

DREAMSCAPE CARNIVAL



БЕСТИАРИЙ



КАРНАВАЛ В МИРЕ СНОВ

БЕСТИАРИЙ

Москва
Васильев М. С.
2015

DREAMSCAPE CARNIVAL ✧ БЕСТИАРИЙ

Автор: Максим Васильев aka Todmay Liadn.

Редактор и корректор: Дарья Заузолкова, Александр Стрепетиллов.

Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков, Александр Стрепетиллов.

Иллюстрации: Александр Смирнов, Юрий Смирнов.

Отдельная благодарность: Юля Васильева.

Советы и тестирование: Дмитрий Карпухин, Николай Коршунов, Роберт Шариков, Лыткин Леонид, Сергей Иванцов, Кирилл Поливко, Владимир Кузнецов.

Сайт проекта: <http://dscarnival.com/>

Электронная почта: dreamscapecarnival@gmail.com

СОДЕРЖАНИЕ

Бандит пустыни	3	Призрак	10
Блуждающий огонёк	4	Прислужник Тёмного Магистра	11
Гигантский болотный жук	4	Пустынная Змея Со	11
Душегуб	5	Пустынный Лев	12
Живой мертвец	6	Скелет	13
Лесовик	7	Собака/волк	14
Лесовик — шаман	8	Стальной Голем	14
Летающий монстр (грифон)	9	Стая/Рой (например, стая крыс)	15
Магический механизм	9	Тёмный магистр	16
Налётчики пустыни (верхом)	10		

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО, ЖИВОТНЫЕ И ЧУДОВИЩА

Перед вами не отдельная книга, а дополнительные материалы к выпущенным ранее изданиям.

В этом дополнении представлены отдельные описания персонажей ведущего, животных и чудовищ, которые можно найти в книгах «Карнавал в мире снов. Базовые правила» и «Карнавал в мире снов. Маги и магия Империи Райн».

Изучив данные материалы можно заметить, что любого монстра из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста» также можно легко использовать в приключениях, для этого достаточно заменить одну черту или особенность на черту *мистический дар*, так как наличие магии обязательно для всех, но не дается бесплатно. Также стоит понизить несколько имеющихся навыков для повышения новых появившихся сверхъестественных.

Если же вы ходите создать монстра или персонажа ведущего с нуля, то сначала стоит ответить на следующие вопросы о нем:

Ведущему необходимо помнить, что все персонажи ведущего: и *статисты*, и *дикие карты* — могут использовать *произвольную магию* (см. книгу «Карнавал в мире снов: Маги и магия Империи Райн»). Они не ограничены теми *силами*, которые являются для них *тренированными*. В случае, если вы сомневаетесь, может ли то или иное существо сотворить *произвольную силу*, оно может пройти *проверку смекалки*. Если в бою участвуют *дикие карты*, то не стоит забывать, что если они не застигнуты *врасплох*, то перед началом боя они могут создать *защиту от магии* (подробнее в разделе «Изменённые правила» всё в той же книге) или сотворить различные усиливающие их параметры заклинания — в противном случае даже самый сильный противник может быть убит в первый же раунд боя.

- Каким источником магии он пользуется?
- Для чего использует магию?
- Что с помощью магии он делает чаще всего?
- Насколько ему известно о разнообразии использования магии?

Бандит Пустыни

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d6, драка d8, запугивание d6, внимание d6, маскировка d6, выживание d6, метание d6, выслеживание d6, магия крови d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	7	9	9	11	2	—
Ст	8	8	7	8	6	7

Шаг: 6; **харизма:** —;

пункты силы: 30.

Изъяны: жажда крови.

Черты: бугай, мистический дар (магия крови).

Силы: ускорение, ужас, сокрушение.

Снаряжение: кожаные доспехи (+1), топор (сила+d6), деревянный щит (+1 к защите), 2 метательных топора (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).



