно исчезает). Плата - кровь хозяина (повреждения - 2к6 хитов).

*Подсказчик:* минимальный уровень - 1. Ему можно задать три вопроса, из них на 2 будет дан верный ответ, а на 1 - неверный. Подсказчик отвечает только после того, как все три вопроса заданы. Возможные вопросы: где находится такое-то существо, где находится такой-то предмет, на что способен такой-то, что нужно, чтобы сделать то-то и то-то, какие опасности угрожают при таком-то действии, кем является такой-то... Чем более могуществен в сравнении с демонологом объект его интересов, тем более загадочно выражается подсказчик. Плата - особая алхимическая субстанция, приготовление которой занимает 3 часа (непосредственно перед вызовом), ингредиенты обходятся в 50 золотых.

*Слуга плутов:* минимальный уровень - 1. Сопутствуя хозяину в течение двух часов, он отражает любую попытку выяснить что-то о хозяине посредством дивинационной магии или умений, а также отводит от него взгляд, так что в толпе хозяин случайно замечен не будет. С 6 уровня служит в течение 6 часов. Плата - любой драгоценный камень или магический предмет.

*Морской черт:* минимальный уровень - 3. Это существо способно подгонять на своих плечах корабль или сразиться с любой морской угрозой. Он выполняет одно поручение, затем исчезает. Подгонять корабль может в течение 6 часов (с 7 уровня - суток). Плата - жемчужина ценой 300 золотых.

*Бросающий вызов:* минимальный уровень - 3. После вызова пребывает в маленьком пузырьке, который надо разбить оземь и указать ему противника. Хранить его в таком виде можно до недели. Бросающий вызов сражается с указанным противником до смерти (пощадить его он не может даже по приказу), после чего исчезает. Может также стоять стражем определенного места (двери или комнаты) сроком до недели и атаковать первого, кто войдет туда, не зная пароля. Плата - магическое либо мастерской работы оружие.

*Крылатый глаз:* минимальный уровень - 3. Может служить гонцом, принести предмет и так далее; выполняет достаточно сложный приказ, но один. Служит не долее суток. Его можно дополнительно зарядить любым заклинанием не выше 4 круга, которое он применит при условиях, которые демонолог ему укажет. Плата - кровь волшебного существа.

*Сеятель раздоров:* минимальный уровень - 3. Там, где он пройдет, окружающие (кроме демонолога и тех, кого он укажет) вступают в ссору друг с другом (см. Бестиарий). Служит 1 час, но до того может до трех дней храниться в пузырьке, как и Бросающий вызов. Сам он имеет обличье крысы. Плата - кровь всех тех, кого указал демонолог, повреждения 2к6 хитов. Указанные должны пожертвовать ее добровольно.

*Черная рука:* минимальный уровень - 5. Этот демон имеет вид черной перчатки. Им можно пользоваться, как обычной рукой или заклинанием Призрачной Руки; он не удаляется от хозяина дальше, чем на 10 метров. Через него можно передавать заклинания, он может парировать атаки (тем самым не давая провести по демонологу свободную атаку). Служит в течение 6 часов. Начиная с 7-го уровня, его можно по желанию сделать невидимым. Плата - кровь хозяина (повреждения - 4к6 хитов).

*Серая смерть:* минимальный уровень - 5. Серая смерть вызывается в бою и повинуется командам вызвавшего до конца боя. Плата должна быть внесена в течение трех дней; ей надо пожертвовать один экземпляр высшей нежити. Если плата не будет внесена, демонологу придется сразиться с Пронзителем в то время, которое выберет сам демон (то есть в наиболее неподходящее).

*Зеркальный демон:* минимальный уровень - 5. Демон принимает вид копии демонолога. Вызвавший может дать ему сколь угодно сложный приказ, который тот и будет выполнять в течение суток или до выполнения; при этом хозяин может смотреть его глазами и произносить через него заклинания. Демон может также - по выбору хозяина - превратиться в копию другого существа, с равными ему способностями, но тогда единственным заданием может быть битва с этим существом. Нужна частица тела или крови существа. Плата: сыграть с демоном в игру (обычно - загадки, но может быть выбран другой вариант); после чего демон получает один любой предмет из тех, что принадлежат демонологу. Если выиграл маг - то предмет выбирает он, если маг проиграл - выбор делает демон.

*Несущий чуму:* минимальный уровень - 5. Демону можно отдать приказы класса "идти туда-то", что он и выполняет в течение трех часов, заражая всех встречных чумой. Плата: демонолог отдает ему часть собственной жизненной силы, теряя 2к3 ЗДР сроком на неделю.

*Пронзитель:* минимальный уровень - 7. Вызывается на 1 бой. Плата - магическое оружие силой не менее +3.

*Подземный гонец:* минимальный уровень - 7. Приводит с собой в виде привидения любое умершее существо не-доброго мировоззрения. Оно выполняет приказания демонолога со всей тщательностью. Плата - жертва существа уровнем не менее уровня демонолога.

*Испепеляющий:* минимальный уровень - 7. Предает все вокруг огню: все, кроме демонолога и тех, на кого он укажет, в радиусе 15 м получают 30к6 повреждений, спасбросок Стойкости - на половину, способности вора не помогают избежать повреждений. Плата - Испепеляющий забирает половину вещей демонолога и наносит ему повреждения в размере половины его текущих хитов.

*Золотой страж:* минимальный уровень - 7. Охраняет дверь или комнату от любого, кто не знает пароля. Служит три месяца или пока не будет убит. Плата - 30 000 золотых монет и три магических предмета.

***ЗАЩИТНИК ПЛЕМЕНИ (TRIBAL PROTECTOR) [SF]***

Защитник племени - выдающийся воин, военный предводитель диких народов. И если воины племени составляют основную массу военной силы, и варвары могут быть свирепейшими из них, защитники племени - дисциплинированные и опытные бойцы, которые возглавляют любую схватку.

Большинство защитников племени - это воины или варвары, избравшие этот класс престижа, чтобы получить (или развить) специализированные боевые навыки в боевых маневрах, свирепых и разрушительных атаках, использовании малейших преимуществ местности на поле боя - в бою с традиционными противниками своего племени. Однако у некоторых племен в качестве защитника племени могут выступать и священники, и колдуны.

Защитник племени чаще всего находится в передовом отряде и первым вступ. Если честь требует схватки поединщиков - защитник племени смело шагает вперед. В бою они ищут поединка с сильнейшими воинами противника - схватки один-на-один, и готовы ради этого прорубить себе путь сквозь полчища врагов.

**Требования:**  
Мировоззрение: соответствующее большинству в данном племени  
Раса: человек, гном, карлик. Защитник племени обязательно принадлежит к племени, не относящемуся к цивилизованному государству. Например гном, член клана где-нибудь в норвежских горах, может быть защитником племени. А в кланах, состоящих в Альпийском королевстве, защитника племени быть не может. Из людских народов этот класс престижа доступен гуннам, норманнам собственно Скандинавии (но не Дании), славянам более диких частей Руси и Польши (но не Моравии), бедуинам (но не арабам из более культурных земель).   
Базовый бонус атаки: +5  
Навыки: Могучий удар, Рассечение, Исключительное рассечение.  
Умения: Знание дикой природы 4.

**Хитовая кость:** к10

**Оружие и доспехи:** Защитник племени может использовать любое простое или боевое оружие, а также любые доспехи или щиты.

**Классовые умения:**

* Бесшумность (Move Silently) - ЛОВ
* Запугивание (Intimidate) - ОБА
* Знание дикой природы (Knowledge - Nature) - МДР
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛОВ
* Обман (Bluff) - ОБА
* Проницательность (Sense Motive) - МДР
* Прыжки (Jump) - СИЛ
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Чувство направления (Intuit direction) - МДР

**Способности**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Стойк | Рефлекс | Воля |
| 1 | +1 | +2 | +2 | +0 | Дополнительный навык, Враг племени, Родная местность |
| 2 | +2 | +3 | +3 | +0 | Дикий бой |
| 3 | +3 | 31 | +3 | +1 | Бонус местности +2 |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | Сокрушение 1 раз в день |
| 5 | +4 | +4 | +4 | +1 | Дополнительный навык |
| 6 | +5 | +5 | +5 | +2 | Бонус местности +3 |
| 7 | +6 | +5 | +5 | +2 | Сокрушение 2 раза в день |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | Бонус местности +4 |
| 9 | +7 | +6 | +6 | +3 | Дополнительный навык |
| 10 | +8 | +7 | +7 | +3 | Сокрушение 3 раза в день |

**Враг племени (Tribal Enemy):** на первом уровне защитник племени объявляет специфическую группу существ врагом племени. Это более узкая категория, чем избранный враг у егеря. Врагом племени может быть объявлено соседствующее племя или народ, носители специфичной религии, темные эльфы под горами и т.п. Защитник племени получает +3 к проверкам умений **Обман** и *Чувство побуждений*, когда имеет дело с врагами племени. Также он имеет бонус +3 к повреждениям, наносимым его оружием таким существам. Этот бонус не применим к существам, имеющим имунность к критическим попаданиям, равно как не применяется он и при использовании метательного оружия на расстоянии свыше 30 футов. Если для защитника племени - егеря - враг племени относится к категории избранных врагов, то бонусы суммируются. Однако егерь, становясь защитником племени, должен выбирать врага племени из своих избранных врагов.

**Родная местность (Homeland):** защитник племени получает +2 к проверкам умений *Маскировка*, *Чувство направления*, *Бесшумность*,*Знание дикой природы* при условии, что текущий ландшафт родственен тому, в котором живет его племя. Выходец из кельтских лесов будет привычно чувствовать себя в лесах на севере Руси. Эта способность отражает тесную связь защитника племени с родной ему местностью.

**Дикий бой (Wild Fighting):** подобно тому, как дервиш обрушивает шквал ударов на своего противника, защитник племени со второго уровня и выше может впасть в состояние дикого боя. Он получает при этом одну дополнительную атаку в раунд, со своим максимальным бонусом атаки, однако все атаки в этом раунде проходят с пенальти в -2. Пенальти длится целый раунд, так что оно влияет и на все встречные атаки, которые может осуществить защит ник племени в этот раунд.

**Бонус местности (Terrain AC Bonus):** защитник племени получает сильное преимущество в тактическом знании местности, получая указанный в таблице бонус к коэффициенту защиты, если он находится в характерной для данного племени местности.

**Сокрушение (Smite):** начиная с 4-го уровня, защитник племени получает сверхъестественную способность провести одиночную атаку в ближнем бою бонусом +4 к попаданию, и бонусом к повреждению, равном его уровню в престиж-классе. Такая атака должна быть заявлена предварительно. На 7-м уровне защитни к племени может проводить сокрушение дважды в день, а на 10-м трижды.

***СКУСИТЕЛЬ (TEMPTER) [AE]***

Искуситель - служитель злых сил, направленный в мир с целью совращать с пути праведного род человеческий.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое злое   
Народ: любой  
Умения: Обман 6, Чувство Побуждений 6  
Магия: доступ к домену Зла или Обмана, способность применять хотя бы одно заклинание из этих доменов 2 круга или выше.  
Дополнительно: должен склонить ко злу одно существо с изначально добрым мировоззрением. Является магом Ночи с точки зрения Семи Сил.

**Хитовая кость:** к6

**Оружие и доспехи:** любое простое оружие, легкие и средние доспехи.

**Классовые умения** (4 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Гримировка (Disguise) - ОБА
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* *Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ*
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Обман (Bluff) - ОБА
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Оценка (Appraise) - ИНТ
* Подделка (Forgery) - ИНТ
* Представления (Perform) - ОБА
* *Применение Волшебного Предмета (Use Magic Device) - ОБА*
* Профессии (Profession) - МДР
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Тайный Язык (Innuendo) - МДР
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Заклинаний | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 |  | Поглощение душ, укрощение нежити |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | +1 уровень | Прозрение желаний |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 | +1 уровень | Уязвимость, соблазнение |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | Убеждающая сила, прозрение страхов |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 | +1 уровень | Мнимая смерть |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | +1 уровень | Усиленная уязвимость, ускользание |
| 7 | +4 | +2 | +2 | +5 |  | Ложное благодеяние, Недоверие |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | +1 уровень |  |
| 9 | +5 | +3 | +3 | +6 | +1 уровень | Прикосновение смерти |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | Подавление |

**Заклинания:** на 2,3,5,6,8,9 уровнях Искуситель получает заклинания, как если бы получил новый уровень в своем исходном классе.

**Укрощение нежити:** если эта способность есть и у другого класса Искусителя, его уровни для этой цели складываются.

**Поглощение душ:** за каждое доброе существо, совращенное с пути добродетели (совершившее злой поступок, нарушившее слово и т.д. Искуситель получает +50 пунктов опыта. За каждое существо, совращенное окончательно (сменившее мировоззрение в сторону зла) - 5% от его опыта. За паладина или священнослужителя, утративших в результате свой статус - 10% от их опыта. Существа, совершавшие злодеяния под магическим контролем, существа с ИНТ или МДР менее 7 и те, чей общий уровень меньше общего уровня Искусителя на 10 и более, плюсов не дают.

**Прозрение желаний:** начиная со второго уровня, Искуситель может тратить отрицательную энергию (попытку укрощения нежити) на то, чтобы определить наиболее важное желание или побуждение существа. Жертва имеет право на спасбросок Воли с КТ = 15 + уровень Искусителя + поправка за Обаяние.

**Соблазнение:** начиная с третьего уровня, Искуситель может прибавлять к своему Обаянию уровень Искусителя, когда имеет дело с лицами противоположного пола.

**Уязвимость:** начиная с третьего уровня, Искуситель не может войти в храм доброго божества по собственной воле, а святая вода причиняет ему вред.

**Убеждающая сила:** начиная с четвертого уровня, Искуситель может тратить отрицательную энергию (попытку укрощения нежити) на придание убедительности своим словам. Броски Дипломатии, Обмана, Устрашения в течение минуты идут с плюсом, равным уровню Искусителя.

**Прозрение желаний:**начиная со четвертого уровня, Искуситель может тратить отрицательную энергию (попытку укрощения нежити) на то, чтобы определить самый главный страх существа. Жертва имеет право на спасбросок Воли с КТ = 15 + уровень Искусителя + поправка за Обаяние.

**Мнимая смерть:** начиная с пятого уровня, Искуситель может в качестве свободного действия применить к себе заклинание Мнимой Смерти.

**Усиленная уязвимость:** начиная с шестого уровня, прикосновение серебра причиняет Искусителю к6 повреждений, и Защита от Зла удерживает его, словно существо из другого мира.

**Ускользание:** начиная с шестого уровня, Искуситель может раз в сутки применять к себе заклинание Волшебной Двери.

**Ложное благодеяние:** начиная с седьмого уровня, Искуситель может применять любое известное ему благотворное заклинание так, чтобы его эффект исчез, если существо нарушит его приказание. Например, после такого лечения повреждения возвращаются, и так далее.

**Недоверие:**начиная с седьмого уровня, Искуситель может тратить отрицательную энергию (попытку укрощения нежити) на то, чтобы разрушить дружественные связи между жертвой и любым другим существом. В случае невыполненного спасброска Воли (КТ = 15 + уровень Искусителя + поправка за Обаяние) жертва относится к этому существу равнодушно, как к случайному знакомому.

**Прикосновение смерти:** Искуситель может пользоваться этой силой раз в неделю. Для этого он должен коснуться жертвы, той позволен спасбросок Воли против КТ 18. Если жертва нарушит его приказание, или просто по желанию Искусителя, она должна будет сделать спасбросок Стойкости против КТ 20; в случае успеха она получит 5к6 повреждений, в случае неуспеха погибнет на месте.

**Подавление:**начиная с десятого уровня, Искуситель может тратить отрицательную энергию (попытку укрощения нежити) на заклинание Убеждения (КТ=15 + поправка за Обаяние).

***ИСТИННЫЙ НЕКРОМАНТ (TRUE NECROMANCER) [TB]***

"*Сначала я убью тебя.*"

Власть над жизнью и смертью развращает. Способность создать неумирающего слугу из оболочки некогда живого соблазнительна, по-темному искушающа - и определенно принадлежит силе Ночи. Те, кто ищет такого беспрекословного послушания от мертвых, охотно следуют путем некромантии.

Персонаж, желающий стать истинным некромантом должен иметь уровни как волшебника или колдуна, так и жреца. Только тогда он или она могут начать свое зловещее обучение, узнавая как сочетать самые темные стороны и того и другого в едином некромантическом целом. Хотя первые упоминания некромантии относятся ко временам достаточно древним, расцвета это темное искусство достигло лишь после того, как сила Ночи закрепилась в Фаэре. В Фаэре, как говорят, и проходят обучение самые сильные из истинных некромантов. В христианских странах их занятия запрещены Церковью и даже норманны преследуют их. В свое время конунг Харальд Косматый предал смерти многих финнских некромантов.

Истинные некроманты часто обитают на заброшенных кладбищах или близ полей знаменитых битв прошлого, в глубине оставленных римских катакомб или даже в чьей-нибудь оскверненной усыпальнице. Иногда истинные некроманты собираются в небольшие общества или организации, но в христианских государствах такие группы стараются выявлять и уничтожать (специально этим занимается орден михаэлитов).

**Требования:** Мировозрение: любое не-доброе.  
Умения: Знание магии 8, Знание религии 8.  
Заклинания: Способность творить жреческие заклинания, одно из которых должно быть *анимировать мертвого,* и волшебные заклятия, которые должны включать *спектральную руку* и *прикосновение вампира.*   
Дополнительно: Должен иметь доступ в домен Смерти. Должен быть магом Ночи с точки зрения Семи Сил.

**Хитовая кость:** к4.

**Классовые умения:**

* Алхимия (Инт)
* Концентрация (Кон)
* Создание (Инт)
* Знание (Инт)
* Ремесло (Мудр)
* Видение (Инт, особое умение)
* Поиск (Инт)
* Чародельство (Инт).

**Оружие и доспехи:** Истинный Некромант не имеет дополнительных навыков в оружии и доспехах.

**Способности**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще | Заклятий в день |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
|  | | | | | |  |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Подчинение, Некромант | +1 ур. существующего класса |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Зона осквернения | +1 ур. существующего класса |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 |  | +1 ур. существующего класса |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | Создать нежить | +1 ур. существующего класса |
| 5 | +2 | +1 | +2 | +4 | Старшее осквернение | +1 ур. существующего класса |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | +1 ур. существующего класса |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | Создать высшую нежить | +1 ур. существующего класса |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | +1 ур. существующего класса |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 |  | +1 ур. существующего класса |
| 10 | +7 | +3 | +7 | +3 | Высасывание энергии | +1 ур. существующего класса |

Очки умений на каждый уровень 2+бонус интеллекта

**Навыки класса:**  
Когда Истинный Некромант получает новый уровень, персонаж приобретает новые заклятия, доступные за день как если бы он также получил уровеь в чародейском классе, к которому принадлежал до добавления престиж-класса. Однако он не получает всех выгод того класса (навыки метамагии или создания предметов, хиты помимо полученных от престиж-класса, и так далее). Он продолжает получать действующие уровни для целей подчинения нежити (см. Подчинение ниже) и творения определенных заклятий. Если персонаж имел более чем один чародейский класс перед тем, как стать истинным некромантом, он должен выбрать в каком классе добавится новый уровень для целей определения количества заклятий за день.

**Подчинение:** истинный некромант обладает громадным влиянием на нежить. Всякий раз, получая уровень в этом престиж-классе, он также получает и эффективный уровень в подчинении нежити. Например, если 5-ти ур. клерик/5-ти ур. волшебник берет два уровня истинного некроманта, он воздействует на нежить как 7-и ур. клерик.

**Некромант:** истинный некромант имеет непревзойденную власть над смертью. Когда он творит некромантические заклинания (из школы Некромантия или домена Смерти), все его уровни мага складываются при определении их эффекта. Доступ к высоким уровням заклятий не ускоряется, но определенные заклинания действуют так, как будто сотворены кем-то с тем более высоким уровнем.  
Например, 5-ти ур. клирик/5-ти ур. волшебник/2-го ур. истинный некромант добавил два эффективных уровня к своему классу волшебника. Если он творит волшебное, не некромантическое заклинание, то его уровень 7-ой, если жреческое, но не из домена Смерти, то 5-ый. В то же время, если он колдует заклинание школы Некромантии или домена Смерти, то его эффективный уровень 12-ый (равный уровню персонажа).

**Зона осквернения:** на 2-ом уровне истинный некромант начинает демонстрировать свое влияние на нежить. В качестве сверхъестественной способности, он постоянно окружен 2-ти футового радиуса областью негативной энергии. Этот эффект в остальном идентичен заклинанию *Осквернение*

**Создать нежить:** c достижением 4-ого уровня, истинный некромант может раз в день создавать нежить подобно аналогичному заклинанию. Он должен иметь необходимые материальные компоненты. Эта способность считается некромантическим заклинанием (см. Некромант выше), так что эффективный заклинательный уровень персонажа равен сумме всех уровней его заклинательных классов.

**Старшее осквернение:** на 5-ом уровне, истинный некромант расширяет свою власть над нежитью. Область негативной энергии вокруг него (см. Зона осквернения) теперь распространяется на 10 футов на каждый уровень заклинательного класса.

**Создать высшую нежить:** по достижении 7-го уровня, истинный некромант может *создавать высшую нежить*, один раз в день. Он должен иметь необходимые материальные компоненты. Эта способность считается некромантическим заклинанием (см. Некромант выше), так что эффективный заклинательный уровень персонажа равен сумме всех уровней его заклинательных классов.

**Высасывание энергии:** на 10-ом уровне, истинный некромант получает одну из наиболее устрашающих способностей нежити. Раз в день, он может использовать *Высасывание энергии* как аналогичное заклинание. Он должен иметь необходимые материальные компоненты. Эта способность считается некромантическим заклинанием (см. Некромант выше), так что эффективный заклинательный уровень персонажа равен сумме всех уровней его заклинательных классов.

***КОНТРАБАНДИСТ (SMUGGLER) [AE]***

Контрабандист специализируется на добыче, продаже и доставке нелегальных товаров. Нелегальность может быть, разумеется, различной: он может просто избегать таможенных пошлин или же, например, поставлять ингредиенты для чернокнижника. Порой его работа сочетается с деятельностью по скупке краденого. В некоторых местах, например - в Венеции, такой промысел карается весьма сурово и приводит попавшегося контрабандиста прямиком на галеры. Поэтому работа с контрабандой требует немалых навыков.

У контрабандистов обычно бывают связи с самыми разнообразными личностями, чья деятельность не вполне легальна - от воров и мошенников до некромантов и демонологов. Через их посредство можно купить все или почти все.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое не-принципиальное   
Народ: любой человеческий, карлик, низушек  
Умения: Оценка 9, Гримировка 7, Маскировка 7, Тайный Язык 6, Обман 7, Очистка Карманов 8 (требуется для припрятывания контрабанды)

**Хитовая кость:** к6

**Оружие и доспехи:** одно дополнительное экзотическое оружие из числа тех, которые легко спрятать или придать видимость не-оружия, например, утяжеленные рукава.

**Классовые умения** (8 пунктов + поправка за ИНТ на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Вязание Узлов (Use Rope) - ЛВК
* Гримировка (Disguise) - ОБА
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Обман (Bluff) - ОБА
* Обшаривание Карманов (Pick Pockets) - ЛВК
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Оценка (Appraise) - ИНТ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Подделка (Forgery) - ИНТ
* Поиск (Search) - ИНТ
* Представления (Perform) - ОБА
* *Применение Волшебного Предмета (Use Magic Device) - ОБА*
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* *Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ*
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор Информации (Gather Information) - ОБА
* Тайный Язык (Innuendo) - МДР
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* *Чтение по Губам (Read Lips) - ИНТ*
* Чувство Направления (Intuit Direction) - МДР
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +0 | Связи, маскировка предмета |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +0 | Неприметность |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +1 | Связи |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +1 | Усовершенствованная оценка |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +1 | Связи |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +2 | Невидимость предмета |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +2 | Связи |
| 8 | +6 | +2 | +6 | +2 | Подделка товара |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +3 | Карты и планы |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +3 | Неопределимость |

**Связи:** начиная с первого уровня, контрабандист получает связи на нелегальном рынке, с помощью которых может приобретать и покупать нелегальные и полулегальные товары в мало-мальски крупных городах. На 3, 5 и 7 уровнях контрабандист может выбрать себе дополнительные виды связей: с воровскими гильдиями (тем самым получая доступ к дешевой скупке краденого, в особенности - неидентифицированных предметов); с магами (получая заказы и возможность относительно дешевых услуг, в особенности от "нелегальных" магов); с агентами (то есть со шпионами врагов, например - Фаэра)... Можно добавлять новые идеи связей по вкусу, исходя из того, что общение с этими группами или существами может привлечь нежелательное внимание.

Структура связей, хоть и запутана, но ясна посвященному. Тем самым, с помощью все тех же связей контрабандист может легко определить, кто в том или ином городе нуждается в каком-то конкретном предмете (проверка Сбора Информации, КТ 12+), или у кого можно достать тот или иной предмет или услугу (Сбор Информации, КТ 14+).

Тот, кто воспользуется подобными связями в нарушение правил контрабандистов, например, выдаст нелегального мага или торговца властям, вскоре будет вычислен и восстановит против себя всех своих бывших деловых партнеров.

**Маскировка предмета:** помимо прятания предмета посредством умения Очистки Карманов, контрабандист может применять умение Маскировки для того, чтобы выдать предмет за что-то другое, невинное и легальное.

**Неприметность:** начиная со второго уровня, контрабандист, если желает того, может выглядеть совершенно неприметным. Без веских причин взгляд стражника, таможенника или кого-то еще подобного на нем просто не остановится. Для этого нужна проверка Обмана с профессиональным модификатором (competence bonus) +4 против Внимания наблюдающего.

**Усовершенствованная оценка:** начиная с 4 уровня, контрабандист может применять свое умение Оценки более широко, чем раньше, а именно:  
  
*"Зачем может пригодиться тот или иной предмет (например, крыло виверны)?": КТ 14+  
"Что, хотя бы приблизительно, делает этот магический предмет?": КТ 20+  
"Что нужно, чтобы использовать эту вещь?": КТ 17+; "Кому могла принадлежать такая вещь?": КТ 18+ - приблизительно, КТ 30+ - с указанием конкретного человека  
"Кто мог это изготовить?": см. выше*

**Невидимость предмета:** начиная с 6 уровня, контрабандист может успешной проверкой Маскировки против КТ 16 сделать предмет невидимым. Это возможно не более раза на уровень контрабандиста за сутки. Невидимость предмета - сверхъестественная способность.

**Подделка товара:** начиная с 8 уровня, контрабандист может создать имитацию предмета (в том числе магического). Для того, чтобы отличить ее от подлинника, даже специалисту нужна проверка Внимания против Подделки контрабандиста. Предмет может быть снабжен ложной магической аурой. Эту операцию можно проделывать не чаще раза в сутки. Это - сверхъестественная способность. КТ варьируется в зависимости от предмета и исходных материалов.

**Карты и планы:** с 9-го уровня контрабандист может достать план или карту почти любого места, включая подземелья и т.п. Эту способность можно применять непосредственно на территории, путем проверки Сбора Информации и Чувства Направления определяя, куда ведет та или иная дорога или тоннель.

**Неопределимость:** на 10-м уровне как сам контрабандист, так и замаскированные им предметы не подвержены никакому *магическому*поиску. Относительно себя или любого одного предмета он может даже указать, какой результат увидит определяющий. Это - сверхъестественная способность.

***МАГОУБИЙЦА (SPELLSLAYER) [AE]***

Магоубийцы - члены секты, бытующей среди сарацин. Они верят, что всякое чародейство есть зло, а они призваны бороться с ним. Их особая тренировка и фанатичная вера придают им определенные способности для уничтожения волшебников, колдунов и шаиров.

**Требования:**   
Мировоззрение: принципиальное   
Народ: сарацины  
Атака: +6  
Умения: Определение Заклинаний 4, Бесшумность 8, Знания - Теология 3  
Дополнительно: способность Избегания (Еvasion); контакт с орденом; кандидат должен успеть до вступления в орден существенно пострадать от чародеев. Кандидат не может сам владеть чародейством либо бардовской музыкой.

**Хитовая кость:** к6

**Оружие и доспехи:** любое простое.

**Классовые умения** (6 пунктов + поправка за ИНТ на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Верховая Езда (Ride) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Вязание Узлов (Use Rope) - ЛВК
* Гримировка (Disguise) - ОБА
* Жизнь в Глуши (Wilderness Lore) - МДР
* Знания - Арканология (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - Гении (Knowledge - Genie Lore) - ИНТ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Медицина (Heal) - МДР
* Обман (Bluff) - ОБА
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Подделка (Forgery) - ИНТ
* Поиск (Search) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* *Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ*
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор Информации (Gather Information) - ОБА
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Тайный Язык (Innuendo) - МДР
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* *Чтение по Губам (Read Lips) - ИНТ*
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |
|  | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | Братство, антимагический удар |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +3 | Удар исподтишка +1к6 |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +3 | Дополнительный навык |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +4 | Вторая жизнь |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +4 | Удар исподтишка +2к6 |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +5 | Дополнительный навык |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +5 | Экзорцист |
| 8 | +6 | +2 | +6 | +6 | Удар исподтишка +3к6 |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +6 | Дополнительный навык |
| 10 | +7 | +3 | +7 | +7 | Шейх |

**Братство:** ставший мюридом братства магоубийц обязуется исполнять приказы своего шейха беспрекословно и любой ценой. Попытка изменить братству карается, разумеется, посредством убийц. Кроме того, нетрудно догадаться, что братство почти повсеместно пребывает вне закона, а маги целенаправленно охотятся за ним. Зато братство может предоставить своим послушникам укрытие (почти в любом большом городе Халифатов есть его тайное помещение), исцелить от ран и снабдить всем необходимым.

**Антимагический удар**: если магоубийца нанес ранение чародею, он и его жертва делают встречную проверку Сосредоточения. Если магоубийца выиграл - у раненного чародея списываются заклинания по количеству уровней магоубийцы, начиная с верхних кругов. При наличии нескольких заклинаний равного круга волшебник может сам выбрать, какими заклинаниями пожертвовать.

**Удар исподтишка:** см. аналогичную способность плутов. Если магоубийца уже имеет такую способность, дополнительные повреждения складываются.

**Дополнительный навык** может быть выбран из такого списка: Душитель (новый навык: позволяет делать удар исподтишка посредством гарроты), Удар в Артерию, Улучшенный Критический Удар, Поджигатель, Тень, Быстрее Взгляда, Бдительность, Боевая Сноровка, Бой Вслепую, Владение Экзотическим Оружием, а также любые навыки, относящиеся к бою без оружия.

**Вторая жизнь:** раз в неделю магоубийца может, сконцентрировавшись, полностью игнорировать действие какого-либо заклинания (свободное действие). Это не дает права проходить сквозь материю, созданную магией, но позволяет оставаться невредимым в магическом огне или проходить через силовое поле. Иммунитет действует 2 раунда. Применяется только к чародейской (arcane) магии. Если заклинание предполагает спасбросок, можно объявлять о действии способности после броска. Это - сверхъестественная способность.

**Экзорцист:** начиная с 7-го уровня, если магоубийца наносит критический удар либо повреждения свыше 20 пунктов одной атакой демону, призванному магией существу или элементальному существу, они должны сделать спасбросок Воли против КТ 25 или немедленно отправиться в родной мир (после чего не могут вернуться в течение недели). Атаки экзорциста наносят нежити двойные повреждения.

**Шейх:** для получения 10-го уровня магоубийцы и звания шейха необходимо либо дождаться соответствующей вакансии, либо освободить ее. Шейх может раздавать приказы мюридам, а также волен сам определять, является ли *любой* носитель магии (необязательно чародей) целью для братства, и применять к его магии свои особые возможности (то есть, например, лишать магии жреца). Мюриды вольны определять как цель только чародеев.

***МАГ-ТРЮКАЧ (ARCANE TRICKSTER) [TB]***

**Маг-трюкач** совмещает свой магический талант со склонностью к интригам, воровству и разнообразным розыгрышам. По своей натуре маг-трюкач - большой любитель всяческих приключений. Представители этого престиж-класса частенько подвизаются как шуты при дворе знатных сеньоров или же развлекают простой народ, организуя крайне успешные бродячие балаганы. Подобный поворот карьеры может случиться не только у колдуна, но и у волшебника с университетским образованием. Говорят, что к магам-трюкачам относятся некоторые из наиболее известных бродячих школяров-вагантов.

**Требования:**  
Мировоззрение: любое не принципиальное  
Умения: Расшифровка 7, Поломка 7, Высвобождение 7, Знание Магии 4  
Заклинания: Способность колдовать *Руку Мага* и как минимум одно волшебное заклинание 3-го круга  
Дополнительно: Скрытая атака +2к6

**Хитовая кость:** к4

**Оружие и Доспехи:** ничего нового.

**Классовые умения** (4 + Инт модификатор на уровень):

* Оценка (Appraise) - ИНТ
* Равновесие (Balance) - ЛОВ
* Обман (Bluff) - ОБА
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Концентрация (Concentration) - ВЫН
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Поломка (Disable Device) - ИНТ
* Перевоплощение (Disguise) - ОБА
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛОВ
* Сбор Сведений (Gather Information) - ОБА
* Маскировка (Hide) - ЛОВ
* Прыжки (Jump) - ЛОВ
* Знание (Knowledge) - ИНТ
* Слух (Listen) - МДР
* Бесшумность (Move Silently) - ЛОВ
* Взлом (Open Locks) - ЛОВ
* Профессия (Profession) - МДР
* Поиск (Search) - ИНТ
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Ловкость рук (Pick Pockets) - ЛОВ
* Язык (Speak Language) - нет
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Внимательность (Spot) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Акробатика (Tumble) - ЛОВ
* Вязание Узлов (Use Rope) - ЛОВ

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Атака | Спасброски | | | Что еще | Заклинаний в день |
| Стой | Реак | Воля |
| 1-й | +0 | +0 | +2 | +2 | Длинные руки 1/день | +1 уровень в существующем классе |
| 2-й | +1 | +0 | +3 | +3 | Скрытая атака +1к6 | +1 уровень в существующем классе |
| 3-й | +1 | +1 | +3 | +3 | Неправильная скрытая атака 1/день | +1 уровень в существующем классе |
| 4-й | +2 | +1 | +4 | +4 | Скрытая атака +2к6 | +1 уровень в существующем классе |
| 5-й | +2 | +1 | +4 | +4 | Длинные руки 2/день | +1 уровень в существующем классе |
| 6-й | +3 | +2 | +5 | +5 | Скрытая атака +3к6 | +1 уровень в существующем классе |
| 7-й | +3 | +2 | +5 | +5 | Неправильная скрытая атака 2/день | +1 уровень в существующем классе |
| 8-й | +4 | +2 | +6 | +6 | Скрытая атака +4к6 | +1 уровень в существующем классе |
| 9-й | +4 | +3 | +6 | +6 | Длинные руки 3/день | +1 уровень в существующем классе |
| 10-й | +5 | +3 | +7 | +7 | Скрытая атака +5к6 | +1 уровень в существующем классе |

**Заклинаний в день:** При получении нового уровня в классе Маг-трюкач число заклинаний персонажа в день увеличивается в соответствии с прогрессией заклинаний в одном из его прежних классов. Если у персонажа несколько классов, дающих способность к совершению заклинаний, он должен конкретизировать класс, в соответствии с которым происходит увеличение числа заклинаний в день. Это не дает, однако, всех прочих преимуществ, связанных с ростом уровня в этом классе, за исключением увеличения эффективного уровня мага.

**Длинные руки:** Маг-трюкач может использовать умения Поломка, Взлом и Ловкость рук на расстоянии до 30 футов. Действие на расстоянии увеличивает Сложность действия на 5, и персонаж не может взять при проверке умения 10. Вес объектов, с которыми производятся манипуляции, не может превышать 5 фунтов.

Первоначально Маг-трюкач может использовать Длинные руки раз в день, дважды - начиная с 5-го уровня и трижды - с 9-го. При этом каждое из умений может быть использовано не более одного раза в день, и только в том случае, если в этом умении есть хотя бы один ранг.

**Скрытая атака:** Это стандартная способность класса Плут. На каждом из четных уровней урон, наносимый Скрытой атакой, увеличивается на 1к6. Если Маг-трюкач получает бонус Скрытой атаки из другого источника, все бонусы складываются.

**Неправильная скрытая атака**: Начиная с 3-го уровня Маг-трюкач может объявить одну обычную атаку в день Скрытой (в случае атаки на расстоянии цель должна быть не далее, чем в 30 футах). При этом цель Неправильной скрытой атаки теряет все бонусы Ловкости к своей Защите против данной атаки. Эта способность может быть использована против любой цели, однако существа, неподверженные критическим попаданиям, не получают дополнительного урона (хотя и теряют бонус Ловкости к своей Защите).

Начиная с 7-го уровня Маг-трюкач может применять Неправильную скрытую атаку два раза в день.

***ПОЛКОВОДЕЦ (WARMASTER) [SF]***

**Полководцами** обычно становятся представители знатного сословия, профессионально обученные военному делу. Чтобы стать настоящим полководцем, а не просто получить от своего правителя это звание, воин должен уметь вдохновлять других на бой, хорошо разбираться в стратегии и тактике, понимать и чувствовать нужды простых бойцов.

**Требования:**  
Базовая атака: +7  
Умения: Переговоры 5  
Мировоззрение: Любое не хаотичное, не злое  
Навыки: Лидерство, Владение воинским оружием, Специализация в оружии.

**Хитовая кость:** к10.

**Оружие и Доспехи:** ничего нового.

**Классовые умения** (4 + Инт модификатор на уровень):

* Обман (Bluff) - ОБА
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Запугивание (Intimidate) - ОБА
* Знания (Knowledge) - ИНТ
* Профессия (Profession) - МДР
* Верховая Езда (Ride) - ЛОВ
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Базовая атака | Спасброски | | | Что еще |
| Стой | Реак | Воля |
| 1-й | +1 | +2 | +0 | +0 | Братство, Бонус лидера +1 |
| 2-й | +2 | +3 | +0 | +0 | Боевой клич, Тактика |
| 3-й | +3 | +3 | +1 | +1 | Приказ, Бонус лидера +2 |
| 4-й | +3 | +4 | +1 | +1 | Башня, Боевой дух |
| 5-й | +4 | +4 | +1 | +1 | Марш-бросок, Бонус лидера +3 |
| 6-й | +5 | +5 | +2 | +2 | Форт, Адъютанты |
| 7-й | +6 | +5 | +2 | +2 | Боевой штандарт, Бонус лидера +4 |
| 8-й | +6 | +6 | +2 | +2 | Замок |
| 9-й | +7 | +6 | +3 | +3 | Стоять насмерть, Бонус лидера +5 |
| 10-й | +8 | +7 | +3 | +3 | Крепость |

**Братство:** Полководцы обычно знакомы друг с другом и готовы помочь своим коллегам. Полководец получает +4 при проверках умения Переговоров при попытке повлиять на других полководцев. С другой стороны, предполагается, что Полководец не станете злоупотреблять доверием своих собратьев.

**Бонус лидера:** Полководец получает бонус к своему уровню лидера (уровень персонажа + модификатор Обаяния), позволяющий ему привлекать более ярких последователей и формировать более мощные отряды с достижением каждого нового уровня.

**Боевой клич:** Когда клич Полководца разносится над полем боя, он поднимает боевой дух ваших союзников. Эта способность действует как Воодушевление Бардов. Бонус действует в течение числа раундов, равного модификатору Обаяния. Полководец может использовать Боевой клич по числу раз в день, равному его уровню.

**Тактика:** Полководец может использовать умение Поиск для того, чтобы найти оптимальную местность для предстоящего сражения или оценить плюсы и минусы той или иной позиции.

**Приказ:** В качестве полноценного действия Полководец может выдать руководящие указания. Это дает бонус +2 ко всем атакам либо проверкам умений всем его союзникам в радиусе 30 футов. Бонус действует в течение числа раундов, равного модификатору Обаяния Полководца.

**Башня:** Сюзерен полководца дозволяет ему выбрать подходящее место и построить там башню. До тех пор, пока Полководец верен сюзерену, он может распоряжаться этой башней по собственному усмотрению (хотя и на собственные деньги). Башня - круглое или квадратное трехэтажное каменное здание.

**Боевой дух:** Присутствия Полководца достаточно, чтобы дать всем его союзникам в радиусе 30 футов возможность второго спас.броска против Страха или Заклятий, под которыми они уже находятся. Даже если этот спас.бросок окажется неудачным, Страх оказывает меньшее влияние: паника сменяется испугом, испуг - дрожью, а дрожь исчезает.

**Марш-бросок:** Полководец может заставить двигаться свои отряды быстрее. Каждый, кто с ним путешествует, получает +4 к проверкам Выносливости, требующимся для совершения форсированного марша или любым иным задачам, требующим длительной нагрузки. Животные воздействию Полководца не подвержены.

**Форт:** То же, что и "Башня" выше. Форт - укрепленное каменное здание, содержащее 15-25 помещений.

**Адъютанты:** Полководец может выбрать несколько (не более его модификатора Обаяния) любых персонажей и, если они захотят, назначить их своими адъютантами. Предполагается, что это кандидаты в будущие Полководцы. Адъютанты получают +2 к проверкам умения Переговоры при попытке повлиять на других полководцев. Если адъютант находится на расстоянии не более 30 футов от своего Полководца, он расширяет область воздействия способностей Полководца Приказ, Боевой дух и Стоять насмерть на 20-футовый круг вокруг себя, кроме того, в случае неудачного спас.броска адъютанта по Воле Полководец может кинуть за него второй спас.бросок. Однако для того, чтобы нарушить прямой приказ своего Полководца, адъютант должен кинуть спас.бросок по Воле против проверки умения Переговоры Полководца. Для того, чтобы сделать персонажа своим адъютантом, Полководец должен затратить свои очки опыта в количестве 1000 + 500 на каждый уровень этого персонажа. В случае если адъютант сам становится Полководцем, Полководец получает эти очки опыта обратно, однако если адъютант гибнет, Полководец теряет еще столько же очков опыта.

**Боевой штандарт:** Одного вида герба или иного символа Полководца достаточно, чтобы изменить ход битвы. Союзники Полководца, находящиеся в круге радиусом 30 футов вокруг его штандарта, подвержены действию способностей Полководца Боевой клич и Боевой дух. Однако если штандарт будет захвачен в битве, все узнавшие об этом союзники, находящиеся этом круге, помимо потери вышеупомянутых бонусов, получают штраф -1 ко всем атакам и наносимому ими урону до тех пор, пока штандарт не будет отбит.

**Замок:** То же, что и "Башня" выше. Замок - форт (см. выше), окруженный пятнадцатифутовой каменной стеной с четырьмя башнями. Толщина стены - 10 дюймов.

**Стоять насмерть:** Присутствие Полководца воодушевляет его войска на любые жертвы. Любые союзники Полководца на расстоянии не более 30 футов продолжают сражаться без какого-либо штрафа до тех пор, пока не будут обездвижены или пока не умрут в -10 хитах.

**Крепость:** То же, что и "Башня" выше. Это большой комплекс многочисленных зданий, связанных друг с другом (конюшен, кузниц, амбаров, и т.д.), и мощную крепостную стену высотой в 20 футов и шириной в 10 футов, окружающую внутренний двор. Стена имеет шесть башен.

# *ПОСВЯЩЁННЫЙ (CONTEMPLATIVE) [DF]*

Нет большей радости для служителя Бога, чем те редкие мгновения, когда божественная сила ощутимо являет себя, потоками пронизывая его тело и давая воспарить его душе. Столь сладок оказывается для иных этот опыт, что всю свою жизнь они посвящают ему, надеясь приблизиться к Богу через жизнь созерцателя. Проводя часы в молитвах, эти избранные очищают свои души, приуготовляя их к близости божественным. Иные из них удаляются от мира в уединение, другие же остаются деятельными, даже участвуют в приключениях, полагая, что истинная близость к Богу приходит к живущим согласно Его воле. При этом их мысли, тела и души очищаются, совершенствуются и готовятся к единению с Богом.

Среди сарацинов также находятся те, кто посвящает свою жизнь Аллаху, совершая подвиги, дабы приблизиться к нему.

Иные же из посвященных служат не божеству, но некоему абстрактному принципу, например, мировоззрению. Их миссия столь же чудесна, как и миссия служителей Бога. Такие посвященные ведут жизнь бродячих философов, проповедующих свое учение в школах и на рынках, они странствуют из города в горад, надеясь донести народам свет истины.

Посвященными становятся в основном [священнослужители](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric), хотя и паладины часто становятся на путь мистики. Представителям других классов обычно не хватает преданности Богу или философской идее, чтобы избрать это направление.

Посвященный ПМ может быть отшельником, главой Церкви или членом братства Воинов Христовых. Он может обладать чем-то необходимым для отряда персонажей игроков - священной реликвией, мистическим знанием или просто более высокоуровневым заклинанием, чем те, что могут творить городские священники.

**Кость Хитов:** к6.

### ТРЕБОВАНИЯ

Посвященным может стать персонаж, соответствующий следующим условиям.

**Знания (религия):** 13 ранг.

**Особое:** должен напрямую общаться с каким-либо святым, подвижником или иным персонажем, прошедшим достаточно далеко по пути посвящения.

### КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения посвященного (и ключевые характеристики для каждого умения):

* Запугивание - ОБА
* Знания (теология) - ИНТ
* Концентрация - ВЫН
* Лечение - МДР
* Определение заклинаний - ИНТ
* Переговоры - ОБА
* Проницательность - МДР
* Профессии - МДР
* Ремесло - ИНТ

Посвященный всегда знает, в какой стороне находится север.

**Пункты умений:** 2 + премия за ИНТ на уровень.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** | **Заклинания** |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** |
| 1 | +0 | 0 | 0 | +2 | Первая сила престижа, божественное здоровье | +1 уровень к существующему классу |
| 2 | +1 | 0 | 0 | +3 | Скользкий ум | +1 уровень к существующему классу |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Божественное восстановление | +1 уровень к существующему классу |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | +1 уровень к существующему классу |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Божественное тело | +1 уровень к существующему классу |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | Вторая сила престижа | +1 уровень к существующему классу |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | Божественная душа | +1 уровень к существующему классу |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | +1 уровень к существующему классу |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | Вечное тело | +1 уровень к существующему классу |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Мистический союз | +1 уровень к существующему классу |

**Доспехи и оружие.** Посвященные владеют всеми видами оружия. У них нет опыта ношения доспехов или владения щитом, если только этот опыт не сохранился от предыдущих классов.

**Сила престижа (Необ).** <Вот здесь должно быть описание доступа к 7 силам>

**Божественное здоровье (Необ).** Посвященные имунны ко всем болезням, включая магическик, такие как гниение мумии или ликантропия.

**Заклинания.** Посвященные, бывшие прежде чудотворцами, сохраняют доступ к духовной магии, следуя по пути посвященного. Так, когда посвященный достигает нового уровня, персонаж увеличивает число заклинаний в день, как если бы он получил новый уровень в классе чудотворца. Однако, он не получает других преимуществ персонажа этого класса (увеличение шанса подавления или изгнания нежити, усиление эффекта от возложения рук, и т.п.). Таким образом для определения числа заклинаний. которые можно творить в день, нужно сложить уровень посвященного с уровнем другого класса мага. Например, если Тереза, священнослужитель 11-го уровня, получает уровень как посвященная, она получает новые заклинания, как будто достигла 12-го уровня священнослужителя, но использует другие аспекты роста уровней, например, базовую атаку и спасброски, как посвященная. Если она получит очередной уровень как священнослужитель, став 12-уровневым священнослужителем/1-уровневой посвященной, она получит заклинания как священнослужитель 13-го уровня.

Если у персонажа до посвящения было больше одного класса мага, игрок должен выбрать, к какому классу добавлять уровни посвященного при определении числа духовных заклинаний в день.

Если ранее посвященный не принадлежал к классу духовных магов, он получает способность творить духовные заклинания как священнослужитель. Его лимит заклинаний такой же, как у священнослужителя.

**Скользкий ум (Необ).** На втором уровне посвященный получает способность игнорировать подчиняющие и принуждающие магические эффекты. Если на посвященного со скользким умом накладываются чары и он провалит спасбросок, в следующем раунде он может повторить попытку спасброска. Этот добавочный шанс можно использовать, пока спасбросок не будет кинут успешно.

**Божественное восстановление (Све).** На 3-м уровне посвященный может исцелять собственные ранения, в дополнения ко всем другим целительским способностям, которые у него могут быть. Он может ежедневно исцелять число хитов, равное его удвоенному уровню, это исцеление можно разделять на несколько приемов.

**Божественное тело (Све).** На 5-м уровне посвященный стновится иммунен к любым ядам.

**Божественная душа (Све).** На 7-м уровне посвященный получает сопротивляемость магии. Его сопротивляемость магии равна классовому уровню + 10. Чтобы заклинание подействовало на посвященного, маг должен превысить его сопротивляемость магии на броске 1к20 + уровень мага.

**Вечное тело (Необ).** Достигнув 9-го уровня, посвященный перестает получать штрафы к характеристикам за старение и не может быть состарен магически (ранее полученные штрафы продолжают действовать). Бонусы продолжают накапливаться, и посвященный умирает от старости, когда приходит его время.

**Мистический союз (Све).** На 10-м уровне посвященный становится волшебным существом. В дальнейшем он считается не гуманоидом, а пришельцем. Например, на него не действует очарование человека. Кроме того, посвященный получает поглощение урона 20/+1. Это означает, что посвященный мгновенно регенерирует первые 20 пунктов урона от любой атаки, кроме нанесенной оружием с бонусом совнершенства +1 или выше, заклинанием или формой энергии (огнем, холодом, электричеством и т.п.). Как пришелец 10-уровневый посвященный становится подвержен заклинаниям, изгоняющим зачарованных существ, вроде защиты от порядка.

***ПСАЛМОПЕВЕЦ (CHANTER) [AE]***

Псалмопевец - священнослужитель и певец, зовущий на битву словом и личным примером. Псалмопевцем он называется у христиан, но есть подобные личности и среди приверженцев других других религий. Например, норманны (а иногда - и гномы) называют их *скальдами*.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое.  
Народ: любой.  
Умения: Выступления (пение) 8.  
Навыки: Владение воинским оружием (хотя бы одного типа).  
Магия: заклинание *благословения* и *молебна.*  
Дополнительно: бардовская музыка.

