



Система AD&D2
 Сеттинг «Серый Ястреб»
 Журнал «Дракон» №252 (октябрь 1998)

СРЕДИ ВОРОН-ПАДАЛЬЩИЦ

(Among the Carrion Crows)

ЭКОЛОГИЯ ВУРДАЛАКА

(Ghoul)

Вольфганг Баур

(Wolfgang Baur)

Перевод: Дрого

Вольфганг Баур содержит небольшие катцица Кларка Эштона Смита и Эрика Рюкера Эдисона, устраивая регулярные подношения. Многие из описанных в данной статье событий ярко отображены в приключении Вольфа «Королевство вурдалаков», выходящем в «Подземелье» №70.

Оказавшийся поздно ночью в одиночестве в своей студии Пелагаст Молодой сумел заметить послание, ворящее в жаровне, стоявшей там, чтобы он мог позреть свои стареющие кости.

Всего мгновение назад бумажки там не было – на самом деле даже казалось, будто бумага поглощает дым из воздуха, становясь все более осязаемой с каждой прошедшей секундой. Пелагаст быстро выхватил ее, прежде чем полностью сформировавшееся послание успело загореться, превратившись в дым, из которого и было сформировано.

Бумага была еще горячей – он чуть не уронил ее обратно в жаровню – но ее дымные каракули проявились в буквы. Он узнал почерк своего коллеги, имевшего обыкновение надолго пропадать в погоне за знаниями, некоего Реннара Смеющегося Мага. Послание гласило следующее:

«Ученые коллеги и собратья-некромаги Совета Беммеа, шлю вам привет из подземного мира и доклад о недавних здешних беспокойствах. Предметами моего исследования в последний год и ранее были вурдалаки, бледняки и доселе неизвестный правящий тип вурдалаков, подтип, формирующий общество среди вурдалаков. Среди рас Подземья эти вурдалаки-хозяева иногда называются благородными вурдалаками или истинными вурдалаками. Их существование пролило немало света на возникновение и способности вурдалаков и их рода. Позвольте же мне представить работы по этой явно опасной форме нежити».

ЭКСПЕДИЦИЯ РЕННАРА

Мои исследования начались зимой 3812 в Разведке Беммеа, потому что потребовалось целое лето, чтобы обнаружить группу хоть немного компетентных наемников, желающих попытать счастья в глубочайших пределах Подземья. Наше путешествие шло без происшествий до двадцать третьего перехода под землей. Вскоре после первого отдыха мы слышали звук, напоминающий сухой шелест крылышек насекомых – хотя мы этого еще не знали, это был звук, которого мы вскоре начали бояться, ибо это был звук вурдалаков на марше¹.

В течении минуты они обрушились на нас, поток изможденных существ со светящимися глазами – первые вурдалаки, которых мы встретили в Стране Внизу. Балинт, наш жрец Уробороса, вышел вперед, дабы изгнать их, воздев свой змеиный посох. Вурдалаки, похоже, не спешили признавать силу бога-змеи, но после того, как Балинт

¹ - Большие группы вурдалаков могут маршировать практически в полной тишине – они не дышат, и они подготавливают свое оружие и доспехи для бесшумного передвижения. Когда они идут, лишь вибрация их шагов да рассекаемый их телами воздух отмечает их прохождение. Это повышает их вероятность застигнуть врасплох до 1-4. У идущего в одиночку теневого вурдалака показатель бесшумной ходьбы 20%.

зачитал несколько избранных священных текстов, вурдалаки развернулись и отступили к краю прохода, как и следовало ожидать².

Мы двинулись вперед, но я не мог устоять, чтобы не изучить существ, мимо которых мы проходили. Более того, я взвешивал шансы на успешную поимку целой особи. С моими спутниками-наемниками шансы выглядели небольшими. Более того, вурдалаки совсем не были, как меня учили, животными, неуклюжими созданиями, лишенными разума. Фактически же у некоторых из них было оружие, и все они носили одежду. Хотя большинство одежды было порвано или изношено, оружие было в хорошем состоянии³. Хотя снаряжение и вызывало удивление с учетом того, что, как мне казалось, я знал, отличительные внешние черты вурдалаков были теми, что я ожидал: раздвоенные языки, волосатые, похожие на собачьи ноги и заостренными или даже зазубренными ушами. Немногочисленных вурдалаков постарше можно было отличить по лысым головам⁴.

Лишь считанные секунды спустя после того, как мы прошли их, вурдалаки набросились на нас организованным отрядом. Балинта и остальных застали совершенно врасплох, но я наблюдал за неживыми тварями с подозрительностью и был готов к нападению. Призвав стихийную силу огня Ости, чтобы уничтожить их передний ряд дыханием огня, я дал моим спутникам достаточно времени на подготовку обороны. Как только вурдалаки утратили первоначальный порыв, мы быстро прогнали остальную стаю выть во тьму. Тем не менее весь инцидент был тревожащим. Вурдалаки относятся к простейшей для изгнания или даже полного уничтожения нежити. Как же они сумели сопротивляться? Вопрос оставался без ответа несколько дней. Мы отложили его и разбили лагерь.