Блуждающий огонёк

Небольшой летающий сгусток магической энергии. Обычно образуются из остаточной силы после сотворения мощного заклятия. Зачастую, блуждающие огоньки следуют за проходящими мимо них искателями приключений, стремясь выплеснуть свою магическую энергию.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: магия тела d8, внимание d10.

Черты: мистический дар (магия тела).

Пункты силы: бесконечный резерв.

Силы: стрела.

Шаг: 10 (по воздуху) ; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Свой свет:** огонёк светится в темноте, освещая область радиусом 2 метра вокруг себя.
- **Бесплотный:** блуждающие огоньки являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Параметры защиты и стойкости:** одинаковы для всех типов ранений. Все ранения считаются ранениями торса. Огоньку нельзя нанести ранение разума или души.
- **Полёт:** блуждающие огоньки обладают шагом 10 при движении по воздуху и вертикальной маневренностью 3. Они не могут бегать.
- **Тепловидение:** использует магическое зрение и видит в инфракрасном диапазоне; получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).
- **Бесконечный резерв:** количество пунктов силы душегуба не ограничено. Запрещено тратить более 10 пунктов силы за одно сотворение силы.



Гигантский болотный жук

Обычно мелкие жуки живут небольшими группами, но случается, что некоторые из них вырастают до гигантских размеров. Обычно такие жуки кусаются, так как являются плотоядными, но также могут использовать кислоту для упрощения процесса пищеварения.

Характеристики: сила d8, ловкость d4, выносливость d10, смекалка d4 (животное), характер d4.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	9	6	8	9	6	—

Шаг: 5; **пункты силы:** 40.

Силы: доспех.

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности:

- **Броня +2:** хитин.
- **Крылья:** может летать с верт. маневренностью 3.
- **Подводное дыхание:** может дышать под водой.
- **Житель болот:** болотная местность не замедляет движения.
- **Кислотный пузырь:** может пройти проверку магии тела для того, чтобы выпустить фонтан кислоты. При успехе все цели в радиусе большого шаблона (кроме других жуков) проходят проверку ловкости и при провале получают 2d6 урона.
- **Оружие:** укусы (сила+d4).

ДК Душегуб

Монстр, созданный с помощью магии, чтобы использовать и преобразовывать любую энергию для передачи ее своему хозяину.

Характеристики: сила d10, ловкость d4, выносливость d8, смекалка d6, характер d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, магия тела d6, магия богов d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	2	—
Ст	6	4	7	6	7	—

Шаг: 8; **пункты силы:** бесконечный резерв.

Силы: сокрушение, подземный ход, оглушение.

Черты: мистический дар (магия тела), мистический дар (магия богов) (Заур).

Особенности:

- **Бесконечный резерв:** количество *пунктов силы* душегуба не ограничено. Запрещено тратить более 10 *пунктов силы* за одно сотворение *силы*.
- **Мощные когти:** *сила* + d8
- **Боевая ярость+:** может совершать две атаки за ход без штрафов.
- **Спонтанный портал:** душегуб может открывать небольшие порталы между разными точками пространства, удаленные друг от друга и от душегуба не более, чем на сто метров, не более шести активных порталов одновременно. Для того, чтобы зайти в портал, нужно потратить *действие движения*, для того, чтобы выйти из портала — необходимо потратить еще одно *действие движения*. Когда

кто-то кроме душегуба заходит в такой портал, душегуб может закрыть портал (в свой ход), в этом случае противник должен пройти *проверку характера* или получить *ранение души*. Если душегуб закрывает портал, то противник, оказавшийся в это время внутри портала, «вываливается» наружу в любой точке пространства между входом и выходом из портала.

- **Энергия душ:** в случае, если душегуб наносит закрытием портала *ранение души* любому персонажу, то он получает *фишку* за каждое такое *ранение*.