**Хитовая кость:** к8

**Оружие и доспехи:** ничего нового.

**Классовые умения** (4 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Верховая езда (Ride) - ЛВК
* Внимательность (Spot) - МДР
* Выживание (Survival) - МДР
* Выступления (Perform) - ОБА
* Запугивание (Intimidate) - ОБА
* Знания - Магия (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Естествознание (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - Геральдика (Knowledge - Nobility & Royalty) - ИНТ
* Концентрация (Concentration) - ВЫН
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Лечение (Heal) - МДР
* Определение заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Проницательность (Sense Motive) - МДР
* Профессии (Profession) - МДР
* Сбор сведений (Gather Information) - ОБА
* Слух (Listen) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Атака | Спасброски | | | Что еще | Заклинания |
|  |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Пение гимнов |  |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Гимн славы | +1 уровень |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Гимн духа | +1 уровень |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | Второе дыхание |  |
| 5 | +4 | +4 | +1 | +4 | Гимн покорения, гимн пробуждения | +1 уровень |
| 6 | +5 | +5 | +2 | +5 | Гимн неуязвимости | +1 уровень |
| 7 | +6 | +5 | +2 | +5 | Гимн благодати |  |
| 8 | +7 | +6 | +2 | +6 | Гимн вящей славы | +1 уровень |
| 9 | +8 | +6 | +3 | +6 | Третье дыхание | +1 уровень |
| 10 | +9 | +7 | +3 | +7 | Гимн бессмертия |  |

**Заклинания:**добавляются к тому классу, который дает псалмопевцу заклинание *благословения*.

**Пение гимнов (Необ):**псалмопевец может использовать свою бардовскую музыку, а также дополнительные гимны, которые появляются у него впоследствии, как действие движения. При этом он волен совершать в раунд еще одно стандартное действие либо действие движения, но не может творить заклинания с вербальной составляющей, говорить и использовать другие действия, требующие голоса. Радиус действия всех гимнов, если не указано обратное - 30 футов, и на тех, кто не может слышать или понимать текст, они не действуют. Предполагается, что псалмопевец, исполняя гимн, сам находится в боевой или предбоевой обстановке. Гимн не будет работать, если псалмопевец будет исполнять его в безопасности, вдалеке от своих союзников, либо первым отступая с поля боя.

Действие гимна продолжается, пока его исполняют, и, если он длился хотя бы раунд, то после прекращения до конца текущего раунда и 1 полный раунд после того. За один раз применения гимна считается весь период его исполнения. Но после того, как гимн прерван, возобновить его (даже в следующий раунд) -  значит потратить еще одну возможность применения гимна.

**Гимн славы (Све, Языки):**все союзники в радиусе действия получают модификатор Обаяния псалмопевца как плюс к броскам атаки и спасброскам от страха (союзная нежить - от изгнания), а также к8 временных хитов. Используется 3 раза в день + модификатор Обаяния.

**Гимн духа (Све, языки):**все союзники в радиусе действия получают модификатор Обаяния псалмопевца как плюс к спасброскам от любой магии Ночи и от заклинаний, воздействующих на волю. Более того, первый проваленный спасбросок от эффектов этого типа (спасброски надо делать в порядке инициативы) считается удачным. Используется 2 раза в день + модификатор Обаяния.

**Второе дыхание (Необ):** с 4-го уровня псалмопевец может в один раунд с пением гимна совершать некоторые полноценные действия, а именно натиск и бег.

**Гимн покорения (Необ):**все союзники в радиусе действия могут поражать обычным оружием существа с ПУ, которое пробивается волшебным оружием с наговором +4 и слабее, а также оружием с мировоззрением псалмопевца (например, в случае хаотически-доброго скальда можно считать атаки наносимыми оружием добра или хаоса). Союзные священники, изгоняющие нежить, получают к своим броскам +5. Используется 1 раз в день + модификатор Обаяния.

**Гимн пробуждения (Необ):**позволяет всем союзникам в радиусе действия повторный спасбросок от усыпления, паралича, смятения, удержания и других эффектов, сковывающих волю либо движения (очарование сюда не входит, но подчинение - входит). Используется 1 раз в день + модификатор Обаяния.

**Гимн неуязвимости (Необ):**все союзники в радиусе действия получают ПУ 2/- и устойчивость к стихиям 5 (поглощает не более 30 пунктов вреда). Используется 1 раз в день.

**Гимн благодати (Необ):**все союзники в радиусе действия получают способность быстрого исцеления 3. Используется 1 раз в день.

**Гимн вящей славы (Необ):**как гимн славы, но добавляет те же плюсы к урону и к защите, а также дает 3к8 временных хитов. Используется 2 раза в день.

**Третье дыхание (Необ):**с этого момента пение гимнов становится свободным действием. По-прежнему оно не дает возможности творить заклинания с вербальной составляющей, говорить и использовать другие способности, требующие голоса (пение гимнов, бардовская музыка и т.п.)

**Гимн бессмертия (Необ):**союзники в радиусе действия получают право на один автоматический спасбросок от эффекта, который в случае провала спасброска убьет существо или лишит его способности действовать (от первого такого эффекта), +5 ко всем спасброскам, +6к8 временных хитов, +4 к защите, ПУ 3/- и устойчивость к стихиям 10 (поглощает не более 50 пунктов вреда). Используется 1 раз в 2 дня.

# *ТАМПЛИЕР (TEMPLAR) [DF]*

Тамплиер или храмовник - воин-монах, поклявшийся защищать Храм. Храм, который тамплиеры защищают - это не только физическое место, холм в Иерусалиме, где когда-то стоял Храм Соломона, но и вся христианская Церковь. Защищая Церковь, тамплиер исполняет различные воинские обязанности, вплоть до участия в боевых действиях на вражеской территории. Но и в этом случае цели тамплиера - скорее защита, а не завоевания. Он без промедления обрушивается на врагов Господа. Бог наградил его доблестью в бою и выносливостью в испытаниях. Как и обычные монахи, тамплиеры дают обеты целомудрия, бедности и послушания орденскому начальству.

Считается, что Ордену Тамплиеров покровительствует архангел Михаил, предводитель Небесного Воинства.

По той же схеме создаются персонажи из других воинствующих орденов - Калатравы, Алькантары и Сантьяго в Испании, Тевтонского в Саксонии.

Истинно верующие любого рода деятельности могут быть приняты в братство тамплиеров; часто туда вступают [священнослужители](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric) и [паладины](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/paladin).

**Кость Хитов:** к10.

### ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы быть принятым в ряды тамплиеров, персонаж должен соответствовать следующим условиям.

**Мировозрение:** любое доброе.

**Базовая атака:** +5.

**Знания (теология):** 8 ранг.

**Навыки:** Крепость тела, Любимое оружие.

**Народы:** франки, итальянцы, норманны.

### КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения тамплиера (и ключевые способности для каждого умения):

* Знания - теология (Knowledge - religion) - ИНТ
* Концентрация (Concentration) - ВЫН
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Лечение (Heal) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Профессия (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - СИЛ
* Ремесло (Craft) - ИНТ

**Пункты умений:** 2 + премия за ИНТ на уровень.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** | **Заклинаний в день** | | | |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | +1 | +2 | 0 | +2 | Характер, Специализация в оружии | 0 | - | - | - |
| 2 | +2 | +3 | 0 | +3 | Поражающий удар 1/день | 1 | - | - | - |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +3 | Поглощение урона 1/- | 1 | 0 | - | - |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +4 | Дополнительный навык | 1 | 1 | - | - |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +4 |  | 1 | 1 | 0 | - |
| 6 | +6 | +5 | +2 | +5 | Поглощение урона 2/- | 1 | 1 | 1 | - |
| 7 | +7 | +5 | +2 | +5 | Поражающий удар 2/день | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | +8 | +6 | +2 | +6 | Дополнительный навык | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | +9 | +6 | +3 | +6 | Поглощение урона 3/- | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 10 | +10 | +7 | +3 | +7 |  | 2 | 2 | 2 | 1 |

**Доспехи и оружие.** Тамплиеры владеют всем простым и воинским оружием, носят все виды доспехов и щитов.

**Характер (Све).** Особое благословение позволяет тамплиеру устоять против воздействия магии, которая могла бы повредить ему. Если тамплиер делает успешный спасбросок Воли или Стойкости, и этот спасброок обычно уменьшает эффект заклинания, заклинание не оказывает действия на тамплиера. Эта способность воздействует только на заклинания, в которых указано воздействие спасбросков «Воля частично», «Стойкость наполовину» и подобные.

**Специализация в оружии.** Тамплиер получает навык Специализация в оружии с любым оружием, доступным его народу.

**Заклинания.** Тамплиер может творить некоторые духовные заклинания. Для сотворения заклинания требуется Мудрость не менее 10 + круг заклинания, поэтому Тамплиер с мудростью 10 или меньше творить духовные заклинания не может. Дополнительные заклинания тамплиера основаны на Мудрости, сложность спасброска определяется как 10+ круг заклинания + премия за Мудрость тамплиера. Если тамплиер получает 0 заклинаний данного круга, например, 0 заклинаний 1-го круга на 1-м уровне, он получает только дополнительные заклинания. Если у тамплиера нет дополнительных заклинаний этого круга, он не может творить заклинания этого круга. Список заклинаний тамплиера приведен ниже. Тамплиер может по своему желанию выбрать любое заклинание из списка для подготовки. Как и священнослужитель, тамплиер готовит и творит заклинания (однако, тамплиер не может произвольно творить заклинания лечения и нанесения ран).

**Поражающий удар (Све).** Один раз в день тамплиер второго уровня или выше может провести одну атаку ближнего боя с бонусом атаки +4 и бонусом поражения,равным уровню тамплиера (при попадании). Тамплиер должен объявить поражающий удар перед броском атаки. На седьмом уровне тамплиер может наносить поражающий удар дважды в день.

Если у тамплиера уже есть способность поражать зло или подобная (например, как у паладина), он может поражать зло на один раз в день больше (на два раза больше на 7-м уровне). Бонус атаки не увеличивается, но бонус поражения основывается на суммарном уровне персонажа (уровень тамплиера плюс уровень священнослужителя или паладина).

**Поглощение урона (Необ).** Начиная с 3-го уровня, тамплиер получает способность игнорировать некоторую часть получаемого им от каждого удара или атаки урона. Вычитайте 1 из каждого полученного тамплиером урона. На 6-м уровне поглощение урона вырастает до 2, а на 9-м достигает 3.

**Дополнительный навык.** На 4-м, а затем и на 8-м уровне, тамплиер полкучает дополнительный навык. Эти дополнительные навыки следует выбирать из следующего списка:

* Блокирование (Expertise)
  + Веерная атака (Whirlwind Attack)
  + Улучшенная подсечка (Improved Trip)
  + Улучшенное обезоруживание (Improved Disarm)
* Боевые рефлексы (Combat Reflexes)
* Бой вслепую (Blind-Fight)
* Владение экзотическим оружием (Exotic Weapon Proficiency)\*
* Бой двумя руками (Two-Weapon Fighting)
  + Улучшенный бой двумя руками (Improved Two-Weapon Fighting)
* Верховой бой (Mounted Combat)
  + Верховая стрельба (Mounted Archery)
  + Верховой прорыв (Ride-By Attack)
    - Вдохновенная атака (Spirited Charge)
  + Затаптывание (Trample)
* Выстрел в упор (Point Blank Shot)
  + Быстрая перезарядка (Rapid Snot)
  + Дальняя стрельба (Far Shot)
  + Стрельба на ходу (Snot on the Run)
  + Точный выстрел (Precise Shot)
* Выхватывание оружия (Quick Draw)
* Любимое оружие (Weapon Focus)\*.
* Могучий удар (Power Attack)
  + Ломание оружия (Sunder)
  + Рассечение (Cleave)
    - Исключительное рассечение (Great Cleave)
  + Улучшенный натиск (Improved Bull Rush)
* Уклоненние (Dodge)
  + Подвижность (Mobility)
    - Атака на ходу (Spring Attack)
* Улучшенная инициатива (Improved Initiative)
* Улучшенный безоружный удар (Improved Unarmed Strike)
  + Отражение стрел (Deflect Arrows)
  + Оглушающий кулак (Stunning Fist)
* Улучшенный критический удар (Improved Critical)\*
* Фехтование (Weapon Finesse)\*

Навыки, зависящие от других навыков, указаны во вложенных списках после требуемого навыка. Персонаж может несколько раз выбрать навык, помеченный звездочкой (\*), но каждый раз для другого вида оружия. Персонажи также должны соответствовать всем предварительным требованиям к навыку, включая характеристики и минимальный бонус к атаке.

### СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ТАМПЛИЕРА

Тамплиеры выбирают заклинания из следующего списка: 1-й - *благословение, божественное благоволение, волшебное оружие, насылание страха, приказ, скакун, щит веры, щит неизменности*. 2-й - *божественное оружие, бычья сила, подмога, прикрытие, речь златоуста, удержание человека, умиротворение, устойчивость к стихиям*. 3-й - *волшебное облачение, глухота/слепота, дневной свет, молебен, отмена невидимости, палящий свет, развеяние магии*. 4-й - *божественная мощь, высшее волшебное оружие, свобода перемещения, состояние*

***Теневой танцор (Shadow Dancer) [DMG]***

Искусство теневых танцоров передается от учителя к ученику, и, вероятно, восходит к умениям, которым некогда научили человека эльфы. Во всяком случае, их магические способности, безусловно, связаны с магией Духа.

**Требования:**  
Мировоозрение: любое  
Умение "Бесшумность": не менее 8  
Умение "Маскировка": не менее 10  
Умение "Выступления": не менее 5  
Навыки: "Уклонение", "Подвижность", "Бевые рефлексы".

**Хитовая кость:**к8

**Оружие и доспехи:** теневой танцор может использовать дубину, арбалеты (любые), кинжалы (любые), булаву, моргенштерн, боевой посох, шпагу гирьку, короткие луки, как простые, так и составные, равно как и короткие мечи. Теневой танцор может носить легкие доспехи, но не может пользоваться щитом.

**Классовые умения:**

* Равновесие - ЛВК
* Обман (Обаяние),
* Расшифровка (Интеллект, особое умение),
* Переговоры (Обаяние),
* Перевоплощение (Обаяние),
* Высвобождение (Ловкость),
* Маскировка (Ловкость),
* Прыжки (Сила),
* Слух (Мудрость),
* Бесшумность (Ловкость),
* Высупления (Обаяние),
* Обшаривание карманов (Pick Pocket) (Ловкость),
* Профессия (Мудрость),
* Поиск (Интеллект),
* Внимательность (Мубрость),
* Акробатика (Ловкость),
* Вязание узлов (Ловкость).

**Способности**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +0 | Маскировка на виду |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +0 | Увертливость, темное зрение, инстинктивнгое уклонение (модфикатор ловкости к классу защиты) |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +1 | Теневая иллюзия, призвать тень |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +1 | Прыжок сквозь тень (20 футов) |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +1 | Защитный бросок, инстинктивное уклонение (не может быть окружен) |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +2 | Прыжок сквозь тень (40 футов), призвать тень |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +2 | Изворотливый ум |
| 8 | +6 | +2 | +6 | +2 | Прыжок сквозь тень (80 футов) |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +3 | Призвать тень |
| 10 | +7 | +3 | +7 | +3 | Прыжок сквозь тень (160 футов), повышенная увертливость, инстинктивное уклонение (+1 против ловушек) |

**Маскировка на виду:** теневой танцор может использовать умение "Маскировка" даже тогда, когда находится на виду. До тех пока он находистя на расстоянии не более 10 футов от любой тени, теневой танцор может пропасть из виду на открытом месте, где обычным способом спрятаться нельзя. Разумеется, теневой танцор не может прятаться в своей собственной тени. Маскировка на виду считается сверхъестественной способностью.

**Увертливость:** на 2-м уровне теневой танцор получает способность "увертливость". В тех случах, когда теневой танцор использует спасбросок рефлекса для получения половинного урона от какого-либо эффекта, в случае успешного спасброска и наличия этой способности, теневой танцор не получает никакого урона вовсе. Эту способность можно применять только без доспехов, или в легких доспехах.

**Темное зрение:** на 2-м уровне теневой танцор может видеть в темноте, как будто постоянно находится под действием заклинания "Темное зрение". Это сверхъестественная способность.

**Инстинктивное уклонение:** начиная со 2-го уровня, теневой танцор получает сверхъестественную способность среагировать на опасность прежде чем его чувства хотя-бы предупредят о ней. На 2-м и выше уровнях он получает возможность применять свой бонус ловкости к классу защиты даже если он застигнут врасплох, или атакован невидимым существом. Разумеется, бонусы за ловкость не применяются в том случае, если теневой танцор обездвижен.   
На 5-м уровне теневой танцор более не может быть окружен, так как он может реагировать на действия оппонентов с противоположных сторон с той-же легкостью, как и на действия одного противника. Эта защита не дает возможности плутам использовать атаку окружения для нанесения удара исподтишка по теневому танцору, за исключением случая, когда уровень плута на 4 и больше превосходит уровень атакованного.   
На 10-м уровне теневой танцор получает интуитивное чувство опасности, исходящей от ловушки, что дает ему бонус +1 к спасброску рефлекса для избежания ловушек.   
Если теневой танцор имеет уровни в классе, также дающем инстинктивное уклонение, то их надо сложить для определения итогового уровня при применении данной способности.

**Теневая иллюзия:** на 3-м уровне теневой танцор может создавать зримые иллюзии из окружающих теней. Это способность эквивалентна магическому заклинанию "Молчаливый образ" и может быть использована один раз в день.

**Призвать тень:** на 3-м уровне теневой танцор может призвать тень, теневого призрака, в отличие от обычной тени, соответсвующую по мировоззрению вызвавшему. Вызванная тень не может быть изгнана, подвергнута подавлению, или взята под контроль кем-либо, кроме вызвавшего. Тень лужит компаньоном теневому танцору и обладает способностью осмысленно общаться с ним. Каждые три уровня теневой танцор получает возможность вызова одной дополнительной тени, а также всем уже вызванным теням добавляется две хитовых кости (и соответственно меняются базовые модификаторы атаки и защиты).  
Если тень-компаньон уничтожена, или теневой танцор освобождает ее, он должен сделать спасбросок стойкости против сложности 15. Если спасбросок провален, теневой танцор теряет 200 единиц опыта за каждый уровень престиж-класса, успешный спасбросок уменьшает потерю вполовину. Опыт теневого танцора никогда не может опуститься мень ше нуля в результате уничтожения или освобождения вызванных теней. Уничтоженная или освобожденная тень не может быть заменена раньше, чем пройдет один год и один день.

**Прыжок сквозь тень:** на 4-м уровне теневой танцор получает способность перемещаться между тенями, как с помощью заклинания "Дверь измерений". Единственное ограничение - перемещение должно начаться и закончиться в области, в которой есть хотя-бы немного тени. Теневой танцор может прыгать на 20 футов один раз за день, либо два раза по по 10 футов. Каждые два уровня после 4-го расстояние прыжка удваивается до 160 футов на 10-м уровне. Это общее количество может быть разделено на множество более коротких прыжков, но каждый такой прыжок, сколь угодно малый, считается фрагментами по 10 футов с округлением вверх. Так, например, теневой танцор 6-го уровня, совершив прыжок сквозь тень на 32 фута, не сможет в этот же день более воспользоваться данной способностью.

**Защитный бросок:** начиная с 5-го уровня, теневой танцор может попытаться избежать потенциально смертельного воздействия, уменьшив урон, полученный от него. Один раз в день, когда хиты теневого танцора должны стать 0 или меньше от полученного в бою урона (только от оружия или подобного воздействия, не в результате действия заклинания или спецспособностей), теневой танцор может попытаться сделать спасбросок рефлекса, где сложность равна полученному урону. В случае успеха, он получает только половину повреждений. Однако для применения этой способнос ти нужно знать об атаке и иметь возможность среагировать на нее. Если теневой танцор находится в состоянии, когда он не может применять бонусы ловкости к классу защиты, этой способностью пользоваться также нельзя.

**Изворотливый ум:** эта необыкновенная способность, получаемая на 7-м уровне, позволяет теневому танцору высвобождаться из-под действия магических эффектов, которые контролируют или принуждают его к чему-либо. Если теневой танцор подвергается такому воздействию, и проваливает спасбросок, в следующем раунде он получает возможность сделать спасбросок снова. Эта способность дает только один дополнительный шанс для успешного спасброска. Если повторный бросок провален, то магический эффект действует как обычно.

**Повышенная увертливость:** эта необыкновенная способность, получаемая на 10-м уровне действует как обычная увертливость (см. выше). Теневой танцор не получает урона там, где он успешно делает спасбросок рефлекса, в том случае, если исходный спасбросок дает половинный урон. Более того, в случае проваленного спасброска, обалдающей этой способностью получает только половину наносимого урона, т.к. его рефлексы позволяют избегать опасности со сверхъестественной скоростью.

# *ТОТЕМНЫЙ ВОИН (TOTEM WARRIOR) [AE]*

Некоторые воители диких племен выбирают своим покровителем какое-либо животное и со временем приобретают некоторые его черты. Таковы, например, поклоняющиеся Одину Дети Ворона, Горные Львы Курдистана, ушкуйники Новгорода и многие другие.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое   
Народ: норманны, славяне, гунны, кельты, сарацины, цыгане   
Умения: Выживание 10, Профессия (охотник) 10  
Навыки: чтение следов, бдительность  
Способности: боевая ярость, общение с животными

**Хитовая кость:** к8

**Оружие и доспехи:** ничего нового.

**Классовые умения** (4 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Внимание (Spot) - МДР
* Выживание (Survival) - МДР
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Острый Слух (Listen) - МДР
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Поиск (Search) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* Устрашение (Intimidate) - ОБА
* Уход за Животными (Handle Animal) - ОБА

**Основные характеристики:**

Атака Спасброски Что еще

Уровень Стойк Рефл Воля

----- ----- ---- ---- ---- ---------------

1st +0 +2 +2 +0 Тотем, тотемный навык

2nd +1 +3 +3 +0 Обостренные чувства

3rd +2 +3 +3 +1 Уклонение, тотемный навык

4th +3 +4 +4 +1 Воля к жизни

5th +4 +4 +4 +1 Родство с тотемом

6th +5 +5 +5 +2 Превращение

7th +6 +5 +5 +2 Призыв стаи, тотемный навык

8th +7 +6 +6 +2 Охотничий клич

9th +8 +6 +6 +3 Камуфляж, тотемный навык

10th +10 +9 +7 +7 Единство с тотемом, большое превращение

**Тотем:** на первом уровне тотемный воин должен выбрать то существо, с которым он сроднится. Изменить этот выбор в дальнейшем нельзя. Разумеется, нужно выбирать из тех существ, которые водятся на родине персонажа.

Тотемный воин может автоматически брать 20 на броске общения со своим тотемным животным. Кроме того, он получает +10 на броски общения с любыми существами, близкородственными тотемному животному (включая оборотней соответствующего типа).

При определении успешности броска общения с животными классовые уровни тотемного воина учитываются.

Все преимущества тотемного воина работают только при условии, что он не носит металлических доспехов и щитов.

Список возможных тотемов: волк, медведь, ворон, орел, лев, обезьяна.

Тотем дает следующие дополнительные преимущества:

* **Волк** - скорость передвижения увеличивается на 10 футов, колющее оружие в его руках наносит +2 к повреждениям при его атаке (charge).
* **Медведь** - боевая ярость дает дополнительно +2 к силе, повреждения при захвате удваиваются, +1 к повреждениям при атаке без оружия.
* **Ворон** - +1 к защите, против нежити - +1 к атаке и повреждениям (оружие считается +1-м во всех смыслах).
* **Орел** - отрезок дальности атак увеличивается на 25%, при проверке на критическое попадание - +4 к повторному броску.
* **Лев** - иммунитет к страху, +1 к атаке.
* **Обезьяна** - +2 к спасброску реакции, лазание с 1/2 скорости (а не 1/4 скорости), при лазании сохраняются плюсы за ловкость, любимый навык (акробатика).

**Тотемный навык:** тотемный воин может выбрать дополнительный навык из следующего списка:

* **Волк** - любимое умение (охота), любимое умение (выживание), бег, выносливость, повышенная реакция, боевые рефлексы, бой вслепую, атака на ходу, увертливость, подвижность.
* **Медведь** - любимое умение (выживание), повышенная стойкость, бой вслепую, обоерукость, улучшенный захват, улучшенный натиск, могучий удар, рассечение, исключительное рассечение.
* **Ворон** - любимое умение (внимательность), любимое умение (выживание), повышенная воля, увертливость, подвижность, улучшенное критическое попадание.
* **Орел** - любимое умение (охота), любимое умение (внимательность), боевые рефлексы, атака на ходу, подвижность, улучшенное критическое попадание.
* **Лев** - любимое умение (охота), любимое умение (прыжок), повышенная реакция, боевые рефлексы, бой вслепую, могучий удар, бой двумя клинками, улучшенный бой двумя клинками.
* **Обезьяна** - любимое умение (лазание), любимое умение (использование магических предметов), повышенная реакция, увертливость, подвижность, уклонение от стрел, бой двумя клинками, улучшенный бой двумя клинками.

**Обостренные чувства:**

* **Волк** - [нюх](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/feats/scent).
* **Медведь** - +3 к слуху.
* **Ворон** - +2 к внимательности.
* **Орел** - +3 к внимательности.
* **Лев** - [нюх](http://www.fable.ru/scent).
* **Обезьяна** - +3 к слуху.

**Воля к жизни:** при получении ран, которые должны были бы перевести его в бессознательное состояние, тотемный воин каждый раунд делает спасбросок Стойкости против Класса Трудости (12 - число хитов ниже нуля). Тотемный воин теряет сознание только после неудачного спасброска.

**Родство с тотемом:** тотемный воин может свободно общаться с представителями тотемного вида. Кроме того, он получает:

* **Волк** - +2 к здоровью.
* **Медведь** - +2 к силе.
* **Ворон** - +2 к мудрости.
* **Орел** - +2 к ловкости.
* **Лев** - +2 к обаянию.
* **Обезьяна** - +2 к интеллекту.

**Превращение:** возможность превратиться в тотемное существо (аналогично друидической способности). Делается не более 1 раза в день за 2 уровня тотемного воина.

**Призыв стаи:** тотемный воин может призвать себе на помощь стаю своих тотемных родичей. Для этого нужно, чтобы они в принципе были в окрестности. Они появляются через к4+1 раундов и помогают любым доступным им способом в течение 1 часа. Нельзя призывать стаю для заведомо самоубийственной миссии. Делать это можно 1 раз в неделю.

Стая состоит из, соответственно, 3к6 волков, 1к6 медведей, 2к4 львов, 4к10 воронов, 3к8 орлов или 3к8 обезьян (павианов и т.п.).

Кроме того, тотемный воин может на время возглавить найденную им стаю или группу животных соответствующего типа - броском общения с животными против КТ 20 (стандартные плюсы за общение со "своими" животными не применяются).

**Охотничий клич:** раз в сутки тотемный воин может прокричать охотничий клич, который дает всем его союзникам эффект боевой ярости. Этому эффекту можно противостоять, сделав спасбросок воли против КТ 15.

**Единство с тотемом:** тотемный воин автоматически командует представителями тотемного вида и родственными этому виду существами. Кроме того, он получает:

* **Волк** - +2к6 к повреждениям при первой атаке.
* **Медведь** - +4 к силе.
* **Ворон** - множитель критических повреждений увеличивается на 2.
* **Орел** - истинное зрение.
* **Лев** - веерная атака на полное количество ударов, с +1 к повреждениям.
* **Обезьяна** - может пользоваться любым оружием и любым магическим предметом без ограничений.

**Большое превращение:** при превращении тотемный воин становится легендарным вариантом этого существа.

Описание остальных способностей см. в базовом классе [Егерь](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/ranger).

***УБИЙЦА (ASSASSIN) [DMG]***

Убийца - член цеха убийц, созданного при дворе правителя, или, в очень редких случаях, независимого. Искушенный в использовании ядов и умении подобраться незамеченно к своей жертве, убийца наносит внезапный удар и исчезает без следа. По понятным причинам существование подобных организаций не афишируется, но ходят слухи об организациях убийц на службе венецианского и генуэзского дожей, а также византийского императора. Есть такие организации и в сарацинских землях. Говорят и об убийцах, служащих владыкам Фаэра, но эти сведения невозможно проверить.

**Требования:**  
Мировоззрение: любое не-доброе. Только злое на службе у Фаэра.  
Умения: Бесшумность 8; Маскировка 8; Перевоплощение 4.  
Дополнительно: необходимо выполнить требования, установленные цехом для вступления в него.

**Хитовая кость:** к6

**Оружие и доспехи:** убийца может использовать арбалеты (любые), кинжалы (любые), дротики, гирьку, короткие луки, как простые, так и составные, равно как и короткие мечи. Убийца может носить легкие доспехи, но не может пользоваться щитом.

**Классовые умения:**

* Акробатика (Tumble) - ЛОВ
* Бесшумность (Move Silently) - ЛОВ
* Взлом (Open Lock) - ЛОВ
* Внимательность (Spot) - МДР
* Высвобождение (Escape Artist) - ИНТ
* Вязание узлов (Use Rope) - ЛОВ
* Запугивание (Intimidate) - ОБА
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛОВ
* Обман (Bluff) - ОБА
* Обшаривание карманов (Pick Pocket) - ЛОВ
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Перевоплощение (Disguise) - ОБА
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Подделка (Forgery) - ИНТ
* Поиск (Search) - ИНТ
* Поломка (Disable Device) - ИНТ
* Применение магических предметов (Use Magic Device) - ОБА
* Проницательность (Sense Motive) - МДР
* Прыжки (Jump) - СИЛ
* Равновесие (Balance) - ЛОВ
* Расшифровка (Decipher Script) - ИНТ
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор сведений (Gather Information) - ОБА
* Скрытая речь (Innuendo) - МДР
* Слух (Listen) - МДР
* Чтение по губам (Read Lips) - ИНТ
* Чувство направления (Intuit direction) - МДР

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Базовая атака | Спасброски | | | Что еще |
| Стой | Реак | Воля |
| 1-й | +0 | +0 | +2 | +0 | Удар исподтишка 1к6, смертельная атака, использование яда |
| 2-й | +1 | +0 | +3 | +0 | +1 к спасброскам против яда, увертливость (Модификатор ЛВК к классу защиты) |
| 3-й | +2 | +1 | +3 | +1 | Удар исподтишка +2к6 |
| 4-й | +3 | +1 | +4 | +1 | +2 к спасброскам против яда |
| 5-й | +3 | +1 | +4 | +1 | Удар исподтишка +3к6, увертливость (не может быть атакован с фланга) |
| 6-й | +4 | +2 | +5 | +2 | +3 к спасброскам против яда |
| 7-й | +5 | +2 | +5 | +2 | Удар исподтишка +4к6 |
| 8-й | +6 | +2 | +6 | +2 | +4 к спасброскам против яда |
| 9-й | +6 | +3 | +6 | +3 | Удар исподтишка +5к6 |
| 10-й | +7 | +3 | +7 | +3 | +5 к спасброскам против яда, увертливость (+1 против ловушек) |

**Удар исподтишка:** в любой момент, когда жертва убийцы не может применять свой бонус Ловкости к Классу Защиты (независимо от наличия этого самого бонуса), атака убийцы наносит дополнительно 1к6 урона. Этот дополнительный урон возрастает с ростом уровня убийцы (2к6 на 3-м уровне, 3 к6 на четвертом и т.д.). Этот дополнительный урон не умножается на модификатор критического попадания.  
Для метательного оружия эту способность можно использовать только если жертва находится на расстоянии 30 футов или ближе. Это связано с тем, что удар исподтишка требует точности и надежного проникающего удара в жизненно важные точки.  
С гирькой, либо используя приемы рукопашного боя, убийца может с помощью удара исподтишка наносить вторичный урон. Однако с помощью нормального оружия, даже с обычным штрафом -4 удар исподтишка не может причинять вторичный урон потому, что любое оружие для его проведения требуется использовать оптимальным образом.  
Убийца может провести удар исподтишка только против живых существ с обычной анатомией. Нежить, конструкции, аморфы, растения и бестелесные существа не имеют жизненно важных точек, в которые можно было бы нанести удар. Точно также любые существа, иммунные к критическим ударам будут иммунны к удару исподтишка. Убийца должен хорошо видеть свою жертву, для нанесения критического удара, и должен иметь возможность нанести такой удар. Таким образом убийца не может атаковать жертву, если он ее не видит, или, например, атакует конечности жертвы, и не имеет возможности дотянуться до ее жизненно важных органов.  
Если убийца получает какие-либо еще бонусы к удару (например, за уровни в классе Плут), то эти бонусы суммируются.

**Смертельный удар:** если убийца изучает свою жертву на протяжении трех раундов, причем в это время не производит других действий, а жертва не замечает его, или не распознает убийцу как своего врага, то успешно проведенный удар исподтишка (нанесший урон) может убить или парализовать жертву (на усмотрение убийцы). Если жертва проваливает спасбросок стойкости (сложность 10+уровень убийцы+модификатор Интеллекта убийцы), то жертва умирает или остается парализованной на 1к6 раундов +уровень убицы. Если спасбросок оказывается успешным, то удар исподтишка наносит свое обычное поверждение, как сказано выше. После изучения жертвы в течении 3-х раундов, смертельный удар должен последовать не позднее 3-х следующих раундов. В противном случае, необходимо снова, как описано выше, 3 раунда изучать жертву. Точно также для проведения смертельного удара необходима повторная подготовка в течении 3-х раундов в случае успешного спасброска жертвы от такой атаки.

**Использование яда:** убийцы хорошо тренированы в использовании разного рода ядов, и никогда не подвергаются риску случайно отравить себя, когда наносят яд на клинок.

**Сверхъестественная верткость:** начиная со 2-го уровня, убийца получает сверхъестественную способность среагировать на опасность прежде чем его чувства хотя-бы предупредят о ней. На 2-м и выше уровнях он получает возможность применять свой бонус ловкости к классу защиты даже если он застигнут врасплох, или атакован невидимым существом. Разумеется, бонусы за ловкость не применяются в том случае, если убиqца обездвижен.   
На 5-м уровне убийца более не может быть окружен, так как он может реагировать на действия оппонентов с противоположных сторон с той-же легкостью, как и на действия одного противник. Эта защита не дает возможности плутам использовать атаку окружения для нанесения удара исподтишка по убийце, за исключением случая, когда уровень плута на 4 и больше превосходит уровень атакованного убийцы.   
На 10-м уровне убица получает интуитивное чувство опасности, исходящей от ловушки, что дает ему бонус +1 к спасброску рефлекса для избежания ловушек.   
Если убийца имеет уровни в классе, также дающем сверхъестественную верткость, то их надо сложить для определения итогового уровня при применении данной способности.

**Спасбросок против яда:** Убийцы хорошо умеют обращаться с ядами всех категорий, и постепенно приобретают все большую сопротивляемость к их эффектам. Это выражается в виде бонуса к спасброскам против всех ядов, который начинает расти каждые два уровня, начиная со 2-го уровня убийцы.

**Заклинания:** начиная с 1-го уровня убийца получает возможность использования магических заклятий. Для того, чтобы иметь возможность их применять, убийца должен иметь интеллект не менее 10+круг заклятия, так что убица с интеллектом 10 и ниже не обладает этой способностью вовсе. Убийца имеет дополнительные заклятия в соответствии со своим интеллектом, и уровень сложности определяется как 10+круг заклятия+модификатор интеллекта убийцы. Если обозначено 0 заклятий данного круга, значит на данном круге убийца имеет только бонусные (за интеллект) заклятия. Убийца применяет магию так же, как это проделывает волшебник. С точки зрения Семи Сил он является магом Ночи, Разума или Духа.

**Доступные заклинания:**  
**1-й уровень:** Изменение внешности (Change Self), Обнаружение яда (Detect Poison), Паук (Spider Climb), Призрачный звук (Ghost Sound), Туманная завеса (Obscuring Mist).   
**2-й уровень:** Бесследное передвижение (Pass without Trace), Неопределимое мировоззрение (Undetectable Alignment), Смена обличья (Alter Self), Тьма (Darkness).  
**3-й уровень:** Ложный путь (Misdirection), Невидимость (Invisibility), Необнаружимость (Nondetection), Полная тьма (Deeper Darkness).  
**4-й уровень:** Переносящая дверь (Dimension Door), Свобода перемещения (Freedom of Movement), Улучшенная невидимость (Improved Invisibility), Яд (Poison).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **1-й круг** | **2-й круг** | **3-й круг** | **4-й круг** |
| 1 | 0 | - | - | - |
| 2 | 1 | - | - | - |
| 3 | 1 | 0 | - | - |
| 4 | 1 | 1 | - | - |
| 5 | 1 | 1 | 0 | - |
| 6 | 1 | 1 | 1 | - |
| 7 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 10 | 2 | 2 | 2 | 1 |

***ХАРИДЖИТ (NINJA OF THE CRESCENT MOON) [SF]***

И тут дубиною отделал он  
Сеида бедного со всех сторон.  
Казнил его, как лютый хариджит,  
Сразил его, как Шимр и как Езид.  
  
*Джалаладдин Руми*

Некоторые дервиши ищут только духовных озарений. Другие создают тайные общества и устраняют неправедных, с их точки зрения, владык кинжалом, а не проповедью.

Секта хариджитов существует в Халифате со времен Али. Они отрицают всякое неравенство по происхождению и считают, что всякий мусульманин, даже раб-эфиоп, может стать халифом. Законными халифами они признают лишь первых двух - Абу Бекра и Омара, и считают, что халиф Осман подделал текст Корана. Нынешний шейх хариджитов, Абу Йазид, всего пять лет назад воевал с полководцами халифа в Ифрикии. Твердыни хариджитов встречаются и на востоке, в персидских горах, и в самой Аравии, особенно в Омане.

По приказу шейха хариджиты проникают в цитадели эмиров и шатры полководцев, не брезгуя ни кинжалом, ни ядом. Им случалось убивать и великих везиров и даже халифов.

**Требования:**

Базовая атака: +6.   
Умения: Бесшумность 10; Маскировка 10.   
Навыки: Выхватывание оружия, Отражение стрел, Улучшенный безоружный удар.   
Прочее: способность Избегания (Evasion); должен быть связан с руководством хариджитов.

**Хитовая кость:** к8.

**Оружие и доспехии:** ничего нового.

**Классовые умения** (4 + ИНТ модификатор на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛОВ
* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Бесшумность (Move Silently) - ЛОВ
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛОВ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Маскировка (Hide) - ЛОВ
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Прыжки (Jump) - СИЛ
* Равновесие (Balance) - ЛОВ
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Слух (Listen) - МДР

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Базовая атака | Спасброски | | | Что еще |
| Стой | Реак | Воля |
| 1-й | +1 | +2 | +2 | +2 | Улучшенная защита, Удар исподтишка +1к6 |
| 2-й | +1 | +3 | +3 | +3 | Улучшенное избегание, Гипнотические движения |
| 3-й | +2 | +3 | +3 | +3 | Использование яда, Удар исподтишка +2к6 |
| 4-й | +2 | +4 | +4 | +4 | +1 к защите, Быстрое лазание, Глушащая атака |
| 5-й | +3 | +4 | +4 | +4 | Удар исподтишка +3к6, Быстро красться |
| 6-й | +3 | +5 | +5 | +5 | Невидимость, Предательский удар |
| 7-й | +4 | +5 | +5 | +5 | Удар исподтишка +4к6, Газообразная форма |
| 8-й | +4 | +6 | +6 | +6 | Движение вслепую |
| 9-й | +5 | +6 | +6 | +6 | Удар исподтишка +5к6, +2 к защите, Всегда красться |
| 10-й | +5 | +7 | +7 | +7 | Эфирное путешествие |

**Улучшенная защита:** Когда хариджит не пользуется ни доспехом, ни щитом он получает бонус к защите, аналогично дервишу. Если он имеет аналогичный бонус как дервиш, то эти бонусы складываются. Помимо этого, когда хариджит не носит доспехов он получает бонусы к защите за Ловкость и Мудрость.

**Удар исподтишка:** Аналогично соответствующей способности плутов. Дополнительный урон увеличивается на 1к6 на каждом нечетном уровне.

**Улучшенное избегание:** На 2-м уровне у хариджита улучшается способность к избеганию. Он не только не получает урона от таких атак, как дыхание дракона или огненный шар в случае, если успешно кинул спас. бросок по реакции, но и получает только половинный урон в том случае, если провалил спас. бросок.

**Гипнотические движения:** Совершая руками особые мистические движения хариджит может заворожить врагов и сделать их беспомощными, как если бы он применил заклинание Гипнотический узор. Хариджит может воздействовать этой способностью на 2к4+1 противников. Им предоставляется спас. бросок Воли со сложностью 12 + бонус за Обаяние хариджита. Эффект длиться, пока хариджит продолжает жестикулировать + 1 раунд. Он может пользоваться этой способностью раз в день на уровень в данном классе.

**Использование ядов:** Хариджиты обучены пользованию ядами и не рискуют случайно отравиться сами когда смазывают ядом клинок.

**Быстрое лазание:** Хариджиты умеют карабкаться по стенам с невероятной скоростью. Если они сделали успешную проверку умения Лазание (бросается каждый раунд), то могут двигаться на половину нормальной скорости как действие движения или на полной скорости как полноценное действие. Более того, они сохраняют бонус Ловкости к защите когда лезут.

**Глушащая атака:** Успешно атаковав пешего противника в ближнем бою хариджит может сделать его неспособным говорить на один раунд. Тот не может использовать заклинания, требующие вербального компонента, или поднять тревогу криком.

**Быстро красться:** Начиная с 5-го уровня хариджит может двигаться с нормальной скоростью, когда пользуется умениями бесшумность и маскировка.

**Невидимость:**Хариджит может становиться невидимым (как при заклинании *Невидимость*) раз в день на три уровня в данном классе престижа.

**Предательский удар:** Один раз в раунд хариджит получает свободную атаку по противнику, который уже был причинен в этом раунде урон атакой другого персонажа. Эта атака засчитывается в число возможных свободных атак хариджита в этом раунде.

**Газообразная форма:** Как при заклинании того же названия, один раз в день. Способность действует один раунд на уровень хариджита. Ее активация занимает полный раунд.

**Движению вслепую:** Использую другие органы чувств хариджит движется и сражается в темноте так же хорошо, как и на свету. Он обнаружает невидимых существ так же легко, как и видимых, но по-прежнему не может чувствовать эфирных существ.

**Всегда красться:** Хариджит всегда получает 10 на Бесшумность и Маскировку. Если он не хочет, чтобы его заметили, нужно сделать встречную проверку Слуха и Внимательности чтобы обнаружить его присутствие.

**Эфирное путешествие:** На 10-м уровне хариджит может трижды в день перейти в эфирное состояние и совершить *Эфирное путешествие*(как при соответствующем заклинании) продолжительностью в один раунд.

# *ШАИР (SHA'IR) [AE]*

Шаир - чародей, посвященный в тайны джиннов и их сородичей. Лишь жителям Востока дана эта наука. Обитатели западных королевств считают, что шаиры подобны известным в Германии и Италии [демонологам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/demonologist).

**Требования:**   
Мировоззрение: любое   
Народ: сарацины  
Умения: Знания - Арканология 7, Знание - Гении 4 (новое умение)   
Магия: доступ к чародействам 2 круга.  
Дополнительно: должен повстречаться с гением и выполнить его требование.

**Хитовая кость:** к4

**Оружие и доспехи:** нет.

**Классовые умения** (2 пункта + поправка за ИНТ на уровень):

* Алхимия (Alchemy) - ИНТ
* Дипломатия (Diplomacy) - ОБА
* Знания - Арканология (Knowledge - Arcana) - ИНТ
* Знания - Естествознание (Knowledge - Nature) - ИНТ
* Знания - Теология (Knowledge - Religion) - ИНТ
* Знания - Гении (Knowledge - Genie Lore) - ИНТ
* Знания - прочее (Knowledge - all skills) - ИНТ
* Магическое Наблюдение (Scry) - ИНТ
* Обман (Bluff) - ОБА
* Определение Заклинаний (Spellcraft) - ИНТ
* Профессии (Profession) - МДР
* Сосредоточение (Concentration) - ЗДР
* Чувство Побуждений (Sense Motive) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Атака | Спасброски | | | Заклинаний | Что еще |
| Уровень |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 |  | Приживал-джинн, выбор стихии |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |  | Договор с гениями |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 | +1 уровень |  |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | Вызов младшего гения |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 |  | Вход в миры стихий |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | +1 уровень | Ускользание |
| 7 | +4 | +2 | +2 | +5 |  | Вызов элементаля |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | Вызов джинна |
| 9 | +5 | +3 | +3 | +6 | +1 уровень | Власть над стихией |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | Превращение в джинна |

**Выбор стихии:** на первом уровне шаир выбирает одну из пяти стихий - воздух, огонь, земля, вода, смерть - и в дальнейшем ей следует. Шаир получает +4 к спасброску от любого заклинания или воздействия своей стихии (в случае стихии смерти - от некромантической магии и воздействия нежити).

**Приживал-джинн:** в качестве приживала маг получает низшего гения избранной им стихии. Характеристики низших гениев см. в Бестиарии. Кроме того, приживал может доставлять своему хозяину заклинания.

Если приживал будет убит - для получения нового нужно снова найти гения соответствующей стихии и выполнить его требование.

К приживалу можно обращаться за заклинанием по два раза за уровень шаира в день. Приживал может приносить заклинания своей стихии (см.ниже) круга не большего, чем уровень шаира. Процесс занимает 2 \* (круг заклинания) - (уровень шаира) + 1к4 раундов, но не менее, чем 2 раунда. Пока приживал бегает за заклинанием, шаир может действовать, как обычно.

По прошествии соответствующего времени шаир может сделать бросок на успешность похода за заклинанием (Знание Гениев). КТ = 10 + (круг заклинания) \* 2 + половина суммарного уровня вызванных в этот день заклинаний.

Если проверка неудачна более чем на 15 очков - гении обратили на шаира свое неблагосклонное внимание... При одном из последующих спасбросков мастер заменяет выпавшее на кости число на 1.

Можно посылать приживала за заклинаниями волшебника, не входящими в стихию шаира, но при этом круг заклинания (при определении успешности и времени поиска) увеличивается на 2. Заклинания стихий, но относящиеся к другой стихии - уровень увеличивается на 1.

**Договор с гениями:** шаир получает +3 к реакции любого гения, +5 - своей стихии. Даже готовый атаковать гений, тем не менее, даст шаиру шанс хотя бы переговорить с ним.

**Вызов младшего гения:** проведя соответствующий ритуал (требует двух часов инкантаций, свободных рук и наличия определенных ингредиентов, общей ценою в 100 динаров), шаир вызывает младшего гения и дает ему определенное задание. В ответ гений требует плату за службу. Ша-ир волен отказаться - тогда гений возвращается обратно в свой родной мир. Если шаир согласился - гений выполняет приказ и возвращается, а шаир обязан расплатиться с ним в течение 24 часов. Если он этого не делает - один из гениев-воителей соответствующей стихии является в удобное для него время, дабы покарать клятвопреступника.

**Вызов элементаля:** раз в сутки шаир, начиная с 7-го уровня, может призвать себе на помощь элементаля своей стихии. Для этого необходимо, чтобы присутствовала порождающая его среда: для воздушного необходимо открытое пространство (не подземелье, не здание и не лес), для земного - надо находиться на естественной поверхности земли, для водяного нужен водоем или хотя бы глубокий колодец, для огненного - достаточно большое пламя. Ша-иры смерти не могут вызывать элементалей.

**Вызов джинна:** работает так же, как вызов младшего гения. Разумеется, водяному шаиру вместо джинна является марид, земляному - дэв, и так далее. Ингредиенты стоят 500 динаров. Основное различие - в том, что отказать джинну в плате нельзя...

**Вход в миры стихий:** раз в неделю шаир может по собственному желанию войти в мир стихии (свой), взяв с собой спутников числом не более 1 на уровень. При этом все они смогут там дышать, передвигаться, и будут неуязвимы к окружающей среде. За особые заслуги шаир может быть приглашен ко двору правителя стихии.

**Власть над стихией:** с этого момента шаир полностью неуязвим для любого вредоносного воздействия своей стихии, а заклинания из этой стихии в отношении принесения приживалом трактуются как имеющие на 1 круг меньше. Ша-ир получает бесплатно возможность менять форму заклинаний своей стихии - как в соответствующем метамагическом навыке.

**Превращение в джинна:** на этой стадии шаир сам становится гением, причем занимающим достаточно высокое положение при дворе правителя стихии.