Наш отдых был потревожен криками Мандака, одного из наших воинов помоложе. Его поцарапали в бою несколько часов назад, и рана уже проявляла признаки заражения. – красные нити протянулись от ступа вдоль вен к его сердцу⁵. Балинт провел исцеляющий ритуал, проверил, нет ли признаков подобных проблем в ранах, а затем вернулся ко сну. К утру узор красных линий у Мандака уменьшился, и Балинт заверил воина, что подобные заражения редко бывают серьезными.

На следующем марше мы встретили и поговорили с небольшой партией дерро – они подошли к нам с раскрытыми руками из теней, а мы уже вдоволь насражались предыдущим днем. Дегенерировавшие дварфы предупредили нас, что граница вурдалачьего «королевства» лежит прямо перед нами – сами дерро возвращались с торговой миссии оттуда и лишь недавно прошли контрольную точку, отмеченную

2 - От теневых вурдалаков сложно избавиться – они изгоняются как посланцы смерти. «Защита от зла» на теневых вурдалаков не действует, даже подкрепленная хладным железом. Все физические атаки против теневых вурдалаков причиняют лишь половину обычных повреждений, так как те уже мертвы и их защищает их неживое состояние. У них иммунитет или устойчивость ко всем видам «очарования», мысленного или псионического контроля и «ESP». У теневых вурдалаков HD 4+4 в отличие от стандартных 4 у бледняка и 2 у вурдалака. Скорость теневых вурдалаков 12, AC 3 и фанатическая мораль (17-18). Стоят они 1,400 XP.

3 - Подобно бледнякам (ghost) теньевые вурдалаки могут пользоваться оружием. Сражаясь без оружия, они причиняют 1d6/1d6/1d8 повреждений когтями и зубами. Обычные вурдалаки слишком глупы, чтобы делать что-либо кроме того, как рвать зубами и когтями. Хотя теньевые вурдалаки предпочитают кованое оружие в ближнем бою, они также могут атаковать и когтями с зубами, каждая атака этим естественным оружием дает шанс парализовать (жертве позволен спас-бросок). Парализованные истинными вурдалаками остаются в этом состоянии 2d6+6 раунда, в отличие от 1d6+2 для обычных вурдалаков или 1d6+4 для бледняков.

4 - Отсутствие новой поросли ведет к полному облысению, хотя молодые вурдалаки могут сохранять редущие волосы долгие годы при должном уходе. В действительности некоторые аристократы среди теневых вурдалаков носят парики из волос людей или дроу. Хотя такие парики и могут одурачить невнимательного наблюдателя, но любой может их распознать, если находится не дальше 10 футов и выполнит проверку Мудрости.

5- У всех вурдалаков зубы и когти как следует забиты трупной или могильной падалью. Аналогично, они смазывают свое оружие кладбищенской падалью и, как результат, разносят многочисленные болезни. После каждого боя с вурдалаками раненные ими существа должны выполнить спас-бросок от яда. Неудача означает ежедневную потерю 1d6 hp, пока болезнь не вылечат, или жертва не выполнит проверку Телосложения со штрафом -4.

изгрызенными костями дюжин дреу. Мои товарищи и я были потрясены, что кто-то может торговать с такой гробокопательской падалью, но мы изо всех сил постарались скрыть свою реакцию. Мы считали, что вурдалаки почти, а то и вовсе не ценят ничего кроме мяса, могильного добра и нескольких блестящих безделушек. Зачем вообще с ними торговать? Тем не менее, мы поговорили с дерро, выслушали их рассказы о королевстве вурдалаков и нации нежити⁶. Возможно, они просто травили нам байки, чтобы запугать жителей поверхности, или же они надеялись на небольшую мзду или трофей от нас, но их рассказы вызвали лишь замешательство, да и только. Балинт спросил у дерро, как вурдалаки сопротивлялись его попыткам их изгнать, но те не смогли нам ничего ответить. Учитывая их собственные шашни с темными силами, это не должно вызывать особое удивление.

Вскоре после нашей встречи с дерро мы повстречали вторую группу вурдалаков, совсем, как нас и предупреждали. Однако на этот раз мы шли с большей скрытностью, прикрытые невидимостью и жреческими оберегами - мы застигли их врасплох, воспользовавшись шансом, пока те ели. Двое часовых стояли на страже, пока остальные медленно сдирали мясо с парализованной жертвы⁷. Наша атака была для них совершенно неожиданной и



превратила их гнусный пир в поспешное отступление. Жертва была обглодана до костей – мы похоронили ее как можно достойнее, с учетом обстоятельств, навалив камни в простенький курган и благословив землю, на которой она лежит, чтобы не дать нежити вернуться к прерванной трапезе.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Мы вновь повстречали вурдалаков уже после того, как бросили считать дни – вместо этого мы отсчитывали переходы, хотя Балинт спорил, что правильнее было бы считать «привалы», поскольку мы не шли все время. В любом случае на нашем двадцать втором переходе мы наконец-то узнали все, что хотели знать о вурдалаках: об использовании ими инструментов, об их устойчивости к изгнанию, их «королевстве» и торговле с прочими расами, и методе их создания. Ответ на последний вопрос, похоже, содержит ключ к пониманию жизненных циклов не только теневого вурдалака, но также и простых вурдалаков и бледняков. Но я забежал в своем повествовании вперед. Расскажу сперва, как наша экспедиция нашла искомое.