Живой мертвец

Как правило — это ходячие мертвецы, шатающиеся в поисках свежего мяса. Но зачастую они управляются кем-то, хотя известны случаи, когда мертвец мог действовать сам и даже обладать сознанием.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, магия богов d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	7	7	7	7	6	—

Шаг: 4; **пункты силы:** 10.

Силы: ужас, усилить / ослабить параметр.

Черты: мистический дар (магия богов (Заур)).

Особенности:

- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** +2 стойкости (броня). +2 при попытке выйти из шока. Последствия шока для ранений рук, ног и головы заменяются на последствия шока торса. Не имеет стойкости души, при получении ранения души умирает (в случае, если живой мертвец будет дикой картой, считать стойкость души равной единице).
- **Ограниченный резерв:** для поддержания собственных сил мертвецу требуется магическая энергия, поэтому максимальное количество пунктов силы в два раза ниже стандартного. Также, если число пунктов силы падает до нуля, то мертвец получает ранение разума.
- **Подчинение нежити:** Мертвецы редко действуют самостоятельно. Если они сотворены хозяином как бездумные слуги, то они не могут использовать магию, но также не могут получить ранение разума или души. Если мертвец наделен разумом или остатками чьей-то души, то он может использовать магию, а также попытаться вырваться из-под контроля создателя пройдя, проверку характера с подъемом.



Лесовик

Обитатели крупных лесов, маленькие и умеющие хорошо маскироваться в лесу. Обычно живут группами или общинами.

Характеристики: сила d4, ловкость d10, выносливость d8, смекалка d8, характер d8.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d10, знание лесов d8, магия богов d6, стрельба d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	6	—
Ст	7	8	5	7	8	—

Шаг: 6; **пункты силы:** 30.

Силы: подземный ход, стрела.

Черты: мистический дар (магия богов) (Илонара).

Снаряжение: доспех из листьев (+1), кинжал (сила + d4), духовая трубка (2d4 урона, ББ 2, парализующий яд: проверка выносливости, и при провале шаг цели опускается до 0 на минуту).

Особенности:

- **Житель лесов:** лес не замедляет скорости перемещения Лесовиков.
- **Друг животных:** любые животные считаются союзниками.
- **Маленький размер:** +2 к проверкам маскировки, а все противники получают штраф -2 на проверки атаки Лесовика.





DK Лесовик — шаман

Предводитель обитателей лесов.

Характеристики: сила d6, ловкость d10, выносливость d12, смекалка d8, характер d12.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d10, знание лесов d12, магия богов d12, магия мира d8, стрельба d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	6	—
Ст	7	8	5	7	8	—



Шаг: 6; **пункты силы:** 30 и 20.

Силы: любые силы являются тренированными для шамана лесовиков.

Черты: мистический дар (магия богов) (Илонара), мистический дар (магия мира).

Снаряжение: плетёный доспех (+2), кинжал (сила + d4), посох Лесовика (может призывать животных в качестве союзников без штрафа за множественные действия), духовая трубка (2d4 урона, ББ 2, парализующий яд: проверка выносливости, и при провале шаг цели опускается до 0 на минуту) Особенности:

- **Житель лесов:** лес не замедляет скорости перемещения Лесовиков.
- **Друг животных:** любые животные считаются союзниками.
- **Маленький размер:** +2 к проверкам маскировки, а все противники получают штраф -2 на проверки атаки Лесовика.



Летающий монстр (грифон)

Характеристики: сила d8, ловкость d8, выносливость d8, смекалка d4 (животное), характер d8;

Навыки: драка dб+1, внимание d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	7	6	7	6	6	—

Шаг: 10; **верт. манёвренность:** 5; **пункты силы:** 40.

Силы: доспех, замедление, смерч.

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности:

- **Боевая ярость +:** обычно атакует и когтями, и клювом. Без штрафов за *множественные действия*.
- **Броня +1:** плотные перья, где есть.
- **Летающее:** -2 на проверки наземных атак и сил против него.
- **Оружие:** когти, крылья (сила+ d4). Клюв (сила+ dб).