## Заклинания стихии Огня

### 1 круг

Гипноз (Hypnotism)  
Горящие Руки (Burning Hands)  
Точный Удар (True Strike)  
Волшебный Огонь (Faerie Fire)  
Выносливость к Стихиям (Endure Elements)

### 2 круг

Пылающий Шар (Flaming Sphere)  
Пиротехника (Pyrotechnics)  
Вечный Огонь (Continual Flame)  
Дневной Свет (Daylight)  
Устойчивость к Стихиям (Resist Elements)

### 3 круг

Взрывчатые Руны (Explosive Runes)  
Огненный Шар (Fireball)  
Горящая Стрела (Flame Arrow)  
Нагревание Металла (Heta Metal)  
Защита от Стихий (Protection from Elements)

### 4 круг

Огненный Щит (Fire Shield)  
Огненная Стена (Wall of Fire)  
Огненная Ловушка (Fire Trap)  
Тушение (Quench)

### 5 круг

Небесный Огонь (Flame Strike)  
Связь с Миром Огня (Contact Other Plane)  
Призыв Элементаля (Conjure Elemental)

### 6 круг

Огненные Семена (Fire Seeds)  
Дезинтеграция (Disintegrate)  
Солнечный Луч (Sunbeam)

### 7 круг

Ждущий Огненный Шар (Delayed Blast Fireball)  
Радужные Брызги (Prismatic Spray)  
Огненная Буря (Fire Storm)

### 8 круг

Воспламеняющееся Облако (Incendiary Cloud)  
Солнечная Вспышка (Sunburst)  
Радужная Стена (Prismatic Wall)

### 9 круг

Метеоритный Дождь (Meteor Swarm)  
Радужный Шар (Prismatic Sphere)  
Нашествие Элементалей (Elemental Swarm)

## Заклинания стихии Воздуха

### 1 круг

Падение Перышком (Feather Fall)  
Хватка Молнии (Shocking Grasp)  
Скрывающий Туман (Obscuring Mist)  
Щит (Shield)  
Выносливость к Стихиям (Endure Elements)

### 2 круг

Стена Ветра (Wind Wall)  
Шепот Ветра (Whispering Wind)  
Левитация (Levitate)  
Дробление (Shatter)  
Устойчивость к Стихиям (Resist Elements)

### 3 круг

Газообразная Форма (Gaseous Form)  
Молния (Lightning Bolt)  
Зловонное Облако (Stinking Cloud)  
Порыв Ветра (Gust of Wind)  
Защита от Стихий (Protection from Elements)

### 4 круг

Полет (Fly)  
Крик (Shout)  
Управление Ветром (Control Winds)  
Невидимость (Invisibility)

### 5 круг

Хождение по Воздуху (Air Walk)  
Связь с Миром Воздуха (Contact Other Plane)  
Призыв Элементаля (Conjure Elemental)

### 6 круг

Облако-Убийца (Cloudkill)  
Пляшущая Молния (Chain Lightning)  
Управление Погодой (Control Weather)

### 7 круг

Массовая Невидимость (Mass Invisibility)  
Полет по Ветру (Wind Walk)  
Воздушный Слуга (Aerial Servant)

### 8 круг

Вихрь (Whirlwind)  
Освобождение (Freedom)  
Туман Безволия (Mind Fog)

### 9 круг

Гроза Гнева (Storm of the Vengeance)  
Коллапс (Implosion)  
Нашествие Элементалей (Elemental Swarm)

## Заклинания стихии Воды

### 1 круг

Цветные Брызги (Color Spray)  
Сотворение Воды (Create Water)  
Замедление Яда (Delay Poison)  
Лечение Легких Ран (Cure Light Wounds)  
Выносливость к Стихиям (Endure Elements)

### 2 круг

Размытый Образ (Blur)  
Кошачья Ловкость (Cat's Grace)  
Охлаждение Металла (Chill Metal)  
Кислотная Стрела (Melf's Acid Arrow)  
Устойчивость к Стихиям (Resist Elements)

### 3 круг

Дыхание Водой (Water Breathing)  
Замедление (Slow)  
Лечение Ран (Cure Moderate Wounds)  
Яд (Poison)  
Защита от Стихий (Protection from Elements)

### 4 круг

Нейтрализация Яда (Neutralize Poison)  
Управление Водой (Control Water)  
Буран (Ice Storm)  
Ледяная Стена (Wall of Ice)

### 5 круг

Конус Холода (Cone of Cold)  
Связь с Миром Воды (Contact Other Plane)  
Призыв Элементаля (Conjure Elemental)

### 6 круг

Замораживающий Шар (Otiluke's Freezing Sphere)  
Кислотное Облако (Acid Fog)  
Лечение Тяжелых Ран (Cure Serious Wounds)

### 7 круг

Обращение Камня в Грязь (Transmute Rock to Mud)  
Обращение Грязи в Камень (Transmute Mud to Rock)  
Разделение Вод (Part Water)

### 8 круг

Иссушение (Horrid Wilting)  
Водопад (Waterfall)  
Исцеляющий Круг (Healing Circle)

### 9 круг

Исцеление (Heal)  
Кислотная Буря (Acid Storm)  
Нашествие Элементалей (Elemental Swarm)

## Заклинания стихии Земли

### 1 круг

Удержание Врат (Hold Portal)  
Волшебный Камень (Magic Stone)  
Дубинка (Shillelagh)  
Волшебные Доспехи (Mage Armor)  
Выносливость к Стихиям (Endure Elements)

### 2 круг

Волшебный Замок (Arcane Lock)  
Бычья Сила (Bull's Strength)  
Поиск Предмета (Locate Object)  
Размягчение Земли и Камня (Soften Earth and Stone)  
Устойчивость к Стихиям (Resist Elements)

### 3 круг

Острие (Keen Edge)  
Изменение Формы Камня (Stone Shape)  
Слияние с Камнем (Meld into Stone)  
Знак Сепиевой Змеи (Sepia Snake Sigil)  
Защита от Стихий (Protection from Elements)

### 4 круг

Каменная Кожа (Stoneskin)  
Разъедающее Прикосновение (Rusting Grasp)  
Каменные Шипы (Spike Stones)  
Мираж (Hallucinatory Terrain)

### 5 круг

Каменная Стена (Wall of Stone)  
Проход сквозь Стену (Passwall)  
Призыв Элементаля (Conjure Elemental)

### 6 круг

Изготовление (Fabricate)  
Обращение Камня в Грязь (Transmute Rock to Mud)  
Обращение Грязи в Камень (Transmute Mud to Rock)

### 7 круг

Беседа с Камнем (Stone Tell)  
Обращение Камня в Плоть (Stone to Flesh)  
Обращение Плоти в Камень (Flesh to Stone)

### 8 круг

Истинный Путь (Find the Path)  
Землетрясение (Earthquake)  
Статуя (Statue)

### 9 круг

Заточение (Imprisonment)  
Стальное Тело (Iron Body)  
Нашествие Элементалей (Elemental Swarm)

## Заклинания стихии Смерти

### 1 круг

Леденящее Прикосновение (Chill Touch)  
Ослабляющий Луч (Ray of Enfeeblement)  
Насылание Страха (Cause Fear)  
Обнаружение Нежити (Detect Undead)  
Невидимость для Нежити (Invisibility to Undead)

### 2 круг

Погребальный Звон (Death Knell)  
Прикосновение Упыря (Ghoul Touch)  
Паника (Scare)  
Призрачная Рука (Spectral Hand)  
Обнаружение Смерти (Deathwatch)

### 3 круг

Разговор с Мертвыми (Speak with Dead)  
Сохранение Тела (Gentle Repose)  
Прикосновение Вампира (Vampiric Touch)  
Остановка Нежити (Halt Undead)  
Защита от Нежити (Negative Energy Protection)

### 4 круг

Восставший Труп (Animate Dead)  
Заражение (Contagion)  
Бессилие (Enervation)  
Страх (Fear)

### 5 круг

Вселение (Magic Jar)  
Оберег от Смерти (Death Ward)  
Тени (Shades)

### 6 круг

Убийство (Slay Living)  
Сотворение Нежити (Create Undead)  
Круг Смерти (Circle of Death)

### 7 круг

Власть над Нежитью (Control Undead)  
Перст Смерти (Finger of Death)  
Исторжение Жизненных Сил (Energy Drain)

### 8 круг

Cотворение Высшей Нежити (Create Greater Undead)  
Уничтожение (Destruction)  
Клонирование (Clone)

### 9 круг

Крик Баньши (Wail of the Banshee)  
Заточение Души (Soul Bind)  
Слово Смерти (Power Word, Kill)

# *ШЕРИФ НИЗУШКОВ [AE]*

Вообще-то низушки предпочитают жить в мирных краях. Но некоторые их старинные деревни оказались слишком близко к Фаэру и другим неспокойным местам. В таких местах оказывается недостаточно полагаться на защиту императорских войск, сеньора или рыцарских орденов. Приходится самим доставать из чуланов дедовские мечи, чтобы отогнать стаю волков или банду разбойников. Низушки - не такая легкая добыча, как может показаться. Особенно, если деревне посчастливилось обзавестись собственным героем, который и сам хорош в сражении, и односельчан в случае нужды сумеет собрать и повести в бой. Обычно такой герой занимает в деревне почетную должность шерифа.

Чаще всего шерифами становятся низушки, успевшие испытать себя в качестве воина или егеря, реже - плуты.

**Кость Хитов:** к8.

### ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы удостоиться звания шерифа, персонаж должен удовлетворять следующим условиям:

**Мировозрение:** любое доброе.

**Базовая атака:** +5.

**Народ:** низушки.

**Умения:** Верховая езда 6, Выживание 4, Знания (местность) 6

**Навыки:** Крепость тела, Любимое оружие.

### КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения шерифа низушков (и ключевые способности для каждого умения):

* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Внимательность (Spot) - МДР
* Верховая езда (Ride) - ЛВК
* Внимательность (Spot) - МДР
* Выживание (Survival) - МДР
* Вязание узлов (Use Rope) - ЛВК
* Знания - местность (Knowledge - local) - ИНТ
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Лечение (Heal) - МДР
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Плавание (Swim) - СИЛ
* Проницательность (Sense Motive) - МДР
* Прыжки (Jump) - СИЛ
* Ремесло (Craft) - ИНТ
* Сбор сведений (Gather Information) - ОБА
* Слух (Listen) - МДР
* Уход за животными (Handle Animal) - ОБА

**Пункты умений:** 2 + премия за ИНТ на уровень.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** |
| 1 | +1 | +2 | 0 | +2 | Лидерство, травознание |
| 2 | +2 | +3 | 0 | +3 | Сила громадины |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +3 | Поражающий удар |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +4 | Дополнительный навык |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +4 | Повышенное лидерство |
| 6 | +6 | +5 | +2 | +5 | Улучшенное травознание |
| 7 | +7 | +5 | +2 | +5 | Боевой дух |
| 8 | +8 | +6 | +2 | +6 | Поражающий удар 2/день |
| 9 | +9 | +6 | +3 | +6 | Дополнительный навык |
| 10 | +10 | +7 | +3 | +7 |  |

**Доспехи и оружие.** Шерифы низушков владеют всем простым и воинским оружием, носят легкие и средние доспехи, владеют легкими щитами.

**Лидерство (Необ).** Подобно навыку Лидерство. Шериф может собирать дружину из низушков для действий вблизи деревни и привлекать спутников и оруженосцев. На союзников шерифа (в том числе на других героев) распространяется расовый спасбросок низушков +2 против страха.

**Травознание (Необ).** Шериф умеет готовить травяные отвары, действующие, как *зелье лечения ран* или *замеления яда*.

**Сила громадины (Необ).** Тренировки и приключения закаляют шерифа настолько, что на втором уровне он получает +2 к силе, компенсируя расовый штраф.

**Поражающий удар (Све).** Один раз в день шериф третьего уровня или выше может провести одну атаку ближнего боя с бонусом атаки +4 и бонусом поражения,равным уровню шерифа (при попадании). Шериф должен объявить поражающий удар перед броском атаки. На седьмом уровне шериф может наносить поражающий удар дважды в день.

**Повышенное лидерство (Необ).** Начиная с пятого уровня, шериф может водить дружину низушков в походы.

**Боевой дух (Све).** Присутствия шерифа седьмого уровня или выше достаточно, чтобы дать всем его союзникам в радиусе 30 футов возможность второго спас.броска против Страха или Заклятий, под которыми они уже находятся. Даже если этот спас.бросок окажется неудачным, Страх оказывает меньшее влияние: паника сменяется испугом, испуг - дрожью, а дрожь исчезает.

**Улучшенное травознание (Необ).** Отвары, приготовленные шерифом с шестого уровня или выше, действуют как *зелья лечения тяжелых ран*, *обезвреживания яда* или *излечения болезни*.

# *ШУТ (JESTER) [AE]*

Шут - класс редкий, потому что не на всякую голову можно надеть дурацкий колпак. Ради права и долга смешить окружающих шут отрекается от большинства старых связей и положения в обществе. Правда, семья шуту позволена, хотя он редко бывает с нею.

Большинство шутов служит сильным мира сего - королям, герцогам, графам. Но служение они понимают по-своему; уж точно в него не входит беспрекословное подчинение.

Чаще всего шутами становятся [барды](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/bard), но возможны и исключения из этого правила.

Игрок, желающий взять себе этот класс, должен отыгрывать все его особые действия.

**Требования:**   
Мировоззрение: любое хаотическое. Шуты не признают авторитетов. А вот добрыми их шутки быть вовсе не обязаны. Утратив хаотичность мировоззрения, шут теряет все преимущества своего класса.  
Народ: франк, итальянец, грек, полурослик, карлик.  
Умения: Выступления (шутки) 7, Акробатика 7.  
Дополнительно: бардовская музыка.

**Хитовая кость:** к6

**Оружие и доспехи:** никаких новых способностей этого рода класс шута не дает.

**Классовые умения** (6 пунктов + поправка за ИНТ на уровень):

* Акробатика (Tumble) - ЛВК
* Бесшумность (Move Silently) - ЛВК
* Внимательность (Spot) - МДР
* Высвобождение (Escape Artist) - ЛВК
* Выступления (Perform) - ОБА
* Вязание узлов (Use Rope) - ЛВК
* Знания - Геральдика (Knowledge - Nobility & Royalty) - ИНТ
* Концентрация (Concentration) - ВЫН
* Лазание (Climb) - СИЛ
* Ловкость рук (Sleight of Hand) - ЛВК
* Маскировка (Hide) - ЛВК
* Обман (Bluff) - ОБА
* Перевоплощение (Disguise) - ОБА
* Переговоры (Diplomacy) - ОБА
* Применение магических предметов (Use Magic Device) - ОБА
* Проницательность (Sense Motive) - МДР
* Прыжки (Jump) - ЛВК
* Равновесие (Balance) - ЛВК
* Сбор сведений (Gather Information) - ОБА
* Слух (Listen) - МДР
* Языки (Speak Language) - нет

**Основные характеристики:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Атака | Спасброски | | | Что еще | Заклинания |
|  |  | Стойк | Рефл | Воля |  |  |
| 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | Статус шута, дразнение |  |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +3 | Ничтожество | +1 уровень |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +3 | Памфлет | +1 уровень |
| 4 | +2 | +1 | +4 | +4 | Мозги набекрень, отвлечение | +1 уровень |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +4 | Унижение | +1 уровень |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +5 | Нарушение гармонии | +1 уровень |
| 7 | +4 | +2 | +5 | +5 | Разлад | +1 уровень |
| 8 | +5 | +2 | +6 | +6 | Мир наизнанку | +1 уровень |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +6 | Быстрое отвлечение | +1 уровень |
| 10 | +6 | +3 | +7 | +7 | Массовое отвлечение, глумление | +1 уровень |

**Статус шута:**шут утрачивает всякий статус, который был у него до попадания в шуты - дворянина, мастера, офицера и так далее, любые титулы, гражданство и все светские связи, кроме семейных. Во время службы господину шут не может быть привлечен к суду, но может быть наказан своим господином без оного. В ряде стран шуты приравниваются к блаженным, в других за поступки шута отвечает его хозяин.

**Дразнение (Необ, Языки):**шут может раз в день за свой классовый уровень использовать умение Выступлений (шутки) для  того, чтобы побудить кого-либо к необдуманным действиям. Для применения этой способности нужно полноценное действие. Шут и его мишень делают встречные проверки: шут - Выступлений, его цель - Концентрации. В случае, если Шут выиграл проверку, происходит следующее:

*Уровень шута 1-3*: атаки жертвы получают -2 к попаданию и +2 к урону, если направлены против шута, и -2 к попаданию, если нет. Жертва получает свободное действие движения, которое использует для максимального приближения к шуту.

*Уровень шута 4-6*: то же, что и выше, а также жертва должна сделать новый бросок Концентрации, если собирается произносить заклинания (Сл = 10 + круг заклинания + уровень шута). При использовании магии Воплощения, если одной из целей является шут, Сл снижается на 2.

*Уровень шута 7-10*: то же, что и выше, плюс для любого действия, кроме атаки шута, нужно делать бросок Концентрации против Сл = 10 + уровень шута.

Длительность всех эффектов (кроме движения, которое действует только в первый раунд) - 1 раунд + 1 раунд за каждые 3 полных уровня шута.

Повторные попытки против устоявшей цели невозможны в течение часа. Повторные попытки после подействовавшей возможны и идут с +4 к броску.

Цель должна понимать язык шута; в противном случае он может воспользоваться мимикой и жестами, но проверка будет осуществляться с модификатором -4. Воздействует только на человекоподобных существ, духов и пришельцев.

Заклинания и эффекты, защищающие разум жертвы, воздействуют на эту способность, но эффекты, защищающие от магии, очарования или контроля - нет.

**Заклинания:**шут на всех уровнях, кроме первого, получает новые заклинания так, как если бы получил уровень барда. Других бардовских преимуществ он не получает.

**Ничтожество (Необ):**шут может прикинуться жалким существом, изобразить смертельный ужас или как-либо еще показать, что он не стоит того, чтобы на него нападали. В таком состоянии шут не может делать ничего, кроме 5-футового шага, а действие его дразнения немедленно прекращается; однако желающие на него напасть в ближнем бою должны сделать проверку Концентрации против Сл = 10 + уровень шута + модификатор Оба, а сам шут получает ПУ 3.

**Памфлет (Необ, Языки):**продекламировав (по крайней мере 3 раунда) наскоро сочиненное произведение, уличающее смешные стороны противника или группы противников, шут дает всем, кто с ним сражается, свой модификатор Оба к спасброскам против страха и очарования. В случае же, если у него была возможность сочинить памфлет заранее, зная, с кем предстоит иметь дело, плюсы вырастают на +2. Действует не долее часа на уровень шута.

**Мозги набекрень:**попытка прочитать мысли шута приводит читающего к спасброску против эффекта, тождественного заклинанию Смятение (уровень мага = уровню мага шута). В случае успешного спасброска чтение мыслей действует нормально.

**Отвлечение (Необ, Языки):**раз в день за 2 уровня  шут может заставить противника пропустить свое действие в этот раунд, ограничив его одним действием движения. Для этого требуется проверка Обмана против Проницательности жертвы. Процедура требует стандартного действия, но если инициатива шута хуже инициативы его противника, отменяется его действие на следующий раунд.

**Унижение (Необ, Языки):**полноценным действием шут может унизить своего противника, наложив на него штраф к Обаянию, равный уровню шута. Чтобы избежать этого, противник должен выиграть встречную проверку Обаяния против Обаяния шута. Эффект длится 1 раунд на уровень шута.

**Нарушение гармонии (Све):**начиная с 6 уровня, шут может применять эту способность, аналогичную бардовской ответной песни, применяя при этом умение Выступлений (шутки).

**Разлад (Све, Языки):**пока шут применяет эту способность (требующую полноценного действия каждый раунд), все слышащие его могут делать новый спасбросок против воздействующих на их разум эффектов, со штрафом -3.

**Мир наизнанку (Све):**раз в день шут может применить эту способность одним из двух путей: либо с цели слетают все эффекты очарования и контроля, либо шут отражает ментальное заклинание (направленное на себя или цель в радиусе 10 футов) обратно на мага (как заклинание *отражение заклинаний).*

**Быстрое отвлечение (Необ, Языки):**на 9-м уровне способность отвлечения требует всего лишь свободного действия (но применяется не чаще раза за раунд).

**Массовое отвлечение (Необ, Языки):**на 10-м уровне шут может применять отвлечение на группу до 4 противников, но стандартным действием.

**Глумление (Све):**шут 10-го уровня может развеивать страх и любые иллюзии. Для этого нужно полноценное действие, после которого следует проверка уровня шута + модификатора его Обаяния против уровня мага. В случае успеха эффект страха автоматически снимается, а иллюзия превращается в нечто забавное и безвредное. Способность применяется не более, чем раз в день за каждую единичку модификатора Оба, и всякий раз воздействует ровно на один конкретный эффект (воздействующий на всех страх, например, от присутствия дракона, считается одним эффектом).

# *ЭКЗОРЦИСТ (SACRED EXORCIST) [DF]*

С помощью замысловатых обрядов, со звоном колокольцев, сбиванием одержимого с ног, поливанием святой водой, окуриванием ладаном экзорцист надеется изгнать силы зла, дабы не вредили они человеческим телам и душам. Экзорцисты ответственно относятся к своей работе и очень религиозны. Не все экзорцисты строгие и мрачные, но большинство - именно таковы. Их предназначение сражаться с силами зла по всему миру - вкупе со способностью преуспеть в этом сражении - восполняет их недостаток юмора.

Большинство экзорцистов - священнослужители или паладины, специально обученные Церковью. Церковь отбирает тех, кто показал особую приверженность делу противостояния духам Ночи, и образцовую веру и преданность. Случается, что экзорцистом становится выпускник университета, изучавший волшебство, прочие же классы редко дают миру экзорцистов.

Экзорцисты - персонажи мастера обычно странствуют из города в город, исполняя свою службу. Услуги таких специализированных профессионалов требуются нечасто, поэтому немногие епархии держат экзорцистов на постоянном содержании.

**Кость Хитов:** к8.

### ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать экзорцистом, персонаж должен удовлетворять следующим условиям.

**Мировоззрение:** любое доброе.

**Знания (планов):** 7 рангов.

**Знания (теологии):** 10 рангов.

**Заклинания:** может творить *малое изгнание* или *развеяние зла*.

**Народы:** любые христианские.

Для принятия этого престиж-класса необходимо получить благословение Церкви.

### КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения экзорциста (и ключевые способности для каждого умения):

* Запугивание (Intimidate) - ОБА
* Знания - иные миры (Knowledge - the planes) - ИНТ
* Знания - магия (Knowledge - arcana) - ИНТ
* Знания - теология (Knowledge - religion) - ИНТ
* Концентрация (Concentration) - ВЫН
* Лечение (Heal) - МДР
* Определение заклинаний (Spellcraft) - ИНТ.
* Профессия (Profession) - МДР
* Ремесло (Craft) - ИНТ

**Пункты умений:** 2 + премия за ИНТ на уровень.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Атака** | **Спасброски** | | | **Что еще** | **Заклинания** |
| **Стойк** | **Рефлекс** | **Воля** |
| 1 | 0 | 0 | 0 | +2 | Домен престижа: экзорцизм, заклятый враг +1, изгнание нежити | +1 уровень к существующему классу |
| 2 | +1 | 0 | 0 | +3 | Сопротивляемость завладению, обнаружение зла | +1 уровень к существующему классу |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 | Дополнительное изгнание | +1 уровень к существующему классу |
| 4 | +3 | +1 | +1 | +4 | Развеяние зла 1/неделю, заклятый враг +2 | +1 уровень к существующему классу |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 | Священное присутствие | +1 уровень к существующему классу |
| 6 | +4 | +2 | +2 | +5 | Дополнительное изгнание | +1 уровень к существующему классу |
| 7 | +5 | +2 | +2 | +5 | Развеяние зла 2/неделю | +1 уровень к существующему классу |
| 8 | +6 | +2 | +2 | +6 | Заклятый враг +3 | +1 уровень к существующему классу |
| 9 | +6 | +3 | +3 | +6 | Дополнительное изгнание | +1 уровень к существующему классу |
| 10 | +7 | +3 | +3 | +7 | Развеяние зла 3/неделю | +1 уровень к существующему классу |

**Доспехи и оружие.** Экзорцисты владеют всеми видами простого оружия. Они не обучаются носить доспехи и щиты, но обычно сохраняют эти умения от предыдущих классов.

**Заклинания.** Экзорцист постоянно совершенствует способность творить заклинания. Так, получив новый уровень экзорциста, он может творить больше заклинаний, как если бы он получил новый уровень в исходном магическом классе. Однако, он не получает других преимуществ персонажа этого класса (увеличение шанса подавления или изгнания нежити, усиление эффекта от возложения рук, и т.п.). Например, если Диас, священнослужитель 8-го уровня, получает уровень экзорциста, он получает новые заклинания, как если бы он стал священнослужителем 9-го уровня, но использует другие аспекты роста уровней, например, базовую атаку и спасброски, как экзорцист. Достигнув следующего уровня священнослужителя и став священнослужитеолем 9-го уровня/экзорцистом 1-го уровня, он получает заклинания, как священнослужитель 10-го уровня. Если у персонажа было более одного класса чудотворца до того, как он стал экзорцистом, игрок должен выбрать, к какому классу добавлять уровни экзорциста при определении числа заклинаний в день.

**Домен престижа (Необ).** Экзорцист получает дополнительные доменные заклинания из следующего списка: *защита от зла, магический круг против зла, снятие проклятия, малое изгнание, развеяние зла, изгнание, святое слово, аура святости, врата.*

**Заклятый враг (Необ).** Экзорцист назначает нежить или пришельца своим заклятым врагом. Усиленное изучение и овладение особыми техниками боя с этим врагом дают экзорцисту бонус таланта +1 к проверкам умений Внимательности, Запугивания, Обмана, Проницательности и Слуха и к проверкам уровня мага при попытке преодолеть сопротивляемость магии заклятого врага. На 4-м уровне бонус увкеличивается до +2, а на 8-м уровне до +3.

**Изгнание нежити (Све).** Экзорцист может изгонять нежить, как священнослужитель. Экзорцист, у которого есть уровни священнослужителя или паладина, складывает уровень экзорциста с уровнем священнослужителя (или уровнем паладина -2), чтобы определить эффективный уровень в отношении изгнания нежити.

**Сопротивляемость завладению (Необ).** Экзорцист, начиная со 2-го уровня, получает бонус святости +4 к спасброскам против заклинаний *волшебный сосуд* или подобных способностей (включая способность злорадства приведений), и бонус святости +2 к проверкам развеяния, совершаемым для развеяния подобных эффектов. Они получают также бонус святости +2 к спасброскам против всех заклятий и принуждающих заклинаний и эффектов, творимых злыми пришельцами или нежитью.

**Обнаружение зла (Зак).** Начиная со 2-го уровня экзорцист может по желанию обнаруживать зло как заклинательная способность.

**Дополнительное изгнание.** На 3-м, 6-м и 9-м уровнях экзорцист получает Дополнительное изгнание в качестве бонусного нвыка. Каждый раз, когда экзорцист получает этот навык, ему дается ещё четыре попытки изгнания в день.

**Развеяние зла (Зак).** На 4-м уровне экзорцист получает способностьe развеивать зло как заклинательная способность раз в неделю. На 7-м уровне он может использовать эту способность два раза в неделю. На 10-м уровне он может развеивать зло трижды в неделю.

**Священное присутствие (Све).** На 5-м уровне и выше экзорциста окружает аура положительной энергии, тянущаяся на 20 футов от его местонахождения. Эта аура повторяет эффект заклинания *освящение*, но перемещается вместе с экзорцистом. Если экзорцист вступит в область действия заклинания *осквернение*, оба эффекта гасят друг друга, ока экзорист находится в этой области. Если заклинание *осквернение* будет направлено на экзорциста, его аура будет подавлена на время длительности заклинания.

# *НАРОДЫ*

В сказочной Европе народы, доступные игроку, несколько отличаются от принятого в D&D стандарта. Кроме того, вводятся дополнительные ограничения на то, какие классы каким народам доступны.

## Языки и грамотность

В нашем игровом мире грамотность не дается "бесплатно". Только волшебники (wizards), барды, священники (clerics) и представители некоторых народов получают грамотность изначально без траты пунктов умений (skill points). Для остальных умение читать и писать на каком-либо языке стоит 2 пункта умений (варварам - 4).

Языков Небес и Ада в списке доступных в этом мире нет. Вот перечень доступных языков:

* **Людские современные:** франкский (аналог Common), скандинавский, романский, греческий, гуннский, кельтский, латынь, арабский, цыганский, славянские языки.
* **Древние:** иврит, древнегреческий, древнеэльфийский, драконий, троллиный.
* **Языки человекоподобных рас:** эльфийский, гномий, фаэрский, гоблинский, язык лесных существ.
* **Секретные:** друидский, ведьмачий.

## Люди

В первую очередь, люди считаются не одним народом, но несколькими. Из них игрокам доступны следующие:

* [**Франки:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#franc) основное христианское население большей части Империи (Франции, Германии, североиспанских королевств). Сюда же с игротехнической точки зрения относятся и английские саксы.
* [**Итальянцы:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#ital) обитатели большей части Италии и ряда островов Средиземного моря. Как и франки, преимущественно христиане.
* [**Норманны:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#norman) скандинавы, обитатели Норвегии и Швеции (частей, не занятых Тролльхеймом), Исландии, Дании и северо-восточной Британии, а также некоторых других территорий. Язычники или христиане.
* [**Кельты:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#celt) населяют Ирландию, северные и западные области Британии, не занятые англосаксами или норманнами (Шотландию, Уэльс, отчасти Корнуолл), а также Бретань. По большей части христиане, хотя встречаются и приверженцы друидических верований.
* [**Сарацины:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#moor) основное население Багдадского и Кордовского халифатов, преимущественно - мусульмане, реже - зороастрийцы.
* [**Евреи:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#hebr) живут почти повсеместно, религия понятно какая.
* [**Цыгане:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#roma) по идее, они появились в Европе уже после Столетней Войны, но мы решили допустить этот анахронизм. Встречаются в южной Европе.
* [**Гунны,**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#hunn) они же - мадьяры, обитают в Паннонии (Венгрия), но оттуда расползлись почти по всей Европе, угрожая Тулузе, Генуе, Майнцу. Язычники, хотя кому-то, говорят, удалось обратить нескольких гуннов в христианство. Кочевники причерноморских степей (печенеги, торки и пр.) с игротехнической точки зрения также рассматриваются как гунны.
* [**Византийцы,**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#hellene) они же - ромеи или греки, живут, разумеется, в Византии. Христиане.
* [**Славяне:**](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/races/#slav) население Моравии, Польши, Руси, отчасти Трансильвании и северных фем Византийской империи. Западные и южные славяне недавно по большей части приняли христианство, кто из Рима, а кто из Константинополя, на Руси же пока держатся языческих верований.
* **Армяне, финны, негры из далекой страны Офир** и прочие замечательные народы будут презентованы в дальнейшем.

С точки зрения игровой механики все разновидности людей обладают некоторыми общими чертами, как то: дополнительным навыком (feat) на первом уровне, дополнительными пунктами умений (skill points) - 4 на первом уровне, 1 на каждом следующем, а также могут считать любой один из своих классов "основным" (favored). Все они обладают стандартной продолжительностью жизни, а рост и вес можно слегка модифицировать сообразно здравому смыслу.

**Франки** - наиболее "стандартный" людской народ. Им доступен любой стандартный класс, за исключением варвара и монаха. Они не имеют модификаций к характеристикам и навыкам.

**Итальянцы** обладают +2 к Интеллекту, -2 к Здоровью. Как и франкам, им доступен любой стандартный класс, за исключением варвара и монаха. В силу жизни в больших городах любой итальянец имеет право взять себе на первом уровне навык Космополитизм (Cosmopolitan), позволяющий сделать одно любое умение классовым. Кроме того, итальянцы имеют +2 к умениям Дипломатия и Чувство Побуждений, и -2 - к умению Жизнь в Глуши (или Выживание).

**Норманны** обладают +2 к Силе, -2 к Мудрости. Не могут быть волшебниками (колдунами - пожалуйста), монахами. Не получают дополнительных пунктов умений на первом уровне, зато имеют дополнительный навык, который должны выбрать из воинского списка.

**Кельты** модификаций к характеристикам не имеют. Не могут быть паладинами. Получают еще один дополнительный навык (feat) на первом уровне, сверх того, который получают все людские народы.

**Сарацины** обладают -2 к Силе, +2 к Ловкости. Бесплатно получают чтение и письмо на родном языке (кроме варваров). Умение Верховой Езды всегда является для них классовым. Не могут быть друидами.

**Евреи** получают +2 к Интеллекту, -2 к Обаянию, бесплатно грамотность на любом языке, которым владеют. Не могут быть колдунами, монахами, паладинами, друидами, варварами. Имеют расовые +4 к умению Торговли.

**Цыгане** получают +4 к Верховой Езде, Жизни в Глуши, Пониманию Животных, а также, если это классовое умение, +4 к Наблюдению. Не могут быть священниками, паладинами, варварами, волшебниками, монахами. -2 к реакции со стороны любого другого народа.

**Гунны** получают +2 к Ловкости и -2 к Интеллекту. Не могут быть волшебниками, священниками, паладинами, монахами. Верховая Езда - всегда классовое умение, в любой момент могут получить бесплатно один навык, связанный с верховой ездой.

**Византийцы** умеют читать и писать на любом языке, которым владеют. Не могут быть колдунами, друидами, монахами и варварами.

**Славяне** обладают +2 к Мудрости, -2 к Интеллекту. Не могут быть волшебниками (но могут быть колдунами) и монахами. Бесплатно получают умение Выживания или +4 к нему, если оно уже является классовым.

Некоторые дополнительные изменения, как то, например, доступные языки и навыки, зависят также от региона, где родился персонаж.

## Эльфы

В мире присутствуют две основные разновидности эльфов: лесные и фаэрские. Все прочие давно уплыли на Авалон.

Фаэрский эльф не может путешествовать за пределами Фаэра и затененных земель, боится креста и серебра, а потому не годится для игроков.

Лесной эльф соответствует стандартному эльфу 3-й редакции D&D, за следующими исключениями.

Эльф не может быть священником каких бы то ни было богов (друидом - может), не может быть варваром, монахом и паладином.

"Любимым классом" для эльфа может быть волшебник, колдун, бард или егерь - по выбору игрока, делаемому при генерации персонажа.

Эльф, вне зависимости от класса, может читать и писать на любом языке, на котором говорит. Представителям других народов (кроме кельтов) для изучения языка эльфов надо затратить не 1, а 3 единицы навыка "Языки".

Cкорость естественного восстановления хитов у эльфов в полтора раза выше обычной; на ярком свету (прямом, а не, скажем, в лесу или помещении куда свет проникает только через окна) эльф получает -1 к атаке и спасброску рефлекса. Эльф не может пользоваться арбалетом, ударным оружием (кроме посоха), тяжелыми доспехами, а также магией, относящейся к силе Стихий

Живут эльфы небольшими анклавами на территории Империи и землях западных славян. Жизнь их затруднена еще и тем, что христианство смотрит на них косо из-за их долгого века, и пока не принято решение о том, есть ли у них душа.

## Гномы (Dwarves)

Гномы живут в этом мире только в трех местах: скандинавских горах, Альпах и Карпатах. В Альпах у них - сильное государство, королевство, находящееся в союзе с Империей. Альпийские и карпатские гномы - преимущественно христиане, скандинавские - преимущественно язычники, верующие в асов. Всех их называют еще горными гномами. Христианская Церковь признает наличие у гномов души.

Гномы соответствуют описанию в 3-й редакции D&D, за следующими исключениями.

Они не могут быть монахами, колдунами, волшебниками, а альпийские гномы - варварами.

Их телосложение (выпяченная грудь) не позволяет гномам использовать луки и длиннодревковое оружие.

Гномы всегда умеют читать и писать на родном языке.

Гномы имеют -4 к реакции со стороны любого жителя Фаэра.

Имена для них рекомендуется брать не из списка Player's Handbook, а из "Старшей Эдды" и подобных источников.

## Карлики (Gnomes)

Карлики (иначе - лесные карлики, лесные гномы) живут небольшими группками в лесах на территории Империи, славянских землях и в окрестностях Фаэра, а также на некоторых средиземноморских островах. У них нет ни государств, ни правителей. Верования их разнообразны, но преобладает друидический культ. Христианское богословие не отличает их от гномов, а потому считает их наделенными душой.

(Гуги, герой Пола Андерсона, являет собой типичный пример карлика в этом мире. Ничего общего с кендерами, а тем более с гномами-механиками, у них нет.)

Карлики соответствуют описанию в 3-й редакции D&D, за следующим исключением: карлик не может быть паладином, монахом или варваром.

## Низушки, или полурослики (Halflings)

Низушки живут деревнями в обжитой части Империи. Люди считают их одним из человеческих народов, тем более что они, свободно скрещиваясь с людьми, постепенно растворяются в людской массе. Верования у них разнообразны, преобладают христианство и друидизм. Они намного ближе к хоббитам, чем к кендерам и "стандартным" полуросликам 3-й редакции.

Их характеристики соответствуют 3-й редакции D&D, за тем исключением, что они не могут быть варварами, паладинами, монахами и волшебниками. Независимо от класса им доступен специальный навык "Нюх".

## Гибридные расы

Полуэльфы, полуорки и прочая подобная живность среди доступных игроку рас отсутствует. Возможно, где-то в мире и есть единичные экземпляры таких существ, но они слишком редки, чтобы ими можно было пополнять ряды искателей приключений.

# *СЕМЬ СИЛ*

## Оглавление

[Магия в Альфрике: Общее представление](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#General)  
[Отдельные Силы и их соотношение](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Relations)  
[Магия Духа](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Spirit)  
[Магия Стихий](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Force)  
[Магия Дня](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Day)  
[Магия Ночи](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Night)  
[Магия Жизни](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Life)  
[Магия Разума](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Reason)  
[Седьмая Сила](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#Seventh)  
[Семь Сил и классы персонажей](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/forces/#rules/classes)

## Магия в Альфрике: Общее представление

Маг - это человек, который каким-либо образом связан с мистической картиной мира: посредством специальных знаний, по божественной благодати, благодаря самосовешенствованию, при помощи сделки с демонами или как-то иначе. Имеется семь возможных путей магии, каждый имеет свой этический вектор, свою мотивацию. Эти пути широко известны как Семь Сил - Силы Духа, Стихий, Дня, Ночи, Жизни, Разума и Седьмая или Связующая Сила. Следование любому из путей налагает на мага определенные ограничения, возрастающие с уровнем, нарушение которых может привести к утрате магии данной Силы. Сам факт, что магия есть "Семь Сил" - широкоизвестная информация. Какие именно Силы - менее известно. А что такое Седьмая Сила, спорят даже великие маги. Семь Сил не следует путать со школами магии, которые разделяют магию по эффекту.

Человек может познать любую магию, в том числе и несколько Сил одновременно. Для многих иных народов есть ограничения, порожденные их природным сродством с одной из Сил: так, [эльф](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf) не может пользоваться магией Стихий, [тролль](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Troll), соответственно, - Духа, и так далее.

Важно понимать, что к Семи Силам в Альфрике относятся любые магические способности, независимо от способа их получения. Тем самым данные правила относятся не только к [волшебникам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/wizard) и [колдунам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/sorcerer), но и к [священникам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric), [друидам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid), [бардам](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/bard) и так далее. Просто их сверхъестественные способности относятся, скорее всего, к разным Силам. При этом маг может вовсе и не задумываться о Семи Силах, и довольствоваться тем, что умеет исцелять раненых по милости Божьей или заклинать погоду благодая заговору, которому его научила покойная бабка. Допустимые соответствия классов Силам описаны ниже.

С Семью Силами связаны не только магические способности народов, доступных игрокам, но и сверхъественная природа разнообразных диковинных существ, хотя детали этого известны плохо. Иногда сильное сродство с какой-либо из Сил делает волшебных существ особо уязвимыми или, напротив, устойчивыми к какому-либо виду магии. Подобные случаи описаны в Бестиарии. Так, существа, порожденные силой Ночи, уязвимы для святой воды и могут быть обращены в бегство истинной верой.

Воздействие Семи Сил на уровне стран, народов и отдельных местностей - подобное тому, которое изменило обитателей Фаэра и фаэрского пограничья - будет описано в материалах для игровых мастеров.

Конкретное заклинание может быть осуществимо как в рамках только одной какой-либо Силы (например, любое создание нежити принадлежит к магии Ночи), так и в рамках нескольких, а иногда и в рамках всех (разным будет только источник магической силы и способ ее применения, а не эффект). Списки заклинаний смотри ниже в описании отдельных Сил.

## Отдельные Силы и их соотношение

Силы расположены следующим образом:

**Магия Дня**

**Магия Духа Магия Жизни**

**Магия Разума Магия Стихий**

**Магия Hочи**

Магия Соответствия, не входящая в эту таблицу, имеет странное место в картине мира, а заклинаний по ней немного.

Школа, находящаяся напротив данной, называется противостоящей, две ближайшие к противостоящей школе - противолежащими, две ближайшие к данной - прилежащими. Среди ученых волшебников принято считать, что пары противостоящих Сил вместе приходят в мир, сталкиваются в войне и затем ослабевают, уступив место следующей паре. Вначале пришли Силы Духа и Стихий, затем, вместе с людьми, - Дня и Ночи, и наконец, уже не столь давно, - Разума и Жизни. Сейчас идет Вторая Война Сил, война между Днем и Ночью (см. подробнее [историческую справку](http://www.fable.ru/Aelfrica/history)).

У всякого мага одна из Сил является основной. Он не может применять никакой магии противостоящей Силы, заклинаний высшего доступного ему круга противолежащих Сил, а также магии девятого круга прилежащих Сил. Эти ограничения складываются с ограничениями, налагаемыми классом персонажа, и специализацией в школах магии. (То есть, например, хотя заклинания Лечения ранмогут быть ему доступны по спектру Сил, [колдун](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/sorcerer) или [волшебник](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/wizard) применять их не может).

Теперь опишем сами Семь Сил. Заклинания приводятся в алфавитном порядке после каждой из Сил. Заклинания, которые вовсе не указаны, могут быть доступны в рамках любой из Сил.

### Магия Духа

Магия Духа, известная также как [эльфийская](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf) магия, основана на личном совершенствовании мага и в этом отношении приближается к мистицизму. В магии Духа большое значение придается эстетическому совершенству действий мага. К этой Силе относятся многие заклинания школ Иллюзии и Заклятия.

Маг Духа не может быть служителем каких бы то ни было личностных богов (но может быть [друидом](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid) или [мистиком-дервишем](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/monk)). Начиная с 9-го уровня маг Духа не имеет права пользоваться магическими предметами, включая зачарованное оружие, кроме созданных при его участии. Начиная с 15-го уровня он не может принимать помощь, о которой не попросил сам, а также пользоваться услугами более чем одного существа единовременно.

**Заклинания:** Alter Self - Смена обличья; Antipathy - Антипатия; Charm Monster - Очарование чудовищ; Charm Person - Очарование человека; Command - Приказ; Crushing Despair - Гнетущее отчаяние; Detect Thoughts - Чтение мыслей; Disguise Self - Маскировка; Dominate Monster - Подчинение чудовища; Dominate Person - Подчинение человека; Enthrall - Речь златоуста; Fox's Cunning - Лисья хитрость; Good Hope - Надежда на лучшее; Heroism - Героизм; Hypnotic Pattern - Гипнотический узор; Hypnotism - Гипноз; Invisibility - Невидимость; Lullaby - Колыбельная; Magic Aura - Ложная аура; Mind Blank - Сокрытие разума; Mind Fog - Туман безволия; Mislead - Фальшивый двойник; Modify Memory - Изменение памяти; Nightmare - Кошмар; Permanent Image - Постоянный образ; Persistent Image - Устойчивый образ; Phantasmal Killer - Воображаемый Убийца; Phantom Steed - Призрачный скакун; Programmed Image - Заданный образ; Project Image - Проекция; Rainbow Pattern - Радужный узор; Sculpt Sound - Сотворение звуков; Seeming - Притворство; Simulacrum - Подобие; Song of Discord - Песнь разлада; Suggestion - Внушение; Symbol of Persuasion - Знак убеждения; Symbol of Sleep - Знак сна; Weird - Смертный ужас

### Магия Стихий

Также носит название [троллиной](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Troll) магии. Эта магия включает в себя оперирование грубой природной силой, как то огненные взрывы и камнепады, торнадо, воздвигание валов или даже землетрясения. Эта магия естественна для троллей, ее колебания сказываются на них. В отличие от магии Жизни нацелена не на постепенное изменение окружающей среды и использование ее возможностей, а на ее мгновенное преобразование.

Мировоззрение магов Стихий - только хаотичное. [Эльфы](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf) не могут применять магию Стихий. Маг Стихий не имеет права использовать яды и иное "потайное" оружие. Начиная с 15-го уровня он обязан разделить мир вокруг на "своих" и "чужих" и действовать сообразно этому делению. Hикакая помощь не может быть оказана "чужим" и принята от них, никаких усилий не жаль для "своих".

**Заклинания:** Bull's Strength - Бычья сила; Call Lightning - Призыв молнии; Call Lightning Storm - Призыв грозы; Chain Lightning - Пляшущая молния; Chaos Hammer - Молот Хаоса; Cled Fist - Сжатый кулак; Crushing Hand - Сокрушающая длань; Earthquake - Землетрясение; Forceful Hand - Могучая длань; Grasping Hand - Сжимающая длань; Ice Storm - Град; Lightning Bolt - Молния; Magic Stone - Волшебный камень; Move Earth - Движение почвы; Produce Flame - Сотворение пламени; Spike Stones - Каменные шипы; Stoneskin - Каменная кожа; Storm Of Vengeance - Гроза гнева; Summon Monster I-IX - Призыв существ I-IX; Wall Of Fire - Огненная стена; Wall Of Ice - Ледяная стена; Wall Of Iron - Железная стена; Wall Of Stone - Каменная стена; Wind Wall - Стена ветров; Word Of Chaos - Слово хаоса

### Магия Дня

Или же белая магия. Достигается святостью и направлена на помощь ближнему. Именно к магии Дня относятся, в большинстве случаев, чудесные способности [священников](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric), [рыцарей](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/paladin) и т.п. Наиболее характерный пример магии Дня представляют исцеления (хотя некоторые из исцеляющих заклинаний доступны и в других Силах).

Мировоззрение магов Дня - только доброе. Магия Дня недоступна [эльфам-фэерис](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Faeris) из-за их связи с силой Ночи. Маг Дня обязан регулярно уделять время молитве и стараться очистить себя от греховных страстей - гнева, зависти, похоти и т.д. Маг Дня не может проливать кровь, кроме как при защите себя или других либо при четких доказательствах вины. Он не может прибегать к пыткам или использовать яд. Начиная с 15-го уровня он не имеет права отказать в просьбе о помощи, а также пользоваться человеческими слабостями для достижения своих целей.

**Заклинания:** Aid - Подмога; Atonement - Отпущение грехов; Banishment - Изгнание; Bless Water - Освящение воды; Bless - Благословение; Consecrate - Освящение; Create Food and Water - Сотворение пищи и воды; Create Water - Сотворение воды; Cure Critical Wounds, Mass - Множественное лечение опасных ран; Cure Critical Wounds - Лечение опасных ран; Cure Light Wounds, Mass - Множественное лечение легких ран; Cure Light Wounds - Лечение легких ран; Cure Minor Wounds - Лечение царапин; Cure Moderate Wounds, Mass - Множественное лечение ран; Cure Moderate Wounds - Лечение ран; Cure Serious Wounds, Mass - Множественное лечение тяжелых ран; Cure Serious Wounds - Лечение тяжелых ран; Delay Poison - Замедление яда; Detect Evil - Обнаружение зла; Dispel Evil - Развеяние зла; Guidance - Указание; Hallow - Святилище; Heal - Полное исцеление; Heal Mount - Исцеление скакуна; Heroes' Feast - Пир героев; Holy Smite - Святая кара; Holy Sword - Святой меч; Holy Word - Святое слово; Magic Circle Against Evil - Магический круг против зла; Miracle - Сотворение чуда; Protection From Evil - Защита от зла; Raise Dead - Оживление; Regenerate - Регенерация; Remove Blindness/Deafness - Излечение слепоты/глухоты; Remove Curse - Снятие проклятия; Remove Disease - Излечение болезни; Remove Fear - Изгнание страха; Remove Paralysis - Излечение паралича; Restoration - Восстановление; Resurrection - Воскрешение; Sanctuary - Убежище; True Resurrection - Истинное воскрешение; Undeath to Death - Упокоение нежити

### Магия Ночи

Известна также как черная магия. Магия Hочи пpотивоположна магии Дня. В Магии Hочи маг действует по "праву сильного", подчиняя себе и вбирая в себя окружающий мир. В открытую практикуется только в [затененных землях](http://www.fable.ru/Aelfrica/regions#Darklands), хотя скрытые маги Ночи встречаются практически в любых краях. К магии Ночи относятся такие заклинания как вызов демонов, проклятия, насылания болезней, анимация мертвецов и т.п.

Мировоззрение магов Ночи - только злое. Для того, чтобы подняться выше третьего уровня, маг Ночи должен хотя бы один раз убить человека или иное разумное существо. Маги Ночи всегда обнаруживаются Обнаружением зла (заклинанием или способностью паладинов), если не защитились специальными заклинаниями. Начиная с 12-го уровня маг Ночи не может посещать освященные христианами, иудеями или мусульманами места. Начиная с 15-го уровня он не может произносить святые имена, а также прикасаться к священным символам, серебру и холодному железу (получают +2 ко вреду от оружия из него), уязвимы для святой воды. Как и [эльфов-фэерис](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Faeris), их может защитить от этого заклинание Защиты от Добра.

**Заклинания:** Animate Dead - Восставший труп; Bane - Порча; Bestow Curse - Проклятие; Blasphemy - Богохульство; Chill Touch - Леденящее прикосновение; Circle of Death - Круг смерти; Contagion - Заражение; Control Undead - Власть над нежитью; Create Greater Undead - Сотворение высшей нежити; Create Undead - Сотворение нежити; Crushing Despair - Гнетущее отчаяние; Curse Water - Осквернение воды; Desecrate - Осквернение; Detect Good - Обнаружение добра; Dispel Good - Развеяние добра; Dominate Animal - Подчинение животного; Dominate Monster - Подчинение чудовища; Dominate Person - Подчинение человека; Energy Drain - Истощение жизни; Enervation - Бессилие; Finger Of Death - Перст смерти; Ghoul Touch - Прикосновение упыря; Harm - Поражение; Horrid Wilting - Чудовищное иссушение; Inflict Critical Wounds - Нанесение опасных ран; Inflict Critical Wounds, Mass - Множественное нанесение опасных ран; Inflict Light Wounds - Нанесение легких ран; Inflict Light Wounds, Mass - Множественное нанесение легких ран; Inflict Minor Wounds - Нанесение царапин; Inflict Moderate Wounds - Нанесение ран; Inflict Moderate Wounds, Mass - Множественное нанесение ран; Inflict Serious Wounds - Нанесение серьезных ран; Inflict Serious Wounds, Mass - Множественное нанесение серьезных ран; Magic Circle Against Good - Магический круг против добра; Phantasmal Killer - Воображаемый Убийца; Poison - Яд; Protection From Good - Защита от добра; Slay Living - Убийство; Soul Bind - Заточение души; Symbol of Death - Знак смерти; Symbol of Insanity - Знак безумия; Symbol of Pain - Знак боли; Trap The Soul - Душеловка; Unhallow - Проклятое место; Unholy Aura - Аура скверны; Unholy Blight - Скверна; Vampiric Touch - Прикосновение вампира

### Магия Жизни

Магия Жизни, она же [друидская](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid) магия, основана на использовании природной жизненной силы. Эта магия содержит лечебные чары, воздействие на животных и растения, инстинкты людей и зверей.

Маг Жизни обязан лечить любое раненое или больное животное или бессловесного монстра, если те не проявляют явной агрессии. Начиная с 12-го уровня он обязан мешать любому убийству животного или растения, которое не предназначено для пищи или иных естественных потребностей (тепло, жилище, оружие защиты).

**Заклинания:** Animal Growth - Увеличение животного; Animal Messenger - Почтовое животное; Animal Shapes - Превращение в животных; Animal Trance - Укрощение животных; Barkskin - Дубовая кора; Calm Animals - Умиротворение животных; Charm Animal - Очарование животного; Charm Person - Очарование человека; Command Plants - Управление растениями; Commune with Nature - Общение с природой; Control Plants - Власть над растениями; Create Food and Water - Сотворение пищи и воды; Create Water - Сотворение воды; Creeping Doom - Ползучая погибель; Delay Poison - Замедление яда; Detect Animals Or Plants - Обнаружение животных или растений; Dominate Animal - Подчинение животного; Fire Seeds - Семена пламени; Goodberry - Чудо-ягоды; Hide from Animals - Укрытие от животных; Insect Plague - Нашествие насекомых; Ironwood - Железное дерево; Liveoak - Дуб-защитник; Magic Fang - Волшебный клык; Owl's Wisdom - Совиная мудрость; Pass Without Trace - Бесследное передвижение; Plant Growth - Рост растений; Regenerate - Регенерация; Reincarnate - Реинкарнация; Repel Vermin - Отторжение насекомых; Shambler - Ползун; Shapechange - Полное превращение; Spider Climb - Паук; Summon Nature's Ally I-IX - Призыв природных союзников I-IX; Summon Swarm - Вызов стаи; Transport Via Plants - Путешествие через растения; Tree Shape - Превращение в дерево; Tree Stride - Древесный путь; Wall Of Thorns - Стена колючек; Warp Wood - Искривление древесины; Wood Shape - Изменение формы дерева

### Магия Разума

Простой обитатель сказочной Европы скорее всего понимает под магией именно магию Разума (или волшебство), которой занимается [волшебники](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/wizard) в европейских университетах, прежде всего Кёльнском. Она основана на исследовании и установлении таинственных закономерностей, пронизывающих мир.