6 - Вурдалаки оказывают подавляющий эффект на окружающие общины существ. Они жрут, пока все главные разумные и животные виды не будут уничтожены или изгнаны, и превращают людей, дерро, полуросликов и полуэльфов в вурдалаков, усиливая голод вурдалачьей общины.

7 - Диета вурдалака это предмет значительного интереса – мало кто из нежити ест в обычном смысле, переваривая и испражняясь. Питание вурдалака скорее духовное чем физическое. Хотя он и должен есть, совсем как вампиры, вурдалак питается связью с плотью разумных существ, а не кровью. Если вурдалаки не едят, они не могут исцелять свои раны. Вдобавок, длительная нехватка плоти разумных нарушает силу неживого состояния вурдалака, со временем возвращая вурдалака к чисто звериной хитрости. Чтобы вурдалаки могли сохранять свой интеллект со временем, они должны питаться мозгами разумных существ.

Мы совершили еще два перехода после «пересечения границы» вурдалаков – кости дроу отмечали ее, в точности как утверждали дерро – когда увидели первые признаки цивилизации: патруль из трех часовых в неухоженных кольчугах и вооруженных копьями. Один из них заметил наше приближение, потому что мы устали идти во тьме и зажгли фонарь. У вурдалаков тоже был фонарь, хотя и не зажженный. Я убедил Балинта и воинов оставить оружие в ножнах и подошел к часовым с открытыми руками, заговорив на Всеобщем Подземья, который выучил для этого похода. Как я и подозревал, они ответили, сказав:

- Вас приветствует Великая Армия Вурдалаков. Мы солдаты Мурлисс, Госпожи Червей и генерала нашей армии. А вы кто? Что привело вас к нам?

Признаю, я слегка опешил, услышав столь связную речь от дурнопахнущей твари с раздвоенным языком, которой еще несколько лет назад пора было лечь в могилу. Но я собрался и заговорил:

- Мы жители с поверхности, пришли научиться языку и обычаям вурдалаков в обмен на ценные дары и магию. – И я отвесил легкий поклон, положенный от мага более низкому.

- Тогда тебе лучше повидаться с генералом, - ответил вурдалак. – Я Сурнливен, лейтенант второй когорты. Я разрешаю тебе безопасный проход в лагерь для встречи с генералом.

- Ясно. Но могу ли я верить этим гарантиям?

Тот вытянулся во фронт как образцовый служака.

- Слово вурдалака нерушимо. Клянусь моим королем, что тебе не причинят ни малейшей обиды от рук моих войск.

Я жестом подозвал моих спутников. Я сказал им, что мы идем в лагерь вурдалаков под защитой гарантий безопасного прохода, и что там мы встретимся и договоримся с вурдалаками о разрешении войти в их королевство. Мои слова встретили с подозрением, более того, воспротивились самой идее, но я успокоил страхи товарищей, упомянув, что я всегда могу телепортировать нас прочь от опасности. Хотя и не счел нужным уточнить, что на всех нас этого заклинания не хватит.

Я не мог бы сильнее ошибиться в размерах вурдалачьей армии – темнота и тишина лагеря вурдалаков одурачили меня, мы целых десять минут проходили ряд за рядом вурдалаков, чистящих оружие, принимающих пищу, пасущих пленников (еду?) и молящихся под руководством закутанных в белое жрецов Арабиса, бога смерти, путешествия и мудрости. Я ожидал, что лейтенант хвастался, выдавая за армию всего-навсего дозорный отряд. Но армия, через которую мы шли, насчитывала тысячи. Темнота делала невозможными точные оценки.

Наконец мы подошли к шатру из паучьего шелка, без сомнения, отбитый у дроу. Снаружи стояли двое часовых в прекрасном облачении – пластинчатых доспехах и полных шлемах – но расступились от одного слова нашего сопровождающего. Внутри стояла вурдалачка, пышно разодетая в черное, с рогатым головным убором и зловещим мечом с тяжелым лезвием.

- Я Мурлисс, командир этого воинства. Что вы принесли мне?

Если бы не бледность ее кожи, я мог бы принять фигуру передо мной за рыцаря мира поверхности, столь благородны были ее убранство и манеры⁸.

8 - Вурдалаки-аристократы обладают всеми способностями жрецов, кроме использования заклинаний, и могут «призывать тени» раз в день (как заклинатель 8-го уровня). У них HD 8+8, AC 2 или лучше, и они часто применяют волшебное оружие. Изгоняются они как вампиры.