Магический механизм

Почти голем, но всё же не голем. Подобные механизмы, как правило, являются результатом попыток мага создать настоящего охранного голема. Эти механизмы зачастую гораздо меньших размеров и их вид иногда весьма сумбурен. В остальном они ведут себя также, как и их большие собратья.

Характеристики: ловкость d4, смекалка dб, характер d4, сила dб, выносливость dб.

Навыки: драка dб, внимание d8, магия тела d4.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	—	—
Ст	6	6	5	6	8	—

Шаг: 6; **пункты силы:** бесконечный резерв.

Силы: усилить параметр.

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Броня:** +1.
- **Удар:** сила+dб.
- **Голем:** +2 к попыткам выйти из шока. *Прицельная атака* не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Нельзя нанести ранение разума или души.
- **Тепловидение:** использует магическое зрение и видит в инфракрасном диапазоне; получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).
- **Бесконечный резерв:** количество *пунктов силы* механизма не ограничено. Запрещено тратить более 10 *пунктов силы* для сотворения одной *силы*.



Налётчики пустыни (верхом)

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d6, магия мира d6, маскировка d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	6	6	5	6	7	7

Шаг: 12 (верхом), 6 (пешком); **пункты силы:** 20.

Силы: тьма (облако песка), смятение (порыв ветра бросает врагу пыль в глаза), защита от окружающей среды (воздух вокруг мага будто рябит от жары).

Черты: мистический дар (магия мира);

Снаряжение: сабля (урон сила+d6).

Призрак

Привидения, тени и фантомы иногда возвращаются после смерти для того, чтобы не давать покоя живым или попытаться разобраться с какой-нибудь нерешённой при жизни проблемой.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d12+2, внимание d12, провокация d10, маскировка d12+4, метание d12, магия богов d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	5	5	5	2	—
Ст	5	5	5	5	7	7

Шаг: 6; **пункты силы:** 10.

Силы: ужас, усилить/ослабить параметр (+ возможно, те, что были известны призраку при жизни).

Черты: мистический дар (магия богов (Заур)).

Снаряжение: различные предметы (сила+d4).

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Параметры защиты и стойкости:** одинаковы для всех типов ранений. Все ранения считаются ранениями торса. Призраку нельзя нанести ранение души, но можно ранить разум.

- **Ужас –2:** призраки вынуждают каждого, кто видит их, осуществлять проверку страха со штрафом –2.
- **Ограниченный резерв:** для поддержания собственных сил мертвец требует магическую энергию, поэтому максимальное количество пунктов силы в два раза ниже. Также, если число пунктов силы падает до нуля, то мертвец получает ранение разума.



Прислужник Темного Магистра

Культист, последователь, охранник, телохранитель и так далее. Любой, кто стоит рядом с Темным Магистром.

Характеристики: сила d6, ловкость d6, выносливость d6, смекалка d8, характер d6;

Навыки: драка d8, маскировка d6, внимание d6, знание (магия) d8, стрельба d8, метание d8, магия мира d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	4	6	6	8	6	—
Ст	5	5	5	6	6	—

Шаг: 6; **пункты силы:** 20.

Силы: стрела, доспех, путы

Снаряжение: меч (Сила+d6), кинжал (ловкость+d6), Лук (2d6, 10/20/40,), метательный нож (сила+d6) x3

Черты: мистический дар (магия мира);

Особенности:

- **Тёмные делишки:** +2 на проверки маскировки и скрывающих заклинаний.



Пустынная Змея Со

Характеристики: Ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d8, внимание d12, магия тела d4.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	—	—	10	2	—
Ст	2	2	—	—	4	5

Шаг: 4; **пункты силы:** 40.

Силы: смятение.