Маг Разума не может носить не-магические доспехи, использовать щиты, пользоваться оружием, кроме метательного, кинжалов и посохов. Маг Разума 3-го уровня и выше не может оставить потомство. Начиная с 12-го уровня магу запрещается в споре апеллировать к чувствам собеседника. Для него недопустимы гнев и немотивированные четкой целью действия, а также праздность. Он обязан избегать массовых мероприятий, направленных на воздействие на эмоции - торжественных богослужений, выступлений менестрелей и т.п.

**Заклинания:** Antimagic Field - Преграда магии; Arcane Eye - Волшебный глаз; Arcane Lock - Волшебный замок Arcane Mark - Печать чародея; Arcane Sight, Greater - Высшее волшебное зрение; Arcane Sight - Волшебное зрение; Contingency - Предосторожность; Delayed Blast Fireball - Замедленный огненный шар; Dimension Door - Переносящая дверь; Entropic Shield - Щит неизменности; Fabricate - Изготовление; Fireball - Огненный шар; Identify - Опознание предмета; Mage's Disjunction - Размыкание; Mage's Lucubration - Озарение; Mage's Magnificent Mansion - Великолепный особняк Мага Mage's Private Sanctum - Кабинет Мага; Mage's Sword - Меч Мага; Magic Missile - Волшебная стрела; Maze - Лабиринт; Meteor Swarm - Метеоритный дождь; Mnemonic Enhancer - Отличная память; Moment of Prescience - Миг предвидения; Permanency - Постоянство; Phase Door - Дверь через эфир; Polymorph - Превращение; Polymorph Any Object - Превращение предмета; Rope Trick - Трюк с веревкой; Secret Chest - Потайной сундук; Secret Page - Тайная страница; Secure Shelter - Надежное пристанище; Sequester - Изоляция; Shadow Conjuration - Вызов теней; Shadow Evocation - Воплощение теней; Shadow Walk - Тропа теней; Spell Turning - Отражение заклинаний; Teleport - Телепортация; Teleport Object - Телепортация объекта; Teleportation Circle - Круг телепортации; Temporal Stasis - Безвременье; Time Stop - Остановка времени; Tiny Hut - Хижина; Wall Of Force - Силовая стена

### Седьмая Сила

Утверждается, что применяющие Седьмую Силу (она же - Связующая Сила, или Магия Соответствия) до такой степени развивают в себе сродство с эзотерической картиной мира, что любое изменение окружающего мира отражается на них чрезвычайно болезненно. Им доступна магия любой Силы, но применение любой магии активной, изменяющей мир, впредь до ближайшего полноценного отдыха понижает их в уровне на круг заклинания (т.е. заклинание первого круга - на один уровень, второго - на два и т.д.). Собственно к Седьмой Силе могут относится дивинационные заклинания, а также метамагия. Маги Седьмой Силы необычайно редки, персонажам игроков этот вариант недоступен.

## Семь Сил и классы персонажей

Каждый из [базовых классов](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base), которым доступна магия, ограничен в отношении выбора базовой Силы. Некоторые из [классов престижа](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige#allowed) имеют в этом отношении дополнительные ограничения.

[Волшебники](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/wizard) могут иметь в качестве основной Силы Разум, Ночь или Дух. [Колдуны](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/sorcerer), напротив, Стихии, Ночь или Жизнь. Для [христианских священников](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/cleric) основной силой служит День, для [друидов](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/druid) - Жизнь. Для жрецов иных божеств основная Сила определяется их религией. У [дервишей](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/monk) и у [бардов](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/bard) основной Силой является Дух. [Паладины](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/paladin) являются магами Дня, а [егеря](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/base/ranger) - Жизни.

Из [классов престижа](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige) [бледный господин](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/palemaster), [искуситель](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/tempter), [истинный некромант](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/true_necr), [поработитель](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/mindbender) и [ученик демона](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/acolyte) могут быть только магами Ночи, [гавриилит](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/gabrielite), [тамплиер](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/templar), [госпитальер](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/hospitaler), [Рыцарь Чаши](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/chalice_knight), [экзорцист](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/exorcist), [инквизитор](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/inquisitor) и [воинствующий священник](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/warpriest) только магами Дня, [посвященный](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/contemplative), [поющий меч](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/bladesinger), [хариджит](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/hariji), [магоубийца](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/spellslayer) и [танцор теней](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/shadowdancer) - только магами Духа. [Университетский маг](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/univ_mage) может быть только магом Разума. Ограничения [шаира](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/shair) аналогичны ограничениям волшебника. [Псалмопевец](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/chanter) и [шут](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/Jester) применяют магию Духа, как и другие барды. Способности [тотемного воина](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/totemwarrior) связаны с магией Жизни и Стихий, а [красного мстителя](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/) - с магией Духа

***РЕСУРСЫ***

В походах и трудах герой может заработать, помимо опыта и умений, немало всяких полезных штук. Это и деньги, и снаряжение, и недвижимость, и даже такие "нематериальные" преимущества, как слава и влияние.

**Деньги**

Деньги могут быть приобретены в приключении (конкретные суммы и их местоположение известны мастеру). По завершении приключения мастер заполняет специальную форму, в которой есть и приобретенная персонажами казна. Можно приобрести деньги и вне приключений, например, продавши что-то из снаряжения (мастерским персонажам - по стандартным рыночным ценам, героям игроков - по договорной цене), получив деньги от чужого героя, а также в результате операций над прочими ресурсами.

Измеряются деньги, как обычно, в золотых монетах (византийского стандарта). Одна золотая монета традиционно равна 10 серебряным или ста медным.

Деньги должны тратиться на:

* **Проживание:** в зависимости от уровня Славы существует фиксированное количество денег, которые нужно проживать в месяц, дабы Славу не терять. То количество денег, что соответствует нижнему уровню Славы, тратить надо обязательно, в противном случае персонаж будет голодать и через три месяца умрет.
* **Тренировку:** на некоторые виды роста умений, изучение новых заклинаний, а также приобретение первого уровня в новом классе необходимы существенные денежные затраты - см. Классы.
* **Текущие расходы по недвижимости:** в случае, если у героя есть какая-либо недвижимость, она требует определенных ежемесячных расходов на поддержание ее в достойном состоянии.

Деньги можно тратить на:

* **Приобретение** нового снаряжения.
* **Покупку и постройку** недвижимости, кораблей, крупных партий товара.
* **Услуги** специалистов.
* **Подарки** и взятки власть имущим.
* **Дары** Церкви, милостыня нищим и так далее.
* **И** все остальное, что придет в голову.

Конкретные цены и доступность тех или иных покупок зависят от региона, где находится герой, и его уровня Славы (даже с очень большим денежным мешком замок рядом с Парижем не купить).

Все денежные трансакции должны передаваться мастерам после совершения, мастера передают информацию клубу, а тот - координаторам. Для типичных трансакций существует автоматическая форма, которую можно заполнить прямо на сайте.

**Время**

Время - не совсем ресурс, во всяком случае, его нельзя заработать. Однако потратить - можно, и иногда нужно. Время в обязательном порядке тратится на тренировку (рост уровня, умения, новые заклинания). Некоторые действия, вроде руководства постройкой замка, тоже могут требовать времени персонажа.

Считается, что за один месяц реального времени в игровом мире проходит два. Соответственно, каждый реальный месяц персонаж получает 9 единиц времени, каждая из которых условно соответствует 1 неделе игрового мира. Все затраты времени в правилах указываются именно в этих единицах.

Приключения занимают время: каждое имеет определенную цену в единицах (обычно 1-2).

Время отнимают также и путешествия. В каждый момент персонаж находится в определенном регионе, и перемещения, при отсутствии возможности к телепортации, стоят времени и денег. Информацию о местонахождении персонажей ведет клуб.

Все, что не было истрачено за месяц, в конце его сгорает.

**Слава**

Слава - мерило известности персонажа. Она приобретается в основном приключениями, а также действиями на политической арене. Потратить ее нельзя, но некоторые действия и события могут ее снизить. Передать ее другому невозможно.

Слава коррелирует с опытом, но не напрямую. Мастера тайных дел и бойцы невидимого фронта известны куда менее, нежели рыцарь на службе императора. Цена в Пунктах Славы (ПС) каждого приключения содержится в его описании.

От Славы зависит доступ к некоторым персонам, товарам, недвижимости.

Существует несколько уровней Славы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Пункты Славы** | **Денег в месяц** | **Дополнительные требования** |
| 1. Путник | 0-49 | 5 | - |
| 2. Искатель приключений | 51-149 | 50 | - |
| 3. Известный \*\*\* (маг, воин,etc.) | 150-499 | 150 | Должен иметь дом |
| 4. Знаменитость | 500-999 | 300 | Должен иметь должность |
| 5. Герой | 1000-4999 | 400 | Должен иметь замок / башню |
| 6. Легенда | 5000-? | 500 | Должен иметь последователей |

В случае, если требования на новый уровень Славы не выполнены, он не присваивается, а ПС перестают накапливаться. В случае, если не выполняются требования на текущий уровень славы, ПС убывают по 10% в игровой месяц, пока уровень не снизится до того, на который требования выполнены. Если выполнение требований возобновляется - потерянные ПС не восстанавливаются.

Если не выполнены требования на уровень "путник" (расход 5 золотых в месяц), то персонаж немедленно получает болезнь (повреждения к6 к Силе, Здоровью, Обаянию), вылечивающуюся обычным путем, но только после восстановления выплат; через три месяца такой жизни персонаж умирает.

**Влияние**

Влияние - это мерило отношения к персонажу местных властей. Оно может быть как положительным, так и отрицательным. Отрицательное Влияние соответствует желанию власти видеть персонажа в тюрьме или на плахе, и чем больше минус - тем горячее это стремление.

Пункты Влияния (ПВ) можно тратить, обменивая их на определенные услуги или знаки почета (титулы etc.) от властей. Разумеется, тратить можно только положительные ПВ. Например, сэр Альберт Мальвуазен тратит 200 ПВ у своего короля, и получает ленное владение на его территории. А шевалье дю Валлон тратит 100 ПВ, и его поместье Пьерфон получает статус баронства.

Влияние - не общая характеристика, а региональная. Можно заработать положительные или отрицательные ПВ, к примеру, в рамках городка, в рамках Бургундии, Империи, всего христианского мира, и так далее. При этом если у героя есть, скажем, 20 ПВ на Империю, то у него есть эти же 20ПВ в любом ее регионе. И если они будут потрачены, скажем, в Тулузе, то они потратятся на всей территории Империи.

Некоторые деяния приносят положительные ПВ в одном регионе и отрицательные - в другом. Например, если колдун Малигнус помогает маврам управиться с разбойничьей шайкой, он получает несколько ПВ в Кордове, и только; а если он же помогает тем же маврам захватить замок под Барселоной, то он получает ПВ в Кордове и теряет - в Империи.

ПВ из разных источников складываются. Например, Пьетро Галлино, венецианский купец, оказал большие услуги Папе и потому имеет +180 ПВ на весь христианский мир. Оказывая эти услуги, он, однако, потопил шесть генуэзских кораблей, а также отравил жену генуэзского дожа: -300ПВ на территории Генуи. Итого в Генуе имеем -120ПВ. Потратить наши 180 ПВ Пьетро может где угодно, только не там. Он приобретает замок в Тоскане на 150 ПВ, и теперь у него в Генуе -270ПВ, а в остальных христианских землях - +30ПВ.

Затрата ПВ всегда необходима для:

* Постройки замка на чьей-либо территории
* Приобретения ленного владения
* Получения титула
* Постройки специальных сооружений
* Получения особых полномочий

Эти действия могут также требовать и определенного уровня Славы.

**Недвижимость**

Недвижимость можно как покупать, так и строить.

В первую очередь, для владения недвижимостью нужно обладать землей. Для простых строений (домов, складов и так далее) на территории города достаточно уплатить в городскую казну или продавцу определенные деньги и не обладать в этом городе отрицательным влиянием. Для замков, башен и т.п. необходимо приобрести землю, за что надо заплатить ПВ, как правило - добавить и деньги, а также обладать определенным уровнем Славы.

Недвижимость можно приобретать уже готовой или строить, в том числе - по индивидуальному проекту. Строительство требует, помимо всего прочего, времени. В купленном здании тоже можно произвести какие-либо модификации (например, в отношении запоров и ловушек).

Вот типовые затраты (в некоторых регионах они могут отличаться) на самые популярные строения. Дополнительная защита и т.п. стоят дополнительных денег (но не ПВ).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Строение** | **Деньги** | **ПВ** | **Слава** | **Возможности** |
| **Маленький домик** | 400 | - | - | Хранить свои вещи (но надежность - та еще) |
| **Дом** | 1200 | - | - | Получать доход с жильцов |
| **Склад** | 600 | - | - | Хранить партии товара. Домом не считается. |
| **Часовня** | 500 | - | 2 | Освятить |
| **Лавка** | 500-2000 | 15 | - | Получать доход с торговли |
| **Мастерская** | 600-3000 | 20 | - | Разместить мастеров |
| **Лаборатория** | 2000 | 10 | 2 | Производить магические опыты, заниматься алхимией, делать зелья и палочки |
| **Магическая лавка** | 5 000 | 40 | 3 | Торговать магическими вещами |
| **Замок** | 30 000 | 150 | 4 | Содержать и тренировать солдат |
| **Башня** | 15 000 | 180 | 4 | Делать любые магические предметы |
| **Храм** | 15 000 | 130 | 4 | Священное место |
| **Крепость** | 100 000 | 900 | 5 | Содержать армию, чудовищ |
| **Монастырь** | 80 000 | 650 | 5 |  |

Земля (с крестьянами или арендаторами), лавки, мастерские приносят доход, в зависимости от удачности расположения и положения дел вокруг.

# *ТИПЫ СУЩЕСТВ*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aberrations** | Чудища | Существа, чью анатомию трудно как-либо классифицировать и вообще понять. |
| **Animals** | Животные | К ним относятся реально существующие позвоночные, кроме, разумеется, человека, а также их гигантские и древние варианты, за исключением динозавров. Насекомые, паукообразные и пр. в этот тип не входят. |
| **Beasts** | Диковинные звери | Это существа, которых, вероятно, сочли бы животными, если бы они были на самом деле. К ним же относят и динозавров (и пусть слово "звери" никого не смутит). Если существо наделено разумом или волшебными свойствами, в этом типе ему не место. |
| **Construct** | Конструкции | Существа, созданные искусственно: горгульи, гомункулусы, големы. |
| **Corrupted Ones** | Искажённые | Гуманоиды, подвергшиеся магической порче: оборотни, фэерис, гарпии и т.п. |
| **Demons** | Демоны | Существа потустороннего происхождения, представители злых сил. |
| **Dragons** | Драконы | К ним относится любой дракон или змей, независимо от происхождения, а также существа, ведущие от них свой род. |
| **Elemental** | Элементали | Существа, напрямую связанные с мирами Стихий: собственно элементали, джинны, дэвы, саламандры. |
| **Fey** | Духи | Духи местности или места: дриады, пикси, брауни, лешие, водяные, русалки. |
| **Giants** | Великаны | Гуманоиды большого размера, имеющие отношение к Силе Стихий. Сюда входят все классические великаны, тролли, циклопы, людоеды. |
| **Humanoids** | Гуманоиды | Человекоподобные существа, которых нельзя отнести ни к одной из вышеперечисленных категорий (люди, эльфы, гномы, карлики). |
| **Magical Beasts** | Волшебные звери | Это существа, которые внешне похожи на животных или диковинных зверей, но наделены волшебной силой. Типичный пример - единорог. |
| **Oozes** | Аморфы | Существа без какой-либо видимой анатомии, родственники простейших. |
| **Plants** | Растения | Существа без какой-либо видимой анатомии, родственники простейших. |
| **Undead** | Нежить | Существа, некогда бывшие живыми, потом умершие и ныне существующие за счет поддерживающей их магии. |
| **Vermins** | Беспозвоночные | Обычные и гигантские насекомые, паукообразные, ракообразные, многоножки, черви, а также очевидно родственные им чудовища (анхег и т.п.). |

# *БЕСТИАРИЙ*

* [**Предисловие**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/intro/)
* [**Немного о географии**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/geograph/)
* [**Перечень существ - по типам**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/monster_list/)
* [**Человекоподобные существа**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid/)
* [**Искаженные**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/)[**(+)**](javascript:ShowBlock('bestiary/corrupted/');)
* [**Нежить**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead/)
* [**Диковинные звери**](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast/)

***ПРЕДИСЛОВИЕ***

Перед лицом громадной работы, необходимой для систематизации всего невообразимого множества существ, населяющих Альфрику, мы, признаться, слегка поколебались. К счастью, нам в руки попал текст, описывающий их достаточно полно и точно. В тех же местах, где автор "Бестиария" не вполне уверен, мы и подавно не можем претендовать на более глубокие познания.

Все, что нам пришлось сделать с этим текстом - это вставить в описания обитателей Альфрики краткие сводки и сноски, поясняющие их характеристики в привычном нам виде. Эти сноски выделены синим шрифтом.

Безусловно, читатель не должен считать, будто эти характеристики одинаковы для всех подобных существ. В разных краях или у разных подвидов, а то и просто индивидуальных экземпляров, они могут весьма значительно разниться.

Редакция будет признательна, если кто-либо, обладающий дополнительными сведениями по этим вопросам, сообщит их нам письменно для включения в настоящий справочник.

Никоим образом не можем рекомендовать странствующим по Альфрике пользоваться бестиариями, составленными для иных краев. Путник может быть введен в заблуждение сходством названий иномировых существ и жителей Альфрики; между тем существа эти могут различаться очень сильно.

***- Редакция***

*Предоставляем слово лицу, любезно предоставившему нам заметки для публикации:*

Этот текст был передан мне моей бабушкой, Валерией Лещинской, урожденной Матучек, несколько лет назад. Она получила их от своего друга, Хольгера Карлсена, встреченного ею в долгих странствиях, и подвергла некоторой профессиональной обработке. В те времена интерес к Альфрике (которую мы называли между собой "бабушкиным миром", а большинство - "сказочной Европой") был редкостью, и заметки могли быть восприняты лишь как курьез. Я хранила их на случай, если мне доведется встретиться с другим путешественником по мирам.

В наше время бестиарии всех видов, как аутентичные, так и составленные нашими современниками, перестали быть редкостью. Однако, как мне кажется, заметки эти не потеряли актуальности, ибо написаны, с одной стороны, человеком, владеющим современным научным методом, с другой же - знакомым с материалом своих исследований лично.

***- Валерия Лещинская-младшая***

**Вступительное слово**

В настоящем труде я, Хольгер Карлсен, делаю попытку систематизировать всех обитателей Альфрики с научной точки зрения. Вынужден предупредить читателя, что биология не входила в область моих интересов в колледже, а потому мои представления о научной точке зрения могут сильно отличаться от общепринятых.

Во избежание путаницы, мир, для которого я пишу эти заметки, я буду в дальнейшем именовать "нашим миром", а тот, о котором пишу - Альфрикой.

Следует упомянуть, что мне неизвестно, как соотносится моя (или любая иная) классификация обитателей Альфрики с классической системой Карла Линнея. Ибо, как известно, последняя базируется на принципе возможности скрещивания существ между собой; тогда как в Альфрике сплошь и рядом возникают гибриды совершенно разных созданий, даже и тех, что заведомо неспособны в нашем мире к созданию потомства. Уже одно это доказывает, что магия вносит некоторые изменения в сами принципы генетики.

**Деление по категориям**

Обитателей Альфрики можно разделить на несколько типов:

Всех обитателей Альфрики можно разделить на следующие типы:

* **Человекоподобные расы**- человек, а также иные расы, подобные людям внешне (до определенного предела), но отличные от них происхождением и иными свойствами. Обратите внимание, что мы не включим в их число существ, которых можно отнести к какой-либо из нижеописанных категорий - например, великанов или духов (даже имеющих человекоподобную форму). Эльфы, гномы, гоблины будут отнесены нами к этому типу.
* **Искаженные** - существа, родственные человеку или иным гуманоидам, чей облик и свойства были сильно изменены магией. Как правило, это изменение можно считать порчей; таковы, например, обитатели Фаэра - фарисеи (фэерис), оборотни или гарпии. Однако, среди искаженных есть несколько видов существ, человеку и природе не враждебных (например - кентавры или, да простит меня дорогая супруга, девы-лебеди). Многие искаженные не могут ступать на освященные места; большинство их также боится серебра и святых символов.
* **Животные** - к ним я отнесу всех *позвоночных*, которых мы можем встретить в нашем мире, кроме, разумеется, человека, а также их гигантские аналоги и их ископаемых предков, в Альфрике благополучно доживших до исторических времен. В дальнейшем я не буду останавливаться на них подробно: информацию о них читатель может найти в любом учебнике.
* **Диковинные звери** - от животных их отличает главным образом то, что мне не доводилось слышать об их реальном присутствии в нашем мире. Они не обладают сколько-нибудь развитым интеллектом или же волшебными свойствами. Таковы, например, птица рух или каркодон. Однако полагаю, что их существование в Альфрике обусловлено магией, поэтому к животным они относятся так же, как искаженные - к гуманоидам. Да не введет вас в заблуждение слово "звери": к ним будут отнесены и необычные птицы, рептилии и тому подобные твари.
* **Беспозвоночные** - сюда относятся все насекомые, паукообразные, ракообразные, многоножки, черви, а также их гигантские аналоги. Должен заметить, что, имея дело с гигантскими беспозвоночными, мне с моим инженерным образованием было крайне трудно отличить "обычных" для нашего мира существ от измененных магией аналогов. Поэтому я не стал подразделять их, как выше животных и гуманоидов, на две подгруппы. Такие существа, как эфиопский лиловый червь, например, будут отнесены к этой же категории. Однако для существ, родственных скорее простейшим, выделена отдельная категория ниже.
* **Аморфы** - встречающиеся в изобилии в подземельях Альфрики твари, по природе своей близкие к нашим простейшим, колониям простейших, а также, возможно, кишечнополостным. Не исключаю, что среди тех, кого я отнесу к этому классу, обнаружатся и существа скорее растительного происхождения, вроде мобильных колоний плесени, поэтому скажем просто, что в этой группе находятся лишь те существа, у которых нет сколько-нибудь заметной "анатомии", и при препарировании оных можно обнаружить лишь более или менее однородную массу. Разумеется, в данном труде меня не будут интересовать обычные амебы или медузы, а лишь крупные и мобильные организмы вроде черной слизи.
* **Волшебные звери** - внешне эти существа походят на животных или диковинных зверей, однако же наделены волшебной силой и/или намного превосходят большинство известных у нас животных интеллектом. Таковы единорог или катофлеб. Они не просто подверглись воздействию магии, как диковинные звери, но сжились с ней (я полагаю, что это верно и для тех зверей, что "всего лишь" обрели несвойственный животным интеллект).
* **Чудища** - существа, чью анатомию трудно как-либо классифицировать и вообще понять. Они, бесспорно, являются живыми (в отличие от, скажем, нежити или конструкций), а также обладают некоей системой внутренних органов, однако, насколько я могу судить, любой биолог нашего мира встал бы в тупик, пытаясь определить их в тот или иной класс. [На самом деле, такие существа обычно сочетают в себе черты разных классов или даже типов - В.Л.-М.] Сюда отнесем многоокого стража или кокатрикс.
* **Драконы** - абсолютное большинство авторитетов сходится на том, что их надлежит выделять в отдельный класс. По виду они напоминают рептилий, как правило - гигантских, часто крылатых. Все они разумны, и, что важнее, по мнению авторитетных источников, обладают душой! (Замечу, что о наличии души у эльфов все еще идут теологические споры...) Некоторые полагают, что драконы родственны библейскому змию. Так или иначе, они имеют душу и не лишены надежды на спасение. В этот же класс я отнесу, помимо истинных драконов, существ, родственных им: виверн, ормов и даже василисков.
* **Великаны** - огромные гуманоиды, не состоящие в прямом родстве с человеком. Обыкновенно их связывают с магией Стихий. Зачастую полагают, что все великаны родом из Йотунхейма, однако же не следует забывать и о циклопах, чье происхождение из древней родины великанов крайне сомнительно.
* **Духи** - существа целиком магические, привязанные к местности, месту или идее. Их можно поделить на духов местности (дриады, пикси, лешие, брауни, кобольды) и просто духов (языческие силы и их служители - валькирии, дикие охотники). Большинство их наделено способностью становиться невидимыми или исчезать, менять форму или размеры. Логично предположить, что их "тело" - всего лишь условная оболочка. Вне соответствующей местности не встречаются.
* **Демоны** - сюда мы отнесем существ потусторонних, инфернальных, порожденных силою Ночи. В мире появляются, как правило, будучи вызваны наделенным душою магом; и часть его души, если не вся она, служит платой. Наделенные крепкою верой способны изгнать демона. Заметим, что мы не включаем, вопреки многим теологам, в этот список существ, порожденных четырьмя началами, то есть джиннов, дэвов и им подобных.
* **Элементали** - существа, порожденные одним из четырех начал (огнем, водой, землей или же воздухом): джинны, дэвы, мариды, ифриты, саламандры, сильфы, пери, а также собственно элементали. В Альфрике существует несколько мест, где существа эти проживают свободно; чаще же они появляются, будучи призваны волшебной силой. Однако их услуги не стоят заклинателю души, хотя и обходятся весьма недешево.
* **Нежить** - существа, некогда бывшие живыми, затем скончавшиеся и ныне пребывающие в состоянии псевдожизни за счет поддерживающей их магии (своей ли, чужой или порожденной обстоятельствами, как в случае привидения).
* **Конструкции** - существа, созданные искусственно: горгульи, гомункулусы, големы. Они не обладают подлинной жизнью, а тем паче - душой, ибо сотворены смертными; их можно рассматривать как прообраз квазиинтеллектуальных "роботов".
* **Растения** - существа растительного или грибного происхождения; разумеется, нас интересуют не все они, а лишь отличные от земных. В свой труд я включил главным образом тех из них, что способны самостоятельно двигаться, владеют магией или еще каким-то образом способны воздействовать на окружающий мир активно. Замечу, что сюда же мной отнесены существа, чье происхождение лишь до определенной степени растительно, вроде людей-деревьев.

Всех обитателей Альфрики можно разделить на три большие группы: живые, неживые и духи. Живые существа обладают более или менее "классической" (для нашего мира) биологией и зависят от нее. Для духов телесная оболочка не слишком существенна, они могут ее менять или модифицировать, а при ее разрушении - создать или получить новую. Неживые же существа являются, по сути, либо сложными автоматами, либо оживленными магически телами, и в любом случае они не обладают никакой жизненной силой, кроме магии.

Это различие проявляется во всем. Так, например, лишь живые существа могут быть подвержены болезни или яду: духи легко освобождаются от них, а неживым они вообще не страшны. Лишь живые могут чувствовать боль. Духи зависимы от идей и волшебных сил, властвующих над местом. И так далее.

Живых существ я разделю на четыре класса: зверей, чудовищ, гуманоидов и беспозвоночных. Как ни странно, в мире, где символы обретают колдовскую силу, биология должна учитывать, что разница между человеком и медведем куда больше, нежели между медведем и орлом. К зверям отнесем животных, диковинных и волшебных зверей; к гуманоидам - человекоподобные расы, искаженных и великанов; к чудовищам - драконов и чудищ; к беспозвоночным же - собственно беспозвоночных, аморфов и растения.

Неживые делятся, очевидно, на нежить и конструкции. К духам же относятся все остальные, как то: собственно духи, духи местности, элементали и демоны.

Помимо обычных свойств существ, в Альфрике имеет немалое значение степень уязвимости существа к священным местам, символам и некоторым металлам. Так, *подвержены воздействию* - означает, что само присутствие в освященном месте для них невозможно, а присутствие рядом с запретным объектом мучительно (фактически эти объекты не подпускают их близко). Если же существо *уязвимо* для чего-то подобного - это означает в случае священных символов, что существо можно отогнать истинной верой (то есть, существо подвержено воздействию "изгнания нежити" и святой воды); уязвимость же для металлов означает невозможность пользоваться предметом из этого металла и +2 к повреждениям от него.

# *НЕМНОГО О ГЕОГРАФИИ*

Далеко не всегда я могу указать точный ареал обитания того или иного существа. Хорошо уже то, что мне удалось отождествить существ, обитающих в различных краях под разными названиями, вроде свартальфов-трау. Поэтому для простоты мне придется обозначить несколько крупных регионов, *перекрывающихся* между собой, и в качестве места обитания указывать такой регион целиком.

Читателя может удивить, что это деление произведено по социально-культурному признаку. Однако, если вдуматься, станет ясно, что это оправдано: большинство не встречающихся в нашем мире видов так или иначе существуют за счет магических сил, а распределение этих сил непосредственно зависит от обитающих там разумных существ.

Итак:

* **Империя** - все земли, в то или иное время подвластные Священной Римской Империи, включая Леон, Восточную Марку (Австрию), Британию, Данию и Италию.
* **Британия** - Британия, Ирландия, Оркнейские, Шетландские острова, вероятно, также северо-запад Франции.
* **Греческие земли** - Византийская Империя, включая все Балканы, Карпаты, Далмацию, Иллирию, южную Италию (Королевство Обеих Сицилий), а также Малую Азию и Причерноморье. Вероятно, к ним же в некоторых случаях правомочно относить Египет и Эфиопию.
* **Сарацинские земли** - территории (нынешние или бывшие) Багдадского и Кордовского Халифатов, включая Берберию.
* **Славянские земли** - территории западных, восточных и южных славян: Польша, Богемия, Карпаты, земли новгородские, киевские и владения родственного им народа, а также север Византии.
* **Затененные земли** - края, существенно измененные магией Ночи: собственно Фаэр с окрестностями вплоть до Арденнского Леса на западе и почти до Вены на востоке, Трансильвания, Гай Бразил, вероятно - земли гуннов.
* **Скандинавские земли** - края, в которых жили или живут норманны: Скандинавский полуостров, Исландия, Дания, северо-восток Британии, окрестности Новгорода и Пскова.

# *ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ СУЩЕСТВА*

Читателю может показаться странным, что я называю эльфов и иже с ними "человекоподобными", хотя они (согласно их собственным источникам) древнее людей, а также то, что я вообще включаю их в работу, озаглавленную как "Бестиарий".

Что до первого возражения, то замечу, что многие источники людей придерживаются на этот счет иного мнения. Ну, а касательно второго все проще. Я совершенно точно знаю, что у эльфов - например, у Аэнара из Кэр Ллира - в бестиарий включены мы, люди. Так что полагаю свое решение справедливым.

Теологи до сих пор не сошлись во мнениях, следует ли считать тех или иных гуманоидов обладающими душой. Единство мнений есть лишь в отношении гномов, которые в большинстве своем приняли христианство. Я полагаю, что душой должны быть наделены все они, в силу логики, однако, разумеется, не могу считаться в этом вопросе авторитетом.

Не могу обойти стороной проблему смешанных браков и потомства от оных. Хотя, к ужасу отцов Церкви, браки людей с представителями иных рас - не редкость, Небо не благословляет их потомством. Впрочем, известно два случая рождения детей от человека и эльфа; вопреки Хильдебранду из Кельна, при этом появляются отнюдь не "полуэльфы" с эльфийским зрением и людской фигурой, но самые обычные люди, разве что немного побледнее кожей и поодареннее музыкально. Однако, как уже упоминалось, известно ровно два таких ребенка, и едва ли стоит в бледнокожем встречном подозревать загадочного "полуэльфа". Что до браков с Искаженными, то здесь рождение детей более часто. Так, например, большинство ныне известных оборотней - оборотни в третьем- четвертом поколении, чья искаженная кровь проявляется лишь в присутствии породившей ее магии (см. соответствующую главу). Благодетельные волшебные изменения, насколько известно мне, увы, не передаются по наследству.

## Оглавление

[Эльф](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Elf)  
[Гном](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Dwarf)  
[Карлик](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Gnome)  
[Гоблин](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Goblin)  
[Тролль](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Troll)  
[Свартальф](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Drow)  
[Низушек](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/humanoid#Halfling)

## Эльф

Эльфы, они же сиды, альвы или альфы - исконные обитатели немалой части северо-западной Европы. Там они появились задолго до людей. Искаженные родичи эльфов - фэерис. В отличие от них и свартальфов (трау), "обычных" эльфов называют еще "светлыми эльфами" (сили, лиосальвы).

Внешне отличить эльфа от человека нелегко. Их ушные раковины слегка заострены (именно слегка, а не так, как принято рисовать в нашем мире - торчащими выше темени!). Кожа бледна и не подвержена загару. Цвет волос и глаз, вопреки расхожему мнению, может быть любым встречающимся у человека; известны также эльфы с сине-фиолетовыми и каре-оранжевыми глазами. В их зубной формуле отсутствуют клыки и зубы мудрости.

Расхожее мнение, что эльфы не умирают от старости, не имеет ни доказательств, ни опровержения. Однако достоверно, что рано или поздно всякий эльф решает покинуть Европу и уплыть на остров Аваллон. Буде ему в том мешают, он чахнет и рано или поздно погибает от неведомой болезни. Вероятно, эту-то болезнь и следует считать "старостью" эльфов. Наступает она в весьма, по нашим понятиям, почтенном возрасте - порядка 1000 лет. Растут и взрослеют эльфы также очень медленно: эльф считается взрослым лишь к ста годам или около того.

Убеждение, будто бы у эльфов не растет борода и усы, ни на чем не основано. Верно иное: эльф может управлять их ростом по собственному желанию. Потому-то никто никогда не видел небритого эльфа... Однако эльфы с бородками вашему покорному слуге встречались. Кстати, ростом или регенерацией иных тканей эльфы также управляют неплохо: выпавшие зубы легко восстанавливаются, большинство шрамов быстро исчезают. Это, впрочем, не означает, будто они обладают подлинной регенерацией, как, к примеру, тролли: утерянные части тела, насколько мне известно, эльф восстановить не может.

Эльфы, в отличие от гномов, не наделены подлинным бессветовым зрением, однако ночью видят не хуже кошек или сов. В полной же тьме глаза эльфа, как и человека, бессильны. Зрение их несколько слабеет при очень ярком свете, например, в солнечный полдень; потому-то они предпочитают жить под покровом леса, чтобы не ранить свои чувствительные глаза. Вопреки поверью, эльфы нуждаются во сне, как и люди;однако спят они с полуоткрытыми глазами.

Все эльфы, где бы ни жили (включая фэерис, но не темных эльфов) говорят на одном и том же языке. Я осознаю, что противоречу многим авторитетным книгам, однако полагаю, что их ошибке есть простое объяснение. Дело в том, что язык эльфов намного богаче известных мне человеческих; для понятия, которому в латыни или современном нам английском соответствует одно-два слова, у них придумано два-три десятка. А потому, читая книги разных эльфийских авторов, можно решить, что они написаны на разных языках. Однако же могу определенно заверить, что ирландский сид без малейшего труда поймет альва с берегов Каттегата. Мало кто из людского племени владеет языком эльфов в совершенстве: это очень трудный для изучения предмет, требующий многолетней работы. Впрочем, кельтам он дается несколько легче. Дело в том, что их предки научились своей речи от эльфов, и с тех пор их язык есть сильно упрощенная форма эльфийского.

Свойствами своими эльфы отличаются друг от друга не менее, чем люди. Поэтому едва ли имеет смысл говорить о "типичном эльфе". Можно лишь заметить, что эльфы в среднем ловчее нас и обладают более хрупким сложением. По мнению большинства встречавших их людей, они еще и красивее среднего человека. Вероятно, это и впрямь так.

Среди эльфов очень много магов; при этом они явственно тяготеют к магии Духа. Мнение, что они связаны с ней намертво, скорее всего ложно; его опровергает хотя бы наличие фэерис. Впрочем, всякий "обычный" эльф наделен повышенной сопротивляемостью к магии Духа. Из оружия эльфы тяготеют к тем видам, что предполагают долгую и тщательную тренировку: к длинным лукам, легким клинкам, кинжалам, глевиям, посохам (полагаю, именно от них британцы научились владению длинным луком). Мне ни разу не доводилось слышать об эльфе, вооружившемся арбалетом или дубиной.

О вероисповедании эльфов я могу сообщить вам немногое. Часть их в какой-то странной форме поклоняется языческим божествам (словно бы не богу, а скорее королю). Очень немногие крестились с соизволения местных священников. Но больше всего из известных мне эльфов, кажется, исповедует друидизм. О многих из них я и вовсе не понял за время долгого общения, принадлежат ли они к какой-либо вере (что в Альфрике, в отличие от нашего мира, весьма странно, ибо доказательства бытия высших сил способны убедить даже закоренелых скептиков).

Нрава эльфы крайне свободолюбивого. Они довольно своенравны; то, что у нас назвали бы "артистической натурой". Они - большие почитатели искусств, терпеть не могут "одинаковых", стандартных вещей. Именно поэтому большинство изобретений проходят мимо них - за исключением разве что печатного станка гномов. Социальная организация у них минимальна. Никакого аналога вассальной системы или общин у них нет. Порой кажется, что между герцогом и простым эльфом нет никаких промежуточных ступеней. В жизни они превыше всего ценят уникальность и эстетику. Эльфы очень любят музыку, однако едва ли менестрелю-человеку можно порекомендовать выступать перед ними: голоса эльфов намного музыкальнее людских.

Ранее эльфы, как уже упоминалось, населяли почти всю территорию нынешней Империи к северу от Альп, а также южную часть Скандинавского полуострова. Ныне же из Скандинавии они вытеснены Тролльхеймом, а на имперских землях притесняются людьми (на том основании, что якобы лишены души или исповедуют язычество). Крупные поселения эльфов сохранились в больших лесах (например, Арденнском), в особенности - на границе с Фаэром, а также на Британских островах, где населению присуща большая веротерпимость. Ну и, разумеется, много эльфов живет на Авалоне и Гай Бразиле.

Характеристики эльфов аналогичны принятым в стандарте d20 system, за следующими исключениями. Обаяние эльфа не может опускаться ниже 12; скорость естественного восстановления хитов увеличивается в полтора раза; на ярком свету (прямом, а не, скажем, в лесу) эльф получает -1 к атаке и спасброску рефлекса; эльф не может пользоваться арбалетом, ударным оружием (кроме посоха), тяжелыми доспехами, а также магией, относящейся к силе Стихий. Эльф не может быть варваром, монахом, паладином, а также священнослужителем каких-либо богов (но может быть друидом). Для изучения языка эльфов надо затратить не 1, а 3 единицы навыка "Языки".

## Гном

Гномы (они же карлы, цверги, дуэрги, краснолюды, сыны земли, горные гномы) - раса, населяющая почти исключительно горные системы. Никому не известно в точности, когда и как они там возникли; однако, по официальной версии, они близкородственны людям. Наличие у них души не оспаривается. Вероятно, ближайшие их родичи - лесные карлики, иногда их даже путают.

Гномы невысоки ростом (порядка 120 см), но в плечах шире среднего человека. За счет этого (и выпяченной грудной клетки) весом они не уступают, а то и превосходят людей. То же можно сказать об их физической силе. Характерной приметой их мужчин является длинная, окладистая борода, как правило, доходящая по меньшей мере до пояса.

Волосы и бороды у них, как правило, темно-каштановые или черные, глаза - карие. Некоторые рода гномов, в прочем, щеголяют ярко-рыжими, а то и голубыми или зелеными бородами. Кожа буровато-землистая, темнее человеческой, хотя солнце они видят очень редко. Голос хрипловатый, обычно ниже человеческого, хотя и необязательно.

Гномы живут дольше людей примерно в три раза (доживают лет до 250), взрослеют и стареют тоже медленнее людей. Точно сказать, какой возраст у них считается совершеннолетием, не могу: дело в том, что женщины и дети гномов никогда не показываются на глаза представителям других рас. Здесь имеет место своеобразное табу, которых, надо заметить, у гномов предостаточно. Могу предположить, что совершеннолетие у них наступает где-то от 30 до 35 лет.

Зрение гномов позволяет им видеть в полной темноте; впрочем, не так хорошо, как на свету. Насколько мне известно, дело здесь в более широком диапазоне воспринимаемых как видимый свет волн. Во всяком случае, цветов они в темноте не различают. Гномы видят не так далеко, как люди; слышат они тоже так себе. Зато, простукивая стенку, почти любой из них легко скажет, какой она толщины...

Гномы намного выносливее людей, легко сопротивляются ядам, болезням и даже большинству видов вредоносной магии. Доподлинно известно, что сами гномы к большинству видов магии совершенно неспособны. Однако чудотворцы-священники среди них есть. Кроме того, мастера гномов способны творить волшебные предметы без заговоров.

Язык у гномов почти что общий для всех народов, но все же немного отличается в разных регионах. Следы языка гномов можно обнаружить в скандинавских наречиях (даже и в нашем мире!), однако это не то, что с кельтским и эльфийским; просто гномы долго жили рядом со скандинавами, и произошли взаимные заимствования.

В настоящее время гномы проживают в основном в трех местах: в Скандинавских горах, Альпах и Карпатах (Железных Холмах). Можно их встретить и в других краях. Все вышеупомянутые поселения - королевства.

Вероисповедание большинства гномов - христианство, во всяком случае - в Альпах и Карпатах (в Карпатах - греческая его разновидность). Многие скандинавские гномы служат асам - языческим северным богам. Вследствие принятия ими христианства гномы - враги Фаэра номер один: дело в том, что до их обращения фэерис утверждали, будто воюют они лишь против людей, и то не всех. Гномы оказались первой нелюдской расой, обратившейся на сторону христианства.

В сообществе гномов - жесткие законы, которым гномы следуют не по принуждению, но от души, даже будучи вдалеке от родины и даже в изгнании (это - самая суровая кара, которой их подвергают). Люди зачастую считают их жадными; должен засвидетельствовать, что это совершенно неверное понимание. В самом деле, гном крайне редко может сделать кому-либо подарок - но причина не в их скупости. Дело в том, что у гномов считается чуть ли не невозможным взять то, чего не заработал; неудивительно, что принесение чего-нибудь в дар - акт для них исключительный, возможный лишь в особых случаях. По той же причине, кстати, гномы никогда не торгуются, покупая или продавая что-либо.

У гномов в большом почете ремесла, и я не введу вас в заблуждение, если скажу, что гномы уважают мастера или учителя больше, чем героя-воителя. Даже слово, которым они именуют своих королей, этимологически родственно слову "учитель".

Путешествуя вместе с гномом или гостя у него, надо твердо помнить, что для них важно множество четких табу. Они сами любезно предупредят вас о них - но упаси вас Боже после этого о них забыть! Так, например, не полагается не только видеть, но и упоминать их женщин и детей; недопустимо в присутствии других разуваться; не следует называть их "низкорослыми". Гномы обидчивы и упрямы, но чрезвычайно верны в дружбе.

Характеристики гномов идентичны таковым в d20 system. Однако гномы не могут быть ни волшебниками, ни колдунами, ни монахами. Подавляющее большинство их имеет принципиальное мировоззрение. Их сложение (выпяченная грудь) не позволяет им использовать луки и длиннодревковое оружие. Гномы имеют -4 к реакции со стороны любого обитателя Фаэра.

## Карлик (лесной)

Лесные карлики (они же - лесные гномы, лесовики) - по всей видимости, близкие родичи гномов. Они живут небольшими общинами в лесах или холмистых долинах.

Ростом карлики чуть пониже гномов, однако в плечах уже их намного, и средний карлик весит не более 30 кг. Мужчины у них носят такие же, как у гномов, длинные бороды. Волосы у них обычно белые, словно седые, хотя возможны и исключения (не знаю, от чего это зависит); глаза могут быть и серыми, и голубыми, и карими - в общем, как и у людей. Кожа их - бурая, очень смуглая. Обычно у карликов довольно большие (и самую малость заостренные сверху) уши, и почти всегда - громадные изогнутые носы. Их женщины отличаются круглыми щеками и выдающимися вперед подбородками. Голоса у карликов басовитые (у женщин - контральто), часто хрипловатые, что не слишком на первый взгляд вяжется с их размерами.

Живут карлики немногим долее людей. Государств у них не имеется, они, как правило, безропотно признают любую власть - лишь бы она не мешала им жить, как живется. Надо сказать, что и власти обычно не утруждают себя делами карликов, позволяя им жить по-своему. Вероисповедание карлика может быть едва ли не любым. Чаще всего я видел последователей друидизма, но есть и христиане, и служители языческих богов. Но вот священников и жрецов любого культа среди них практически не встретишь. Карлики не любят и проповедовать свою веру кому бы то ни было. Своего языка у карликов также нет: они говорят на том же языке, что и прочие обитатели их краев, уснащая его особыми оборотами - видимо, из тех времен, когда у них был свой язык. По немногим сохранившимся словам можно предполагать, что он был очень близок языку гномов.

Неудивительно, что карлики слабее людей физически, зато они, как и гномы, довольно выносливы. В темноте они видят неплохо, но не при полной тьме; просто их глаза несколько более чувствительны к слабому освещению, чем людские. Но вот нюх у них для человекоподобных существ просто невероятный (сказывается размер носа!). С обученной собакой им, конечно, не сравниться, но опытные "нюхачи"-карлики могут запросто учуять, кто оставил тот или иной след - и, в отличие от собаки, еще и рассказать об этом... Говорят также, что у них острее чувство вкуса; поэтому у некоторых владетельных сеньоров - людей карлики служили виночерпиями, ибо могли распознать отраву по одной капле на вкус.

Карлики - любители простой жизни и простых развлечений. Они - чрезвычайные охотники до выпивки и зрелищ. Говорят, что распущенностью нравов они способны поспорить с сатирами (но, по счастью, на людских женщин их интересы не распространяются). Славятся они также неуемным любопытством; нередко они даже попадали в ловушки для зверья, потому что, хотя и понимали, что это ловушка, но желали испытать ее в действии... Карлики любят обман, но, как правило, не корыстный, а шутки ради. Немудрено, что их маги отдают предпочтение иллюзиям... Гномы считают их легкомысленным народом, сущими детьми, но это впечатление глубоко неверно. Карлики - не более "дети", чем любой людской крестьянин или охотник; но их простонародное поведение вкупе с малым ростом заставляет кое-кого считать именно так, и далеко не всякий карлик на это обижается. Дело в том, что они сами относятся к нам без особого уважения, а их слово, которым они называют людей, с языка гномов можно перевести примерно как "здоровенная дубина".

Отличия карликов от принятого в d20 system стандарта таковы. Карлики не могут быть варварами, монахами и паладинами. Им позволен специальный навык "Острый нюх".

## Гоблин

Гоблины (коблинау, гобелины) - широко распространенная, но не слишком почитаемая другими раса. О них говорят, что они - потомки деградировавших междурасовых гибридов, измельчавшие родичи троллей либо последствия магических катаклизмов. Троллям они, скорее всего, действительно родственны; а вот с хобгоблинами или кобольдами, вопреки звуковому сходству, не имеют практически ничего общего.

Гоблины ростом намного ниже людей (около 120 см). Кожа их зеленоватая, оливковая или серо-голубоватая. Клыки длиннее, чем у людей, хотя и короче, нежели у троллей; нижние клыки слегка торчат из широкого рта. Для их роста у них весьма широкие ступни. Лоб приплюснут. Нос широкий, курносый. Волосы темные, обычно у мужчин есть короткая бородка. Голоса похожи на человеческие, разве что обычно слегка шепелявы.

О продолжительности их жизни известно мало; они редко проживают весь отпущенный им срок. Однако гоблины чрезвычайно плодовиты: двойни и тройни у них встречаются намного чаще, чем рождение единственного ребенка, а беременность составляет всего четыре месяца. Они - глубоко общественные существа, одиночества не терпят и не переносят.

Гоблины отлично видят в темноте (даже полнейшей), однако вовсе не различают цветов. Упоминание в разговоре цвета (любого!) легко приводит их в ярость. Зато слух и нюх у них намного острее человеческих. Сила их рук и ног намного меньше, нежели у человека, зато они ловчее и могут двигаться почти бесшумно.

Как утверждают хронисты, несколько столетий назад гоблины целиком и полностью пребывали под властью иных рас - троллей, затем фэерис... Ныне много гоблинов живет самостоятельно в горах, холмах или лесах, хотя большинство их, наверное, по-прежнему обретается в Фаэре и Тролльхейме. Там они живут на положении рабов или же солдат - как говорят у нас, "пушечного мяса".

Язык гоблинов крайне примитивен и очевидно родствен троллиному, однако в Фаэре их заставляют говорить на местном языке, что они и исполняют с прекошмарным акцентом. На чужих языках гоблины, как правило, знают лишь простейшие фразы. Сложносочиненные предложения им (кроме упомянутого в конце этой главы исключения) совершенно непонятны.

У гоблинов есть свои шаманы, и они-то и определяют культ абсолютного большинства народа. Как правило, они служат духам, идолам либо хитроумным магам, которые провозглашают себя богами перед легковерными гоблинами. На подобные ловушки попадаются порою и более интеллектуально развитые расы.

Вопреки распространенным поверьям, гоблины не боятся ни серебра, ни священных символов. Нрава они довольно агрессивного; я не слишком преувеличу, если скажу, что у "свободных" гоблинских племен немалая часть "дохода" племени добывается разбоем. Гоблины не брезгуют ни человечиной, ни мясом соплеменников. При этом они трезво оценивают свои силы, охотятся всегда большими группами (10-100) и нападают, как правило, из засады при условии подавляющего численного превосходства. Вооружаются они либо самодельным примитивным оружием, либо тем, чем пожелают их вооружить их хозяева. Нередко выступают верхом на волках или же подобных им существах (воргах, зимних волках).

Однако жестоко ошибется тот, кто скажет, будто гоблины - неполноценная раса, нечисть, в коей нет ни капли добра. Ибо известно, что из воспитанных людьми гоблинов вырастали благовоспитанные, преданные и отважные существа. Из чего следует, что вину за не слишком приятный нрав гоблинов следует возложить скорее не на их "дурную кровь", а на их хозяев.

Размер: малый

Хиты: 1к8 (4)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 30ф

КЗ: 15 (+1 размер, +1 ЛВК, +3 доспехи)

Атака: +1 ближний бой (дубина, булава, короткий меч, копье);

+3 стрельба (метательное копьецо, короткий лук)

Повреждения: по оружию -1

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые сп-ти: видит в темноте на 20м

Спасброски: +2, +1, +0

Характеристики: СИЛ 8, ЛВК 13, ЗДР 11, ИНТ 9, МДР 9, ОБА 10

Умения: Маскировка +6, Слух +4, Бесшумность +6, Внимание +1

Навыки: Бдительность

Мировоззрение: Как правило - принципиально-злое

Опасность: 1/4

Рост уровня: соответственно классу

## Тролль

Тролли, обитатели и выходцы из Тролльхейма, пользуются настолько широкой дурной славой, что в большинстве языков именуются одинаково. Их иногда ошибочно относят к великанам; однако правильнее будет относить их к тому же классу, что и извечных их соперников - эльфов. Подтверждение тому - полная невосприимчивость троллей к святым символам. Возможно, речных троллей следует считать искаженными.