Принцы крови могут «оживлять мертвых» или «призывать тени», как и аристократы, но еще могут создавать автоматы, големов, специальные «глаза волшебника» (подобные Глазам Короля) и некромантские осадные устройства – огромные конструкции, напоминающие слившихся плотских големов. Принцы крови тeneвых вурдалаков могут также поедать знания любого сожранного целиком существа, от личей до мертвых искателей приключений – это дарует им заклинательную способность равную наиболее высокоуровневому существу, чей мозг они пожрали. У них HD 12+12, AC -2 или лучше, и они всегда носят

- Нас самих и наши крепкие мечи, если тебе нужны наемники, - ответил я.

Генерал отмахнулась от предложения.

- Что ты знаешь о городе Глиммерфелл?

- Никогда не слышал о нем, - честно сознался я. – Но знай, что я волшебник Беммеа, и могу многое предложить тебе. Эти солдаты позади меня, например, могут быть хорошими союзниками, и мои знания колдовского дела значительны. Взамен я прошу всего лишь свободы изучать ваши армии, ваши обычаи и ваших солдат. – Позади я расслышал легкое бормотание протестующего Балинта, но не стал оборачиваться. Кроме того, мое заклинание «каменной кожи» защитило бы меня от первых ударов моих наемников, вздумай они воспротивиться сделанному мной предложению.

- Твои последователи и так мои самым фактом присутствия в тисках моей армии. И если ты столь невежественен о моих врагах, как ты утверждаешь, от тебя тоже будет немного пользы, маг с поверхности. – Вурдалачка спокойно подняла кубок в моем направлении. – Но мне всегда нужны новые рекруты.

- Твой лейтенант гарантировал нам свободный проход, - сказал я, чувствуя в своих словах мужество, которого не ощущал в себе.

- Это правда, Сурнливен? – спросила генерал.

- Да, мой генерал, - отдал честь лейтенант. – Я лично гарантировал их безопасный проход в лагерь, - он ухмыльнулся, - но я ничего не говорил о выходе.

Генерал махнула своим солдатам. Мы повернулись, чтобы встретить их, и услышали крик тысяч голодных глоток за стенами шатра. Меня перехитрил вурдалак. Я подозревал, что смерть моя будет нелегкой.



ПОСЛЕДНЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Слушай внимательно: переход от жизни к смерти это тропа усеянная опасностями, как продемонстрировала недавняя попытка Драгоса Безумца стать личем. Большое преимущество теневых вурдалаков в том, что они овладели частями этого пути и помогают на нем своим будущим товарищам. Но это вовсе не значит, что риск удастся полностью обойти. Существа, убитые вурдалаком, часто сходят в процессе с ума – они утрачивают все воспоминания о прошлой жизни, фактически, они лишаются всех высших умственных способностей, становясь

всего лишь буйной, пожирающей плоть нежитью. Это низшие или обычные вурдалаки.

Но возможные результаты вурдалачьей трансформации не ограничиваются этими жалкими оболочками. Те, кто пережил переход в нежизнь, сохранив умственные способности в целостности, сильнее во всех отношениях этой низшей разновидности. Эти немногие сохраняют разум и хитрость бледняков, а их связь с теневым планом дарует им большую силу, позволяя парализовать эльфов наряду с остальными гуманоидами. Но даже бледняки это не высшая форма вурдалаков – для ее достижения требуется помощь либо такая сила воли, которой бледняки редко обладают.

Спустя долгое время после битвы у лагеря я получил возможность лицезреть рождение птенца теневого вурдалака. Добыча – молодой мужчина-свирфнеблин – была загнана стаей знатных теневых вурдалаков и их челяди до состояния полного истощения,

волшебные доспехи и оружие. Короли, королевы и императоры вурдалаков изгоняются как особая нежить. Аристократы стоят 6,000 XP (плюс 1,000 за уровень свыше 4-го), принцы крови – 14,000 XP.

затем ее приволокли к жрецу Нерулла⁹. Теневые вурдалаки ценят гномов и дварфов как племенной скот, потому что их меньшие тела требуют меньше пищи, чем тела эльфов, орков или людей¹⁰.