Черты: мистический дар (магия тела);

Особенности:

- **Стремительность:** змеи отличаются исключительной стремительностью. Они могут сбрасывать карту действия достоинством 5 или ниже и получать другую, пока им не придёт карта достоинством выше 5.
- **Зубы:** Сила.
- **Мелкий:** каждый, кто атакует змею, получает штраф -2 к проверкам атаки.
- **Размер -2:** обычно длина большинства ядовитых змей 1-2 метра, но при этом толщина их тела не превышает десяти сантиметров, хотя иногда встречаются и гигантские особи, что могут быть больше человека.
- **Парализующий яд:** смотрите правила по ядам на странице 93 базовой книги правил.



КАРНАВАЛ В МИРЕ СНОВ

Пустынный Лев

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (ж), характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, магия тела d6, маскировка d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	8	2	—
Ст	6	6	6	6	4	7

Шаг: 8; **пункты силы:** 40.

Силы: доспех (шкура львов отражает клинки и стрелы).

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности:

- **Зубы или когти:** сила+d6.
- **Боевая ярость+:** львы могут совершать две атаки за ход без штрафов.
- **Ночное зрение:** львы прекрасно видят в темноте.
- **Прыжок:** лев может совершить прыжок на 1d6 клеток и получить +4 к урону, но -2 к защите до конца раунда.
- **Размер +2:** вес льва-самца может достигать 250 кг.



Скелет

Кости этих живых мертвецов не отягощает гниющая плоть, поэтому скелеты несколько расторопнее, чем зомби. Скелеты нередко составляют основной костяк легионов нежити под началом зловещих некромантов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6, магия богов d4.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	7	7	8	7	6	—

Шаг: 7; **пункты силы:** 10.

Силы: ужас, усилить/ослабить параметр.

Черты: мистический дар (магия богов (Заур)).

Снаряжение: различное.

Особенности:

- **Бесстрашный:** скелеты обладают иммунитетом к страху и запугиванию.
- **Костяные когти:** сила +d4.
- **Нежить:** +2 стойкости (броня). +2 при попытке выйти из шока. Последствия шока для ранений рук, ног и головы заменяются на последствия шока торса. Не имеет стойкости души, ранения души наносятся автоматически.
- **Ограниченный резерв:** для поддержания собственных сил мертвецу требуется магическая энергия, поэтому максимальное количество пунктов силы в два раза ниже. Также, если число пунктов силы падает до нуля, то мертвец получает ранение разума.
- **Подчинение нежити:** Скелеты редко действуют самостоятельно. Если скелет сотворен хозяином как бездумный слуга, то он не может использовать магию, а также получить ранение разума или души. Если скелет наделен разумом и даже остатками чьей-то души, то он может использовать магию, а также попытаться вырваться из-под контроля создателя, пройдя проверку характера с подъемом.



Собака / волк

Приведённые ниже характеристики относятся к крупным собакам бойцовых пород, а также волкам, гиенам и подобным им существам.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d10, магия тела d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	4	6	6	8	6	7

Шаг: 8; **пункты силы:** 40.

Силы: увеличить / уменьшить размер.

Черты: мистически дар (магия тела).

Особенности:

- **Быстроногий:** бросает d10 вместо d6 во время бега.
- **Зубы:** сила +d4.
- **Вцепиться в горло:** собаки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке собака поражает наименее защищённую область тела врага.



Стальной Гolem

Огромный и неповоротливый железный монстр, сотворённый с помощью магии. Обычно подобные создания используют для охраны, и они не покидают того места, которое охраняют. Если владельца рядом нет, то голем строго следует последней команде хозяина.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d10, магия тела d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	7	9	9	11	—	—
Ст	10	9	8	10	—	—

Шаг: 8; **пункты силы:** бесконечный резерв.

Силы: усилить параметр.