Тролли делятся на два больших типа - тролли горные и тролли речные, они же - болотные. Путать их ни в коем случае не следует. Речные тролли заметно изменились по сравнению со своими предками из Тролльхейма.

Те и другие тролли росту имеют метров до двух, а то и несколько повыше - если выпрямятся. Однако в обычном своем состоянии они даже ниже среднего человека, поскольку ходят, ссутулившись, а речные - даже доставая руками до земли. Руки у троллей намного длиннее человеческих, с цепкими и длинными шестью пальцами. Шесть пальцев на ногах тоже длинные и пригодные к захвату. Голос тролля нельзя назвать низким; на слух человека в нем слышится то рык, то истерические ноты (особенно у речных троллей).

Кожа тролля - серо-зеленоватая, иногда, особенно у речных - голубоватая, с чем-то вроде чешуи. У них гигантские носы, длиною в 30см и даже более. Носы эти обеспечивают им нюх не хуже собачьего; при этом у собак в присутствии тролля нюх отшибает начисто, ибо смердят они умопомрачительно, и ни одна собака не станет ни по доброй воле, ни под палкой выслеживать тролля. Глаза у троллей очень большие, слезящиеся. Сила их конечностей такова, что рукой тролль без труда может удерживать коня. Крепкие когти позволяют рыть ходы в известняке или песчанике.

Самое знаменитое свойство троллей - фантастически быстрая регенерация тканей (рана затягивается за считанные секунды). Более того: тролль способен (я сам был тому свидетелем) ожить, даже будучи разрублен на куски. Каждая часть рассеченного тролля сохраняет активность и пытается воссоединиться с телом. Обжигание пламенем останавливает его регенерацию; расхожее мнение относительно способности кислоты дать тот же результат мне подтвердить не удалось. Возможно, кислота была недостаточно сильной, но я склонен считать эту идею мифом.

Продолжительность жизни троллей достоверно неизвестна, однако есть все основания считать, что она сопоставима с веком эльфов.

Тролли говорят на собственном языке; этот язык понятен без перевода и обитателям Йотунхейма - великанам. Это и породило миф об их близком родстве. Язык троллей не без труда понимают гоблины, псоглавцы и некоторые другие существа. Тролли - язычники, однако, в отличие от гоблинов, довольно твердого склада: мне не доводилось слышать, чтобы хитроумным фаэрским властителям удавалось выдать себя за их богов. Что собой представляют почитаемые троллями силы - никому толком не известно, хотя некоторые специалисты отождествляют их с повелителями великанов.

Горные тролли по большей части живут в собственной стране - Тролльхейме. Там у них есть верховный владыка и низшие вожди. Высшая власть наследственна, хотя есть правило, позволяющее вождю более низкого ранга вызвать короля на поединок. Низшая власть передается по чему-то вроде права сильного.

В своих землях тролли категорически не терпят чужаков, в особенности людей. И тому есть веские причины. Дело в том, что тролли в силу некоих загадочных причин не терпят изменений вокруг себя. Покуда люди были для них далеким южным племенем, жизнь троллей была вольготна; ныне же им приходится вытеснять людей со своих земель, ибо вместе с ними жить они не в состоянии. Тролльхейму пришлось даже пойти на совершенно противоестественный союз с Фаэром, больше того: повысить численность своего племени, запретив смертельные поединки (что не снискало владыке популярности, но, как нетрудно догадаться, попытки вызвать его были предотвращены стражей - по новому закону).

Тролли - единственные из всех гуманоидов - могут быть с чистой совестью названы приверженными к одной из Семи Сил, а именно - силе Стихий. Всякий известный тролль импульсивен до предела, действует по первому побуждению. В первой из Волшебных Войн именно тролли и эльфы представляли силы Стихий и Духа; и если эльфам под силу оказалось отойти от своей главной силы, то тролли явственно к тому неспособны. Эльфы и тролли - старинные враги, и потому союз меж ними не может не вызывать изумления. (Внимательный читатель поправит меня: союз заключали не эльфы, но фэерис. Да, это так, но все же их близкое родство нельзя отрицать, а во времена Первой Волшебной Войны многие из нынешних фэерис были еще эльфами!)

Что до болотных (или речных) троллей, то я склонен согласиться с гипотезой достопочтенного Мартинуса: вероятнее всего, это - горные тролли, по каким-то причинам оказавшиеся в землях людей на долгие годы. Они приспосабливаются, но совершенно меняются внешне и внутренне. Ими овладевает некая апатия. Известны даже случаи, когда речной тролль, поселившийся под мостом (излюбленное место для охотничьей засады!), вместо ловли путников брал с них дань за переход моста... Водятся такие тролли по всей территории Империи, а равно по Скандинавским землям. В отличие от горных троллей, речные не носят ни оружия, ни доспехов, уповая на силу рук и крепость шкуры. И небезосновательно.

Горные тролли обыкновенно вооружаются гигантскими шипастыми булавами, а тела облекают в кожаные панцири. Впрочем, разъярившись, тролль часто отбрасывает оружие и дерется обеими руками и зубами. Страх троллям неведом,

Охотник на троллей должен помнить, что у троллей есть лишь два слабых места: во-первых, они, как было уже сказано, поддаются первому порыву, во-вторых, подолгу (порой неделями, если не месяцами) спят. Однако тот, кто желает воспользоваться последним преимуществом, должен озаботиться скрытием собственного запаха... Ну и, безусловно, перед такой охотой следует исповедаться, причаститься и составить завещание: не потому, что это поможет в бою, но по причине вероятной невозможности осуществить эти дела позднее.

Среди горных троллей не редкость - колдуны, владеющие стихийной магией. Известны и мастера-тролли, сотворяющие заговоренное оружие и даже колдовские предметы (например, небезызвестное зеркало троллей).

Горный тролль Болотный тролль

Размер: большой большой

Хиты: 6к8+36(63) 7к8+49(80)

Инициатива: +2 (ЛВК) +1 (ЛВК)

Скорость: 40ф 30ф

КЗ: 21 (-1 размер, +2 ЛВК, +7 шкура, 18 (-1 размер, +1 ЛВК,

+3 доспехи) +8 шкура)

Атака: 2 булавой +10/+6 2 лапами +9,

(в ярости - укус +4, 2 лапами +9/+9) укус +4

Повреждения: 2к4+8 булава, к6+6 лапы, к6+7 лапы,

к6+3 укус к6+4 укус

Заним.место: 5\*5 5\*5

Достает: 10 10

Особые атаки: нет раздирает когтями

(если попали обе лапы - след.ход

2к6+9 автоматически)

Особые сп-ти: видит в темноте, нюх, боевая ярость

(+4 СИЛ/ЗДР, 6 раундов, нет отдыха),

регенерация, отращивает органы за 3к6 минут,

не может быть окружен, не восприимчив к страху

Снижение вреда (1/-) Снижение вреда (2/-)

Спасброски: +11, +4, +6 +13, +4, +5

Характеристики: СИЛ 23, ЛВК 14, ЗДР 23, СИЛ 25, ЛВК 12, ЗДР 25,

ИНТ 11, МДР 9, ОБА 9 ИНТ 7, МДР 6, ОБА 6

Умения: Внимание +3, Слух +8 Внимание +1, Слух +5,

Бесшумность +3, Маскировка +6

Навыки: Бдительность

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 6 7

Рост уровня: соответственно классу

Речные тролли встречаются поодиночке, горные - либо поодиночке, либо отрядами от 5 до 20 бойцов, во главе с командиром (на 3 уровня выше, часто - с заговоренным оружием). Горный тролль может оказаться колдуном 3-9 уровня. При этом ему можно давать любые разрушительные заклинания из школ Извлечений (Evocation) и Вызовов (Conjuration), а также защиту от Начал.

## Свартальф (темный эльф)

Темные эльфы, они же свартальфы, трау или же драу, ни в коем случае не должны быть смешаны с фэерис. Несмотря на свою злокозненную натуру, эти существа не связаны с силою Ночи непосредственно, а потому могут ступать на освященную землю и не страшатся серебра.

Темные эльфы сложением напоминают всех остальных эльфов, но отличаются темной кожей (черной, темно-коричневой или темно-лиловой) и желто-оранжевыми (реже - красными или сиреневыми) глазами. Живут они, по-видимому, неограниченно долго, и никто не слышал, чтобы они уплывали на Авалон или куда-либо еще. Правда, в силу культурных особенностей насильственная смерть среди них - куда более частое явление, чем у их собратьев.

Зрение темных эльфов позволяет им совершенно свободно видеть в темноте, и даже в той, что насылается волшебством. Однако же на ярком свету зрение их слабеет, и долгое пребывание на солнце способно даже ослепить их. Поселения их расположены исключительно под землей, и освещаются они слабыми магическими огнями, насколько мне известно - только для красоты.

Темного эльфа, по счастью, нельзя встретить почти нигде на территории Империи и даже Фаэра: они не признают верховенства фаэрских лордов. У них есть собственное государство на острове Гай Бразил; говорят также, что их поселения есть на окружающих Британию островах, на северо-востоке Шотландии (где они именуются "трау") и в Бретани. Их обычное правление - теократия или магократия (власть обладающих наибольшей волшебной силой).

О жизни свартальфов можно сказать, что это - хаос, имеющий силу закона. Трудно поверить, что столь долгоживущее и образованное племя живет по принципу "правит сильнейший" - и все же это так. Свартальфы не упускают случая избавиться от соперника, ударом в спину или на поединке, и никто не осуждает успешное и соответствующее обычаям убийство. Культура их построена на насилии и пытке. Вероятно, общество это не распадается само потому лишь, что возглавляют его женщины, которые заботятся о продолжении рода.

Что до религии, то поклоняются они ужасающим богам, коих даже трудно себе представить. Я же не исключаю, что боги эти - такая же выдумка, как и покровители несчастных гоблинов, и что теократия трау - та же магократия, где маги играют роль богов. Священны для них, как правило, пауки или скорпионы, иногда - змеи. Их язык изобилует шипящими и щелкающими звуками и не родствен, насколько могу судить я, ни одному из наречий на земле и под землей.

В силу особенностей жизни всякий темный эльф - мастер боевых либо магических искусств, и не менее того (вероятно, это не касается какой-либо низшей касты, но уж точно касается любого трау, которого доведется встретить вне их городов). Кроме того, они - искусные мастера, и снаряжение их тоже выше всяких похвал; однако при долгом пребывании на солнечном свету оно начинает быстро ржаветь и портиться. Экспедиционные команды темных эльфов, как правило, убийственно подготовлены и экипированы множеством волшебных предметов. Небольшой их отряд (10-30 бойцов и 2-8 магов) способен управиться с целым войском.

К счастью, из-за слабости перед солнечным светом трау редко покидают свои владения. Кроме того, по причине постоянных поединков, убийств и междоусобиц их число невелико и остается таким. Не удивлюсь, если полная численность жителей наводящего страх города трау в южной Бретани, уничтоженного императором Карлом, не превосходила трех сотен.

В баталии против трау не стоит слишком полагаться на волшебство, ибо трау превосходно тренированы избегать магических атак. Чародею лучше сосредоточиться на сотворении колдовского света и развеивании вражеских чар.

Мастерских персонажей-трау можно создавать так же, как и эльфов или иных гуманоидов. Трау могут быть воинами, волшебниками, колдунами, монахами или плутами, при этом не менее чем 5 уровня. В средней экспедиционной партии уровень будет 7-9 (а предводитель - 12-14). Обычное дело - наличие у трау 1-3 магических уровней в дополнение к воинским.

Темные эльфы имеют +4 к ловкости, +2 к интеллекту, -2 к мудрости, +6 ко всем спасброскам. Яркий свет (солнечный или равный ему) дает им -2 к атакам и спасброскам. Всякий темный эльф, кроме магов, имеет специализацию на каком-либо оружии. Клинки темных эльфов (сабли, мечи) пригодны к использованию ловкости вместо силы при броске на попадание, и этому тоже все они обучены. Специальные доспехи темных эльфов (легкие и средние, до кольчуги) не мешают применению магии, но только для исходных владельцев.

## Низушек

Низушки (хафлинги, полурослики) далеко не всеми признаются как раса. Чуть ли не во всех известных трудах их считают своеобразной ветвью лесных карликов. Однако это совершенно неверно. Низушки так же сродни карликам, как и людям, а может, к людям они и ближе. Единственный автор, признающий их своеобразие - Индржих Гайст - полагает их "помесью людей и хохликов", сиречь, людей и домовых. Интересная, но недоказуемая идея.

Низушки росту имеют 90-110 см, довольно плотного сложения. Волосы темные, часто - вьющиеся, кожа обычного "телесного" цвета, чуть покраснее людской. Тело покрыто довольно густым коротким волосом, особенно на ногах - даже и у женщин. Голосом они почти неотличимы от людей, разве что малость повыше.

Низушки живут сельскими общинами неподалеку от людей по всем христианским землям от Прованса до Полонии, не образуя государств и подчиняясь той власти, что есть. Исповедают либо христианство, либо друидизм. Язычников среди них не видел, хотя, вероятно, в языческих краях встречаются. Затененных Земель низушки избегают, обычно переселяются заблаговременно, хотя и не всегда успевают. Ведут крестьянскую, "пасторальную" жизнь, возделывая землю и платя часть урожая господину.

Живут они подольше человека, хотя и незначительно. Семьи у них не особенно большие, и многочисленны они, видимо, никогда не были. Народ этот миролюбив, воевать не любит. На всю деревню "бойцов" обычно можно перечесть по пальцам: шериф да несколько его помощников. Однако деревню свою они обносят частоколом и в случае необходимости защищают ее отважно.

Хафлинги вполне отвечают стандартному описанию из d20 system, но не могут быть варварами, волшебниками, монахами.

# *ИСКАЖЕННЫЕ*

Искаженными мы назовем тех существ, которые сродни человеку, эльфу либо иному представителю человекоподобных рас, но, будучи изменены магией, сильно от них отличаются. Как правило, такое изменение смело можно поименовать порчей, но есть несколько весьма благодетельных исключений.

Мы не внесем в число искаженных расы, лишенные магией самое жизни - то есть нежить.

Большинство искаженных живет поодиночке или небольшими группами - за исключением фэерис, кентавров и нагов. Многие из них не могут проживать вблизи людских поселений, ибо страшатся креста, а некоторые - и железа.

Среди искаженных можно выделить большую группу меняющих форму, в которую входят оборотни и некоторые иные существа. Вторая большая категория - зверолюди, или миксантропы, существа с телами получеловечьими, полузвериными (или полуптичьими): гарпии, кентавры, минотавры.

На самом деле, границы этого типы весьма зыбки. Если отделить искаженных от нежити достаточно просто, то различить их и "нормальные" человекоподобные расы, а порой и отделить искаженных от духов много сложнее. Поэтому я для удобства классификации воспользуюсь достаточно простым принципом. Известно, что многие искаженные обладают частями тела человека и животного; поэтому всех "зверолюдей" я отнесу к этому типу. Аналогично, оборотни и ламии заведомо являются искаженными; а потому причислим к ним всех человекоподобных существ, меняющих форму. Разумеется, за исключением случаев, когда такое причисление будет заведомо неправомочно.

[Фэерис](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Faeris)  
[Серый карлик](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Greygnome)  
[Карга](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Hag)  
[Красный колпак](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Redcap)  
[Кера](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted#Kera)  
**Меняющие форму:**  
[Оборотни](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lycanthrope)  
[Ламия](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lamia)  
[Ламмас](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lammasu)  
[Селки](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Selkie)  
[Наг](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Naga)  
[Королева лис](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Foxwoman)  
[Дева-лебедь](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Swanmay)  
**Зверолюди:**  
[Кентавр](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Centaur)  
[Псоглавец](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Gnoll)  
[Гарпия](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Harpy)  
[Сирена](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Syrene)  
[Минотавр](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Minotaur)  
[Леонид](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Leonid)  
[Сатир](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Satyr)

### Фэерис

Фэерис, ошибочно порой именуемые "фарисеями", суть эльфы, подчинившиеся силе Ночи (согласно некоторым источникам, среди них могут быть и люди, искаженные магией до такой степени, что от прочих фэерис неотличимы. Это, однако, удивительно, ибо известно, что люди тем и отличаются от прочих обитателей Вселенной, что до последнего дня своего не лишаются обратного пути). Бесспорно, среди искаженных фэерис - самые многочисленные, это единый и могущественный народ.

Название их можно перевести как "обитатели Фаэра", а можно провести их этимологию от латинского "фатум", тем самым переведя их название как "обреченные" или же "околдованные", и оба именования будут справедливы, ибо избавиться от составляющей их плоть и кровь магии они не вольны.

Внешностью фэерис напоминают обычных - светлых - эльфов, но кожа их отливает явственной голубизной, а порой и волосы; у некоторых кожа достигает даже сиреневого оттенка. На мой взгляд, они также обладают более хрупким телосложением, но это может оказаться лишь иллюзией. Глаза их лишены белков и однотонны.

Каждый фэерис - маг, в большей или меньшей степени. Каждый из них уязвим к проявлениям силы Дня: подвержены воздействию серебра, железа (хоть железо и относится к силе Разума, и этому явлению я объяснения не ведаю), святых символов. Более того, прямой солнечный свет хоть и не убивает их, вопреки легенде, но обессиливает и ранит. Некоторые герцоги и лорды фэерис столь подвержены волшебным силам, что не отбрасывают тени.

Вне Затененных Земель фэерис появляются редко; без защиты туманной пелены, скрывающей солнце, в краях, где нередки железо и серебро, жизнь их была бы слишком мучительна. Они хорошо осознают свою "злосчастную слабость". Во всех территориях, подпавших под их власть, они искореняют железо, серебро и святые места. По той же причине в авангарде наступающих фаэрских войск вы фэерис тоже не найдете - разве что в качестве командиров, и то редко: на это у них есть союзные им людские генералы. Так что, если не приближаться к самым границам Фаэра, вы едва ли когда-либо увидите представителей этого странного народа.

Фэерис исповедуют не то веру, не то философию, в которой главнейшее - это свобода, а точнее - вседозволенность; потому-то Фаэр именуют еще Землей Хаоса. Фэерис необычайно гостеприимны по отношению к людям. Смертных они соблазняют неслыханными усладами тела и духа; для простых душ найдутся изысканные яства, тончайшие вина, для более искушенных - прекрасные и нежные женщины, веселые и мудрые собеседники, для рыцарей - игры доблести, для богословов - даже теологические диспуты (известно, что во многих таких диспутах святые имена не имеют силы, ибо думают, произнося их, не о сути, но о форме)... Однако, увы, этот соблазн примерно наполовину ложен; волшебством фэерис узнают, чего желает в глубине души смертный, и подбирают ему иллюзию желанного. Теофилус из Шпильбурга, мудрый философ и теолог, говорил мне, что собеседники возражали теми же самыми доводами, каких он и опасался; полагаю, из закоулков его же собственного разума они и были взяты. Теофилус согласен со мной. Впрочем, ничто не мешает фэерис и впрямь получить удовольствие от лихого поединка или изящного флирта...

Фэерис служит множество других рас: гоблины, карлики, псоглавцы, великаны, даже драконы, немало среди их слуг и солдат людей, особенно дикарей-язычников, поклоняющихся чародеям из Фаэра как богам и приносящих им человеческие жертвы. Под силу их колдунам и призвать себе на подмогу демона или поднять легион нежити. Эти-то существа и предают для Фаэра огню и мечу людские города. Гоблины и карлики трудятся в Фаэре, как рабы, добывая руду и прислуживая своим господам повсюду.

Пограничные земли Фаэра населены чудовищами, которых даже сами фэерис едва ли в силах укротить; они служат им вернейшей стражей, хоть и не ведают того.

Окрестности Фаэра давят своей магической силой на людей, пробуждая давнюю порчу. Тот, на ком лежит проклятие, поступит мудро, уехавши от границ Фаэра велико возможно дальше: оно может стократно усилиться за счет его мощи. Дремлющее ликантропическое зло пробуждается поблизости от Затененных Земель, даже если доля крови оборотня в жилах жертвы не превосходит 1/32. Даже снятое проклятие, буде пострадавший окажется от Фаэра слишком близко, может возвратиться вновь. В особенности же аккуратным надо быть, если в этих краях доводится хоронить погибших: малейшая небрежность в обрядах может навлечь на них нежизнь. Известен еще случай, когда в опасную зону попало варварское племя, у которого было принято после боя смачивать руки или губы в крови врагов. На следующую же ночь, в свете луны, все воины племени сделались упырями...

Если спросить о всех этих ужасах фэерис - а они не возбраняют такие вопросы - то они, скорее всего, поморщатся и скажут, что не желают знать, что делается за их воротами. Обычный эльфийский грех, когда эстетика затмевает все, у фэерис доведен до крайней своей стадии: пока есть на что любоваться, не имеет значения, что делается чуть поодаль.

Фэерис глубоко враждебны к христианству, и повсеместно уничтожают или оскверняют все, имеющее к нему отношение. Впрочем, они могут проявить известную любезность по отношению к гостю-христианину, поскольку планируют его совратить. Они заявляют, что защищают друидов, однако друиды не спешат пользоваться их защитой - потому что не слишком жалуют фэерис из-за искажающей ауры их страны. Ни под каким видом в гостях у фэерис не может быть принят никто из гномов; к ним фэерис питают глубочайшую ненависть, и стремятся уничтожить их везде, где встречают.

Тому же, кому доведется скрестить с фэерис клинки, надлежит помнить следующее. Во-первых, святые имена вредят им лишь в том случае, если произносят их с истинно благочестивыми мыслями; едва ли удастся пользоваться ими просто как оружием. А вот железо обжигает их вне зависимости от того, в чьих оно руках. Во-вторых, фэерис любят воинские забавы, а потому в случае поединка будут держаться условий (хотя обычно доверять им не имеет смысла), поскольку правила игры они блюдут истово. А вот в загадки с ними играть я бы не советовал: им очень трудно удержаться от искушения подсмотреть в вашем разуме верный ответ.

Создавайте персонажей-фэерис так же, как обычных эльфов, но с некоторыми поправками. Во-первых, фэерис должны быть магами (любого класса) не менее чем 3 уровня. Фаэрские доспехи защищают на 2 единицы хуже, чем обычные того же класса, но не урезают ловкость и не мешают колдовству. Фаэрское оружие имеет -2 к попаданию против противника в железных (стальных) доспехах. Фэерис подвержены воздействию серебра, священных символов, уязвимы к железу.

Маги фэерис применяют заклинания преимущественно из школ Некромантии, Иллюзии и Наговоров (Enchantment). Заклинание Защиты от Добра у них находится в 3-м круге и позволяет защищенному спасбросок воли от воздействия святой силы, а равно серебра и железа. Защитить сразу нескольких фэерис могут лишь маги с доступом к 8-му кругу магии.

Среди престиж-классов, доступных фэерис, выделяется типичный для них класс [Искусителя](http://www.fable.ru/Aelfrica/rules/classes/prestige/tempter).

### Серый гном

В точности неизвестно, какой именно из Сил искажены серые гномы (они же - серые карлики, тем более, что доподлинно известно, что они сродни именно карликам и никак не гномам). Однако можно предположить, что виною здесь сила Стихий (из-за ареала их обитания) либо Ночи (из-за специфических привычек). Именуют их еще "дикими гномами", что означает не их непросвещенность, а скорее то, что местные жители считают их чем-то вроде диких зверей.

Серые гномы водятся во множестве в окрестностях Тролльхейма (вероятно, и в нем самом), а равно в Дании, Померании, Колывани. Отдельные стаи можно встретить и намного южнее. Селятся они обычно довольно большой группой, в несколько десятков нор. Они предпочитают окрестности городов и сел, чаще всего их логово находится неподалеку от проходящего сквозь лес тракта. От обычного карлика отличить их на первый взгляд непросто: разве что и кожа, и волосы имеют у них сероватый оттенок. Приглядевшись, можно также заметить, что их глаза увеличены и выпуклы.

Самое же главное их отличие касается органов чувств. Серые гномы наделены своего рода эмпатическим чутьем, которое позволяет им издалека чуять разумных существ, в особенности же тех, кто излучает тоску, страх, отчаяние и т.п.

Серые гномы питаются сырым, реже - обжаренным мясом, предпочитая при этом человечину. Однако порча, сидящая в них, требует не столько мяса, сколько боли и страха жертв, и потому серые гномы по праву числятся в списке наиболее неприятных тварей, которых можно встретить в непосредственной близости от жилищ людей. Трудно с какой-либо точки зрения осудить тех, кто при первой возможности старается извести их под корень.

Талант всего рода карликов к иллюзиям передался им в полной мере, и, хотя не каждый из них способен создать полноценные чары, любой умеет видоизменять собственный облик. Предпочитают они обычно обличие нежити, либо других тварей, которых в этих краях более прочих боятся. Самые крупные стаи даже посылают разведчиков в окрестные села, чтобы разузнать слухи и подделаться под них: карлик с легкостью может изобразить и человека.

Обычно они окружают на дороге одинокого путника и предстают перед ним в самом ужасающем виде, так что тот в панике бежит прочь, в подготовленную заранее ловушку или засаду.

Следует знать, что серые гномы крайне трусливы, и если видят они, что предполагаемая добыча готова к сопротивлению, могут обратиться в бегство даже при подавляющем численном перевесе. Мысли яростные и агрессивные их отпугивают. Потому-то экспедиции, на ловлю серых карликов отправленные, обычно не достигают цели: стая заблаговременно обнаруживает их и уходит прочь, чтобы позднее вернуться вновь (они знают, что подобное поведение лишь усиливает страх крестьян). Некоторые охотники пользуются приманкой, в надежде, что излучаемый ею ужас заглушит их собственные мысли. Доводилось мне также слышать, будто ведьмаки не обладают чувствами либо умеют их скрывать даже на эмпатическом уровне, а потому настигают серых гномов без особого труда.

Трактуйте их как обычных карликов, за следующими исключениями. Серый гном свободно видит в темноте, чует разумную жизнь на расстоянии до мили, а также определяет эмоции на расстоянии до 100 метров. Может менять свой облик на любое существо размером не более человека. Серые гномы охотятся обычно группами по 12-24 персоны, среди которых, как правило, есть иллюзионист 1-6 уровня, возможно, и не один.

### Карга

Карга, она же аннис или баба-яга - это ведьма, которую регулярная практика темных искусств исказила и сделала нечеловеческим существом (мне неизвестны случаи, когда каргой становился бы кто-либо, кроме людских женщин). Их, к счастью, немного, но зато распространены они почти повсеместно - от Эрина до Булгарских гор. Они живут уединенно, в глуши - среди лесов или холмов, в небольших хижинах либо пещерах. Они невосприимчивы к серебру или священному символу.

По виду карги угадываются черты, которые она носила, будучи человеком, но они страшно искажены. Кожа ее светится прозеленью либо голубизной. Волосы ее тоже зеленеют, приобретая характерный оттенок замшелой коряги. Зачастую она вырастает намного выше человека, и всегда отличается недюжинной силой. Черты лица карги ужасают; зубы ее, черные и гнилые, перестают помещаться во рту, и рот не закрывается. На руках и ногах нередко возникают костяные наросты. Пальцы удлиняются, на них образуются кривые когти.

Этот кошмарный облик вселяет ужас в сердца, и, буде карга пожелает предстать перед людьми в своем природном виде, они слабеют от страха и омерзения.

Однако, для усыпления ли бдительности или просто из кокетства, но карги предпочитают показываться в обличии, приукрашенном иллюзией. Каждая из них имеет один или несколько мнимых обликов, которые и принимает по желанию. Впрочем, у этой иллюзии есть недостаток, а именно: она не скрывает одной или нескольких чудовищных черт аннис. Например, сохраняет ее истинный рост (порой - до двух с половиной метров!), либо оставляет когти, костяные наросты или что-нибудь еще.

Для поддержки своей жизненной силы карги нуждаются в человеческом мясе, причем нужен им для этой цели человек молодой и здоровый, предпочтительно - мужского пола (представители других рас, включая искаженных, не годятся). Убить его карга обязана самолично. Впрочем, такая нужда возникает у них лишь время от времени, как и у оборотней (а может быть - и реже).

Как слышали многие, встречаются карги, которым требуется от молодых мужчин совсем иное. Дело в том, что есть поверье, будто любовь прекрасного юноши может исцелить каргу от порчи. Так это или нет - судить не берусь, но полагаю, что, буде это возможно, юноша не должен быть околдован какими-либо чарами.

Большинство аннис не слишком рады своей судьбе, хоть она и сулит им жизнь намного более долгую, нежели отведено человеку; кроме того, они не могут не понимать, что после смерти им предстоит за многое держать ответ. А потому нередко они оказывают услуги прохожим и проезжим по доброй воле, отдавая предпочтение юношам (см.выше) и чародеям (полагая их способными снять проклятие). Впрочем, я не рекомендовал бы доверять им без крайней нужды; никогда не известно, кому ведьма желает оказать услугу - вам или, к примеру, живущему поблизости и нуждающемуся в рабах некроманту...

Аннис обладают непререкаемой властью над животными. Тому, кому волею судеб пришлось сразиться с ними, не стоит полагаться ни на верного коня, ни на сокола, а друидам я бы рекомендовал избегать превращений. Даже рыцарский конь, которому не страшна почти никакая ворожба, если и не поддастся ведьме, то во всяком случае не причинит ей вреда, а то и сбросит седока.

Под силу им и управление предметами, но лишь теми, что не находятся в руках другого. Ведьма может контролировать до дюжины вещей - утвари, котлов с зельями, поленьев - и сражаться с их помощью довольно-таки эффективно. Кроме того, карги, как правило, располагают богатым арсеналом зелий. Своей способностью передвигать вещи силою волшебства карги пользуются и для путешествий: причем зачастую не обходятся метлою, как делают ведьмы, остающиеся людьми, а используют чан, ступу или бочку.

Некоторые из них, самые могущественные, имеют силы объединить свою власть над зверями и над предметами, сотворяя псевдоживые объекты. Так, например, мне доводилось слышать о карге, которая приживляла к своему дому ноги или крылья - и тот возил ее по свету и защищал от врагов. См. также в главе "Конструкции" раздел "Живые избы".

Известны случаи объединения аннис в группы - ковены или ковеи, охраняемые великанами. Они узурпируют друидские каменные круги, употребляя их для жертвоприношений и оскверняя. Ведьмы в ковене обладают дополнительным чувством предвидения, а потому всегда могут оптимально подготовиться ко встрече с врагом.

Размер: средний или большой

Хиты: 8к6+24 (52)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 30ф (полет в ступе 120ф)

КЗ: 21 (+1 ЛВК, +10 натуральный)

Атака: 2 атаки когтями +9,

дурной глаз (прикосновение на расстоянии +6, спасбросок Воли

или -2 на любой бросок в течение к10 раундов)

Повреждения: 1к6+7

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые сп-ти: видит в темноте свободно. Колдунья 8-го+ уровня

или колдунья 5 / демонолог 3.

Изменяет облик по желанию (см. выше).

Контроль над животными: до 20 ХК в сумме,

до 10 ХК - постоянно (может держать при себе),

без спасброска для свободных, спасбросок Воли хозяина

против КТ 15 для зачарованных или связанных с хозяином.

Контроль над предметами: свободное управление вещами,

добавляет к10 атак +5 (повреждения в зависимости от предмета).

Владеет 2к6 зельями, в том числе особыми (см. ниже).

Устойчивость к магии 15.

Если показывается в истинном облике - все видящие кидают

спасбросок воли либо имеют -2 к СИЛ и МДР от страха на время встречи.

Спасброски: +5, +4, +6

Характеристики: СИЛ 25, ЛВК 12, ЗДР 17, ИНТ 12, МДР 8, ОБА 15

(для общения - 6, если ее иллюзия раскрыта)

Умения: Обман +9, Концентрация 9,

Чувство Мотивов 6, Алхимия 11

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 8

Рост уровня: по классу

Помимо общеизвестных зелий, карги способны варить некоторые другие, а именно:

**Зеленая погибель** - густое зеленоватое зелье, в котле умещается 1к4+1 дозы. Если погрузить в котел руку или облить из котла (прикосновение на расстоянии, атака при анимации котла +5), зелье действует как сильная кислота, принося каждый раунд повреждения 2к6+1, 1 ЗДР (спасбросок Стойкости - на половину, нет повреждений ЗДР) в течение к6 раундов. Снять его можно лишь развеянием чар. Постоянное обливание водой или погружение в оную сократит действие зелья наполовину.

**Приворотное зелье** - если добавить в него частицу человека (или карги) и дать выпить существу противоположного пола (а зелье это без вкуса и лего примешивается к вину), оно испытает сильнейшее влечение к тому, чья частица была в зелье. Влечение это проходит само лишь через 2к6 дней. Жертва не может определить, что с ней произошло, даже в случае успешного спасброска.

Известна такая разновидность аннис, как "морская ведьма": она порчена магией не Ночи, но Стихий, а потому почти лишена разума. Морские ведьмы селятся обычно на побережье или прямо на морском дне (они способны дышать под водой) и вместо зверей водят с собою свиту морских упырей. Морские ведьмы нападают на лодки и на людей у берега, стремясь утащить их в пучину и там пожрать.

Они не обладают многими способностями аннис, поскольку не блещут интеллектом. Роднит с аннис их только происхождение и ужасающий вид, от которого враги их лишаются сил. Ужасающий взгляд морской ведьмы может погрузить человека в беспамятство.

Размер: средний

Хиты: 3к8+3 (16)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 30ф (плавание 40ф)

КЗ: 14 (+1 ЛВК, +3 натуральный)

Атака: 2 атаки когтями +6

Повреждения: 1к4+4

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: утаскивает под воду,

убийственный взгляд (трижды в день, спасбросок Стойкости

против КТ 11, теряет сознание на трое суток или до снятия проклятия)

Особые сп-ти: видит в темноте свободно, дышит водой,

ужасный вид (спасбросок Стойкости против КТ 11 или

2к8 временного повреждения СИЛ).

Устойчивость к магии 15.

Контроль над морскими упырями (водит с собой 2к4 упырей)

Спасброски: +2, +4, +4

Характеристики: СИЛ 19, ЛВК 12, ЗДР 12, ИНТ 10, МДР 13, ОБА 10

Умения: Слух +8, Маскировка +5

Мировоззрение: Своевольно-злое

Опасность: 5

Рост уровня: нет

### Красный колпак

Существование красных колпаков, или редкапов, наглядно доказывает скептикам, что гоблины - самостоятельная раса, а не искаженная; дело в том, что редкапы - их искаженная разновидность.

Редкап выглядит, как типичный гоблин с удлиненными конечностями и пучком багрово-бурых волос на затылке (от которых и получил свое название). Волосы эти он регулярно макает в кровь жертв, потому они и сохраняют такой цвет.

Красный колпак - это всегда бывший гоблин, оставшийся после боя один, без сородичей и хозяев. Такие гоблины либо вскоре умирают, либо становятся безумными убийцами - красными колпаками, даже внешне при этом меняясь.

Существа эти кровожадны до крайности, убивают всегда, когда могут, всех без разбору - людей ли, зверей или гоблинов. Звери и птицы чуют их и спешат прочь. Для своего роста редкап очень силен, и без труда может справиться с человеком один на один.

Обычно редкапа можно встретить неподалеку от поля битвы, крепости и так далее. Почему-то чаще прочих мест они встречаются в Британии - ну и, конечно, в Затененных землях.

В бою красные колпаки не слишком изобретательны; они рвутся в драку с яростью берсерка, не обращая внимания на боль и раны. Страха они не ведают. Вооружаются громадными дубинами, реже - булавами или кистенями.

Есть у них одна очень опасная черта, роднящая их с нежитью, а именно: убитые и освежеванные жертвы прибавляют красным колпакам сил. Если не убить его своевременно, такой гоблин-упырь может стать серьезным противником даже для отряда опытнейших бойцов. При этом внешне определить, насколько могуществен редкап, очень трудно. Разве что длина косицы на затылке дает некоторое представление о том, сколь давно он пребывает в таком состоянии.

Трактуйте редкапа как гоблина-варвара, который за каждого убитого и освежеванного противника получает половину его опыта. Редкап начинает свою жизнедеятельность с 3 уровня, с СИЛ 16, ЛВК 17, ЗДР 14. Он иммунен к страху.

### Кера

Керы (кары) частью ученых признаются духами, часть считает их нежитью, но я убежден в том, что правильнее относить их к искаженным: все они - бывшие люди, причем заведомо живые (если бы они умерли, то сделались бы упырями). Дело в том, что нам в точности известно, откуда они берутся.

Керы - кровожадные создания, пожирающие убитых (а порой и раненых) прямо на поле боя. Они выглядят как тощие человекоподобные существа с синевато-черной кожей, горящими желтыми глазами и перепончатыми крыльями за спиной. Они могут годами не есть и не пить, пребывая в состоянии летаргического сна, пока в окрестностях их логова не начнется бой; тогда они пробуждаются и устремляются туда, дабы насытиться.

Немало людей в разные времена посвящали себя демоническим воинственным силам, пытаясь в обмен получить непобедимость или вырвать кого-то из лап смерти. Такой договор требовал от человека вкусить крови убитых им на поле боя; если он оставался жив, то через некоторое время "непобедимый" постепенно превращался в керу, а если после выполнения этого условия погибал - то становился кладбищенским упырем.

Керы лишены пола, они - не мужчины и не женщины, и это в известном смысле роднит их с духами и нежитью. Будучи пронзены оружием, их тела немедленно срастаются, и лишь самые могущественные заговоры могут преодолеть это. Кера не может быть изгнана священником, но может быть отсечена охранным кругом (хотя в бою, когда свирепствуют керы, лишь святые могут сохранить необходимую для такого круга чистоту души и помыслов).

Кера не нападает на тех, кто сохранил силы, набрасываясь на тяжело раненых и мертвецов. Сперва она пожирает тела на месте, потом начинает хватать их по одному и утаскивать в свое логово. Если же атаковать ее, то кера пронзит своим страшным взглядом, и жертву будут преследовать несчастья в бою; сражаться же с полным сил воином все равно не станет.

Логова кер находятся у мест больших сражений, в особенности - тех, где тела не были должным образом захоронены, и в старых капищах демонов битв. Если же человек пытается войти в такое логово, керы пробуждаются от сна - и разрывают пришельца на части.

Заклинания не слишком полезны против кер; лишь молитвы священника преодолевают их сверхъестественную защиту, из чародеев только величайшим удавалось поразить керу волшебной силой. Однако демонолог может заговорить керу при помощи своих демонов. Не влияет на кер и серебро; но голыми руками управиться с керой можно, и величайшим героям древности это удавалось.

Разума у кер, пожалуй, нет; эти существа абсолютно безумны, не обладают речью, не вступают в контакт ни с кем, кроме демонов, и для тех являются, по-видимому, нерассуждающими слугами.

Размер: средний

Хиты: 4к8 (20)

Инициатива: +0

Скорость: 30ф, полет 50ф

КЗ: 10

Атака: 2 атаки руками +5 (при защите жилища)

Повреждения: 1к6+3

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: разрывание (если обе атаки попали - в следующий раз

без броска 3к6+3 повреждений),

обрекающий взгляд

Особые свойства: Уменьшение повреждений 20/+5 (для атак без оружия - 3/+1),

устойчивость к чародейству 20

Спасброски: +3, +1, +0

Характеристики: СИЛ 17, ЛВК 10, ЗДР 10, ИНТ 3, МДР 3, ОБА 5

Мировоззрение: Нейтрально-злое

Опасность: 6

Рост уровня: нет

**Обрекающий взгляд**: атака взглядом (спасбросок Воли КТ 15), при неудачном спасброске - на протяжении недели -2 к атаке и -1 к спасброскам (кумулятивно при многократном применении), при броске 1 на атаке - поломка оружия.

# *ИСКАЖЕННЫЕ - МЕНЯЮЩИЕ ФОРМУ*

**Меняющие форму:**  
[Оборотни](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lycanthrope)  
[Ламия](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lamia)  
[Ламмас](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Lammasu)  
[Селки](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Selkie)  
[Наг](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Naga)  
[Королева лис](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Foxwoman)  
[Дева-лебедь](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted2#Swanmay)

Большая группа искаженных - существа, меняющие форму. Некоторым из них для этого нужны особые предметы - шкура, перья и так далее. Другие превращаются сами по себе.

Не стану подробно описывать деву-лебедя - рискую быть пристрастным. Об остальных же известных мне существах постараюсь рассказать.

### Оборотни

В Альфрике живет немало существ, меняющих форму. Это и доппльгангеры, и многие духи, и селки, и ламии, и даже люди-друиды. Всех их иногда именуют оборотнями. Однако истинные оборотни, они же - ликантропы - существа особенные.

Ликантропия - своего рода проклятие или болезнь, которая передается по наследству (конечно, слово это обозначает исходно превращение только в волка, но уже много лет применяется ко всем родственным волку-оборотню существам). Она может присутствовать в человеке (или представителе иной расы) в двух видах. При обоих оборотень вынужден время от времени (при каждом полнолунии или чаще) превращаться в зверя, причем до возвращения в нормальный облик он должен напиться человеческой крови либо наесться человечины. Однако некоторые оборотни могут при этом становиться зверем по собственному желанию, другие же - лишь под действием луны.

Многие ложно полагают, будто первые - "подлинные" ликантропы, а вторые - "проклятые", получившие проклятие через укус оборотня. Однако это объяснение не вяжется с известными фактами. Вернее будет предположить, что оборотень обучается управлять своими формами с прошествием времени.

Болезнь (я считаю ликантропию именно болезнью) протекает так. Укушенный оборотнем, буде болезнь подхвачена, получает ее в латентной форме. В течение трех суток болезнь нельзя обнаружить никакими средствами, не исключая волшебных, зато возможно исцелить. Снимающая проклятие магия устраняет заразу из человеческого тела.

Начиная с четвертого дня, болезнь может начать проявляться - в случае, если луна будет близка к полной (фактически, ликантропический приступ может начинаться не только в ночь полнолуния, но и в предыдущую или последующую). С этого момента исцелить ее полностью одной лишь магией уже невозможно. Впрочем, магия способна остановить развитие проклятия, и болезнь перестанет прогрессировать (а если жертву удалить на должное расстояние от Затененных Земель, то, весьма вероятно, лунные приступы прекратятся). Мудрый священник может наложить на жертву болезни обет (связанный с какой-либо важной, трудной и опасной услугой для Церкви); тогда по исполнении обета его экзорцизмы могут возыметь полное действие.

Если ликантропия переведена магией в пассивную форму, она, однако, сохраняется в генах (по многим признакам, ликантропия - болезнь, поражающая генотип). У потомков зараженного ликантропические гены сохраняются в той же форме (в данном случае - пассивной), но могут пробудиться, если они окажутся вблизи Фаэра или иных областей распространения порчи.

Оборотень помнит все, что было с ним во время лунного приступа, но абсолютно не способен воспротивиться зову и не может никому о нем рассказать. Первое время он чрезвычайно страдает от совершенного им; однако после того, как он убьет некоторое количество жертв (не знаю, какое! Вероятно, это зависит от изначального морального духа оборотня), в его душе происходят необратимые изменения. После этого он начинает наслаждаться муками тех, кого загрызает ночью - и становится "подлинным" оборотнем, могущим стать зверем в любой момент, по собственному желанию. И дети его (которых он может завести как с человеком, так и со зверем!) будут такими же, как он.

Лунный приступ может кончиться не раньше, чем зверь напитается кровью или плотью разумного существа (годятся любые человекоподобные существа, а также, видимо, и искаженные, но не духи или волшебные звери). Если нет человекоподобных - то приступ может кончиться и после питания кровью животного, но по собственной воле ликантроп отказаться от человека в пользу зверя, насколько мне известно, не в состоянии.

Мнение, будто зараженный ликантроп подвластен заразившему (как у вампиров), ни на чем не основано.

В человеческой форме оборотень ничем от обычного человека не отличается, волен входить в церковь, не может лишь рассказать о своих приступах, даже и на исповеди. Оружие его ранит, как обычно. В звериной же он крупнее обычного зверя этого вида, мех его - черного цвета, и он абсолютно неуязвим для любого железного или деревянного оружия, даже и заговоренного. Лишь самые могучие наговоры способны преодолеть эту защиту. Железо не отскакивает от оборотня, как часто живописуют, но легко рассекает звериное тело, не нанося ему никаких повреждений - проходит, словно сквозь туман. Однако серебряное оружие ранит оборотня даже без наговора. Святая вода бесполезна против него. Ранить зверя может помочь даже относительно слабый наговор - но при одном условии: что он наложен не на оружие, а непосредственно на руки (зубы, копыта и так далее). Разумеется, драться при этом надо тоже голыми руками...

Магия может повредить оборотню, однако убить его способны лишь самые мощные заклинания: повреждения от чего угодно, кроме серебра, он достаточно быстро восстанавливает. Будучи сражен магией, он падает оземь и постепенно тает - а поутру или даже раньше возникает в другом месте и, как правило, выбирает момент для мести.

Укус или даже рана от когтей оборотня могут заразить раненого. Шансы не зависят от глубины раны, а только от крепости тела и духа жертвы.

Упомянем о еще одной опасной способности полностью пораженных ликантропов. Они способны общаться со зверями своего вида (даже в людской форме), и, более того, подчинять их себе (кроме оборотней-медведей). Поэтому не редкость - оборотень во главе большой стаи обычных зверей, приживающий с ними детенышей-оборотней. Звери других видов избегают оборотня; и если ваш кот опрометью бросается прочь от бегущей крысы - скорее всего, перед вами ликантроп.

Оборотень умеет принимать лишь две формы - человека и животного. И только один из видов ликантропа (в окончательной стадии болезни) способен принимать промежуточную форму. Речь идет о веркрысе, или крысолаке. В этой форме оборотень имеет все особенности, присущие звериной форме (неуязвимость к железному оружию, способность заражать жертвы, и так далее). В какой бы форме ликантроп ни был, простое развеяние магии не в состоянии заставить его сменить облик. Лишь особые заклинания способны вернуть его в основную форму. Интересно, что это может быть как звериная, так и человечья форма: если оборотень рожден от оборотня и зверя, основной формой будет звериная, иначе же - человечья.

Всего известно три вида оборотней: волк (вервольф, луп-гаро, волколак), медведь (вербер, бер) и крыса (веркрыса, крысолак). Доводилось мне слышать и об оборотнях-котах, но не могу поручиться, что это - не досужие сплетни. Многие ведьмы превращаются в кошек, и несведущий может спутать это с ликантропией. Далеко на востоке известны оборотни-вороны, но мне ни разу не приходилось получать сведения о них из первых рук.

Наиболее известны, конечно, волки. Всякий, слыша об оборотне, представит себе гигантского черного волка с капающей из пасти пеной. Это не значит, что их и впрямь больше всего. Волки-оборотни бросаются в глаза: спутать рослого черного волка с собакой не может даже крайне неискушенный человек. Однако на самом деле куда больше на свете крысолаков. Я не покривлю душой, если скажу откровенно, что во многих крупных городах - Париже, Венеции, Неаполе, Тулузе - проживают целые колонии этих отвратительных тварей. Хуже того, они ежедневно справляют свое кровавое пиршество, и на них никто не обращает внимания!

Дело в том, что волки, как правило, атакуют в деревнях или небольших городах, где каждый - на виду и на счету. Кроме того, пока они пребывают в состоянии неконтролируемых приступов, они стараются раздобыть ребенка или хотя бы молодую девушку. Крысы же хитры и насыщаются за счет нищих, бродяг и прочих отверженных, до которых никому нет дела. А вид крысы, даже крупной, на улице города не может никого напугать; к тому же крысы, в отличие от волков, и так черные (напомню читателю, что серая крыса в Альфрике пока не появилась; в нашем мире они распространились тоже намного позже). Итак, все, чего надо избегать крысе-оборотню - это показываться в "смешанной" форме крысочеловека. Немудрено, что они процветают...

Волки-оборотни обычно не любят компанию себе подобных (кроме самки и потомства); крысы же - существа общественные, и их в одной стае может быть несколько десятков.

Что до оборотней-медведей, то они встречаются лишь в скандинавских и славянских землях. Как правило, это - воины-берсерки своих племен либо отшельники-одиночки. Эта форма по каким-то загадочным причинам менее заметна в приступах; им вполне достаточно просто убить человека, причем можно даже не принимать для этого звериную форму! Не диво, что в краях, где жизнь стоит недорого, а драки и поединки - дело постоянное, у них проблем немного. Однако число их не особенно умножается, потому что истинную форму они принимают редко.

В полнолуние оборотень-медведь должен все-таки принять звериный облик, но если он уже убил человека накануне, это превращение проходит без дополнительных убийств. Со временем такие оборотни не стесняются принимать медвежий вид даже среди людей, и это не осуждается, покуда убивает он лишь врагов: напротив, племя гордится столь великим воином...

Оборотень имеет хиты и прочие характеристики сообразно своему основному классу и уровню, но, если исходный уровень был ниже 5, ему надлежит добавить уровень до пятого.

Кроме того, оборотень-волк получает +4 к здоровью, медведь - к силе, крыса - к ловкости; всякий оборотень получает также +4 к любому спасброску. В звериной форме они имеют натуральную защиту, как соответствующие звери +3. Ликантропы иммунны к полиморфирующей магии.

Если оборотень убит не серебром, он возрождается через три часа поблизости в безопасном месте (огонь эту "регенерацию" предотвратить не может). Ранят оборотня только серебро, железное оружие с наговором +3 и лучше, натуральное оружие +1 и лучше, и заклинания.

Каждая рана, нанесенная ликантропом (а не каждый хит!) порождает необходимость спасброска Стойкости или Воли (какой лучше) против КТ=10 + количество нанесенных ран. Спасбросок кидается мастером тайно.

Излечить ликантропию может только священник 10-го уровня (ниже, если лечение применено в течение часа после боя) или паладин 5-го, причем с учетом ограничений, указанных в описании оборотней выше. Обет не может касаться того дела, в котором жертва уже занята!

### Ламия

Ламии, они же или эмпусы, встречаются в греческих и сарацинских землях. Многими признаками они напоминают оборотней, и часть ученых мужей включает ламий в их число. Однако никто не слышал, чтобы ламия могла "заразить" своей порчей человека. Они размножаются так же, как и большинство иных существ, но при помощи самцов других рас. Если верить греческим преданиям, все они происходят от общей матери, но верить ли этому - неизвестно. Есть и легенда, по которой ламии - потомки подвергшихся чудовищному проклятию амазонок.

У ламии две основных формы: девушки (все ламии - женского пола) и огромной змеи. Однако превращение ее в девушку неполно: язык остается змеиным, раздвоенным, а потому голос ламии - свистяще-шипящий. Именно поэтому ламии обычно предпочитают шепот и редко говорят в полный голос. Обличье девушки может варьироваться: черты лица и даже фигура могут быть изменены по необходимости. Узнать единожды виденную ламию очень трудно. У ламий есть собственный язык, почти неслышимый человеку и состоящий из легких шелестящих звуков.