Прикосновение вурдалака-жреца всегда вызывает у жертвы то, что вурдалаки называют «могильной гнилью»¹¹. Последующая трансформация существенно отличается от создания простого вурдалака или бледняка. Во-первых, за теневым вурдалаком постоянно ухаживает один из его собратьев, который, похоже, служит якорем, усиливающим развивающуюся связь со Стихийными планами, питающими нежить. Хотя во время трансформации вурдалак не может видеть, но слышит он даже еще лучше, чем обычно – даже обычные голоса отдаются в его голове раскатами грома. Он сохраняет свой разум и воспоминания в гораздо большей степени, чем можно было бы ожидать¹². Также он получает определенный контроль над своей связью с планом Тени¹³. В действительности многие люди, вступая в ряды вурдалаков, сохраняют силу своих прежних, обладающих дыханием жизней, совсем как многие волшебники сохраняют свои силы при посвящении вампиром¹⁴. Медленное убывание телесной чувствительности продолжается весь период паралича, при котором превращаемый способен лишь

9 - Божество-покровитель вурдалаков – Нерулл, бог смерти и разложения. Хотя бог и отвергает молитвы и подношения почти всех разумных существ, по какой-то причине он принимает службы вурдалаков. Какова же причина этого – в его холодном сердце на самом деле есть немного теплоты для вурдалаков и их рода, или он находит вурдалаков жалкими и занятыми – это тема спекуляций вурдалаков-теологов.

Теневыми вурдалаками управляют два класса, жрецы и аристократия, которые часто противоречат друг другу. Могущественные лидеры-священники могут создавать зомби и скелетов, вурдалаки-аристократы возглавляют большинство рейдовых партий и армий. Волшебники среди теневых вурдалаков обычно выходят из среды жречества, но случайно попадают и среди аристократов.

Прикосновение вурдалака-жреца всегда высасывает 1 очко Силы, даже при обычном ударе парализующим когтем. Великие жрецы 5-го и более высоких уровней могут «оживлять мертвых» раз в неделю, без ограничения по количеству нежити, которую суммарно могут контролировать; высокие жрецы могут сливать этих мертвецов в некромантские осадные машины и транспортные средства с HD равным своему уровню. Жрецы варьируются по способностям от 1-го до 11-го уровня, у них HD 4+4, пока они не достигнут 4-го уровня. После чего они получают по 1+1 HD за каждый следующий уровень. Например, у жреца 7-го уровня будет HD 7+7. Все жрецы независимо от уровня изгоняются как мумии. Они стоят 3,000 XP плюс по 1,000 за уровень свыше 4-го.

10 - Мелкие гномы и дварфы, превращенные в вурдалаков, сохраняют свои размеры, но получают все обычные способности теневого вурдалака, бледняка или обычного вурдалака. В некоторых случаях эти мелкие вурдалаки обучаются как наездники на летучих мышах, парящие сквозь пещеры в качестве курьеров и разведчиков на спинах огромных мобатов.

11 - Хотя жрецы истинных вурдалаков во многом ответственны за поддержание и преумножение рода, механизм, которым они передают близкую планарную связь теневого вурдалака, был тайной долгие годы. Для любого наблюдателя очевидно, что прикосновение жреца вызывает смертельную болезнь – теневые вурдалаки, дуэргары и дроу называют ее вурдалачьей гнилью. Гнилостная болезнь поверхностно напоминает гниль от прикосновения мумии, но служит иной цели, которая и есть самое сердце тайны теневых вурдалаков. В отличие от прочей нежити, им необязательно убивать свои жертвы, чтобы размножаться. Вместо этого, вурдалачья гниль превращает живую плоть в неживую плоть вурдалака. Жертва не умирает с последующим возрождением, как вампир или зомби. Вместо этого живая плоть медленно, но неотвратно заменяется теневым материалом, источником неживой силы. Во многом как и тени, вурдалаки получают свои силу целиком из такой теневой плоти.

Роль могильной гнили также объясняет существование низших форм теневых вурдалаков. Если процесс могильной гнили потревожить (например, намеченная жертва умрет), из испорченного сосуда получится вурдалак или бледняк.

Сила и влияние вурдалаков-жрецов проистекают из магической болезни или проклятия, которое они несут. Эта болезнь – могильная гниль, любой убитый жрецом в бою станет вурдалаком спустя количество часов, равное уровню жертвы. Жертва должна выполнить спас-бросок от магии смерти – в случае успеха она становится теневым вурдалаком. При неудаче она должна сделать бросок системного шока. Если бросок будет удачным, она станет бледняком через количество дней, равное своему уровню или HD. В противном случае она станет низшим вурдалаком через тот же срок.

12- У обычных вурдалаков низкий Интеллект (5-7), бледняки сохраняют обрывочную память и больше Интеллекта (11-12), а теневые вурдалаки сохраняют всю память и в основном становятся еще умнее (15-18). Однако все существа, превращенные в вурдалаков, становятся хаотично-злыми или нейтрально-злыми.

13 - Этот контроль над теневой связью ограничен вурдалаками-жрецами и волшебниками.

прислушиваться к невнятному шуму, да ощущать жару и как дыхание покидает тело. Затем в рот мертвого субъекта силком вливается черный нектар, и сила извне оживляет конечности, восстанавливая чувствительность, зрение и способность двигаться, но не дышать. Это довольно примечательное ощущение, вроде впрыскивания макового нектара или нанесения на губы порошка лотоса – всплеск первичной энергии оживляет конечности. Однако жрецам после изменения приходится несладко – они не только лишаются обещанной загробной жизни, но и становятся теми, кого многие из них презирали¹⁵. В отличие от низших вурдалаков или бледняков истинные вурдалаки не источают никакого запаха смерти или разложения, и здесь в Подземье у них есть своеобразная цивилизация.