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности голема:

- **Удар рукой:** сила+d6.
- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Броня:** +4.
- **Голем:** +2 к попыткам выйти из шока. *Прицельная атака* не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Нельзя нанести ранение разума или души.
- **Тепловидение:** использует магическое зрение и видит в инфракрасном диапазоне; получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).
- **Бесконечный резерв:** количество *пунктов силы* стального голема не ограничено. Запрещено тратить более 10 *пунктов силы* для сотворения одной *силы*.



Стая/Рой (например, стая крыс)

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Этим врагом может быть рой жалящих пчёл или муравьёв, или, например, стая омерзительных крыс. Стая или рой считается единым существом. При получении ранения рой попросту распадается. Следует также отметить, что стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и каждый раунд атакует каждого, кто находится в его пределах.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, магия тела d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	4	—	—	—	спец	—
Ст	7	—	—	—	спец	—

Шаг: 10; **пункты силы:** бесконечный резерв.

Силы: сокрушение.

Черты: мистический дар (магия тела).

Особенности:

- **Единый Рой:** Все ранения будут считать ранениями торса, т. к. невозможно отделить одно существо от другого. Если рой будет иметь единый разум или, например, подчиняться чужой воле, то ему можно нанести ранение разума, защита и стойкость разума при этом для роя будут равны значениям владельца.

- **Зубы или жала:** в течение раунда стая наносит сотни крошечных повреждений своим жертвам, автоматически попадая и нанося 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах *шаблона*. Урон приходится в наименее защищённую область тела (жертвы в костюмах, полностью закрывающих тело, обладают иммунитетом к воздействию роя).
- **Защита +2:** поскольку стая состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *силы*, в течение каждого раунда. От роя обычно можно уйти, прыгнув в воду (если, конечно же, речь не идёт о водных тварях, например, пираньях).
- **Разделение:** некоторые стаи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (*малый шаблон*), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Бесконечный резерв:** так как стая — это большое количество маленьких существ, их общее число *пунктов силы* не ограничено. При разделении это свойство сохраняется.



DK Темный магистр

Пожалуй, самым ужасающим порождением зла в мире являются некроманты, посвятившие себя тёмному искусству и, в конечном итоге, сами ставшие нежитью. Их называют Темными магами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d12, знание (окультуризм) d12+2, внимание d10, магия теней d12, магия богов d12.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	9	—
Ст	15	15	13	15	13	—

Шаг: 6; **пункты силы:** 110.

Силы: темный магистр обладает дополнительно 50 пунктами силы (всего 110), и знает практически все заклинания, существующие в мире.

Снаряжение: магический доспех (+6), другие магические предметы.

Черты: мистический дар (магия теней), мистический дар (магия богов (Заур)), мастер источников, теневой двойник.

Особенности:

- **Армия нежити:** чаще всего темный магистр является некромантом. Нежить, которую он поднимает с помощью силы *зомби*, остаётся с ним, поэтому он, как правило, окружен 4d10 ожившими мертвецами. Некоторые темные маги могут управлять целыми армиями нежити. Кроме этого, магистр может подчинять другую неконтролируемую нежить, для этого проводится *встречная проверка сверхъестественных навыков*.
- **Нежить:** +2 стойкости (броня). +2 при попытке выйти из шока. Последствия шока для ранений *рук, ног и головы* заменяются на последствия шока *торса*. Не имеет *стойкости души*, ранения души наносятся автоматически.
- **Смертельное прикосновение:** темный магистр может вытягивать жизнь, прикасаясь к тем, кто оказывается поблизости. Вместо обычной атаки он может осуществить *атаку касанием*.

Каждый *подъем* при *проверке драки* автоматически наносит жертве одно *ранение*.

- **Теневой двойник:** Темный магистр является мастером магии теней и редко когда выходит в свет сам, чаще отправляя вместо себя теневого двойника. Двойник полностью идентичен магу, но способен пользоваться лишь *магией тени*, хотя имеет неограниченный запас *пунктов силы*. Темный магистр должен каждый час проходить *проверку характера*, чтобы не потерять контроль над своим двойником.