Я наслышан и о том, что некоторые ламии вместо змеиной принимают иные формы, например - ослицы или своеобразного "кентавра", составленного из ослиного тела и человечьего торса. Эта точка зрения опирается на работы эллинов, но доказательств ее мне не известно.

Некоторые ламии, владеющие магией, способны обретать и дополнительные формы. Это может быть едва ли не любая форма, по весу от 50 до 500 килограммов, составленная из частей людей и животных (но с одной головой, сердцем и так далее). Чаще всего это - нечто вроде кентавра с женским торсом и телом льва, антилопы либо гепарда; однако может это быть и просто зверь, тот же гепард, например. В дополнительных формах ламия может быть насильственно возвращена в исходный вид развеянием чар. Из человеческого или змеиного обличья превратить ее таким способом в другое невозможно.

Ламии - хищники, питаются мясом, и вовсе необязательно людским. Хотя предпочитают людей, и по возможности - детей. Не стоит заблуждаться относительно их мягких манер; ламии абсолютно лишены каких-либо человеческих чувств по отношению к другим существам.

Однако время от времени ламии обязаны охотиться именно на людей (причем ни эльфы, ни иные разумные существа для этой цели им не годятся). Это происходит в сезон размножения (зависит от места). Тогда ламия, прикинувшись прекрасной девушкой, заманивает мужчину в уединенное место для спаривания. Как правило, впоследствии она его не пожирает, разве что очень голодна. Однако нет причин радоваться его спасению: во время спаривания ламия полностью выпивает его жизненную силу, и он остается с силой, разумом и памятью младенца. Часто такие мужчины гибнут еще при возвращении из гнезда ламии - от диких зверей, например, изобилующих у обиталищ ливийских ламий гиен.

Ламии гнездятся в развалинах, уединенных хижинах, заброшенных монастырях или даже на окраинах больших городов. Они не боятся священных символов, хотя избегают серебра. В логове ламий обычно бывает от одной до шести тварей: чаще всего это мать с молодыми дочерьми.

После спаривания ламия в змеином обличье откладывает яйца в горячий песок или торф. Большая часть потомства, к счастью, не вылупляется. Вылупившись же, юные ламии ищут родительницу и какое-то время живут с нею, пока не решают обзавестись собственным жилищем.

Ламии хитры, но не слишком умны. Они в тонкостях познали науку заманивания и соблазнения человеческих мужчин, блистательно изображая и даму в беде, и гулящую девицу, и даже порой любовницу мужчины, чье место они своевременно заняли. К счастью, точно скопировать облик конкретной женщины им не под силу, и им приходится пользоваться в таких случаях покровом темноты. Особенно легко дается им обман в тех землях, где женщины должны закрывать лица. Ламия чует, какой тип женщины более привлекателен для избранного ею мужчины, и соответственно меняет свои черты.

О магии ламий ходит немало историй, но на деле она не так уж сильна (способностей к соблазнению и так более чем достаточно). Впрочем, прикосновение ламии может, при ее желании, поражать жертву слабоумием, а также большинство их владеет заклинаниями Очарования, Убеждения и Иллюзии. Последнюю они используют для изображения страшного чудовища, гонящегося за невинной девушкой. Однако бывают среди ламий и истинные маги, способные к применению разнообразнейших заклинаний.

Буде ламии придется сражаться за свою жизнь, она вполне в состоянии постоять за себя с оружием в руках или без оного, при помощи своего кошмарного прикосновения. Кроме того, ламия в змеиной форме обладает немалой силой и ядовитым укусом.

Ламии уязвимы для серебра, но обычное оружие их ранит (хотя встречаются ламии, которые могут быть поражены лишь наговорным железом). Они иммунны к полиморфирующей магии.

Следует упомянуть еще об одном кошмаре, который может родиться от ламии. Если ламия совокупится с вампиром, появится редчайший и крайне опасный монстр, именуемый ламиаком или же ламмасом. О нем см. отдельную главу. При его рождении ламия, насколько мне известно, гибнет.

Бывает два вида ламий: обычная и древняя ламия. Древнюю можно встретить, как правило, в окружении дочерей и внучек - обычных ламий.

Ламия Древняя ламия

Размер: средний

Хиты: 9к10+9(58) 11к10+11(71)

Инициатива: +3 (ЛВК)

Скорость: 30ф (человеческая и змеиная формы)

КЗ: 18 (+3 ЛВК, +5 натур.), в змеиной - 22 (+5 ЛВК, +7 нат.)

Атака: Прикос./укус+9 или кинжал +11/+7 Прик./укус+10 или

кинжал +12/+8/+3

Повреждения: Прикосн. - 1 пункт МДР Прикосн. - 2 пункта МДР

Укус - 1к4 + яд (1к6 ЗДР) Укус - 1к4 + яд (2к4 ЗДР)

Кинжал - 1к4 Кинжал - 1к4

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые сп-ти: Видит в темноте, раз в день - Очарование, Иллюзия,

Убеждение.

Уязвима к серебру. +1 или серебряное оружие для ранения;

колдунья 6-го уровня

Спасброски: +7, +8, +7 +8, +9, +9

Характеристики: СИЛ 10, ЛВК 16, ЗДР 12, СИЛ 10, ЛВК 16, ЗДР 12,

ИНТ 11, МДР 15, ОБА 17 ИНТ 14, МДР 17, ОБА 19

Умения: Обман +13, Маскировка +12, Обман +13, Маскировка +12,

Концентрация +2, Чувство Мотивов +13 Концентрация +8, Чувство Мотивов+14

Навыки: Увертливость, Стальная Воля, Подвижность, Фехтование (кинжал)

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 6 7

Рост уровня: по классу колдуньи

Жертвы соблазнения получают СИЛ 4, ИНТ 3, МДР 3. Это состояние не может быть исцелено никакой магией ниже 6 круга.

### Ламмас

Ламмас или ламиак - ужасающая противоестественная помесь, родившаяся от связи ламии и вампира. Как такое возможно - судить не берусь, однако факт их существования, увы, бесспорен.

Ламмас не имеет постоянной формы. Он может выглядеть как человек (они - всегда мужского пола) или принимать крылатой змеи шести футов длиной, человека с головой льва, льва с человеческим торсом или с крыльями, змеи, и многие иные обличья. В любой из форм он не может быть переведен в другую полиморфированием или развеянием чар без собственного желания. Хуже того: истинное зрение не выявляет его истинной формы, показывая лишь, что его облик чем-то искажен.

Никто не знает толком, чего ищут от жизни эти существа. Однако достоверно можно сказать, что ламмас, в отличие от своей матери, интересуется своим положением в людском мире и, как правило, рвется к власти. Однако его интересует отнюдь не всякая власть, а власть над душами. Они часто стремятся к месту верховного жреца или чего-то подобного. Любят они, пользуясь своими способностями к смене обличья, становиться "богами" диких наивных племен. К счастью, ламмас не может скопировать чей-то внешний вид точно.

Как многие виды нежити, ламиак ненавидит жизнь, и собственное существование приносит ему бесконечные страдания. И говорят, что убивший его получает от него в той или иной форме посмертное магическое благословение.

Ламмас наделен могущественной магией. Его колдовство имеет уникальную силу: всякие чары, от которых можно спастись усилием воли, будучи наложены ламмасом троекратно на одну и ту же жертву, лишают ее возможности устоять. Колдовская сила защищает его тело от оружия (кроме того, что усилено мощным наговором) и огня.

Однако есть у этого чудовища и слабые места, возможно, унаследованные им по отцовской линии. Во-первых, ламмас не может войти в дом без приглашения, если хозяин проживает в нем. Пригласить, впрочем, должен не обязательно сам хозяин, годится кто угодно из живущих в доме. Дом, за который лишь платят хозяину, или комната постоялого двора не защитят от ламмаса.

Далее, ламмас уязвим к деревянному оружию, причем не только осиновому. Даже без наговора удар деревянным оружием без оковки или наконечника может нанести ему вред - хотя и незначительный.

Наконец, утверждают, что, буде невинная девушка полюбит ламмаса, зная его чудовищную суть, он "исцелится" и станет обычным человеком.

Размер: варьируется

Хиты: 11к8+33 (96)

Инициатива: +3 (ЛВК)

Скорость: 40ф

КЗ: 21 (+3 ЛВК, +8 натуральный)

Атака: +13 ближний бой (атаки в соответствии с формой);

Повреждения: по форме

Заним.место: по форме

Достает: по форме

Особые сп-ти: видит в темноте свободно. Колдун 11-го уровня.

При троекратном повторении заклинания на ту же цель

отменяется спасбросок Воли.

Не поражается оружием, кроме +2 и лучше.

Деревянное оружие без оковок (посох, дубина) наносят 1к3 повреждений.

Спасброски: +15, +12, +13

Характеристики: СИЛ 17, ЛВК 16, ЗДР 14, ИНТ 19, МДР 10, ОБА 17

Умения: Обман +14, Расшифровка 14,

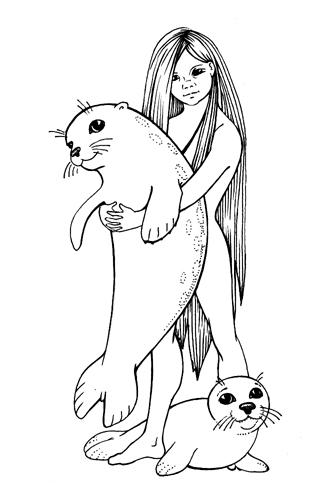
Чувство Мотивов 12, Концентрация 14

Мировоззрение: Своевольно-злое

Опасность: 12

Рост уровня: нет

### Селки

Селки (шелки, силки, роане) встречаются у берегов Британских островов. Их нередко путают с русалками или вилами, но совершенно напрасно. Это не "полурыбы, полудевушки", а еще один вид существ, имеющих две формы - человеческую и тюленью.

Селки - один из крайне редких случаев, когда искажение не сделало существо злобным и кровожадным. Эти беззаботные обитатели морей не едят ничего, кроме рыбы, день за днем весело пляшут в волнах и даже форму меняют не слишком-то часто.

Когда селки становится человеком, она (или он - селки бывают, в отличие от сирен, обоих полов) сбрасывает тюленью шкуру. Есть истории о том, как такая шкура была похищена; кончались они обычно свадьбой похитителя и селки, хотя сородичи пострадавшей были не слишком этому рады. Иногда рассказ кончается тем, что селка возвращает себе шкуру и снова уплывает в море.

Селки очень жизнерадостны и любопытны, а потому их нередко удается выманить, например, пением или плясовой мелодией. Они подглядывают из-под воды за многим, что творится на берегу, а потому способны порассказать немало интересного. С ними можно договориться об обмене историями.

Люди порой стараются прогнать селки подальше, потому что они иногда из озорства путают сети. У замужних женщин и женатых мужчин к ним иная претензия: селки иногда соблазняют пригожих девушек или парней, обратившись в человеческую форму. Порой и сами люди, заметив танцующих на берегу обнаженных селки, пытаются добиться их благосклонности. Благосклонность эта в любом случае недолговечна, однако известны случаи, когда испытавшие ее люди долго не могли вернуться к обычной жизни и настойчиво искали новой встречи с селки.

Селки отнюдь не беззащитны; стая может, накинувшись на человека, утопить его, а могут, обрызгав, привести его в состояние опьянения. Но я не знаю ни одного случая, чтобы они напали на человека первыми.

Размер: средний

Хиты: 2к8 (9)

Инициатива: +2 (ЛВК)

Скорость: 30ф на суше, 40 - в воде

КЗ: 15 в тюленьем обличье, 13 в человеческом (+3 ЛВК, +2 шкура)

Атака: +1, укус или оружие

Повреждения: по оружию или 1к3

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: утаскивание под воду (при успешной атаке 4 и более селки,

только против существ среднего размера и меньше);

брызги (атака дальним прикосновением:

спасбросок воли, КТ 12, или переход в состояние

смятения на 2к4 раунда)

Спасброски: +0, +4, +1

Характеристики: СИЛ 10, ЛВК 15, ЗДР 11, ИНТ 13, МДР 12, ОБА 15

Умения: Выступление +4, Акробатика +4

Мировоззрение: Как правило - своевольно-доброе

Опасность: 1

Рост уровня: соответственно классу

### Наг

Честно признаюсь, что не знаю, к этому ли типу следует отнести нагов, или к какому-то иному. Они, бесспорно, меняют форму - могут иметь вид человека или змеи с человечьей головой, но это - единственное, что позволяет мне перечислять их среди искаженных.

Наги - древняя и могущественная, достаточно многочисленная раса, обитающая в Бенгалии, Индии и Персии. Владения нагов расположены главным образом под землей, реже - в неприступных для человека джунглях и даже... подводных городах. В Альфрике наги - редкость, но в Малой Азии их вполне можно встретить, а значит, их необходимо в меру моей осведомленности описать.

В людском обличье наг неотличим от человека, хотя обычно заметен высоким ростом и строгой, чеканной красотой. Нагини тоже достаточно высоки по сравнению с людскими женщинами и чрезвычайно красивы. Однако же этих черт явно недостаточно, чтобы определить нага или нагину среди людей.

В змеином же облике (который и является для них основным: чары истинного зрения показывают их именно так) наг - гигантская змея с человечьей головой. Тело ее покрыто черной, голубой, зеленоватой или серо-песочной чешуей. Царь нагов и его супруга обладают не одной, а тремя людскими головами. В змеиной форме наг быстро ползает, великолепно плавает и может задерживать дыхание на очень долгое время. Магия позволяет ему, предположительно, дышать под водой. Превращение нага совершается почти мгновенно.

Среди бенгальцев, курдов, индусов наги пользуются немалым почтением. Многие благородные рода ведут свою генеалогию от этого народа, и это вызывает зависть. Потомки нагов отличаются долголетием; сами же наги живут свыше трехсот лет, и я не уверен, страдают ли они вообще от старости. Нередко наг приносит самое себя в жертву; вероятно, это и есть их форма "естественной смерти".

Большинство представителей этого народа - маги, причем известны как чародеи, так и чудотворцы. Среди них популярны наука, искусство, образование.

Изъясняются наги на собственном языке, который ни на какой людской, насколько мне известно, не похож и мало кому ведом. Однако с детства наг учится людским наречиям, не ограничиваясь при этом языком тех, кто живет поблизости от его дома.

Однако есть один признак, позволяющий считать, что в нагах все же имеется некая порча. Я имею в виду их странную вражду с птичьим родом (да, мне известны мифы, объясняющие это явление, и все же...). Известно, что птицы питают неукротимую ненависть к нагам, в особенности - павлины, орлы и вороны; нередко птица атакует нага без всякой видимой причины, еще чаще - в панике улетает прочь. Конечно, птица редко может представлять для нага реальную угрозу, однако замечено, что павлинов наги почему-то боятся и избегают. Согласно некоторым источникам, приступы необъяснимого бешенства по отношению к нагам порой испытывают слоны; учитывая, что наги бывают при дворах индийских раджей - очень и очень в этом сомневаюсь.

В случае, если нагу приходится сражаться, он предпочитает пользоваться своей магией; однако в людском обличье он превосходно владеет оружием, а в змеином - обладает ядовитыми зубами. Мне приходилось слышать, что яд сохраняется у нагов и в человеческом теле; но в этом случае они, должно быть, очень хорошо его контролируют. Кроме того, человеческие зубы слабо приспособлены для укусов. Нагины обладают еще одной способностью - чарующим взглядом, сковывающим волю и заставляющим восхищаться нагиной; этот взгляд сохраняется у них в любом теле.

В страну нагов попасть нелегко, и авантюристам я бы этого не советовал. Там оказывались лишь единицы, и, как правило, впоследствии выяснялось, что наги ждали их там (а препятствия, которые им пришлось преодолевать, были всего лишь испытаниями). Я ни разу не слышал, чтобы эти испытания прошел недостойный или нежеланный гость. Так что, если вы не знаете совершенно точно, что вам необходимо побывать в этой стране - лучше воздержитесь от визита.

Размер: большой

Хиты: 7к8+28 (59)

Инициатива: +3 (ЛВК)

Скорость: 30ф, в воде - 50ф

КЗ: 17 (-1 размер, +3 ЛВК, +5 натуральный)

Атака: +7 укус или оружие

Повреждения: 2к6+4 и яд или по оружию+3

Особые способности: волшебник или священник 6+ уровня,

у нагин - чарующий взгляд

Заним.место: 5\*5 (свернувшись) или 5\*20

Достает: 10

Спасброски: +6, +7, +10

Характеристики: СИЛ 16, ЛВК 17, ЗДР 18, ИНТ 16, МДР 17, ОБА 16

Умения: Концентрация +12, Астрология +7, Теология +8,

Определение заклинаний +8, Чувство побуждений +5

Мировоззрение: Любое

Опасность: 8 (нагины - 9)

Рост уровня: соответственно классу

**Яд**: укус, спасбросок Стойкости (КТ 18); стартовое и последующее повреждения - временные 1к8 ЗДР.

Нагины обладают также чарующим взглядом: действует как заклинание Очарования, спасбросок Воли КТ 17, дальность - 30 футов, трижды в день.

### Королева лис

Королеву лис, или кумахо, частенько считают ликантропом. В самом деле: это существо принимает форму то крупной лисы, рыжей либо черно-бурой (иногда - с несколькими хвостами), то прекрасной дамы или деревенской девушки, не менее прекрасной, а то и девушки с лисьей головой (смешанная форма, как у крысолака). Однако никто и никогда не слышал, чтобы такое "оборотничество" передавалось через укус или как-то еще, кроме как по наследству, и едва ли мы можем говорить здесь о ликантропической болезни. Да и Луна, насколько мне известно, к превращениям кумахо никакого отношения не имеет.

Королева лис имеет непререкаемую власть над лисьим племенем - покуда пребывает в звериной форме. Лисы служат ей, прибывают на ее зов издалека (слыша этот зов за несколько миль) и выполняют все, что она ни прикажет.

Ну, а в людском обличье она имеет немногим меньшую власть над мужчинами, причем не только человеческими, но и эльфийскими, вероятно - и других рас тоже. В присутствии такой особы, буде она того пожелает, мужчине придется напрячь всю свою силу воли, чтобы не подчиниться ей безоговорочно. Поддавшиеся обаянию волшебной лисы становятся сперва ее преданными кавалерами, а после - верными слугами. Интересно, что женатые или обрученные мужчины легче противостоят лисьим чарам.

Если такой влюбленный прослужил лисе сутки - он останется при ней, даже в случае превращения дамы его сердца в лису. Да и до того прерваться колдовство может лишь в четырех случаях: если она обретет лисий или полулисий облик, если удалится более чем на расстояние слышимости, если жертва зайдет на святую землю, и если по какой-то причине лиса решит напасть на зачарованного (я знаю только об одном таком происшествии). По прошествии суток помочь может только экзорцизм, и то далеко не всякий. Более того, стоит жертве чар догадаться, что ее хотят освободить - и она будет защищаться, словно угрожают ее жизни.

Дальнейшая судьба зачарованных обычно такова. Если у королевы лис есть еще свободные места в свите, она может включить нового поклонника в ее число; тогда поклонник имеет шанс на долгую и, возможно, даже счастливую жизнь. Королева водит с собой и держит в своих обиталищах, как правило, от трех до дюжины мужчин, отдавая предпочтение самым обаятельным, умным, а также лучшим воинам и чародеям. Священников, а также гномов и карликов она в своей свите не держит.

Участь же тех, кто не вошел в свиту или перестал устраивать королеву по причине появления более привлекательных кандидатур, такова. Их провоцируют на защиту своей возлюбленной от мнимой или истинной опасности, либо на подвиг для доказательства любви, как правило - самоубийственный. Если, паче чаяния, кавалер преуспевает, его могут удостоить места в свите, чаще же он гибнет. В песнях менестрелей сохранилось немало историй о том, как дама посылает своего возлюбленного на верную смерть, например, предлагает сразиться с лучшими рыцарями королевства в рубашке вместо доспехов; знайте, что в девяти случаях из десяти исходно речь шла о королеве лис.

Королева лис обычно владеет довольно значительной собственностью (что неудивительно), у нее имеется несколько домов в городах или в лесу, и дома эти охраняет ее преданная свита. Она не испытывает недостатка в пище (а ест она в основном изысканную мясную пищу), вине, дорогих одеяниях, украшениях и даже волшебных предметах.

Во внешности лисы в людском обличии трудно найти характерные приметы, позволяющие заподозрить неладное. Волосы у нее обычно каштановые, рыжеватые, рыжие или золотистые, черты лица тонкие, точеные. Цвет глаз может быть, кажется, любым. Если верить женщинам, писаными красавицами их не назовешь; однако мужчины придерживаются иного мнения.

Королева лис запросто может ступать на освященную землю, касаться серебра и так далее; вот еще одно доказательство, что в данном случае о ликантропии речи быть не может. Уличить лису можно лишь двумя способами: узрев ее настоящий облик чарами истинного зрения, и прибегнув к помощи острого нюха. Имейте в виду: собаки реагируют на лисий запах королевы не вполне обычным образом. Но если за некоей дамой усердно бегают псы - возможно, вам стоит задуматься о проверке. Может помочь и то, что лиса почти не ест постной пищи, а потому на людях в пост принуждена обходиться практически без еды.

Впрочем, даже свободным от колдовства мужчинам крайне трудно причинить королеве лис какой-либо вред: она так прекрасна, что даже помыслить о нападении на нее или ином враждебном поведении мало кто из них в силах. В некоторой степени от чар лисы защищает святая сила паладина - но от них лису охраняет рыцарский кодекс. Даже монахам чрезвычайно тяжело восстать против королевы лис.

На вопрос о том, где можно встретить этих существ, я отвечу вам: везде. Мне известны истории о таких лисах в Британии, в Германии, Италии, Греции, даже в Персии. Всюду, где водятся лисы, может оказаться лисья королева. Правда, кажется, они предпочитают христианские земли сарацинским: они любят хорошее общество и рыцарское отношение к дамам.

Размер: средний

Хиты: 4к8 (18)

Инициатива: +2 (ЛВК)

Скорость: 30ф

КЗ: 12 (+2 ЛВК)

Атака: +3, укус

Повреждения: 1к3

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: соблазнение

Особые свойства: мужчине для нападения на нее надо бросить

спасбросок Воли, КТ 20; необнаружимость зла

Спасброски: +1, +6, +2

Характеристики: СИЛ 10, ЛВК 15, ЗДР 11, ИНТ 14, МДР 12, ОБА 19

Умения: Выступление +7, Обман +7, Чувство Побуждений +5

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое или

своевольно-нейтральное

Опасность: 3

Рост уровня: соответственно классу

**Соблазнение**: действует только на мужчин, спасбросок Воли КТ 14. Первые сутки аналогично заклинанию Очарования, далее можно трактовать как аналог Подавления Воли.

На королеву лис не действуют никакие заклинания и способности типа Обнаружения Зла, включая и паладинскую способность.

### Дева-лебедь

Я искренне надеюсь, что вы не ожидаете от меня подробного описания нравов и обычаев девы-лебедя.

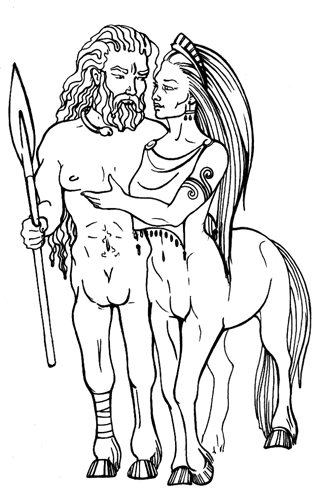
Могу лишь сказать, что девы-лебеди появлялись в разные времена во многих краях, а если быть точным - везде, где когда-либо появлялись служительницы северных богов. Как вы и сами прекрасно понимаете, оборотнем дева-лебедь категорически не является. А остальное, полагаю, вам известно.

# *ИСКАЖЕННЫЕ - ЗВЕРОЛЮДИ*

**Зверолюди:**  
[Кентавр](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Centaur)  
[Псоглавец](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Gnoll)  
[Гарпия](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Harpy)  
[Сирена](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Syrene)  
[Минотавр](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Minotaur)  
[Леонид](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Leonid)  
[Сатир](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/corrupted/corrupted3#Satyr)

Немало на свете и существ, которые, будучи сродни людям, обладают какой-либо частью тела зверя, птицы или даже рыбы. Большинство их свирепы, дики и кровожадны, некоторые наделены некоей примитивной магией. Впрочем, и здесь имеется известное исключение: кентавры, хоть и кажутся порой буйными и яростными, отнюдь не могут считаться чудовищами...

### Кентавр

Как выглядит кентавр, известно каждому, хотя немногие видели их вживе. Нижняя часть тела коня сочетается с торсом, головой и руками человека. Кентавры обитают в греческих землях и черноморских степях.

"Человеческая" часть тела кентавра обычно мускулиста, рельефна. Мужчины отличаются широкими плечами, густыми бородами и длинными волосами; женщины также длинноволосы и обладают впечатляющим бюстом. Глаза у кентавров темные, волосы - тоже. Одежды кентавры, как правило, не носят либо обходятся простейшей накидкой. Голоса кентавров ниже человеческих, очень громки, но довольно мелодичны.

Кентавры хорошо видят в темноте, почти как эльфы, а вот со слухом у них похуже. Кентавры туговаты на ухо, и потому переговариваются очень громко. Бесшумность им категорически несвойственна.

Часть кентавров живет группами, племенами, либо более или менее оседло, либо, что чаще, кочуя в степи (где их порой именуют китоврасами). Другие ведут образ жизни отшельников в лесу или горах. Их тело позволяет им двигаться со скоростью лучшего скакуна, при этом они легко взбираются на кручи и свободно ходят по лесу. Разве что винтовая лестница составляет для них неразрешимую проблему.

Степные кентавры во всем подобны диким и яростным кочевникам-людям; лесные и горные более спокойны и миролюбивы, они ведут свой род от достославного Хирона. Знаменитые маги и астрологи-кентавры - все из этого народа.

Они намного сильнее среднего человека, удар копыта кентавра способен убить на месте. Однако их позвоночник не слишком крепок - сказывается избыточная нагрузка, поэтому перед боем кентавру, если он нес что-то на спине, приходится сбросить груз. Вооружаются кентавры, как правило, луками, пиками или копьями (которые применяют на скаку не хуже рыцаря), дубинами, реже - мечами. И, конечно, магией.

Кентаврам нужно очень много пропитания, ибо у них, как известно, два желудка - человеческий и конский, и они обречены тратить очень много времени на принятие пищи. Конский желудок они наполняют травой или зерном, для человеческого же предпочитают мясо, которое добывают обычно охотой (слово "кентавр" означает - "убивающий быков"). Оседлые кентавры возделывают землю, сажают овощи и виноград. Необходимые им припасы кентавры покупают или обменивают, продавая шкуры, пойманных животных, луки и стрелы, а оседлые кентавры - также вино.

Кентавры говорят между собой на диалекте греческого, но обладают невероятной способностью к языкам: средний кентавр свободно говорит на пяти-шести языках, включая сюда, как правило, языки окрестных людских племен, лесных существ, а нередко - даже тайный язык друидов (к чему последние относятся без восторга, но кентавры дали клятву не учить этому языку других).

Кентавры - гордый народ, обладающий своего рода кодексом чести, почитающий силу и ловкость, и очень азартный. Поединки, стрелковые и атлетические состязания у них в большом ходу; вероятно, именно у них греки позаимствовали идею Олимпиад (а может, и наоборот). Знания также почитаются и также делаются основанием для соревнования: кентавры очень любят турниры загадок, состязания менестрелей, диспуты философов, единоборства магов, шахматы и другие упражнения разума и речи. Кентавры любят, чтобы в таких соревнованиях приняли участие их гости-люди, и с удовольствием подбирают такие виды выступлений, в которых те могут составить им конкуренцию. Я не преувеличу, если скажу, что кентаврам известны все мыслимые игры, и почти во всех они способны сразиться с любым игроком-человеком.

Что до религии кентавров, то большинство исповедает язычество, поклоняясь древним божествам Эллады, но есть среди них - и немало - друидов и христиан. Впрочем, насколько я могу судить, куда больше, чем вероисповедание, их волнует философия. Среди них все еще продолжаются споры, которые велись в Афинах во времена Эпикура.

Кентавры страстны и импульсивны, временами - довольно агрессивны. Некоторые из них чересчур привержены к вину, и под его воздействием становятся буйны. Однако их гость может считать себя в относительной безопасности, ибо законы гостеприимства для них священны. Впрочем, это не слишком защищает от нечаянных повреждений, потому что не всякий кентавр легко соизмеряет свою силу с хрупкостью человеческого тела.

Гостям кентавров прощается незнание их обычаев, но чего делать категорически не стоит - это сравнивать их с лошадьми. В особенности не советую просить кентавра подвезти вас на спине, не говорю уже - вытянуть повозку, даже если она застряла в грязи. Буде кентавр пожелает помочь вам таким способом, он сам предложит это, но просьба с вашей стороны вызовет крайне бурную реакцию. Еще я не советую состязаться в том, в чем вы заведомо не сильны: это не приведет к агрессии, но уважение кентавров вы потеряете необратимо.

Были ли кентавры искажены магией, и если да, то при каких обстоятельствах? На этот счет сведения темны, но сам факт родства их с лапифами показывает, что на первый вопрос, скорее всего, следует ответить утвердительно.

Персонажей-кентавров можно создавать, как и человекоподобных, с классом и уровнем. Их типичные классы - егерь, воин, бард, берсерк, реже - колдун, волшебник, друид. Справку ниже стоит использовать только для ориентировки.

Размер: большой

Хиты: 4к8+4 (22)

Инициатива: +2 (Улучшенная Инициатива)

Скорость: 50ф

КЗ: 15 (-1 размер, +2 ЛВК, +2 шкура, +2 щит)

Атака: +7 ближний бой - оружие (большая дубина или пика), 2 атаки копытами

+4 стрельба (большой наборный лук)

Повреждения: по оружию+4, копыта - 1к6+2

Заним.место: 5\*10

Достает: 5

Спасброски: +3, +4, +5

Характеристики: СИЛ 18, ЛВК 11, ЗДР 13, ИНТ 15, МДР 13, ОБА 14

Умения: Внимание +4, Жизнь в Глуши +7, Естествознание +5,

Астрология +3, Выступления +6

Мировоззрение: Как правило - своевольно-доброе

Опасность: 3

Рост уровня: соответственно классу

### Псоглавец

Псоглавцы, они же - гнолли или кепкэуны, исходно обитали в собственной стране то ли в Бенгалии, то ли неподалеку от Нубии. Мне неизвестно, существует ли эта страна поныне, но на территории Империи и в Затененных землях можно найти немало банд псоглавцев, как вольных, так и подчиненных Фаэру.

Псоглавец ростом имеет, как правило, чуть более 2 метров. Голова его скорее не псовая, а гиенья или шакалья, и покрыта буро-желтоватой шерстью. Человеческое тело также покрыто шерстью, но редкой. Хвоста нет. Глаза желто-зеленоватые. На пальцах - когти.

Зрение у псоглавцев не слишком замечательно, хотя в темноте они видят лучше человека, но довольно-таки близоруки. Зато слух и нюх, хоть и уступают собачьим, но намного превосходят людские. Голос довольно визглив и режет слух. По запаху звери чуют их издалека, потому что гнолли преизрядно смердят.

Язык псоглавцев напоминает речь троллей, но с явными следами постороннего (неизвестного) влияния. Вероятно, псоглавцы есть искаженный вариант именно троллей, а вовсе не людей.

Псоглавцы - каннибалы, поедают трупы погибших соплеменников и врагов. С этой целью, а также за плату и по принуждению их отряды воюют по всей Европе - как разбойники или солдаты Фаэра. Известны случаи, когда даже имперские бароны, именующие себя христианами, нанимали гноллей на службу.

Гнолли, хоть и сильнее среднего человека физически, не отличаются большой отвагой, и предпочитают атаковать лишь при численном превосходстве - если, конечно, жертва - не беззащитные крестьяне. У их шайки, как правило, имеется недурная разведка, которая пристально изучает цель. Разведчики псоглавцев, помимо всего прочего, опытные воры, и могут увести коней, оружие, отравить колодец. И кони могут не учуять их заранее: они умеют отбивать свой обычный смрад.

Псоглавец может безошибочно идти по следу, даже если тот - двухдневной давности или более того. Обычно они преследуют караваны торговцев. Они мало устают, и, хотя ходят не слишком-то быстро, зато почти не отдыхают, а потому рано или поздно нагоняют караван.

В бою они не блещут тактическим мастерством, и ничего сложнее примитивной засады не используют. Чаще всего бросаются на врага кучей, надеясь смять числом. Вооружаются они булавами, топорами, цепами, секирами, рогатинами и бердышами, отбирая себе оружие по устрашающему виду; наниматели обычно снабжают их доспехами и щитами.

В Ливии псоглавцев можно встретить вместе со стаей гиен, служащих им проводниками, разведчиками и свитой. Но на севере для них, безусловно, холодновато.

О религии гноллей почти ничего не известно. У них бывают шаманы, но редко. Возглавляет гноллей, как правило, сильнейший из бойцов (а отнюдь не умнейший).

Размер: средний

Хиты: 2к8+2 (11)

Инициатива: +0

Скорость: 30ф

КЗ: 17 (+1 шкура, +2 щит, +4 доспехи)

Атака: +3 ближний бой (боевой топор, цеп, булава, рогатина, бердыш);

+1 стрельба (метательное копьецо, лук)

Повреждения: по оружию +2

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые сп-ти: видит в темноте на 20м

Спасброски: +4, +0, +0

Характеристики: СИЛ 15, ЛВК 10, ЗДР 13, ИНТ 7, МДР 10, ОБА 8

Умения: Жизнь в Глуши +5 или Маскировка +5, Бесшумность +5, Лазание +5,

Устрашение +5

Навыки: Мощный Удар

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 1

Рост уровня: соответственно классу

### Гарпия

Как выглядит гарпия, представляет себе всякий: торс, голова и руки безобразной женщины (если не карги), ноги и крылья - крупной хищной птицы. Крылья и тело ниже пояса покрыты серо-коричневым оперением. Рот полон длинных и острых зубов. Руки оканчиваются не слишком длинными, но заметными и острыми когтями. Кожа зачастую (но не всегда) морщиниста. Глаза - черные, без белков. Гарпии не слишком чистоплотны и издают острый запах падали и птичьего помета.

Однако тот, кому достанется сомнительное счастье лицезреть гарпию воочию, едва ли сможет заметить все эти непривлекательные черты, если гарпия сама не пожелает предстать в своем истинном обличье. Гарпии - не слишком большие мастера иллюзий, поэтому они лишь слегка маскируют свою внешность: расправляют кожу, устраняют запах и когти, а оперенную часть представляют одеждой.

Впрочем, гарпия далеко не всегда прибегает к маскировке. Ибо она предпочитает вселять страх и наслаждаться мучениями жертвы. Иллюзия нужна ей, если она всерьез опасается за собственную жизнь, а в храбрости гарпии не откажешь. Часто - и весьма нелепо - гарпиям приписывают способность зачаровывать песней; кто хоть раз слышал их хриплые, каркающие голоса - никогда в эту сказку не поверит.

Те, кто описывает гарпий как соблазнительниц, вероятнее всего, спутал их с сиренами или ламиями. Гарпиям совершенно неинтересна любовь человеческих мужчин (плотская или какая-либо иная). Им нужно нечто совсем иное, а именно - муки и страдания, а песня гарпий - просто оружие, и ничего более. В былые времена гарпии служили языческим силам, желающим жестоко покарать какого-либо неугодного; и именно гарпии, а вовсе не орел, терзали прикованного Прометея. Ныне выдача гарпиям применяется как суровейшая казнь у некоторых варварских племен, почитающих их, словно богов. (Мне доводилось слышать, что и ранее, в до-эллинские времена, гарпиям воздавали божеские почести. Очень жаль, что эллинам не удалось положить этому конец.) Говорят, трау в своих пещерах держат несколько гарпий для казней и пыток преступников.

Название гарпий происходит от "гарпос" - похищать. Причина такого наименования проста: гарпии стремятся похищать детей, дабы мучить их и их родителей (предлагая порой последним обменять детей на них самих, и, как правило, обманывая в этой сделке). Такая кара, как выдача детей гарпиям, тоже бытовала в древние суровые времена.

Селятся гарпии небольшими стаями, как правило, на скалах или скалистых островках. Крылья их достаточно сильны, чтобы нести их через море на большие расстояния и с невероятной скоростью. Известны случаи договора гарпий с морскими жителями, когда они вместе заманивали на скалы корабли и насыщались потерпевшими крушение (гарпии едят своих жертв, но могут питаться и другой пищей, среди которой предпочитают падаль). Обиталище гарпии - либо огромное гнездо, наподобие орлиного, из веток или водорослей, либо пещера или нора в скале. В гнезде этом можно найти немало ценных (хотя чрезвычайно грязных и смрадных) вещей: гарпии питают слабость к драгоценным и блестящим вещам, словно сороки. Любят они и украшать драгоценностями себя самих, и нередко среди таких украшений имеются магические: вероятно, у них есть способ отличать таковые.

Встречаются они в основном в Византии, Эгейском море, Адриатике и на востоке Средиземного моря. Но я слыхал о гарпиях в Альпах, на Кавказе и даже в Лигурийском море, а также в северобалтийских шхерах (где их именуют виттрами).

Мне не известно ничего о наличии у гарпий собственного языка. Обычно они неплохо владеют несколькими людскими. Вероятно, они, как и кентавры, общаются между собой на разновидности греческого; но это далеко не факт.

Что до происхождения гарпий, то здесь история темна. Некоторые даже склонны относить их не к искаженным, но к духам, как служителей языческих сил (или даже как языческие силы). Но далеко не одни духи служили силам, и довод этот недостаточен. Интереснее другая гипотеза: о родстве между гарпиями и элементалями воздуха. Основывается версия на именах гарпий, действительно, перекликающихся с именами элементальных сил. Когда-нибудь, наверное, на эти вопросы сможет ответить нам дружественный джинн. Известно, впрочем, что между ними и духами воздуха существует вражда; но это может как подкреплять, так и отвергать эту идею. Есть и третья история, роднящая их с грифонами и приписывающая им гиперборейское происхождение; никаких весомых подтверждений ей мне неизвестно.

Если гарпии довелось вступить в бой, она, как правило, норовит атаковать слету, пользуясь крепкими когтями задних лап. При этом нанесенные когтями раны чрезвычайно болезненны и часто оказываются зараженными.

Те из жителей окрестных земель, что не пытаются поклоняться гарпиям, как правило, очень боятся их, и сами ничего против них не предпринимают. Но с охотой вознаградят того, кто возьмется избавить их от мерзких тварей. Я, как вы понимаете, далеко не богослов, но считаю, что уничтожение гарпий нельзя не назвать добрым и полезным делом. Извращенная натура гарпий - характерный и поучительный пример той "свободы", которую несет своим адептам магия Ночи.

Размер: средний

Хиты: 7к8 (31)

Инициатива: +2 (ЛВК)

Скорость: 20ф, полет 100ф

КЗ: 14 (+2 ЛВК, +2 натуральный)

Атака: 2 атаки когтями +7

Повреждения: 1к4 (критическое попадание - 17-20, х3)

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: заражение

Спасброски: +2, +7, +5

Характеристики: СИЛ 10, ЛВК 15, ЗДР 10, ИНТ 9, МДР 10, ОБА 15

Умения: Выступление +9, Обман +8, Внимание +7, Угроза +10

Навыки: Увертливость, Атака с налета

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 4

Рост уровня: соответственно классу

**Болезнь**: ранения, нанесенные гарпией, переносят "грязную лихорадку"; КТ 12, инкубационный период 1к3 дня, повреждения - временно 1к3 ЛВК, 1к3 ЗДР.

### Сирена

С сиренами, куда ни посмотри, сплошная путаница. Часть называет их полуженщинами, полуптицами, часть - полуженщинами, полурыбами; их вечно путают то с гарпиями, то с русалками, ундинами, селки, вилами, нереидами...

Устраним же путаницу (хотя это будет весьма непросто, ибо загадок в жизни сирен - предостаточно). Во-первых, сирена - полуженщина, полурыба, а птицечеловеческим телом, кроме гарпий, обладает сирин, и это совсем другое существо. Во-вторых, сирена - живое существо, искаженный гуманоид, а не нежить, не элементальный дух (как ундина) и не дух места. Однако отличить ее внешне от русалки, вилы или ундины может быть непросто.

Выше пояса сирена - женщина (мужчин - сирен не бывает: истории о них на самом деле касаются нереид или селки), ниже у нее рыбий хвост. Дышать она может как в воздухе, так и в воде, хотя жабр у нее, кажется, нету. Меж пальцев у нее нет перепонки, а волосы - нормальных человеческих цветов (а не зеленые, как у вил и русалок). Сирена довольно быстро передвигается и по суше, на манер морских львов, опираясь концами хвоста. Сирена обладает мягким, мелодичным голосом. Человеческая половина ее весьма привлекательна, сирена заботится о своей внешности и очень любит украшения.

Знаменитая пленяющая песнь сирен - грозное оружие. Я так и не знаю, что заставляет их заманивать корабли на мель или рифы. В отличие от русалок, они не пополняют своей численности за счет утопленников, а питаются, насколько я мог заметить, рыбой. Конечно, они порой договариваются с гарпиями, получая в обмен ценимые ими украшения, но не в этом же главная причина? Загадка. Сирены уж точно не наделены мрачной жестокостью гарпий, и их побудительные мотивы до сих пор не разгаданы.

Как известно, песнь сирен побуждает моряков вести к ним корабли, или даже спрыгивать за борт и плыть. Вообще говоря, не доказано, что сирены заманивают суда всегда намеренно. Не исключаю, что иногда они просто не замечают жертв, а поют ради удовольствия.

Сирены встречаются почти всюду в теплых морях Средиземноморского бассейна, видели их в Бискае, Красном море и у западных берегов Пиренейского полуострова. Для житья они избирают мелководье или окрестность рифов: дело в том, что от долгого плавания сирены устают, и отдыхают, лежа на отмели или на камне. Кроме того, для пения им желательно лежать на твердой опоре, высовываясь из воды.

Сирены редко пытаются напасть на человека впрямую. Если же они делают это, то вооружаются, как и нереиды, трезубцами либо пытаются утянуть жертву под воду.

Я, как и многие, слышал истории о сиренах, которые сумели снять с себя порчу и сделаться нормальными женщинами. Но не могу подтвердить их, как, впрочем, и опровергнуть. Однако совершенно точно знаю, что самый знаменитый случай "целительной любви" произошел не с сиреной, но с нереидой - морской вилой.

Размер: средний

Хиты: 6к8+6 (33)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 10ф, в воде - 40ф

КЗ: 13 (+1 ЛВК, +2 натуральный)

Атака: 1 атака оружием +2

Повреждения: по оружию или 1к3

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Особые атаки: утаскивание под воду;

пленяющая песнь

Спасброски: +2, +5, +5

Характеристики: СИЛ 10, ЛВК 13, ЗДР 12, ИНТ 14, МДР 8, ОБА 17

Умения: Выступление +8

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое или своевольно-нейтральное

Опасность: 3

Рост уровня: нет

**Пленяющая песнь**: звуковая атака конусом 300ф в длину. Спасбросок Воли, КТ 15. Зачарованное существо идет (плывет, ведет корабль) к сирене по кратчайшей дороге; если та приводит его к неминуемой смерти (обрыв, например) - позволен второйспасбросок, КТ 15. Зачарованный не может предпринимать никаких активных действий, но может защищать себя и уворачиваться от атак.

### Минотавр

Минотавр - человек с бычьей головой, редчайшее существо. Как и многие другие странные создания, получил название от первого известного случая - критского Минотавра. Ростом минотавр бывает около двух метров, а то и поболе; в плечах широк, силен до чрезвычайности. Молва приписывает ему шерсть по всему телу, копыта, хвост - напрасно; тело у него вполне человеческое, за исключением головы, только очень крупное и мускулистое. Голос - очень низкий, глубокий бас.

Не буду говорить, где можно "встретить" минотавра: их никогда не было много, и посейчас существуют единицы, если они не вымерли полностью. Минотавра видели в пещерах Балканских гор, в подземельях где-то в Малой Азии, кто-то утверждал, что в окрестностях Фаэра встречали нечто подобное. Живут минотавры подолгу - бывали и такие, что прожили четыре столетия или даже больше.

Вы, конечно, понимаете, что достоверных сведений об этих существах явно недостаточно. Расскажу, как умею.

Минотавр - существо свирепое и хищное, при этом вполне разумное, и оружием владеющее не хуже лучших рыцарей. Убитых, как правило, пожирает. Однако нападает не только и не столько из голода, сколько из территориальных соображений: свои владения он яростно стережет, и убедить его, что вы пришли с миром, едва ли возможно. Но можно, если вы чрезвычайно уверены в себе, вызвать его заранее на поединок, громко крича: тогда вы, по крайней мере, не будете атакованы из засады. Минотавр обладает своего рода чувством чести.

Минотавр обладает некоторым чутьем (не сравнить с собачьим, но острее человеческого), а в темноте видит совершенно свободно. Глаза его слабо-слабо светятся во мраке.

В сражении минотавр входит в боевую ярость берсерка, не чувствуя боли и нанося страшные удары оружием и рогами. При этом он никогда не задевает стен и потолка пещеры, и при своем немалом росте двигается в узких подземных коридорах совершенно свободно.

Минотавры - всегда одиночки. Они появляются не в результате обычного размножения, а в силу специфического проклятия. О природе этого проклятия есть как минимум две версии: по одной, оно настигает самых свирепых берсерков, по другой - скотоложцев. Впрочем, нельзя не упомянуть о том, что митраисты когда-то поклонялись особому, "солнечному" минотавру, вроде бы сильно отличающемуся нравом от "обычных", и он, вероятно, появился на свет каким-то другим способом.

Там, где поселился минотавр, нередко находит себе пропитание немалое количество более мелких существ-паразитов: гоблинов, бесов, ржавников и так далее. Их минотавр не считает соперниками, терпит и позволяет питаться крохами своей трапезы, они же, в свою очередь, выискивают для него добычу и следят за нарушителями границ.

Известно, что минотавры не терпят таких подземных рас, как, например, свартальфы, и уничтожают их даже за пределами своих владений. Любопытно, что свартальфы, отнюдь не отличающиеся робким нравом, отнюдь не рвутся сразиться с минотавром, предпочитая - пока это возможно - уступать ему дорогу. Есть мнение, что причиной тому - суеверный страх перед устойчивостью минотавра к магии: заклинания действительно влияют на минотавра очень слабо, и известны случаи, когда минотавр, например, преспокойно проходил через самые мощные магические стены.

В логове минотавра хватает сокровищ, которые он собирает с трупов убитых врагов. Кажется, применения им он не ищет, а просто складывает в груду, в знак своей победы (и иногда делится с паразитами). За долгую жизнь он собирает немалое богатство, но охотникам за сокровищами я бы порекомендовал поискать более безопасную цель.

Размер: большой

Хиты: 10к12+40 (110)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 40ф

КЗ: 16 (-1 размер, +1 ЛВК, +6 натуральный)

Атака: Оружие +15/+10, рога +10

Повреждения: 2к8+5, рога 1к8+5

Заним.место: 5\*5

Достает: 10

Особые свойства: нюх, видит в темноте, не может быть окружен,

боевая ярость 4 раза в день (+4 СИЛ/ЗДР, -2 КЗ),

уменьшение повреждений 2/-,

магическая устойчивость 15

Спасброски: +11, +4, +2

Характеристики: СИЛ 21, ЛВК 12, ЗДР 19, ИНТ 12, МДР 7, ОБА 10

Умения: Угроза +13, Чувство направления +10,

Лазание +10, Слух +4, Плавание +4

Навыки: Стальная воля, Бой в тесном помещении, Бой вслепую,

Мощный удар, Рассечение, Сокрушительный удар, Могучее рассечение

Мировоззрение: Как правило - своевольно-злое

Опасность: 9

Рост уровня: соответственно классу

### Леонид

Леониды - племя человекольвов, населяющее территорию между Арменией и Курдистаном.

В облике человекольва причудливо переплелись черты обоих его "родичей", так что трудно даже разделить их. Так, например, на львиной в общем-то голове выделяются явно людские черты лица; человекоподобный торс покрыт золотистой шерстью; а передние конечности и вовсе сочетают львиные и человеческие свойства почти поровну. Леониды ходят на двух ногах, но при беге могут иногда опуститься и на четыре.

Гривой обладают леониды обоего полу, но у женщин она только сзади, у мужчин же окружает всю голову, образуя снизу густую бороду. Бороду эту человекольвы заплетают в косы на манер ассирийцев (или, возможно, ассирийцы позаимствовали свои парикмахерские привычки у них).

Впервые их обнаружил в Колхиде герой Амфиарай, один из аргонавтов. Этим и объясняется их греческое название (слово, которым они называют себя сами, трудно передать привычными нам звуками). Впоследствии немало героев бывало в их стране; помериться с ними силами считалось почетным. Недаром же и многие греки с тех пор получали имя "Леонид".

У окрестных народов леониды пользуются почетом и уважением. Многие их обычаи, слова, жесты были переняты курдами и грузинами. Некоторые малые племена даже поклоняются им, словно богам или духам.

Когда появилось это племя - неведомо. Множественные ошибки в древних летописях не позволяют даже приблизительно указать время их появления. Так или иначе, их следует относить к древнейшим народам мира. Своя письменность у них есть, но летописей леониды, кажется, не ведут, обходясь эпосом и иной поэзией.

Леониды - чрезвычайно воинственный народ, охота и война для них - наивысшее наслаждение. Они - свирепые бойцы, не ведающие страха. Но поскольку правила чести ограничивают их в нападении на соседей, они нередко служат гвардией восточным правителям или вступают с ними в союз в преддверии войны. Бьются леониды насмерть, но при этом испытывают некоторый недостаток дисциплины; они вообще предпочитают индивидуальную схватку, строй держат плохо, предпочитая яростную неконтролируемую атаку, тем напоминая северян-берсерков. Излюбленное оружие - копья, секиры на длинном древке, рубящие мечи (с круглым щитом). Лук не очень популярен, чаще они метают копья и дротики.

К счастью для их противников, леонидам очень трудно приручать лошадей (которые немало их опасаются), а потому они почти не сражаются верхом. В ходьбе на дальние расстояния леониды тоже не сильны. Мне доводилось слышать, что их воины до сих пор, словно древние египтяне или персы, сражаются на колесницах; по-видимому, этому страх лошадей перед львом не мешает.

Что до религии, то леониды твердо следуют солнцепоклоннической ветви зороастризма. Храмы их увенчаны большими золотыми куполами, наподобие греческих церквей, а на груди леониды носят изображение солнца, отчеканенное на меди или позолоченное.

### Сатир

Сатиры, они же силены, фавны или сильваны - типичный случай искажения, внесенного силою Жизни.