Для людей, карликов, гномов и гуманоидов переход в вурдалаки намного легче, чем для эльфов, полуэльфов или дроу¹⁶. Однако, в общем, любое разумное теплокровное существо, способное к магии, можно превратить в вурдалака. С ходом лет оригинальная раса вурдалака становится все менее и менее различимой, а его сходство с прочими вурдалаками возрастает.

Источник силы вурдалака – его прикосновение¹⁷. Все вурдалаки, даже низшие и вновь сотворенные, могут парализовать свою добычу, что позволяет им лакомиться еще живой плотью. Некоторые могут парализовать эльфов, некоторые могут копировать эффект заклинания «леденящее прикосновение», а величайшие среди них могут повелевать тенями, вызывать могильную гниль и даже повелевать прочей нежитью. Все эти силы исходят из связи вурдалака с Негативным Материальным планом¹⁸. Связь обычных вурдалаков с этим планом слаба, а потому и их способность парализовать также слабая. Связь бледняков сильнее, поэтому они способны парализовать даже эльфов. Однако мерзкая могильная вонь, свойственная обычным вурдалакам и бледнякам, совершенно отсутствует у теневых вурдалаков. Это потому, что несовершенная связь двух низших разновидностей допускает разложение их тел с ходом времени, пока те окончательно не разрушатся, в то время как совершенная связь теневых вурдалаков с Негативным планом полностью хранит их тела от распада. Любой источник заразы и гнили избегает их, сосредотачиваясь на их врагах¹⁹.

14 - Персонажи любого уровня сохраняют этот уровень в качестве вурдалака и могут продолжать развиваться в своем классе. Однако все премии класса, подкласса, расы утрачиваются, за исключением специализированных волшебников-некромантов, сохраняющих все свои выгоды.

Теневые вурдалаки могут получать уровни как живые существа, подкрепляемые все возрастающей связью с планом Тени. Они могут быть бойцами, жрецами, ворами или магами, но единственный доступный им подкласс это некромант. Во всех доступных им классах они ограничены 9-м уровнем, и только жрецы могут повышаться до 11-го уровня.

15- Мало кто из богов приемлет неживых поклонников, а потому жрецы теряют уровень и теряют доступ ко всем заклинаниям выше второго круга, когда становятся вурдалаками. Однако боги смерти обычно берут под крыло любого подобного жреца, который принимает новую веру.

16- Переход человека в вурдалачество намного проще, чем у большинства прочих рас за исключением карликов, чье высокое Телосложение делает подобную перемену выносимой. Однако эльфы, возможно из-за неспящих сознаний, сильно страдают во время изменения и редко становятся кем-то большим, чем бледняки. Они получают штраф -4 ко всем спас-броскам и проверкам способностей, связанным с переходом в нежить. Полуэльфы получают штраф -2, гномы и полурослики не получают никаких выгод, кроме тех, что даются Телосложением.

17- Почему прикосновение? У эльфов иммунитет к прикосновению низших или обычных вурдалаков по той же причине, по которой у них иммунитет к заклинаниям «очарования» и «сна» - вурдалачье прикосновение это тип колдовства, парализующего посредством суггестии и очарования, а не посредством какого-либо токсина или высасывающего жизнь эффекта.

18- Но можно и поспорить, что соответствующий план это Тень – правильный ответ неясен.

19- Дагрос Безумный предположил, что вонь вурдалака вызвана разложением и поглощением гниющего мяса. Может это и так, но это не объясняет отсутствие запаха у теневых вурдалаков. Дагрос также предположил, что именно вонь, а не прикосновение служит причиной паралича, но это же он предположил и в отношении троглодитов. Несколько членов Академии считают, что два этих влияния действуют совместно. Требуется дальнейшие изучения.

Сия новая раса вурдалаков – величайшее открытие моего путешествия, да и всей моей карьеры некроманта. Я утверждаю, что вурдалаки, обычно встречаемые в мире поверхности, это бледное отражение расы истинных вурдалаков, ибо вурдалаки Подземья разумны, следуют социальным рангам, свойственным цивилизованным расам, и поклоняются своим богам. Вообще, теневые вурдалаки довольно религиозны, ибо они считают сохранение своего разума даром Нерулла. Они верят, что без этого благословения они погрузились бы в царство обычных вурдалаков. Как результат все вурдалаки проявляют некую степень набожности, хотя бы просто бормоча имя Нерулла перед трапезой или выкрикивая его в бою²⁰.

Предварительные исследования показывают, что даже убитый истинный вурдалак может выжить, если его планарная связь достаточно сильна, превратившись в спектра (spectre)²¹. Это почти всегда означает, что перед нами не просто истинный вурдалак, а аристократ – более слабые теневые вурдалаки не переживают трансформации, предположительно потому, что слишком мало их вещества было замещено теневой плотью. Необходимы дальнейшие исследования, прежде чем я смогу подтвердить эту гипотезу – к несчастью, получить добровольцев для опытов среди знати теневых вурдалаков оказалось гораздо сложнее, чем ожидалось.