Внешне они напоминают людей с козлиными ногами, с лошадиным хвостом и рожками на голове. Тела их частично покрыты курчавой шерстью. Волосы и бороды темные, курчавые, глаза - карие. Голос - хрипловатый баритон или тенор, несмотря на хрипоту, довольно-таки музыкальный. Сатиры в изобилии водятся в горах Балканского полуострова, встречаются в Италии и Малой Азии, единичные экземпляры попадались в Провансе. Все сатиры - мужского пола. Язык сатиров - греческий.

Сатиры живут небольшими группками, вдали от городов, но не слишком далеко от сел и деревень. Они весьма интересуются человеческим обществом. Сатиры жизнерадостны, любопытны, задиристы и, мягко говоря, чрезвычайно влюбчивы.

При появлении поблизости не слишком большой группы людей сатиры выбираются из своего логова (обычно это - всего лишь уединенная полянка в лесу; несмотря на свои копыта, фавны отлично лазают по деревьям) и наблюдают за ними из-за деревьев. При первой возможности они заманивают их в лес или просто вступают с ними в беседу.

С собой у сатиров, как правило, имеются музыкальные инструменты, пища и вино. Вино они делают, как никто другой: этому учил их сам Дионис. При этом сатиры никогда не продают вина и не обменивают - а только лишь угощают, но весьма щедро. Напоить встречного - для них первое удовольствие. (Надо ли говорить, что поклоняются они Дионису, все поголовно...)

Вопреки распространенной легенде, сатиры вовсе не бросаются на встреченных девушек с целью подвергнуть их насилию. Отнюдь: они - приятные собеседники, и первым делом стараются рассмешить девушку (да и мужчину тоже), по возможности - напоить, увлечь беседой. Они способны исполнять любые виды песен и стихов, от эпоса до непристойных застольных, и многое из этого сочиняют сами. Затем они затевают танцы: сильваны - непревзойденные танцоры, и знают, кажется, все мыслимые виды танцев. А потом уж ищут предлог, чтобы уединиться с девушкой где-нибудь в кустах; и, разумеется, всегда с ее согласия. Впрочем, не исключаю, что здесь не обходится без магии; так или иначе, в музыке фавнов, безусловно, есть волшебство, и, что важно, заключается оно отнюдь не в инструментах. Так или иначе, но далеко не всякая женщина способна устоять против очарования сатира. Еще любопытнее, что после близкого общения с фавнами девушки, как правило, не испытывают к ним ни малейших претензий и даже вроде бы не страдают угрызениями совести, разве что их женихи или мужья узнают об этом. Однако, по утверждениям многочисленных авторитетов, здесь все же замешано волшебство.

Необходимо сразу же разоблачить легенду о том, что сатиры якобы заманивают и не отпускают людей. У них нетрудно загоститься, но уже где-то через сутки сатир теряет к гостю всяческий интерес, и тот волей-неволей принужден отправляться своей дорогой. Правда, говорят, что порой подростки задерживаются у фавнов дольше, и даже будто бы становятся сатирами сами - но я в этом очень и очень сомневаюсь.

От союза сатира с людской женщиной, увы, может родиться ребенок, более того - весьма вероятно, что родится; потому их и преследуют. С кем бы ни свела фавна судьба - с человеческой женщиной, эльфийкой, нимфой, наядой - ребенком будет непременно сатир, и этот факт не вызывает восторга у родственников фавновой подруги - по крайней мере, если они - люди.

Ранее сатиров почти не преследовали: дело в том, что их присутствие делает саму землю более плодородной, и крестьяне это ценили. Сейчас же, когда союз женщины с нечеловеческим существом повсеместно осуждается, фавнам приходится селиться подальше от крупных поселений, и коротать время в обществе нимф и прочих лесных существ, играя на свирелях, танцуя и занимаясь другими любимыми делами. Впрочем, заставить сатира держаться в стороне от прекрасных (и не очень) поселянок не в состоянии даже страх смерти.

Размер: средний

Хиты: 5к6+10 (27)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 40ф

КЗ: 15 (+1 ЛВК, +4 натуральный)

Атака: +2 рога, +3 стрельба (короткий лук или дротики)

Повреждения: рога - 1к6, оружие - как обычно

Особые свойства: музыка сатиров

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Спасброски: +2, +5, +4

Характеристики: СИЛ 9, ЛВК 13, ЗДР 15, ИНТ 14, МДР 9, ОБА 15

Умения: Выступления +15, Слух +12, Обман +10, Маскировка +12,

Бесшумность +7, Внимание +6, Чувство побуждений +9,

Жизнь в глуши +10

Навыки: Уклонение, Чтение следов, Подвижность

Мировоззрение: Как правило - своевольно-нейтральное или своевольно-доброе

Опасность: 3

Рост уровня: соответственно классу

Сатир - бард 5-го или выше уровня. Кроме того, пением или игрой на свирели сатир может, помимо стандартных бардовских волшебных способностей, добиваться Очарования, Страха или Усыпления. Спасбросок - Воля, КТ 15. Единовременно может действовать музыкой только один сатир из группы; другие при желании могут ему помогать, увеличивая КТ спасброска на единицу каждый (но не более, чем до 25).

# *НЕЖИТЬ*

Я приступаю к самому неприятному разделу этой книги. Вынужден заранее попросить прощения у дам за подробности, которые мне придется упоминать; даже естествознание - наука для людей с крепким желудком, что уж говорить о сверхъестествознании. А науку о нежити я могу назвать разве что противоестествознанием.

Нежить - это существо, которое некогда было живым, скончалось и после смерти возвратилось к земному существованию посредством магии. Конечно, это определение, хотя и кажется однозначным, на самом деле тоже может вызывать споры. Например, я вношу сюда косаря, который по сути своей есть совокупный призрак многих погибших, и гуля, который при жизни относился к элементальным духам.

В этой главе я посвящу немало внимания способам уничтожения описанных мною существ, и это отнюдь не случайно. Оборотня можно исцелить, с троллем - договориться, грифона - приручить; и только нежить надлежит истреблять везде, где она только будет обнаружена. Причем не потому лишь, что они злобны и вредоносны, а еще и из гуманных соображений. Ибо всякое существо, в силу проклятия ли, колдовства или собственной воли сделавшееся нежитью, неизмеримо страдает, и уничтожить его - значит прекратить его мучения.

Уничтожение нежити - дело трудное. Зачастую недостаточно просто разрушить тело или развеять призрак; надо еще обеспечить, чтобы она не появилась вновь. Тех, кто привык во всем полагаться на мощь заклинаний и меча, ждет разочарование: нередко для полной победы над нежитью не помогает ни то, ни другое, а ключ к ней - в прошлом этого несчастного существа.

При охоте на нежить можно, как правило, рассчитывать на помощь Церкви, окрестных прецепторий ордена св. Гавриила и других людей доброй воли. Гавриилиты особенно искусны в ее уничтожении. Также и охотники на чудовищ - ведьмаки никогда не отказываются от найма для борьбы с ожившими мертвецами.

Все известные виды нежити обладают некоторыми общими свойствами, которые я, с вашего позволения, не буду упоминать заново в каждом параграфе. А именно: нежить не нуждается в свете для зрения, не обманывается невидимостью и иными иллюзиями, неуязвима к атакам холодом и большинству видов атак на разум, к боли, ядам, болезням. У нежити нету, как такового, организма, а потому ее нельзя поразить в критические точки или нанести ей несмертельный урон. Наконец, подавляющее большинство разновидностей нежити может быть изгнано или даже уничтожено священной силой, не может ступить на освященную землю, а также поражается святой водой. Те ее виды, что не защищены от оружия без наговоров, уязвимы к серебру.

Насколько мне известно, даже святому не под силу оживить существо, ставшее нежитью, пока эта нежить не будет уничтожена. Более того: даже после этого такая задача еще труднее, чем обычно.

## Оглавление

[Ходячий скелет](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Skeleton)  
[Скелет-воитель](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Skelwar)  
[Череп](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Skull)  
[Мертвый рыцарь](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#DeathKn)  
[Упырь](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Ghoul)  
[Привидение](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Ghost)  
[Баньши](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Banshee)  
[Призрак](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Spectre)  
[Тень](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Shadow)  
[Сумрак](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Wraith)  
[Умертвие](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Wight)  
[Гекува](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Huecuva)  
[Хранитель гробниц](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#CryptThing)  
[Вампир](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Vampire)  
[Стрыга](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Stryga)  
[Брукса](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Bruxa)  
[Зомби](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead#Zombi)

### Ходячий скелет

Если простой человек говорит о нежити, он чаще всего представляет себе именно это: голые кости, противу всяких законов передвигающиеся, протягивающие пальцы к горлу...

В самом деле, многие некроманты способны сотворять себе скелетных слуг. Магия эта, увы, не из самых сложных, подвластна не только высшим чародеям. Однако у нее есть ограничения, которые полезно знать.

Во-первых, ходячий скелет - существо совершенно безмозглое, неспособное даже на самую элементарную инициативу. Он выполняет приказы точно и скрупулезно, но, буде обстановка изменится хоть на самую малость - его оказывается легче легкого обмануть. Такой скелет, говоря языком нашего мира, есть не что иное как примитивный автомат, а потому некроманту, который его контролирует, надо очень аккуратно формулировать приказы. Ходячий скелет обладает речью, но способен только на простейшие реплики. Бессмысленно задавать ему вопрос, понял ли он вас: смысл этого термина ему неизвестен.

Далее, страшный образ некроманта, прямо на поле боя подымающего тела павших противников, не имеет ничего общего с реальностью. Можете быть совершенно уверены, что свежий труп никак не будет поднят в виде скелета. Чернокнижники, делающие себе костяных слуг, добывают материал для них на кладбищах, полях битв и в некрополях.

Наконец, скелеты активны лишь до той поры, пока их оживляет и поддерживает злая воля мага. Если же маг погибнет, удалится слишком далеко от них (насколько мне известно, здесь речь идет о сотне миль или около того) - скелеты бессильно рухнут на землю и рассыплются.

Никогда, ни при каких обстоятельствах, ходячий скелет не может "создаться сам", как, например, привидение: он - всегда результат трудов черного мага. А потому, увидев ходячих скелетов, вы поступите разумно, если предположите наличие поблизости чародея или же темного жреца. (Замечу, что в уничтожении такого мага вам едва ли придется каяться.)

Для опытного воина ходячий скелет не составит большой проблемы (хотя, разумеется, их никто не делает по одной штуке, и если вам встретился один - скорее всего, поблизости затаилась еще пара десятков). Движения скелета быстры, но хаотичны, плохо скоординированы, владение оружием ниже всякой критики (и обычно их даже не берут на себя труд вооружить), а скрепляющая его тело магия не так уж сильна. Но, с другой стороны, уязвимых мест у него нет, его приходится просто-напросто крошить, и отточенное оружие против него не слишком-то эффективно.

Что до скелетов, сделанных из более крупных существ - то это уже менее распространенная магия, но все равно даже самые крупные скелеты намного слабее существ, из которых они созданы.

Большинство особых свойств существа, ставшего скелетом, роли не играет. Так, например, скелет мага-адепта не будет владеть магией, и вообще ни в какой мере не окажется могущественнее скелета простого крестьянина. Поэтому некроманты обычно готовят серьезным противникам, павшим от их руки, иную участь.

Чтобы уничтожить ходячий скелет, достаточно разрушить его посредством оружия. Однако после этого кости надлежит захоронить по всем правилам, иначе душа не найдет упокоения, и, возможно, вновь вернется обратно.

Однако не сделайте фатальной ошибки: не перепутайте его со скелетом-воителем. Это совершенно разные существа, и к последнему не стоит относиться беспечно.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Размер | Малый | Средний | Большой | Огромный |
| Хиты | 1/2к12 (3) | 1к12(6) | 2к12(13) | 4к12(26) |
| Инициатива | +5 (+1 ЛВК, +4 Усовершенствованная Инициатива) | | | |
| Скорость | 20ф | 30ф | 40ф | 40ф |
| Защита | 13 (+1 ЛВК, +1 натур., +1 размер) | 13 (+1 ЛВК, +2 натур.) | 13 (+1 ЛВК, +3 натур., -1 размер) | 13 (+1 ЛВК, +4 натур., -2 размер) |
| Атака | 2 когти +0 или оружие +0 | 2 когти +0 или оружие +0 | 2 когти +2 или оружие +1 | 2 когти +4 или оружие +3 |
| Урон | Когти - к3 | Когти - к4 | Когти - к6+2 | Когти - к8+4 |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 | 5\*5, 5 | 5\*5, 10 | 10\*10, 10 |
| Особые атаки | нет | | | |
| Особые свойства | нежить, 1/2 повреждений от рубящего, 1/4 - от колющего оружия | | | |
| Спасброски | +0, +2, +0 | | +2, +2, +0 | |
| Характеристики | Сил 10, Лвк 12, Вын -, Инт -, Мдр 7, Оба 3 | | Сил 14, Лвк 12, Вын -, Инт -, Мдр 7, Оба 3 | Сил 18, Лвк 12, Вын -, Инт -, Мдр 7, Оба 3 |
| Умения | нет | | | |
| Навыки | Усовершенствованная инициатива | | | |
| Мировоззрение | нет | | | |
| Опасность | 1/4 | 1/3 | 1/2 | 1 |
| Рост уровня | нет | | | |

Ходячий скелет может быть дополнительно облачен в доспехи (как правило - не самые лучшие), ему может быть придано какое-либо оружие.

### Скелет-воитель

На первый взгляд отличить скелета-воителя от "обычного" ходячего скелета непросто: кости, они и есть кости... Однако второй взгляд покажет, что скелет-воитель держится, как воин, ходит ровно, руками не размахивает, в общем - ведет себя почти как человек. И в бою он - намного опаснее.

Скелета-воителя можно сделать лишь из опытного воина, и магия, которая его оживляет, тоже не из слабых. Как правило, скелет-воитель получается лишь из тех, кто был черен душою при жизни. Известно, что величайшие чернокнижники могли склонить душу ко злу уже после смерти, но это - поистине редкое событие. Такой нежитью может стать лишь человек (а не эльф, карла или кто-то еще). Чаще всего ими делаются наемники или дикари.

Скелет-воитель обычно вооружен тем же оружием, что носил при жизни, и это не случайно. Оружие это - часть его тела, его нельзя ни обезоружить, ни заклинанием лишить этого продолжения его руки.

Буде скелет-воитель окажется уничтожен, кости его истаивают черным дымком, и ровно через трое суток на том месте, на котором он был когда-то создан, он возникнет вновь. Дабы этого не случилось, надлежит сотворивший его алтарь уничтожить до основания, а место это очистить; если же нет поблизости священника, который отважится прочесть там экзорцизмы - предать основание алтаря огню, хоть это и менее надежно.

Догадливый читатель может поинтересоваться, что будет, если уничтожить этот алтарь заранее. Скелет-воитель в таком случае погибнет, но не сразу, а по прошествии суток; и о нападении на алтарь он узнает немедленно, после чего, разумеется, не задержится с нанесением ответного удара.

Скелет-воитель из своей прежней жизни помнит лишь искусство боя; но он - не бестолковая машина, как его "младший собрат", и выполняет приказы с толком. Иногда наиболее могущественные из них, те, что стали скелетами по своей воле, сохраняют часть исходной личности. В любом случае, в искусство боя входит также знание тактики и даже, возможно, стратегии, фортификации и так далее. Ни в коем случае нельзя недооценивать его военные таланты.

Оружие без наговора не властно над скелетом-воителем; колющее оружие, как бы ни было заговорено, тоже не нанесет ему вреда.

Известно, что некромант может отдать простых скелетов ему в подчинение, и тогда они будут слушать его приказы, словно команды самого мага, не распадутся в прах при отбытии хозяина сколь угодно далеко, но, впрочем, смерти чародея все равно не переживут. Сам же скелет-воитель не распадется и после гибели сотворившего его, более того - обретет после этого некую свободу воли. Однако так ненавистна ему всякая жизнь, что, "освободившись", он обычно становится слепой машиной убийства, уничтожающей все живое на своем пути. Но упомянутые выше редкие скелеты-воители, что избрали нежизнь добровольно, могут воспользоваться такой возможностью для чего-либо иного. Впрочем, им все равно доступны лишь примитивные желания, вроде стремления к победе или власти.

Трактуйте скелета-воителя как воина либо берсерка 5-го уровня или выше, со всеми способностями, что были у него при жизни, и непременно с магическим оружием. (Оружие это при гибели скелета очутится на алтаре, где его создали, и только оттуда можно его забрать.) У него могут быть доспехи, в том числе магические, и иное снаряжение; при гибели скелета его постигает вышеупомянутая участь.

Скелет-воитель неуязвим для любого оружия, кроме магического и серебряного, колющее оружие не причиняет ему вреда, рубящее и режущее - причиняет половинные повреждения.

Если уничтожить алтарь - скелет-воитель погибнет безвозвратно через 24 часа. Но он почувствует такую попытку на любом расстоянии и постарается помешать или хотя бы отомстить.

### Череп

Еще одно гнусное изделие некромантов. Череп, отделенный от тела, тоже можно "оживить" черной магией. Как и ходячий скелет, это - просто машина, выполняющая приказы.

Часто черепа используются просто для преграждения пути. Заклинания не обнаруживают их ни как чары, ни как ловушки, и те атакуют неосторожного, пытающегося пройти мимо этих своеобразных стражей, либо поднимают тревогу, либо, чаще всего, то и другое вместе. Разумеется, священная сила может обезвредить их, но не всякий священник станет тратить силы на каждый шаг в полном костей подземелье (а некоторые чернокнижники именно так декорируют свои обиталища).

Кроме того, колдовство придает такому черепу способность к полету, что позволяет использовать его как гонца или даже разведчика. Конечно, для разведки у него недостает интеллекта (разве что на элементарную проверку - "есть ли там кто живой", например), но дополнительные чары могут позволить чародею смотреть его глазами.

Как противник, особой опасности череп, конечно же, не представляет. Однако зубы его могут быть заряжены заклинанием, а в некоторых случаях маг даже читает заклинания через его посредство.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | миниатюрный |
| Хиты | 1/4к12 (2) |
| Инициатива | +2 (ЛВК) |
| Скорость | полет 50ф |
| Защита | 15 (+2 ЛВК, +1 натур., +2 размер) |
| Атака | укус +0 |
| Урон | к3 |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | нет |
| Особые свойства | нежить, 1/2 повреждений от рубящего, 1/4 - от колющего оружия |
| Спасброски | +0, +2, +0 |
| Характеристики | Сил 10, Лвк 15, Вын -, Инт -, Мдр 7, Оба 4 |
| Умения | Маскировка +6, Бесшумность +6 |
| Навыки | нет |
| Мировоззрение | нет |
| Опасность | 1/4 |
| Рост уровня | нет |

На зубы черепа может быть наложено любое вредоносное заклинание, требующее прикосновения. Оно срабатывает при первом укусе.

### Мертвый рыцарь

Строго говоря, это вовсе необязательно именно рыцарь, но так уж принято их именовать. Таким существом становится человек, принесший страшную клятву и не сумевший исполнить ее. Среди них было немало жертв своих рыцарских обетов, вот почему их так называют. Кроме того, бывали и люди, добровольно решившие в случае неудачи своей миссии стать нежитью, дабы довести ее до конца.

Сила обета заставляет это существо исполнить клятву до конца. Мертвый рыцарь сохраняет (хотя и не полностью) рассудок, память, умения, которыми владел при жизни. Если клятву надлежит исполнить только по наступлении какого-либо события (например - когда призовет король), до той поры рыцарь сидит в своем обиталище или же скитается по миру, не обращая ни на кого и ни на что внимания. Однако, буде кто-то решится его потревожить - он будет защищаться всеми своими немалыми возможностями.

Мертвый рыцарь сохраняет те черты, что имел при жизни, но кожа его темнеет почти до черноты, а в глазах появляется красно-оранжевое свечение. Тело его не отбрасывает тени и излучает сильный холод. Он двигается почти беззвучно, хоть и отнюдь не бесплотен. Голос его остается узнаваемым, хотя и приобретает безжизненную сухость. С ним может обратиться в нежить конь, пес, сокол или иное животное.

Когда человек, принесший невыполненные клятвы, умирает, его еще можно освободить от этих клятв, если священник проведет отпевание должным образом, учитывая вышеупомянутый факт. Если же это не было сделано - в течение недели он появится мертвым рыцарем недалеко от места своей гибели. Иногда, когда клятва требует немедленного исполнения, его возрождение происходит в ближайшую же ночь.

Дабы избавить мертвого рыцаря от мук не-жизни, надлежит либо помочь ему исполнить клятву, либо освободить его от нее. Это властен сделать тот, кому клятва принесена, его наследник (если сам он мертв) или епископ (только если нет ни того, ни другого). Если речь идет о рыцарском обете - освободить от него волен король или император. Сложнее в тех случаях, когда клятва принесена не человеку. Тут я уже не могу дать конкретного совета; все приходится решать, исходя из мудрости и здравого смысла.

В своих странствиях рыцарь стремится, как уже было упомянуто, любыми средствами исполнить свою клятву. При этом, если ему не удается приблизиться к ее выполнению, а клятва не требует выжидания, он может нападать на ни в чем не повинных людей и совершать иные злодеяния.

Труднее всего может оказаться вступить с мертвым рыцарем в разговор. Хотя он свободно владеет речью, обычно к беседам он не склонен, исключая, быть может, того, с кем связан клятвой. Иногда разумнее и проще бывает узнать о его прошлом там, откуда он родом.

В худшем случае освободить мертвого рыцаря от клятвы может время; срок этот измеряется десятилетиями, если не веками. Однако священник, действуя в сотрудничестве с чародеем, могут попытаться заключить мертвого рыцаря в волшебные оковы, где он останется пусть невредим, но беспомощен.

В бою мертвый рыцарь - ужасный противник. Помимо блестящего владения оружием (лучшего, нежели при жизни) и нечеловеческой силы он обретает еще несколько способностей, призванных помочь ему добиться своего. Во-первых, раз в сутки он может обратить направленное на него заклинание назад, в сотворившего его; во-вторых, может пройти сквозь любую стену; в-третьих, взглядом может надолго лишить противника сил. К счастью, те из них, что при жизни были магами, своих волшебных способностей после смерти не сохраняют.

Будучи сражен, мертвый рыцарь, как и скелет-воитель, истаивает черным дымом, дабы через некоторое время воплотиться. Если же проклятие удалось снять - на месте рыцаря остается мертвое тело, которое и долженствует со всеми приличествующими обрядами захоронить. Все, что было при нем, следует опустить в могилу вместе с ним. Тот, кто попытается присвоить вещи мертвого рыцаря, горько об этом пожалеет.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 12к12 (84) |
| Инициатива | +4 (ЛВК) |
| Скорость | 40ф |
| Защита | 23 (+4 ЛВК, +9 натур.) |
| Атака | ближний бой +14/+9/+4 |
| Урон | оружие +7 |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | взглядом - ослабляющий луч (+12, Сл 16) |
| Особые свойства | нежить, 3 раза в сутки - проход сквозь стену (включая магические - стену камня, радужную стену и т.п., но не оковы); 1 раз в сутки - отражение заклинания |
| Спасброски | +12, +6, +6 |
| Характеристики | Сил 21, Лвк 18, Вын -, Инт 14, Мдр 15, Оба 7 |
| Умения |  |
| Навыки | Любимое оружие, Специализация в оружии, Могучий удар, Рассечение, Улучшенный критический удар, Устойчивость к изгнанию, Уклонение |
| Мировоззрение | любое |
| Опасность | 9 |
| Рост уровня | нет |

### Упырь

Упырь - самая распространенная, причиняющая множество бед крестьянам нежить. Скрюченные человекоподобные твари с вывешенным наружу языком, зеленоватой кожей, издающие кошмарный трупный смрад - их видели повсюду, где лежали незахороненные тела.

Упыри появляются из тел, которые не были должным образом погребены - сегодня в Альфрике это известно всем, а ведь еще недавно бароны "для устрашения" вешали тела казненных ими преступников на тракте. Сейчас за такое и самому барону недолго поплатиться головой. После того, как ученейший Этельберт из Кентербери поведал всем, откуда возникают эти твари, большинство сеньоров образумилось, а меньшинству угрожают за пренебрежение законами христианского отпевания и светские власти, и духовные.

Конечно, от этого разъяснения приключилась другая беда: крестьяне боятся заниматься могильными работами на поле брани, невзирая на приказы господина. При том, что это достаточно безопасно: упырем может стать не всякий труп, а только пролежавший без погребения более недели. (Не говорю уж о том, что воины испытали немалый страх, когда узнали, чем может закончиться для них бой. Последующие разъяснения почтенного Этельберта, что далеко не всякий человек рискует сделаться упырем, увы, дошли не до всех.)

Увы, даже если всех удастся убедить заботиться о покойных должным образом, это еще не спасет нас от нашествия упырей. Ибо наплодилось их достаточно много, а известно, что упырь в состоянии творить себе подобных даже из правильно захороненных тел, если кладбище будет кем-либо осквернено. И, наконец, человек, убитый на тракте упырями, также может пополнить их число.

Всякий, кто способен носить оружие, да не пренебрежет своим долгом по уничтожению гнусных тварей всюду, где те появятся, ибо они хуже морового поветрия. Однако в таких делах нет ничего пагубнее неосторожности: помните, что павший в бою с упырями, вероятно, сам станет одним из них (если, конечно, товарищи не вернут его тело домой и не похоронят по-христиански).

Упыри редко ходят в одиночку, и для битвы с ними надо собираться хорошо организованным отрядом. Не помешают копья, рогатины, луки и самострелы: не следует позволять мертвецу приближаться на расстояние укуса либо удара когтями. Известно, что укус упыря способен парализовать жертву, а нанесенные когтями раны гноятся и становятся причиной изнурительной болезни. Потому старайтесь сразить его прежде, чем тот подойдет слишком близко.

Не забудьте и о том, что упырь превосходно видит и чует все, что происходит вокруг. Так что не стоит надеяться на то, что удастся подкрасться к нему сзади. Он одинаково легко наносит атаки по цели впереди и сбоку, и не слишком затрудняется ударом назад.

Сведения о том, что якобы упырь не поражается обычным оружием, целиком ложны. Конечно, добрый серебряный наконечник сослужит свою службу, но и обычное железо ранит упыря. Другое дело, что он почти не чувствует боли (если поражен не серебром и не святой водой), а значит, будет биться до последнего.

Святые отцы, пытавшиеся изгнать прочь эту нечисть, заметили, что упырь непривычно устойчив к силе их веры. Тем не менее изгнать его можно и должно. Некоторая избыточная стойкость объясняется тем, что в упырях (как и в вампирах) сохраняется толика жизни. Кстати, по той же причине упырей почти никогда нельзя встретить в "компании" другой нежити, как высшей, так и низшей; так что, если вам сообщают о группе упырей вместе со скелетами или кем-то еще подобным, скорее всего, за упыря приняли умертвие.

Самых крупных и сильных упырей, проведших в не-жизни более десятилетия, именуют вурдалаками (ошибочно - это слово по праву относится к оборотням), гравейрами либо грайверами. У них отрастают кожистые гребни на загривке и спине, а на коже проступает чешуя. Вот эти-то твари в самом деле проявляют известную устойчивость к ранам от железа, дерева и стали; впрочем, сразить их обычным оружием все равно возможно, просто удары нужны более сильные.

Наконец, главный вопрос при охоте на нежить - как упокоить ее навсегда. В случае с упырями большинство ученых мужей рекомендует сожжение тел. Как правило, этого достаточно; но я для безопасности советовал бы окропить пепелище святой водой, а также прочитать подобающие молитвы, дабы их души благополучно закончили свои странствия.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Упырь | Гравейр |
| Размер | средний |  |
| Хиты | 2к12 (13) | 4к12 (26) |
| Инициатива | +2 (ЛВК) | |
| Скорость | 30ф | |
| Защита | 14 (+2 ЛВК, +2 натур.) | 16 (+2 ЛВК, +4 натур.) |
| Атака | укус +3, 2 когти +0 | укус +4, 2 когти +1 |
| Урон | укус 1к6+1 + парализация, когти 1к3 + заражение | укус 1к8+1 + парализация, когти 1к4 + заражение |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 | |
| Особые атаки | скрытая атака +1к6, парализация, заражение | скрытая атака +3к6, парализация, заражение |
| Особые свойства | нежить, создание себе подобных | нежить, создание себе подобных, УП 4/+1 или серебро |
| Спасброски | +0, +2, +2 | +1, +3, +3 |
| Характеристики | Сил 13, Лвк 15, Вын -, Инт 12, Мдр 7, Оба 4 | Сил 14, Лвк 15, Вын -, Инт 14, Мдр 7, Оба 4 |
| Умения | Маскировка +4, Бесшумность +4 | |
| Навыки | нет | |
| Мировоззрение | всегда хаотически-злое | |
| Опасность | 1 | 3 |
| Рост уровня | становится гравейром |  |

Паралич упырей и гравейров действует 1к6+2 минуты, не поражает эльфов и их родню (трау, фэерис). Спасбросок - КТ 14. Заражение - КТ 12, инкубационный период 1к3 дня, повреждения - временно 1к3 ЛВК, 1к3 ЗДР.

Может создавать из тел себе подобных.

## Привидение

Привидения встречаются достаточно часто и повсеместно - от Тролльхейма до сарацинских земель. Они чрезвычайно разнообразны, настолько, что с ними нередко путают все прочие виды бестелесной нежити. Однако у них есть несколько характерных черт, отличающих их от всего остального.

Привидение создается не злой волей некроманта, а обстоятельствами, в самый момент смерти существа (хотя проявляется иногда значительно позднее). Оно возникает, если существо (почти всегда - человек, изредка гном) погибло исключительным образом - особенно жестоко, неожиданно и так далее. Предсказать его появление невозможно. Чаще всего привидения возникают в результате предательства. Бывают привидения, возникшие в результате особенно длительной агонии, например, при гибели от голода.

Доктор Юлиус Денкер считает, что в образовании привидения принимает некое участие сила места, где существо встретило смерть. Обосновывает он это тем, что науке не известно ни единого случая, когда бы одновременно образовалось два или более привидений. Также я никогда не слышал о привидениях, возникших в результате сражения, эпидемии и других подобных событий.

Привидения, в отличие от большинства видов нежити, не всегда агрессивны, а порой просто погружены в себя и совершают при каждом появлении одни и те же действия, как бы проводя ежедневный ритуал. Но будучи потревожены (для чего часто хватает просто приближения) - атакуют. Некоторые и без этого нападают на все живое. Буде в пределах досягаемости (эти существа привязаны к месту гибели и не в состоянии уйти от него дальше нескольких миль) окажется виновник их гибели, *как прямой, так и косвенный*(например - тот, кто отдал приказ отправиться навстречу опасности), привидение чует это и атакует.

Привидение сохраняет часть исходной личности, ее памяти, иногда - способностей. Внешне оно остается вполне узнаваемым для тех, кто знал его при жизни.

В бою привидение способно на многое. Сохраняя некоторые боевые навыки исходной личности (в исключительных случаях - даже магические), оно также способно поражать противника взглядом, прикосновением - ослаблять или сковывать движения, а стон его и даже облик вселяет в сердца безотчетный ужас. Оно, разумеется, бесплотно, а потому ранить его очень непросто.

Но самое жуткое оружие, которым наделены, по счастью, не все привидения - это возможность вселения в живое существо. При этом оно завладевает телом своей жертвы целиком и полностью; жертва при этом почти наверняка гибнет, хотя, по слухам, если изгнать злокозненный дух немедленно, душа еще может вернуться.

Для того, чтобы упокоить привидение, мало просто победить его в бою. У большинства привидений есть условие, при котором их душа может найти покой: например, отомстить убийце. В случае его исполнения привидение исчезает.

Все иные способы значительно менее надежны. Возможно, победив привидение в бою, произнести экзорцизмы - но их должен делать опытный священник или чародей, и непременно в том самом месте, где обычно появляется привидение. Возможно просто провести сутки в непрестанной молитве на этом месте - при этом, скорей всего, придется сражаться с привидением не единожды.

Собираясь сразиться с привидением, озаботьтесь тем, чтобы узнать его предысторию, и уж как минимум - имя. Назвав духа по имени, вы получаете над ним преимущество, но главное не в этом. Если вы тем или иным способом уничтожили его (исполнив условие или изгнав дух), обязательно осуществите отпевание его души, даже если точно знаете, что таковое имело место раньше. В противном случае весьма вероятно воплощение души в нежить какого-либо иного рода - обычно сумрак, иногда - высший.

Побежденное, но не изгнаное привидение воплощается вновь, как правило, по прошествии 8 часов.

Привидения крайне уязвимы к дневному свету и не воплощаются под лучами солнца.

Характеристики привидения могут быть различными. Возьмите характеристики исходного существа и внесите следующие изменения:

1. Выносливостью привидения, как и любая нежить, не обладают. Привидение получает +4 к Обаянию.

2. Привидение бесплотно и устойчиво к изгнанию (+4).

3. Присутствие привидения вызывает страх.

4. Его прикосновение наносит, помимо обычного вреда, истощение на 1к4 любой характеристики по выбору привидения.

5. Его стон заставляет всех в радиусе 30 футов сделать спасброски (Воля, Сл 10 + модификатор Обаяния); при проваленном спасброске возникает эффект страха и урон 1к4 Силе и Ловкости (не более 1 раза на существо, вне зависимости от успешности спасброска).

6. Взгляд привидения требует спасброска Стойкости (Сл 12 + модификатор Обаяния); проваленный спасбросок приводит к урону 2к10 хитов и 1к4 Обаяния.

7. Привидения с 10 и более КХ могут вселяться в противника. Эффект подобен заклинанию *волшебный сосуд*, за следующими исключениями: сосуда нет, душа просто исчезает, и, если привидение не удается изгнать в течение 3 раундов, жертва гибнет. Оживить такое существо можно лишь *истинным воскрешением, сотворением чуда*или *желанием.*

8. Будучи уничтожено в бою, привидение восстанавливается, как описано выше.

9. Мировоззрение может смениться (или не смениться) на хаотически-злое.

## Баньши

Об этом существе ходит множество слухов и мало точных сведений, что неудивительно, потому что баньши очень редко доводится увидеть воочию. Во всяком случае, слышало ее гораздо больше людей, нежели видело.

Баньши принадлежит к бесплотным видам нежити, и, по всей вероятности, сродни привидению. Доподлинно неизвестно, каким образом баньши возникает; однако доктор Юлиус Денкер полагает, что самая вероятная гипотеза - следующая: баньши может стать тот, чья честь и доброе имя поруганы его же собственными потомками. Эта экстравагантная идея отчасти объясняет, почему в виде баньши, как правило, появляются лишь люди, умершие достаточно давно. Однако доподлинно не известно даже это - ведь большинство баньши так и не было опознано как некогда живые люди.

При этом не подлежит сомнению, что баньши - представитель нежити, ибо она подвластна соответствующим заклятиям, может быть изгнана священником (хоть и с немалым трудом), уязвима к святой воде и другим подобным воздействиям.

В отличие от других бесплотных духов, баньши редко проявляется в виде полупрозрачного силуэта: чаще она выглядит как вполне телесная человеческая фигура или невидима вовсе (либо, изредка выглядит как клочок дыма). В телесном обличье она обычно похожа на старуху с оскаленными зубами (но не клыками, а огромными резцами, наподобие бобровых) или прекрасную деву с бледно-голубоватой кожей. Если же вглядеться в нее пристально, станет видно, что она все же пропускает свет и не отбрасывает тени.

Что интересно, заклятие истинного зрения обнаруживает ее весьма странную внешность: человекоподобная фигура увенчана звериной головой все с теми же гигантскими резцами, иногда - длинными ушами. Это дало нескольким ученым основание утверждать, будто бы баньши есть привидение умершего друида.

Утверждения, что якобы стон баньши убивает всякого, кто его слышит - несомненная чушь. Во-первых, он всегда предназначен конкретному человеку; во-вторых, он не убивает, хотя и служит зачастую причиной смерти. Он как бы предсказывает смерть: тот, кому он был адресован, вскоре становится жертвой несчастного случая или гибнет в бою, если зловещее воздействие не будет с него вскорости снято. А снять его может лишь праведнейший священник в ранге епископа.

Будучи вынуждена сражаться, баньши обычно становится невидимой и улетает, и лишь в безвыходном положении или под чьей-то властью поражает противника леденящим прикосновением (которое также накладывает на жертву проклятие). Подчинить себе баньши невероятно трудно - как утверждают, труднее даже, чем мертвого рыцаря; однако среди адептов силы Ночи подвластная баньши - желаннейшая цель, поскольку способна лишить противника сопротивления их чарам. Баньши, как всякое бесплотное существо, неуязвима для обычного оружия, но случалось, ее убивали, обнаруживая на месте гибели призрака небольшую лужицу светящейся субстанции. Неизвестно, уничтожается она при этом или впоследствии возникает вновь: как я уже говорил, баньши редко узнают в лицо.

Баньши почти никогда не появляется при солнечном свете, но в принципе они на это способны. Если солнце скрыто тучами или туманом, или даже просто близко к закату, баньши вполне может выйти из эфирного мира, где она обычно коротает день.

Достопочтенный Олдегрот утверждает, что баньши и бааван ши - одно и то же существо, но он наверняка ошибается, хотя, вполне вероятно,  делает это вслед за кельтскими друидами, назвавшими два разных существа одинаково. Дело в том, что бааван ши - вообще не нежить, и обладает совсем другими способностями, о чем я непременно расскажу в соответствующей главе.

Встречаются баньши в основном в Британии, Франции, Ирландии и Скандинавии, хотя есть сообщения о них и из Паннонии.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 8к12 (52) |
| Инициатива | +4 (ЛВК) |
| Скорость | 40ф (полет) |
| Защита | 20 (+4 ЛВК, +6 натур.) |
| Атака | прикосновение +8 |
| Урон | 3к4 + проклятие |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | стон |
| Особые свойства | нежить, бесплотная, невидимость |
| Спасброски | +12, +6, +6 |
| Характеристики | Сил -, Лвк 18, Вын -, Инт 12, Мдр 13, Оба 14 |
| Умения | нет |
| Навыки | нет |
| Мировоззрение | нейтрально-злое или хаотически-злое |
| Опасность | 8 |
| Рост уровня | нет |

**Проклятие:**прикосновение баньши, помимо урона, при проваленном спасброске (Воля 14) накладывает на жертву эффект проклятия, дающего нечестивый штраф к атакам и спасброскам -2. Штраф этот накапливается. Для снятия его необходимо заклинание *снятия проклятия.*

**Стон:**если жертва не кинула спасбросок (Воля 20), на ней остается специфическое проклятие: первый же спасбросок от эффекта, который в случае неудачи броска убьет жертву, обратит в камень или иным способом перманентно сделает недееспособным (так, что для восстановления понадобится эффект 6-го круга или выше), будет жертвой автоматически провален. Для снятия проклятия необходимо одноименное заклинание от священника 12-го уровня и выше, сопряженное с особой очистительной миссией или паломничеством. Баньши может исторгать стон не более 3 раз за день, с интервалом не менее 3 раундов.

**Невидимость:**принимается баньши по желанию в любое время.

## Призрак

Призрак - бесплотное существо, создаваемое некромантами в качестве личной охраны, убийцы и так далее. Его может породить лишь высокая магия, причем не из всякого мертвого тела, а только из павшего опытного бойца. Сами по себе призраки не возникают, но при гибели хозяина не исчезают немедленно, а распадаются лишь по прошествии нескольких дней. Повстречать их можно везде, где может встретиться некромант, то есть где угодно.

Хозяин нежити этого рода при ее порождении создает небольшой сосуд, наподобие филактерии, где хранит "эссенцию призрака". Разрушение этого сосуда развеивает призрак. Необычно другое: передав сосуд другому владельцу (для этого нужно некое магическое действие), хозяин тем самым передает власть над призраком (и теперь существование духа зависит уже от жизни нового владельца). Этот ритуал возможно выполнить даже без согласия хозяина, если завладеть сосудом.

Призраки всегда и неизменно злобны, и, даже если их не направляет воля хозяина, при первой возможности постараются атаковать любое разумное живое существо. Однако они не лишены разума и способны на хитрости.

Как и многие виды нежити, призраки своим прикосновением исторгают из жертвы жизненную силу, причем их атака - одна из сильнейших этого рода, не уступает даже когтям вампира. Простому крестьянину, солдату, горожанину нечего и надеяться пережить такую атаку, но бывалые воины или волшебники, случалось, оставались в живых и после трех-четырех ударов. К счастью, уничтожить призрака много проще, даже несмотря на огромную скорость, которую он способен развить в полете.

Одна из самых жутких черт призрака - способность порождать себе подобных. Всякий, убитый призраком, через считанные секунды сам станет таковым. Правда, порожденный призрак слабее породителя и через несколько дней или недель распадается сам. Однако оживление и воскрешение его после этого уже невозможно.

Бдительный путник не станет жертвой внезапной атаки призрака, поскольку его предупредит конь, пес, приживал и любое другое животное: они заранее чувствуют приближение этих тварей и по их неестественному ужасу можно узнать об опасности заранее.

Для истребления призраков годятся все те меры, что обычно предпринимаются против бесплотных существ - заговоренное оружие, заклинания, святая вода. Следует помнить, что даже наговорная сталь или огненный шар могут не поразить бестелесный дух, и лишь святые силы да еще силовые эффекты наподобие волшебной стрелы действуют надежно.

На дневном свету призраки не появляются никогда, а если все же появляются, то совершенно бессильны. Увы, волшебным способом достичь того же эффекта не получается.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 7к12 (48) |
| Инициатива | +7 |
| Скорость | 40ф, полет 80ф. (высш.) |
| Защита | 15 (+3 ЛВК, +2 отклон.) |
| Атака | прикосновение +6 |
| Урон | 1к8 + истощение жизни |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | истощение жизни, порождение призрака |
| Особые свойства | нежить, бесплотный, +2 устойчивость к изгнанию, беспомощен на солнечном свету, видит в темноте на 60 футов, аура противоестественности, филактерия |
| Спасброски | +2, +5, +7 |
| Характеристики | Сил -, Лвк 16, Вын -, Инт 14, Мдр 14, Оба 15 |
| Умения | Маскировка +13, Запугивание +ё1, Знание (теология) +12, Слух +14, Поиск +12, Внимательность +14, Выживание +2 (+4 при чтении следов) |
| Навыки | Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная инициатива |
| Мировоззрение | принципиально-злое |
| Опасность | 7 |
| Рост уровня | нет |

**Истощение жизни:**атака призрака накладывает на жертву 2 отрицательных уровня (Стойкость Сл 15 для снятия), и за каждый наложенный негативный уровень призрак получает +5 хитов.

**Порождение призрака:**любое разумное человекоподобное существо (включая искаженных), убитое призраком, становится низшим призраком через 1к4 раунда. Низший призрак отличается тем, что у него только 5 КХ (30 хитов), атака +6, а истощение жизни ставит лишь 1 отрицательный уровень. Низший призрак новых не порождает. Низший призрак распадается через 2к4 дня после создания. Оживить ставшее призраком существо можно лишь *истинным воскрешением, сотворением чуда*или *желанием,*и то только после уничтожения призрака*.*

**Беспомощен на солнечном свету:**под лучами Солнца (заклинания *дневной свет* недостаточно) призрак способен лишь двигаться, причем осуществляет не более 1 действия движения в раунд.

**Аура противоестественности:**призрака чуют любые животные на расстоянии 90 футов. Они постараются не приближаться и будут в панике, если их заставить сделать это.

**Филактерия:**призрак подчиняется тому, кто владеет сосудом с его жизненной эссенцией. Сосуд можно передать посредством простейшего заклинания - *печать чародея*. Если владелец сосуда погибнет,  призрак развеется через 1к4 дня, а если сосуд будет уничтожен - немедленно.

## Тень

Низший тип бесплотных духов - тень. Для бестелесной нежити их можно считать почти что "безопасными": прикосновения тени, в отличие от призрака или сумрака, не истощают жизненную силу, а всего лишь ослабляют, и, если пораженный такой атакой пережил встречу с тенью, через некоторое время он наверняка выздоровеет. Впрочем, недооценивать их не стоит: ослабление в конце концов причиняет не паралич, как обычно, а смерть и возрождение в виде тени, и потому-то для магов эти твари весьма опасны. Иного вреда тени не наносят вообще.

Выглидит тень как обычная тень - темный силуэт и ничего более. Ни глаз, ни других видимых элементов. Потому заметить ее очень непросто, если не пользоваться магическим обнаружением. Кроме того, тень наделена стремлением к самосохранению и некоторой хитростью; в результате стая теней - весьма опасный охотник. чье приближение порой замечается слишком поздно.

Эти порождения мрака создаются силой магии, как и призраки, но их значительно чаще можно встретить без хозяина. Дело в том, что если низший призрак, порожденный высшим, через некоторое время сам по себе распадается, то атака тени создает полноценную тень; кроме того, у теней нет филактерий, и они вполне способны существовать независимо. Наконец, тени успешно переносят дневной свет, хотя и предпочитают не пребывать под прямыми солнечными лучами.

В результате кое-где тени расплодились целыми полчищами, подобно упырям. Многим памятен казус Гийома де Брекура, прецептора гавриилитов, который обвинялся в злонамеренном неуничтожении популяции теней в Туманной Долине - он использовал их для обучения молодых рыцарей приемам боя с бесплотными существами и потому не спешил ликвидировать угрозу; а между тем количество теней в долине достигало трех сотен.

Подобно умертвиям и вампирам, тени могут со временем становиться сильнее, но дело это долгое. Я слышал сообщения об особо живучих тенях, но обычно они остаются в пределах своих обычных способностей.

Услышав о банде теней (простой народ порой называет их невидимыми духами), надлежит как можно скорее снарядить отряд для их уничтожения, но не брать туда физически слабых людей - им угрожает слишком серьезная опасность.

Упокоить тень несложно - достаточно развеять ее оружием или магией (хотя бесплотность представляет определенные трудности).

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 3к12 (19) |
| Инициатива | +2 |
| Скорость | полет 40ф |
| Защита | 12 (+2 ЛВК, +1 отклон.) |
| Атака | прикосновение +1 |
| Урон | 1к6 Силы |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | повреждение Силы, порождение тени |
| Особые свойства | нежить, бесплотный, +2 устойчивость к изгнанию, темновидение |
| Спасброски | +1, +3, +4 |
| Характеристики | Сил -, Лвк 14, Вын -, Инт 6, Мдр 12, Оба 13 |
| Умения | Маскировка +8, Слух +7, Поиск +4, Внимательность +7 |
| Навыки | Бдительность, Уклонение |
| Мировоззрение | хаотически-злое |
| Опасность | 3 |
| Рост уровня | 4-9КХ |

**Повреждение Силы:** это нормальный урон Силы, но сведение Силы в 0 таким способом убивает.

**Порождение тени:**любое разумное человекоподобное существо (включая искаженных), чья Сила сведена тенью в 0, становится тенью через 1к4 раундов. Оживить ставшее тенью существо можно лишь *истинным воскрешением, сотворением чуда*или *желанием,*и то только после уничтожения тени*.*

## Сумрак

Высший сумрак - это существо, жизненная сила которого поглощена некоим предметом. В мире немало проклятых артефактов, что дают хозяину невероятное могущество, но постепенно выпивают его жизнь; владельцы таких "сокровищ" заканчивают свой жизненный путь, становясь сумраками. Ну, а сумраки низшие - это их жертвы, чья жизненная сила выпита другим сумраком; в отличие от порождений призраков, эти сумраки не развеиваются со временем, если их не уничтожить. Лишь высший сумрак способен командовать своими порождениями.

Сумрак - порождение ночи, на солнечном свету (настоящем, но не вызванном волшебством) он бессилен, и днем под открытым небом вы его можете повстречать только в густой туман, сильнейший снегопад или ливень.

Сумраками редко кто-то (кроме высшего сумрака, конечно) управляет; хотя темные жрецы способны временно подчинять их себе, а чародеи - порабощать заклинаниями, все эти способы недолговечны. Лишь жрицы народа трау, как говорят, знают способ полностью подчинить себе сумрака. Никакого "сосуда с жизненной силой" у сумрака нет, а тело человека, ставшего сумраком, остается внешне нетронутым.

Во всем остальном сумраки очень похожи на призраков, однако, как заявляет Этельберт из Кентербери, природа их леденящего прикосновения - иная, нежели у призрака и умертвия. Бывалый ветеран и зеленый новобранец почти что равны перед этой атакой, и спастись от нее крайне сложно.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Сумрак | Высший сумрак |
| Размер | средний | большой |
| Хиты | 5к12 (32) | 16к12 (104) |
| Инициатива | +7 | +13 |
| Скорость | 60ф | |
| Защита | 15 (+3 ЛВК, +2 уклон.) | 25 (-1 размер, +9 ЛВК, +7 уклон.) |
| Атака | прикосновение +5 | прикосновение +16 |
| Урон | 1к4 хитов + 1к6 пункта Выносливости | 2к6 хитов + 2к4 пункта Выносливости |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 | 10\*10, 10 |
| Особые атаки | исторжение Выносливости | исторжение Выносливости |
| Особые свойства | нежить, темновидение, беспомощен на солнечном свету, аура противоестественности, +2 устойчивость к изгнанию | нежить, темновидение, беспомощен на солнечном свету, аура противоестественности, создание сумраков |
| Спасброски | +1, +4, +6 | +5, +14, +14 |
| Характеристики | Сил -, Лвк 16, Вын -, Инт 14, Мдр 14, Оба 15 | Сил -, Лвк 28, Вын -, Инт 17, Мдр 18, Оба 24 |
| Умения | Маскировка +11, Переговоры +6, Угроза +10, Слух +12, Поиск +10, Проницательность +8, Внимательность +12, Выживание +2 (+4 при движении по следу) | Маскировка +24, Переговоры +9, Угроза +26, Слух +25, Поиск +22, Проницательность +23, Внимательность +25, Выживание +4 (+6 при движении по следу), Знание религии +22. |
| Навыки | Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлексы, Улучшенная инициатива | Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлексы, Улучшенная инициатива, Увертливость, Улучшенная природная атака, Подвижность, Атака на ходу |
| Мировоззрение | всегда принципиально-злое | |
| Опасность | 5 | 11 |
| Рост уровня | нет | |

**Истощение Выносливости:**атака сумрака снимает у жертвы 1к6 (высший сумрак - 2к4) пункта Выносливости. Спасбросок Стойкости Сл 25 (основан на Обаянии). Успешное истощение добавляет сумраку 5 временных хитов.

**Порождение сумрака:**любое разумное человекоподобное существо (включая искаженных), убитое высшим сумраком, становится нсумраком через 1к4 раунда. Оживить ставшее сумраком существо можно лишь *истинным воскрешением, сотворением чуда*или *желанием,*и то только после уничтожения сумрака*.*

**Беспомощен на солнечном свету:**под лучами Солнца (заклинания *дневной свет* недостаточно) сумрак способен лишь двигаться, причем осуществляет не более 1 действия движения в раунд.