БЕЛОЕ КОРОЛЕВСТВО

Когда я пробудился от трансформации – ибо наверняка, любезный читатель, ты уж догадался, что я присоединился к Избранной Знати Великого и Могучего Королевства Белой Кости – я лежал на простой могильной плите высеченной в полу пещеры, символизирующей мою смертную жизнь, отброшенную и оставшуюся позади. В качестве вурдалака от меня ожидалось, что вскоре я построю собственную гробницу для моего последнего отдохновения, хотя оно может наступить лишь через века. Я еще не мог прочесть текст на могильной плите, но она наверняка была моей²². Я перешел, сохранив все умственные способности в целостности и сохранности, и даже мой дар волшебника не оставил меня. Я жаждал, с еще большим пылом, чем прежде, продолжить свои исследования природы неживого состояния вурдалаков и их мирского государства, где царят простые потребности и сложная иерархия.

Королевство Вурдалаков, иногда называемое Белым Королевством, одновременно и город и ряд поселений в глубинах Подземья. Управляемый основателем и его небольшим двором город разросся за счет прочих рас Подземья, особенно дроу и свирфнеблинов, чьих мертвецов можно трансформировать для наращивания рядов вурдалачьей армии. Зачем нежити город? Причин много, но основная – для общей защиты и для мастерских по созданию автоматов²³. Ужасные, как и положено вурдалакам, они

20- В других царствах вурдалаки возносят почести Оркусу, Бэйну, Арабису и прочим силам смерти, разложения, темноты и зла. Вурдалаки столь же неразборчивы в выборе своего покровителя, как и в выборе мяса.

21- Любой убитый теневой вурдалак-аристократ, выполнивший спас-бросок от магии смерти, немедленно становится призраком (spectre), получая 1 дополнительный HD, и изгнать его становится еще труднее.

22- Вурдалаки говорят на своем собственном языке, Вурдалачьем, который они медленно «вспоминают» в первые недели после преобразования в нежизнь. Считается, что это знание внедряется в вурдалаков либо планом Тени, либо неким обитающим там божеством, сотворившим вурдалаков. Принципы передачи до сих пор неясны.

23- Жрецы и маги вурдалаков эксперты в создании, управлении и разрушении магических големов всех типов, особенно из камня и кости. Они обожают автоматы всех типов, и они эксперты в создании новых типов как слуг, питаемых некромантской магией, так и големов.

Кроме того, они усовершенствовали разновидность неживой осадной машины, называемой боевой машиной вурдалаков. Эта нечестивая хреновина состоит из сплавленных останков 40 или более зомбифицированных существ – их плоть магически расплавляется и собирается вокруг центральной балки, образуя живой таран. Затем плоть застывает до консистенции мягкого камня – получившееся в результате тяжелое, износостойкое устройство способно вышибать каменные ворота, порталы и препятствия всех видов, а заодно и служит мостом через небольшие пропасти (до 15 футов шириной).

У существа 40 ног, на нем с удобствами могут ехать до четырех наездников. INT полу- (2-4); AL N; AC 2; MV 9; HD 16; THAC0 5 #AT 1; Dmg 2d20; SA сокрушает, топчет; SD иммунитет к воздействующим на

существа социальные, чье выживание во враждебном окружении Подземья зависит друг от друга. Кроме того, в городе есть много мест, где вурдалаки могут строить свои боевые машины – такой труд может требовать месяцев работы и свою индустрию из сотен жрецов, лепильщиков плоти и некромантов. Эти боевые машины помогают защищать город вурдалаков и атаковать города соседей.

Королевство лежит возле Разлома Плащевиков – ориентир, наверняка знакомый тем, кто много странствовал по Землям Внизу, вроде Хранилища Дроу (Vault of the Draw). Там, между пещерой и разломом две расы обитают в хрупком сосуществовании. Фактически, плащевики и вурдалаки заключили союз против общих врагов. Обычно гордые вурдалаки презируют любые подобные союзы, но даже у вурдалаков есть враги, которых они боятся. У тeneвых же вурдалаков таких врагов немного. Самый большой их враг куо-тоа, у которых иммунитет к вурдалачьему параличу, и чьи рыбы тела не могут трансформироваться в вурдалачью плоть. В свою очередь псионически иммунные вурдалаки помогают плащевикам против иллитидов.

Белое Королевство освещается необычной формой иллюминации, называемой вурдалачьим светом. Этот желтовато-зеленый свет испускается специальными фонарями – хоть он и беспокоит дроу, но достаточно слаб, чтобы допускать действие инфравидения. Кроме того, легенды говорят, что он открывает вурдалачьим глазам все скрытые вещи, даже находящиеся на иных планах или укрытые за тонкими ширмами или преградами²⁴. Секрет изготовления особых масел для фонарей вурдалачьего света тщательно оберегается жрецами вурдалаков и неизвестен остальным расам. Похоже, что среди вурдалаков именно жрецы тайные хозяева королевства, ибо редко аристократы возглавляют простой набег – не говоря уже о руководстве армией на войне – без поддержки жрецов.