**Аура противоестественности:**сумрака чуют любые животные на расстоянии 90 футов. Они постараются не приближаться и будут в панике, если их заставить сделать это.

## Умертвие

Умертвие - весьма опасная тварь, хотя и создается без помощи магии, как упырь. Умертвиями становятся те, кто умер без покаяния, а при жизни совершил чрезвычайные злодеяния (и непременно убивал собственными руками), а душа была чернее ночи. Это происходит, разумеется, не всегда, и предсказать, кто станет после смерти умертвием, насколько мне известно, не способен ни один чародей или священнослужитель.

Умертвие может появиться даже в том случае, если оно похоронено по всем правилам на освященной земле - и в этом случае святость места может быть нарушена! Так, известно, что некогда Робер Дюшен, тулузский палач, был похоронен у сельской церковки Сен-Луи: через месяц палач восстал из мертвых и долго наводил ужас на села и города. Рыцарь де Берни сразил нечистую тварь, а епископ уничтожил останки, однако ни тот, ни другой не догадались дознаться, где был похоронен палач - а впоследствии кладбище Сен-Луи стало известно как проклятое место, и многие похороненные там позже палача стали нежитью, хотя виновны в том отнюдь не были.

Выглядит умертвие как труп, скелет которого покрыт кожей и остатками плоти. Глаза его горят тусклым оранжевым огнем. Отчасти оно напоминает мертвого рыцаря, но оно никогда не ездит верхом, а тело его источает запах тлена.

Умертвие вооружено - так же, как при жизни, и нередко облачено в доспехи - если носило их раньше. Связь умертвия с оружием велика: если оно как-либо его лишится, оружие вернется к нему (даже будучи уничтожено) через день, а если сразить и упокоить умертвие - оружие распадется (хотя чародеи порой способны его сохранить). Обезоруженное умертвие может сражаться и когтями.

Несмотря на то, что умертвие в бою обычно не касается противника, удар его клинка исторгает из жертвы жизненную силу, подобно прикосновению призрака (хоть и слабее). Убитые им через неделю или около того могут стать скелетами под его властью (а порой даже и скелетами-воителями, если умертвие убило опытного воина).

У умертвия, как правило, есть склеп или гробница, где оно отдыхает днем. Это необязательно то место, где его захоронили - оно способно забрать себе чужую гробницу. Однако умертвие, в отличие от сумрака или вампира, вполне способно появиться на солнечном свету. Особенно опасны умертвия-"скитальцы", лишенные гробниц - такие порой появляются средь бела дня и весьма устойчивы к молитвам святых отцов.

Умертвие сохраняет лишь малую часть исходной личности. Оно редко помнит собственное имя, тем паче - что-либо еще. Порой оно может помнить врага, которому пытается отомстить, или что-либо еще подобное. Так, например, вышеупомянутый Палач Дюшен после смерти искал тех, кого оправдал суд графа, и предавал казни. Боевое умение сохраняется редко, исключая особый талант в обращении с избранным видом оружия.

Рано или поздно умертвие обосновывается в своей гробнице, время от времени выходя на охоту за неосторожными путниками. Постепенно периоды его активности становятся все реже и все короче, и со временем умертвие надолго засыпает; однако буде его сон потревожат гробокопатели или кто-то еще, оно вновь пробудится и станет активным, как раньше.

Упокоить умертвие очень трудно. Для этого нужен экзорцизм большой силы над мертвым телом, и то успех не обеспечен, если только тварь не была сражена мечом праведного рыцаря. Как говорят, спасает также прощение, полученное посмертно от жертвы умертвия. Не будучи подлинно упокоено, умертвие возникает вновь по прошествии нескольких дней.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 5к12 (33) |
| Инициатива | +1 |
| Скорость | 30ф |
| Защита | 15 (+1 ЛВК, +4 природная) + доспехи |
| Атака | оружие или когти +5 |
| Урон | по оружию + истощение жизни (либо когтями 1к4 + истощение жизни) |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | истощение жизни, порождение скелета |
| Особые свойства | нежить, темновидение |
| Спасброски | +1, +2, +5 |
| Характеристики | Сил 12, Лвк 12, Вын -, Инт 11, Мдр 12, Оба 15 |
| Умения | Маскировка +8, Слух +7, Бесшумность +16, Внимательность +7 |
| Навыки | Бдительность, Бой вслепую, по оружию (см.ниже) |
| Мировоззрение | принципиально-злое |
| Опасность | 4 |
| Рост уровня | 6-13 КХ |

**Истощение жизни:**атака умертвия накладывает на жертву отрицательный уровень (Стойкость Сл 14 для снятия), и за каждый наложенный негативный уровень умертвие получает +5 хитов.

**Порождение призрака:**любое разумное человекоподобное существо (включая искаженных), убитое умертвием, становится ходячим скелетом через 1к4 дня, если не сделает спасбросок Воли против КТ 14. Если у него было больше 4-го уровня - оно становится скелетом-воителем.

**Оружие:**умертвие обладает навыком владения тем оружием, которое у него есть, а также особыми навыками для этого оружия (Любимое оружие, Улучшенное критическое попадание и т.п.), если при жизни такие навыки у него были.

## Гекува

Гекуву, или падшего, легко спутать с умертвием - внешне и поведением эти существа очень похожи. Гекува возникает при сходных обстоятельствах, но им становится лишь нарушивший свои обеты священник или падший рыцарь.

Отличить гекуву возможно по искаженному или перевернутому священному символу на шее чудовища. Этот символ источает сильнейшую ауру зла и магии Ночи, что заметно любому, умеющему видеть или чувствовать такие ауры.

Гекува обладает всеми способностями умертвия, но, кроме того, обладает магией Ночи, и нечистая сила защищает его от любого оружия, кроме серебра. Кроме того, гекувы распространяют порчу, подобную лихорадке.

Гекува всегда охотится на последователей своей исходной веры, чуя их примерно за милю, а священнослужителей - и более того. И пока на расстоянии нескольких миль от его гробницы есть хотя бы один представитель этой веры, гекува не впадет в спячку долее, чем на один день.

Уничтожить гекуву еще труднее, нежели умертвие. Мало произнести экзорцизм - надо еще и отдельно уничтожить оскверненный священный символ. Лишь самые могущественные из священников способны сделать это прямо на месте - обычно же нужно проводить соответствующие обряды в церкви, причем в той, в которой служил или молился гекува до своего падения - иначе обряд может не удаться.

К счастью, гекувы встречаются очень редко. Я слышал всего о трех достоверных случаях за последние полсотни лет.

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | средний |
| Хиты | 5к12 (33) |
| Инициатива | -1 |
| Скорость | 30ф |
| Защита | 13 и более  (-1 ЛВК, +4 природная, доспехи, щит) |
| Атака | оружие или когти +5 |
| Урон | по оружию + истощение жизни (либо когтями 1к4 + истощение жизни) |
| Место/досягаемость | 5\*5, 5 |
| Особые атаки | как у умертвия, а также порча, заклинания |
| Особые свойства | нежить, темновидение, заклинания, ПУ 15/серебро, управление нежитью |
| Спасброски | +5, +3, +9 |
| Характеристики | Сил 15, Лвк 9, Вын -, Инт 7, Мдр 19, Оба 14 |
| Умения | Концентрация +8, Знание (религия) +4, Определение заклинаний +4 |
| Навыки | Рефлексы |
| Мировоззрение | любое злое |
| Опасность | 7 |
| Рост уровня | 6-16 КХ |

**Заклинания:** гекува обладает доступом к заклинаниям жреца-демонопоклонника с уровнем, равным хитовой кости существа.

**Порча:** прикосновение гекувы или его оружия заставляет жертву сделать спасбросок Стойкости (против Сл 14), или она подхватывает болезнь - порчу. Инкубационный период - 1 день, урон - 1к2 Силы и Выносливости.  Это в дополнение к эффекту истощения жизни.

## Хранитель гробниц

Хранитель, или страж, гробниц - существо, порожденное древним языческим обрядом, дабы служить посмертной охраной вождю или герою. Около ста лет назад чернокнижник Герман Крайдер разработал способ чародейского сотворения хранителя гробниц, и с тех пор их создавали для обороны сокровищницы и тому подобных целей. В качестве персональной охраны такие существа не используются: дело в том, что их следует лишать активности, прежде чем приближаться. Они не знают разницы между чужаком и хозяином, и от нападения на создавшего мага их удерживает только парализующее их командное слово.

Исходно хранителем гробницы мог стать лишь доброволец, пожелавший служить вождю после смерти. Увы, как выяснилось, магическое принуждение высокого круга - гейс - способен достичь той же цели.

Внешне хранитель гробниц напоминает умертвие: такое же тело с остатками плоти на костях, такой же оранжевый свет в глазах. Однако внимательный взгляд легко находит отличие: кисти рук стража и его оружие (если оно есть) слабо светятся красноватым огнем. Чаще всего страж гробниц не вооружен.

Страж атакует всякое живое существо, которое приблизится к охраняемой территории на расстояние нескольких ярдов. Бегущих он не преследует дальше этой зоны, если те не пытаются напасть дальнобойным оружием или магией. Оказавшись перед лицом группы вторгающихся, он пытается выбрать сильнейшего из противников (насколько это возможно для его слабого разума). Ключевое слово (создающееся вместе со стражем) парализует его на несколько минут.

Атака стража весьма необычна для нежити. Он не владеет способностью исторгать жизненную силу: его основное оружие - так называемое "карающее пламя". Касание стража (или его оружия) способно воспламенить плоть человека (а также, если верить слухам, и другие материи - вплоть до камня и металла!) багрово-красным огнем, который не потушить обычными средствами. Даже полное погружение несчастного в воду не спасает в полной мере, а лишь замедляет агонию.

## Вампир[1](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead" \l "1)

Заклинаю благосклонных читателей ни в коем случае не относиться к вампирам с тем пренебрежением, которое принято испытывать к обычной нежити, хоть и опасной, но лишённой (или почти лишённой) разума и весьма предсказуемой.

Вампир полностью сохраняет свободу воли и ясность мысли (кроме тех моментов, когда разум затуманивает острая жажда крови). Вся его накопленная до смерти память и весь опыт остаются при нем. Он вполне может сойти за человека или легко замаскироваться под такового; он умеет делать все то же, что умел при жизни, и еще очень многое. Что именно, впрочем, - зависит от разновидности вампира, коих известно великое множество.

В любом случае, он питается не плотью, тем паче - мертвой, а только и исключительно живой кровью. В крайнем случае - кровью свежеубитой жертвы, но *намного* предпочтительнее, чтобы та была жива и лишь усыплена либо загипнотизирована. Крайне желательно пить ее из горла - другие кровотоки намного хуже.

Внешне вампира можно было бы отличать по длинным иглообразным клыкам, по красным глазам и сероватой коже... если бы не тот факт, что он с легкостью маскирует своими чарами все эти характерные черты. А по некоторым версиям, клыки у вампира и вовсе втяжные - как кошачьи когти.

Вампир может возникнуть одним из трех способов.

* Из человека (эльфа, гнома...), которого вампир "опробовал", но не высосал до конца - с сознательной целью сделать "вампира-птенца" (северяне предпочитают слово "фралль" - раб, и они ближе к истине). Такой птенчик полностью подчинен инициировавшему его "отцу", "господину" или "мастеру" - вампиры любят разнообразные титулы.
* В силу проклятия - из человека, совершившего множество злодейяний в угоду сильной страсти. Как правило, страсти любовной...
* При помощи заклятия или магического "желания", суть которого - стремление *жить вечно*. Некоторые чародеи придерживаются мнения, будто таким способом можно стать личом; но это заведомо неверно. Если существо полно всепоглощающей жажды жить, то есть пользоваться своим телом так же, как при жизни - оно, безусловно, сделается именно вампиром, ведь лич - всего лишь дух, заключенный в мертвой оболочке. Кстати, если стремление жить любой ценой достаточно сильно, то оно само может приобрести магический смысл.

Вампир - существо глубоко волшебное. Сила Ночи поддерживает его дух и тело, может он управлять и Силой Разума. Причем чем дольше он живет на свете - тем магические спосообности сильнее, потому что они усиливается выпитой кровью.

Физическая сила, скорость и ловкость его намного выше, чем были при жизни, и постоянно растут; бывалый кровосос запросто способен вырвать из земли небольшое дерево или обогнать птицу.

Обаяние вампира - отчасти магия, отчасти навык, необходимый в жизни. Очень часто ему приходится использовать силу убеждения; неумеющие уговаривать долго не живут.

Постепенно он приобретает неуязвимость к большинству видов оружия - сохраняя, однако ж, восприимчивость к серебру и осине. Серебро может не убить его, но уж точно сильно обожжет.

Святых имен он боится только в том случае, если их произносят крайне благочестивые уста; сам по себе крест его не слишком пугает, хотя вампир и предпочитает его не касаться. Святая вода наносит ему вред, но тоже не особенно большой.

И даже если вы исхитрились его убить - толку с этого немного. Через некоторое время он снова возродится в своем гробу; и только если уничтожить его и там, пронзив сердце осиновым колом или раскрыв гроб под лучами солнца, вампиру действительно настанет конец... Юных вампиров можно убить, просто обезглавив, но они достаточно быстро избавляются от этой, с позволения сказать, ахиллесовой пяты.

По желанию вампир способен превратиться в летучую мышь, а если он уже достаточно долго пьет кровушку - то и в облачко тумана. В этом последнем состоянии его вообще мало чем можно пронять. Некоторые представители вампирского рода освоили также превращение в пса или волка, а на севере - в ворона.

Голосом вампир очаровывает, а со временем обучается и полностью подчинять, гипнотизировать. Это позволяет ему без большого труда получать живую кровь. Охоту облегчает умение передвигаться бесшумно, а отступление - способность делаться невидимым (правда, *только*в человечьем облике) и не оставлять следов. К счастью, невидимость доступна только самым могучим вампирам.

Наконец, вампир способен управлять нашими чувствами, изменяя свое обличье (при желании он легко сойдет за человека), насылая темноту или создавая призрачные звуки - скажем, зовущей на помощь девушки.

Но магия, дающая ему все эти преимущества, действует не бесплатно. И многие действия, вполне доступные смертному, для него закрыты.

Например, мало кто знает, что вампир не может войти в дом без приглашения кого-то из находящихся в нем. Правда, для этого нужно, чтобы непосредственный хозяин дома в нем постоянно проживал, то есть караван-сарай или охотничья хижина от вампира не спасут. Впрочем, приглашение необязательно должно исходить именно от хозяина; годится и домочадец, и гость, и слуга.

Домом считается любое долговременное обиталище: переносной шатер кочевника, пещера отшельника и даже... гроб, если в нем присутствует его хозяин. Кое-кто рекомендует скрываться от вампира именно в гробу или склепе. Неприятно, конечно, но жить-то хочется?

Причем он не только войти не вправе - он даже не может загипнотизировать тех, кто внутри. Правда, может обмануть иллюзией.

А вот если он в этом доме бывал *при жизни* - тогда он от вампира не защита. Потому-то многие кровососы делали первыми жертвами собственных домочадцев, а то и детей...

Также вампир не в состоянии пересекать текучую воду - даже в полете. Может хватить хорошего моста, но не лодки или корабля.

Самая известная и практически непреодолимая слабость вампира - это уязвимость к солнечному свету. Он испепеляет вампира на месте. Лишь редчайшие экземпляры нашли волшебное "противоядие", и то оно, как правило, не снимает уязвимость, а просто дает шанс возродиться в гробу.

Гроб для вампира - такая же необходимость, как сосуд жизни для лича. Это - место, где он лечится, возрождается в случае гибели и отдыхает.

А отдых ему нужен, и время от времени вампир обязан спать значительно дольше суток. Авторитеты расходятся во мнении, как часто, насколько долго и с какой целью он это делает.

И, конечно же, вампир нуждается в крови. Если он пьет ее редко, то постепенно теряет разум (и становится безумным хищником), если же выхлестает слишком много зараз - рискует опьянением или сильной сонливостью.

Существуют разные точки зрения по поводу того, какие субстанции опасны для вампира и в какой мере. Чеснок, похоже, ему просто неприятен или, быть может, вызывает что-то вроде аллергии. Но он заведомо сильно портит вкус крови, так что, питаясь из натертой чесноком шеи, вампир не получит ни малейшего удовольствия.

Cмертельность осины сомнению не подлежит - но только в случае, если втыкать ее в тело вампира, желательно - лежащее в его родном гробу. Можно ли победить его, используя осиновый кол на манер копья - тут есть разные мнения.

О серебре и святой воде мы уже говорили.

Встречается идея, будто вампира каким-то образом можно отгонять при помощи зеркала; но ничего конкретного на этот счет не известно, если не считать того факта, что вампир в зеркале не отражается. Но едва ли это само по себе в силах ему серьезно повредить (хотя и способствует обнаружению).

Известно великое множество амулетов, призванных защитить от укуса, и оружия, заговоренного специально против вампиров. Однако в большинстве историй их роль сводится к тому, чтобы... в решительный момент не сработать. Так что есть все основания подозревать, что эти амулеты и чародейские клинки - одно сплошное шарлатанство.

## Стрыга

Стрыга, она же стригой или морой, чаще всего встречается на исконной вотчине вампиров - в Трансильвании, но видали ее и в более широком регионе - от Рейна до Польши и западных границ Руси.

Стрыга имеет общие черты и с вампиром, и с упырем. Она питается кровью и днем спит в гробу, как вампир, но повадки у нее ближе к упырьим. И вообще это существо убогое и несчастное.

У стрыги есть две базовых формы. Более знаменита она в виде летающей головы с крыльями или, реже, крупной птицы, у которой голова составляет больше половины тела; именно в этом обличье она, бесшумно летая по ночам, пьет людскую кровушку.

Во второй форме она похожа на оборванную нищенку или старую ведьму. Пока стрыга молода, она рискует показываться в таком виде днем; но, попивши крови несколько лет, вынуждена по примеру "старших братьев"-вампиров отдыхать в саркофаге.

Некоторые авторитеты утверждают, будто бы молодая стрыга вполне привлекательна и способна пить кровь в человечьем облике, соблазняя жертв на манер вампира. Отличить ее можно по рыжим волосам и голубым глазам. К сожалению, отличить стрыгу от обычной девушки с такой внешностью непросто, если не прибегать к вскрытию. У настоящей стрыги - два сердца!

Старые и опытные кровопийцы осваивают превращение в волка. Казалось бы - зачем? Ответ прост: в этом виде они командуют волчьими стаями и даже вервольфами.

Сражается стрыга, буде доведется, голыми руками (из которых выпускает преизрядные когти). Мало не кажется: силушка у нее нешуточная.

Большую часть жизни (по крайней мере - ночной) стрыга подвластна жгучему голоду, который и удовлетворяет в меру своих сил. На активную социальную жизнь времени не остается; больше половины своего существования стрыга подобна бездумному и бессмысленному упырю.

Появляется она, как и упырь, непроизвольно - в результате осквернения могилы. Да, даже самая молодая и относительно симпатичная стрыга уже довольно давно мертва.

Мужчин-стрыг не бывает.

До переселения на Карпаты стрыги обитали преимущественно в Италии и Далмации; древние римляне именовали их "**стрикс**", то есть "сова". Они предпочитали нападать группами, поскольку в кровопьющей форме были мельче, и крови одного человека хватало на трех-четырех.

## Брукса

Это слово на кельтиберском наречии, которое был в ходу у обитателей Пиренейского полуострова, живших там ещё до римского завоевания, означало что-то вроде "ведьма".

В сущности, это значение слова и сейчас остается основным. Однако многие полагают, что, если брукса достаточно долго готовит и пьет свои зелья и эликсиры, то после смерти ей уготована нежизнь на вампирский манер.

Существенное отличие бруксы от классического вампира - в том, что она *никогда* не обращает свой гнев и голод на семью и на свою деревню; более того, она выступает своего рода "демоном-хранителем" родного поселения, оберегая от врагов и разбойников. Правда, порой при этом навлекает на нее дополнительные неприятности; например, разве не выгадает - с точки зрения порченого разума бруксы - деревня, коль скоро едущий в нее сборщик налогов случайно скончается в пути? А что потом решат власти - это ей невдомек.

Однако мудрый властитель остережётся карать деревню, где завелась брукса. Если вдруг поселение, где она родилась, придет в запустение - брукса впадет в ярость, достойную берсерка, что при ее возможностях обойдется окрестностям недешево.

## Зомби[2](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/undead" \l "1)

Путешественники, которым довелось побывать в далеких джунглях Офира и вернуться оттуда живыми, рассказывают о странных фокусах тамошних жрецов и колдунов. Впрочем, достоверно о том мне ничего не ведомо, кроме того, что именно из этих рассказов и происходит само слово "зомби".

Зомби - есть живой мертвец, иначе - восставший труп. В наших краях зомби чаще всего возникают в результате проклятия; чернокнижники если и подымают мертвецов, то исключительно с целью побеседовать, а особо жестокая смерть или гибель в результате предательства порождают либо призрака, либо ревенанта. Ни тот, ни другой никому и ничему не подчиняются.

Как правило, проклятые могут освободиться, очистив себя от прижизненной скверны, - но не собственной волей, которой нет, а с чьей-то помощью. Кто-то должен позвать их на подмогу, как Арагорн, или, искупая собственный грех, дать им шанс искупить свой.

Однако некоторые некроманты всё-таки привлекают себе на службу целые полчища зомби, полагая их не худшими бойцами, чем скелеты. Что и неудивительно - зомби уж точно не восстанут, лояльность их выше всякого разумения, испугаться они не в состоянии, боль им безразлична. А живых врагов своего хозяина они устрашат - всякий ведь боится ходячего трупа. Разве что ума у них не хватает даже на адекватную самозащиту, и пованивает от них... но за все достоинства надо же чем-то платить? Согласитесь, многие мерзавцы были бы не прочь обладать такими слугами.

Сражаясь с зомби, не стоит слишком надеяться на стрелы или колющие клинки: ведь его надо не просто убить, а повалить, а то и разнести на кусочки. Раны у них не болят, значит, если его ткнули мечом, он не отшатнется, а спокойно вцепится вам в горло. И даже копье может не помочь - зомби нипочем насадить себя на древко и добраться все-таки до хозяина оружия. Тут как никогда уместно тяжелое рубящее оружие: топор, алебарда, двуручный меч, секира. Разумеется, изрядная часть магии тоже не поможет - особенно та, что влияет на отсутствующий разум.

Очевидных слабостей у зомби две: отсутствие разума и (встречается не всегда, но часто) замедленная реакция. Нередко от зомби можно просто убежать, и это стоит сделать, потому что сражаться с ними на самом деле бессмысленно: устранять нужно того, кто дергает за ниточки. Иначе он все равно добудет себе новых; а его гибель, как правило, упокоит и зомби. Другое дело - проклятые зомби; но и с ними воевать ни к чему, нужно узнать, что довело их до нежизни такой.

# *ДИКОВИННЫЕ ЗВЕРИ*

Как я уже упоминал, диковинные звери - в общем-то просто животные, но животные такие, которых в мире, из которого я родом, нет. Зоологи, вероятно, очень удивились бы, что их существование вообще возможно. А потому полагаю, что их появление все же не обошлось без магии; хотя сами они никакими волшебными силами не обладают.

Разумеется, слово "звери" я здесь использую отнюдь не в биологическом смысле. Сюда я без сомнений отношу и пернатых гиппогрифов, и холоднокровных амфисбен. Внутреннюю классификацию их я проводить не берусь; слишком много среди них существ смешанной породы, вроде уже упомянутого гиппогрифа, каковой откладывает яйца, высиживает их, а затем вскармливает птенцов молоком.

## Оглавление

[Грифон](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#Griffon)  
[Гиппогриф](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#Hippogriff)  
[Птица рух](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#Roc)  
[Амфисбена](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#Amphisbaena)  
[Крокота](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#Crocotta)  
[Гиппокамп](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#hippocampus)  
[Морской лев](http://www.fable.ru/Aelfrica/bestiary/beast#sealion)  
Харибда  
Зверь рыкающий  
Саратан  
Рыба-кит  
Белая лань  
Вепрь  
Боканон

## Грифон

Грифон, он же гриф или иног, многими именуемый царем зверей и птиц - самый величественный и прекрасный из тех, кого мне предстоит описать в этой главе. Но от того не менее опасный.

Грифон обладает телом, отдаленно напоминающим львиное, но покрытым золотисто-коричневыми перьями (на туловище и лапах - мягкими, волосовидными). У него четыре ноги, из которых две передних, хватательных, подобны лапам гигантского орла, а опорные задние не слишком отличны от львиных. Кроме того, из плечей грифона растут широкие, покрытые крупными маховыми перьями крылья. Голова его - это типичная голова хищной птицы, орла-беркута или, скорее, орлана, однако на ней выделяются совершенно не птичьи, зеленовато-золотистые подвижные глаза, а на шее волосовидные перья образуют нечто вроде гривы. Хвост на первый взгляд напоминает кошачий, однако это впечатление исчезает, если вы увидите грифона в полете: тогда на хвосте расправляются рулевые перья, и он принимает форму широкого веера со стреловидным окончанием.

Размеры грифона поражают воображение: он по меньшей мере вдвое длиннее льва. Правда, по весу он не превосходит эту кошку в восемь раз, как можно было бы подумать, поскольку сложение его куда изящнее: иначе какие потребовались бы крылья, чтобы поднять его в воздух? Крылья, впрочем, и так немалы: у взрослого зверя их размах - не менее пятнадцати метров.

Летает грифон стремительно, хотя предпочитает подыматься высоко в небо и парить там на струях теплого воздуха, точь-в-точь как кондор или орел. Завидев добычу или подчиняясь отважному приказу всадника, он пикирует с небес со скоростью более 200 километров в час. На земле он не так подвижен: передние лапы грифона сильны в захвате, но плохо приспособлены для бега, а потому он предпочитает передвигаться по воздуху; впрочем, грифон может довольно далеко прыгнуть с места, о чем стоит поразмыслить желающему его подразнить. На земле он, как правило, сидит или лежит - если, конечно, на нем нет седока. Мощь его крыльев достаточна, чтобы поднять в воздух лошадь (хотя с нею лететь он будет неловко и тяжело).

Иноги достаточно разумны: они неплохо понимают речь человека, во всяком случае - его команды, но сами не говорят, даже с себе подобными. Они способны к проявлению определенных эмоций и чрезвычайно обидчивы. Некоторым хозяевам удавалось получать от своих скакунов определенную информацию: зрение грифона намного превосходит по остроте человеческое. К сожалению, в темноте они не видят.

Грифонов порой тренируют в качестве верховых животных, и нет ни одного скакуна, крылатого или наземного, который превосходил бы их в бою. Однако они очень своенравны, чужого на своей спине без хозяина не потерпят. А управление ими, невзирая на их понятливость - наука не из легких: иноги не выносят узды, даром что легко соглашаются на седло и стремена, и седоку приходится отдавать команды голосом или коленями. В полете грифон порой наклоняется, и удержаться очень трудно, поскольку хвататься остается за седло или за шею зверя. Самое сложное упражнение - не упасть с пикирующего грифона, хотя некоторые рыцари даже обучаются использовать при этом пику (с устрашающим эффектом). Однако даже не свалиться при посадке зверя обучаются далеко не сразу, ценой многих болезненных ушибов. Впрочем, из крылатых скакунов лишь пегас предоставляет всаднику относительный комфорт.

Даже совершенно ручной иног не будет заводить семью в неволе. Мудрый хозяин отпускает его время от времени в свободное странствие, и тогда, возможно, однажды его скакун возвратится вместе с подругой или даже с детьми. Однако чаще он просто вьет себе гнездо в ближайших горах и летает туда-сюда, является к хозяину каждый день, словно человек - на службу, а вечером убывает с солидной порцией еды для семейства. Большинство ручных грифонов были добыты специалистами с помощью долгого прикармливания либо выращены из похищенного яйца.

Если же ручного грифона никогда не отпускать - он вполне может обозлиться и в один не слишком прекрасный день изувечить хозяина. Так что я советую учитывать нужды своего питомца...

Ручной зверь отличается верностью и преданностью, которую переносит с хозяина на членов его семьи и оруженосцев. Но не далее! Многим памятен случай, когда граф де Ламарк попытался присвоить грифона, принадлежавшего его покойному вассалу (по некоторым сведениям - убитому им же). Иног подчинился, однако через несколько дней в полете перекусил свою сбрую и сбросил графа с высоты в полмили на острые камни. Лишь тот, кто был допущен к зверю при жизни хозяина, может надеяться унаследовать его! Если таковых нет - осиротевшего грифона надо отпустить, причем с максимальным почетом: грифы тщеславны и любят знаки уважения. Вообще, если грифону случится заподозрить, что его оскорбили - лишь Господь ведает, как он понимает это! - то оскорбителю следует поспешить помолиться за свою душу. Никто, кроме хозяина - даже его сын - не смеет безнаказанно насмехаться над грифоном.

Дикие грифоны обитают в основном высоко в горах, либо свивая большое гнездо наподобие орлиного, либо пользуясь имеющейся пещерой (сами они ее не роют). В любом случае, в их гнездах и логовах можно встретить огромные сокровища; грифы знают цену золоту и даже, кажется, разбираются в самоцветах. Однако пусть охотники за поживой не забывают, что грифон безошибочно выслеживает похитителя (интересно, что никому еще, насколько мне известно, не удалось заставить его идти по следу по приказу хозяина!).

В былые времена грифы жили в основном в Уральских горах, но с тех пор, как их научились приручать, они расплодились повсеместно, хотя нигде, конечно, не стали слишком многочисленны. Больше всего их там, где поблизости живут кочевые народы: любимая пища грифона - лошади. Лошадям это, видимо, известно, и в присутствии своего врага они приходят в ужас, бесятся, бьют копытами, могут понести. Это ограничивает военное применение грифов. При отсутствии лошадей грифоны питаются любым другим скотом или крупными дикими копытными вроде оленей или антилоп; однако если ручному грифону совсем не давать конины, он может захотеть добыть ее себе сам. Миф о пристрастии грифонов к мясу девственниц порожден страхом людей перед величественным зверем, а также тем, что на грифонах порой разъезжают фаэрские рыцари. На самом деле человека грифон ест только в том случае, если его к тому специально приучать.

В диком состоянии грифон - просто хищник, опасный и свирепый. Кочевники зачастую пытаются охотиться на них, потому что они угрожают табунам. Есть и племена, что поклоняются грифону и предлагают ему коней в жертву. Труд ловцов, что приручают грифов или похищают яйца из их гнезд, пожалуй, опаснее ведьмачьего...

Первыми сумели приручить грифонов краснолюды - карлы из Карпатских гор. Иноги с охотой селились в их пещерах, среди золота и серебра. А широкая спина зверя подходит карле более, нежели человеку. Как известно, в этом народе практически нет чародеев, а потому способ скоростного перемещения им нужнее, чем кому бы то ни было. Впрочем, сейчас боевые грифоны имеются при многих дворах Альфрики.

Размножаются иноги раз в несколько лет, откладывая от одного до трех яиц. Самка сидит на яйцах, пока самец кормит ее. Когда птенцы вылупляются, мать вскармливает их молоком, причем теряет при этом немало и крови: клювы плохо приспособлены для сосания. Израненная, она почти не летает, пока птенцы не перейдут на мясную пищу; добычу ей продолжает носить самец. Птенец становится на крыло через год или около того; а живут грифы до пятидесяти лет, хотя обычно состариваются уже к тридцати годам.

В бою грифон предпочитает спикировать на противника (если тот тоже летает - подняться выше его, что ему, как правило, удается) и мощным ударом лап переломить хребет. Если противник остается жив - в ход идут удары клюва и передних лап. Седок может применять пику. Страха эти удивительные звери не ведают, и, как утверждают многие, склонны упиваться боем.

Размер: огромный

Хиты: 8к10+24 (68)

Инициатива: +2 (ЛВК)

Скорость: 20ф, полет - 80ф (маневренность - средняя)

КЗ: 17 (-1 размер, +2 ЛВК, +6 шкура)

Атака: +9 ближний бой (клюв), 2 атаки когтями +4

Повреждения: клюв 2к6+4, когти к6+2

Особые атаки: пике, прыжок

Особые свойства: нюх

Заним.место: 5\*10

Достает: 5

Спасброски: +9, +7, +4

Характеристики: СИЛ 18, ЛВК 15, ЗДР 16, ИНТ 5, МДР 13, ОБА 15

Умения: Прыжок +8, Внимание +11

Мировоззрение: Нейтральное, изредка - своевольно-доброе

Опасность: 5

Рост уровня: 9-21 ХК

**Пике:** первая атака грифона в бою, если он имел возможность набрать высоту. Если грифон атакует наземную жертву, атака идет с +12, воздушную - c +8. При такой атаке грифон наносит повреждения 6к6+12; в случае выпадения 19-20 существо размером менее огромного должно сделать спасбросок стойкости против КТ 20 или получить дополнительные повреждения, сводящие ее в -1 хит (если, конечно, она и так не оказалась в минусах).

Для езды на грифоне нужно иметь уровень навыка верховой езды (с учетом всех модификаторов) не менее 10; дополнительному седоку - не менее 5. Когда грифон пикирует, всадник (только один!) может воспользоваться специально изготовленной для применения с грифона пикой, нанося при этом 4-хкратные повреждения. Однако при этом он должен сделать проверку верховой езды против КТ 20. В любом случае, если грифон пикирует, седок (главный) должен сделать проверку верховой езды против КТ 14, чтобы не выпасть из седла.

Легкий груз для грифона - до 150 кг, средний - до 300.

Грифон, в отличие от большинства диковинных зверей, в темноте видит не лучше человека.

## Гиппогриф

Гиппогрифа иногда путают с грифоном, но, разумеется, те, кто видел обоих, легко распознают разницу.

Гиппогриф заметно меньше, легче и стройнее грифона; туловище его и задние лапы подобны не львиным, а конским. Хвост представляет собою просто веер перьев, без цепочки позвонков. Шея длиннее и тоньше, на ней нет гривы, а на темени гиппогрифа - хохол из перьев.

Гиппогриф - существо очень редкое, фактически, я достоверно знаю всего о четырех таких животных. По-видимому, это результат сравнительно недавних опытов какого-либо чародея; возможно, их творцом следует считать магрибского колдуна Али-Талиба, известного также как Атлант.

Все известные мне гиппогрифы были ручными; я слышал, что несколько пар диких обитает на Атласском хребте, но не могу сообщить об этом с уверенностью.

Как и его родич, гиппогриф своеволен, тщеславен и чувствителен. Все то, что говорилось выше о норове грифона, можно повторить и в этой главе. Кроме того, он еще и до крайности капризен, разборчив в пище и в сне. Если грифона всегда можно удовлетворить, дав ему на обед коня, то гиппогриф требует себе разнообразной диеты из мяса, птицы, овощей и фруктов; прокормить его - очень дорого, даром что ест он намного меньше грифа. То и дело он начинает рваться к какому-нибудь замеченному лакомству, издавая пронзительные крики; отказать ему можно, но тогда зверь обидится, а то и клюнет. Больше всего гиппогрифы любят сладкие фрукты. Двое из их хозяев пристрастили своих скакунов выпивать вечером немного вина...

Из гиппогрифов получаются несравненные скакуны для гонцов. Неудивительно, что их стараются размножить. Господин де Рец, например, надеялся получить потомство от гиппогрифа и грифона; однако, увидев своего копытного родича, грифон моментально сожрал его на глазах у изумленной публики.

Гиппогрифы летают быстрее грифонов, они вертче в полете, но седока могут нести только одного, причем он не должен быть одет в латы. Ездить на нем верхом гораздо проще, чем на грифоне, хотя посадка и пике остаются проблемой. В бою гиппогриф ведет себя почти так же, как и его сородич, но его пике не столь опасно, да и вообще он - гораздо менее опасный противник. По земле он может бежать довольно-таки быстро, но не способен прыгать.

Он не обладает ни нюхом, ни зоркостью грифона - зато видит в темноте.

Размер: большой

Хиты: 3к10+9 (25)

Инициатива: +3 (ЛВК)

Скорость: 50ф, полет - 100ф (маневренность - средняя)

КЗ: 16 (-1 размер, +3 ЛВК, +4 шкура)

Атака: +0 клюв, 2 атаки когтями +5

Повреждения: клюв 1к8+2, когти к4+4

Особые атаки: пике

Заним.место: 5\*10

Достает: 5

Спасброски: +6, +5, +2

Характеристики: СИЛ 18, ЛВК 15, ЗДР 16, ИНТ 4, МДР 11, ОБА 12

Умения: Внимание +7

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Опасность: 2

Рост уровня: 4-6 ХК (большой), 7-9 ХК (огромный)

**Пике:** первая атака в бою, если гиппогриф имел возможность набрать высоту. Если он атакует наземную жертву, атака идет с +7, воздушную - c +3. При такой атаке он наносит повреждения 4к6+6.

Для езды на гиппогрифе нужно иметь уровень навыка верховой езды (с учетом всех модификаторов) не менее 8. В пике всадник может пользоваться конной пикой. Однако при этом он должен сделать проверку верховой езды против КТ 14.

Легкий груз для гиппогрифа - до 60 кг, средний - до 120.

## Птица рух

Рух, или рок, откровенно говоря, выделяется из прочих птиц исключительно своими размерами. В остальном это - самая обычная хищная птица, с тривиальными повадками и с интеллектом курицы.

Птица рух внешне напоминает нечто среднее между ястребом и орлом, с хохлом на макушке. Размах ее крыльев достигает сорока метров. Перья бурые, с белыми кончиками. Надклювье - багрово-красное, клюв желтый, к старости - серый. Известны среди них и альбиносы.

Живет она в жарких краях: в Аравии, Персии, Ливии. Но, конечно, не посреди пустыни, как пишет преподобный Евстафий: в пустыне такому громадному телу не нашлось бы достаточно пищи. Она всегда селится на расстоянии не больше часа полета от тех угодий, где кормится; а это обычно степи или ливийская саванна. Охотиться в лесах рок, по понятным причинам, не может.

Основной пищей року служат слоны, носороги, буйволы, быки. Некоторые из них приспособились выхватывать добычу из воды; такие не прочь поживиться бегемотом, а то и акулой. Впрочем, оперение птицы легко намокает, и такая охота для нее весьма рискованна. Более мелкая живность ее, как правило, не интересует.

Птенцы у птицы рух бывают раз в десять лет, и хорошо, что так, иначе в целом свете не хватило бы для них корма. Птенец абсолютно беспомощен, как и у большинства хищников.

Сведения о тех счастливцах, которые ухитрились незамеченными путешествовать на птице рух, представляются достаточно правдоподобными. Чувствительность ее весьма невелика, и птица запросто может не заметить непрошенного седока.

Размер: колоссальный

Хиты: 18к10+126 (225)

Инициатива: +0

Скорость: 20ф, полет - 80ф (маневренность - средняя)

КЗ: 13 (-4 размер, +7 шкура)

Атака: +16 клюв, 2 атаки когтями +21

Повреждения: клюв 2к8+6, когти 2к6+2

Особые атаки: захват

Особые свойства: нюх

Заним.место: 20\*40

Достает: 10

Спасброски: +18, +11, +7

Характеристики: СИЛ 34, ЛВК 11, ЗДР 24, ИНТ 2, МДР 11, ОБА 11

Умения: Внимание +6

Мировоззрение: Нейтральное

Опасность: 9

Рост уровня: 19-54 ХК

**Захват**: при успешной атаке когтями птица рух захватывает противника от малого до огромного размера (без свободной атаки).

## Амфисбена

Амфисбена, она же двуглавец, выглядит как крупная зеленовато-бурая змея о двух головах, по одной с каждого конца тела. Она достигает толщины чуть ли не в руку, но обычно бывает много меньше. Длиной амфисбена может быть от полуметра и до полутора.

Встречается это причудливое существо главным образом поблизости от рек, ручьев, в сырых логах и впадинах - в общем, там, где и положено обитать змеям в умеренном климате. Любит погреться на солнышке или в трухе. Их встречали в Византии, в землях мавров и в Королевстве Обеих Сицилий, видели и севернее. Иногда ее нетрудно спутать с обычной змеей - если она ползет, не подымая голов, или с парой змей - если она, свернувшись, подымает головы.

Если внимательно изучить внутреннее строение амфисбены, то станет ясно, что она - не что иное, как две сросшихся вместе змеи, у каждой - собственное сердце, желудок и так далее. Интересно, что если рассечь амфисбену пополам, то она попытается собраться вместе и срастись; если это окажется невозможным - одна или обе части отрастят себе недостающее со временем. Интересно, что убить "половину" змеи, например, окунув ее в воду, невозможно: видимо, какая-то связь между частями все же наличествует.

Амфисбена вполне может питаться достаточно крупными зверями; пасть ее растягивается так хорошо, что жертва величиной со среднюю собаку, а то и поболее, ей вполне подходит. Однако обычно она предпочитает жертву более мелкую: дело в том, что амфисбене надлежит насытить оба желудка, а после принятия слишком большого количества пищи она, как и большинство ее сородичей, вынуждена долго отдыхать и переваривать ее.

Амфисбена ядовита, и весьма: укус ее разрушает стенки кровеносных сосудов. Причем яд ее настолько силен, что имеет и контактное действие. Я не могу порекомендовать укушенному отсасывать яд: это приведет к тяжелейшему поражению слизистой оболочки. Единственное известное мне противоядие приготовляется из гриба-лиловика и применяется ингестивно. Наружно может помочь сильный ожог укушенного места, но без помощи целителя больному едва ли удастся выжить.

Застать амфисбену врасплох невозможно - по меньшей мере одна голова всегда сохраняет бдительность. При этом змея далеко не труслива, не в пример гадюкам и аспидам, и не спешит уступать дорогу никому. Единственно, кого она опасается - это барсука. Лодовико из Мантуи, владелец поместья, где расплодились амфисбены, некогда держал у себя на псарне полдюжины ловчих барсуков, и с их помощью извел в своих владениях всю эту нечисть.

Почему нечисть, спросите вы? Дело в том, что старинное поверье, будто бы амфисбены сродни василиску, содержит в себе зерно правды. Амфисбены составляют его свиту, и там, где прошел василиск, их всегда немало. Арабы называют эту змею "вазир", потому что считают амфисбен советниками и разведчиками змеиного царя - василиска.

Размер: малый

Хиты: 3к8+9 (22)

Инициатива: +5 (ЛВК, Улучшенная Инициатива)

Скорость: 30ф

КЗ: 16 (+1 размер, +3 ЛВК, +2 шкура)

Атака: 2 укуса +7

Повреждения: 1к4

Особые атаки: яд

Особые свойства: невозможно застать врасплох, регенерация

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Спасброски: +5, +7, +2

Характеристики: СИЛ 11, ЛВК 17, ЗДР 16, ИНТ 4, МДР 13, ОБА 7

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Опасность: 3

Рост уровня: 4-6 ХК

**Яд:** при укусе - спасбросок стойкости против КТ 14, повреждения 1к6 ЗДР немедленно, 2к4+1 по прошествии 12 часов. Обжигание места укуса (в течение 5 минут после укуса) снижает повторные повреждения до 1к4+1. При попадании на кожу - КТ 10, повреждения половинные; при попытке отсасывания яда - КТ 20, повреждения обычные.

**Регенерация:** каждый раунд амфисбена восстанавливает 1 хит. Будучи рассечена на части - собирается вместе или отращивает недостающую часть.

## Крокота

Это странное существо явно сродни волку, а возможно, собаке. Часть авторов утверждает, будто появляется она от союза волка с собакой, что до крайности неправдоподобно. Одно можно сказать достоверно: она сродни опаснейшей твари, именуемой левкротой или левкрокотой. Утверждают, что левкрокота порой командует целой стаей крокот.

Водится крокота к северу от Средиземного моря повсеместно, в лесах, холмах и кустарниках, но нигде, к счастью, не многочисленна.

Крокота размером со среднего волка, а может, чуточку поменьше, но выглядит крупнее из-за длинных передних лап. Типично псовая морда, зубы, хвост. Однако необычное устройство конечностей позволяет крокоте становиться на задние лапы, передними же атаковать, наподобие медведя.

Она, конечно, хищник, и притом людоед. Помимо людей, поедает копытных, отдавая предпочтение домашнему скоту. А раз так, селится не в глуши, но поближе к человеческому жилью.

Образ жизни ведет, как правило, стайный: в стае бывает около десятка особей, не считая щенков. Однако же известны и одиночки, и эти-то опаснее всего, поскольку пользуются для охоты хитроумными засадами. Стая же редко прячется, предпочитая догонять жертву. На коротких расстояниях крокота без особого труда настигает лошадь, если та - со всадником; но выносливостью она не отличается, и при долгой погоне отстает.

У стаи обычно имеется логово, и в нем пребывают огромные груды костей жертв. Даже пойманную далеко от дома добычу крокоты притаскивают, как правило, туда. Вместе с одеждой и так далее. А потому находятся охотники, что разоряют логово не из стремления обезопасить окрестные селения, но для поживы.

Ходят слухи, будто бы крокота владеет человеческой речью. Ни разу ничего подобного не наблюдал, и от достойных доверия людей не слышал. Все ее хитроумие - не более, чем природное коварство хищника.

В связи с этим Варфоломей из Сингидуна полагает, что происходит крокота от росомахи. Весьма возможно.

Размер: средний

Хиты: 4к8+12 (35)

Инициатива: +1 (ЛВК)

Скорость: 50ф

КЗ: 14 (+1 ЛВК, +3 шкура)

Атака: укус +7, лапы (если не двигался) +5/+5

Повреждения: укус 2к4+3, лапы 1к4+3

Особые атаки: нет

Особые свойства: нюх

Заним.место: 5\*5

Достает: 5

Спасброски: +7, +7, +1

Характеристики: СИЛ 16, ЛВК 13, ЗДР 17, ИНТ 2, МДР 9, ОБА 4

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Опасность: 3

Рост уровня: 5-7 ХК

## Гиппокамп

Гиппокампы - водяные кони, созданные когда-то по прихоти Посейдона. Имеют вид обычных лошадей, как правило - белых (хотя известны серые и даже вороные), но вместо передних копыт у них перепончатые ласты, а задняя часть туловиша представляет собой рулевой хвост, однако не рыбий и, конечно, не чешуйчатый, а покрытый шерстью, наподобие тюленьего. Они дышат воздухом, но перемещаться могут лишь в воде.

Ныне гиппокампов разводят во множестве обитатели моря - сирены, тритоны и другие. Даром что и сами они способны развивать в воде немалую скорость, до посейдоновых коней им далеко. Кроме того, гиппокамп не унаследовал от своих сухопутных предков низкую выносливость: по достойным доверия сообщениям, эти звери со всадником на спине могут без отдыха преодолеть расстояние от Крита до пролива Босфор.

Для обычных людей разводить гиппокампов сложно, потому что существа эти весьма вольнолюбивы, а для питания нуждаются в просторных пастбищах. Впрочем, они дружелюбны и охотно идут на лакомство, из которого более всего любят виноград. Обычная их пища - водоросли и некоторое количество рыбы, и прожить на "сухопутном" растительном корме гиппокамп не может.

Диких гиппокампов почти не осталось; лишь на западе Средиземного моря и, возможно, у берегов Ливии пасутся небольшие их табуны. Кое-где можно встретить одинокого одичавшего жеребца, вселяющего панику среди домашних стад: дикий гиппокамп весьма агрессивен.

Водяные кони прекрасно ладят с дельфинами, акулы их избегают - в общем, естественных врагов у них немного. Лишь морской лев, змей да иногда птица рух охотятся на них, и то без особого успеха.

На хорошо прирученном звере ездить совсем нетрудно, надо только крепко держаться за луку седла, поскольку мокрые бока очень скользки, а скорость велика. Зверя можно заставить плыть медленнее, если держаться трудно, но я бы не рекомендовал: это его раздражает.

Размер: большой

Хиты: 4к8+8 (30)

Инициатива: +0

Скорость: 100ф (только в воде)

КЗ: 12 (-1 размер, +3 шкура)

Атака: укус +6

Повреждения: укус 2к4+3

Особые атаки: нет

Особые свойства: нет

Заним.место: 10\*5

Достает: 5

Спасброски: +3, +3, +1

Характеристики: СИЛ 17, ЛВК 11, ЗДР 13, ИНТ 2, МДР 11, ОБА 14

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Опасность: 2

Рост уровня: 5-7 ХК

## Морской лев

Не исключено, что он и в самом деле сродни известному у нас млекопитающему семейства ушастых тюленей. Во всяком случае, задняя половина его тела достаточно напоминает морского льва или, может быть, моржа; характерные ласты с рудиментарными пальцами, короткая буроватая шерсть. Однако передние его лапы, хоть и снабженные плавательной кожной перепонкой, на конце имеют когти, которые морской лев активно использует при охоте, в отличие от всех прочих известных мне морских хищников. Голова же его весьма похожа на львиную, за тем исключением, что гривой наделены как самцы, так и самки.

Морские львы могут питаться рыбой, однако предпочитают теплокровную дичь, как то: дельфинов, тюленей, гиппокампов, морской народец, людей (буде им не посчастливится оказаться в воде: на лодки морские львы нападают только от сильного голода), птиц. Они охотятся иногда поодиночке, часто - стаями наподобие львиных прайдов. Стая морских львов успешно управляется с дельфиньей.

Обитают они в теплых водах: в Средиземном море, Красном, у западных берегов Африки. Можно порой встретить их и севернее, но это - редкость.

Морских львов не удается приручить даже тритонам. Это - свирепые животные, которые никого к себе близко не подпускают. Вырастить морского львенка, по понятным причинам, люди едва ли могут, а почему так не поступают тритоны - неведомо.

Настоящей угрозы людям морские львы, пожалуй, не несут - не более, чем акулы, а может, и менее. Морские львы очень редко подходят к берегу, и опасны разве что для ныряльщиков и ловцов жемчуга. Правда, когда они размножаются в больших количествах, им перестает хватать пищи, и они становятся более агрессивны и предприимчивы. Однако люди порой пытаются добыть морского льва - ради огромных клыков, которые ценятся чрезвычайно и ювелирами, и чародеями, и алхимиками. Впрочем, такая охота очень опасна и малопродуктивна.

Естественные враги морских львов - дельфины. Встретив стаей одинокого морского льва, они обычно стремятся посчитаться с ним. Тритоны нередко охотятся на этих хищников, и надобно признать, что у них намного больше на то оснований, чем у нас.

Размер: большой

Хиты: 8к8+24 (60)

Инициатива: +2 (ЛВК)

Скорость: 100ф (только в воде)

КЗ: 16 (-1 размер, +2 ЛВК, +5 шкура)

Атака: 2 когтями +12, укус +7

Повреждения: коготь 1к6+7, укус 1к8+3

Особые атаки: если обе атаки когтями попали -

дальше на попадание кидать не надо

Особые свойства: нет

Заним.место: 10\*5

Достает: 5

Спасброски: +9, +8, +7

Характеристики: СИЛ 25, ЛВК 15, ЗДР 17, ИНТ 2, МДР 11, ОБА 12

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Опасность: 5

Рост уровня: 6-7 ХК (большой), 8-9 ХК (огромный)