Хотя жрецы всегда готовы приносить жертвы своим богам и обращать новичков, они редко появляются на передовой. Они предпочитают действовать в ближайшем тылу, сортируя, кого превратить в новых солдат-вурдалаков, а кого скормить бойцам. Мне доводилось видеть жреческие церемонии, окутанные дымом и резкими восклицаниями, готовящиеся облегчить переход из жизни в нежизнь²⁵. Чтобы зараженное могильной гнилью существо не стало тeneвым вурдалаком, его либо быстро пожирают (в течении 24 часов), либо обеспечивают отсутствие у него духовного проводника, оставляя тело томиться и сходить с ума на тропе меж жизнью и смертью.

И наоборот, когда они желают укрепить связь с тeneвым планом, они возжигают вокруг тела специальные свечи, пока оно не восстанет. Церемония называется Песнопение Часов Мерцания, как из-за мерцающих свечей, так и из-за мерцающей искры нового вурдалачьего сознания, борющегося за то, чтобы сохранить старые воспоминания, пока оно приспособляется к новым аппетитам. Юных вурдалаков обычно кормят приготовленным мясом первые несколько недель, чтобы облегчить переход на чисто

сознание заклинаниям; SZ G (длина 30', высота 9'); ML 18; XP 10,000 каждый. Изгоняется как «особая» нежить. Может сокрушать врагов – если вурдалачий таран попадает по врагу при немодифицированных 20, то уничтожает все имевшиеся у цели предметы, если только те не выполнят спас-бросок от сокрушительного удара со штрафом -5. Когда таран попадает по врагу, тот должен сделать проверку способности, равную половине своей Силы (процентная Сила в данном случае приравнивается к 19). В случае неудачи жертва получает дополнительные 2d10 повреждений от протоптавшегося по ней тарана.

24- Магический желтовато-зеленый вурдалачий свет это довольно четкое фосфорисцирующее свечение цвета болотного газа и гнили. Свет выявляет спрятанное и развеивает всевозможные иллюзии – в своем роде это обратная версия «истинного видения». Невидимые, эфирные и тeneвые существа становятся видимыми в вурдалачьем свете, как и существа, завернутые в иллюзии или с измененным обликом, даже ликантропы. На дроу он налагает те же штрафы, что и заклинание «продолжительный свет».

25- Поскольку тeneвые вурдалаки создаются своими жрецами, жреческий контроль над политикой вурдалаков довольно высок. Они могут выращивать новые поколения, чтобы поддерживать военные усилия и создавать новых поклонников для своего бога, или же могут замедлить превращение и не дать телу стать тeneвым вурдалаком, позволив впасть ему в безумие и разложение бледняков и обычных вурдалаков.

плотоядную диету – о подобном поведении никогда не сообщалось у вурдалаков поверхности.

Эти существа столь же далеки от обитающих на поверхности родичей, как дреу от серых эльфов. Я даже узнал впоследствии, что они презирают неотесанную родню, считая их в лучшем случае седьмой водой на киселе и в целом обременительной публикой. Получив возможность сравнить тех и других вблизи, я вынужден согласиться²⁶.

Чтобы выведать эту информацию, мне понадобились месяцы кропотливых исследований – расспросы жрецов, разговоры с аристократами (впрочем, оставленные без ответов) и, в общем, надоедание всем, кто готов был меня терпеть. Вероятно, я все-таки проявил чрезмерное рвение в поиске источника силы королевства, потому что как-то раз, когда я анатомировал и описывал степень мумификации у частично трансформированного вурдалака-гоблина, ко мне пришел нежданный посетитель – металлический герольд короля. Он был полностью закован в пластинчатые доспехи, хорошо смазанные и покрытые слоем черной эмали²⁷. Мои неразборчивые расспросы привлекли внимание короля, и он потребовал моего присутствия во дворце Черных Врат.

Я давно желал аудиенции у короля Доресайна, основателя и тирана царства, но до сих пор так и не смог добиться таковой. Я надел мои лучшие мантии, позвал Балинта, моего слугу-бледняка, и отправился к центру некрополя. Мне говорили, что король не разрешает никаких конфликтов среди своих подданных (утверждение, как я позже выяснил, оказавшееся ложным)²⁸, а потому я чувствовал себя в безопасности, приближаясь к дворцу. Внешний вид дворца не внушал особой уверенности – Черные Врата балансируют прямо на краю бездны. Главные ворота бдительно охранялись двумя странными дева, крылатыми, но черными как смоль. Возможно, это были духи – никто так и не сумел объяснить их происхождение к моему удовлетворению.

Когда мы вошли и миновали привратника, мой бронированный спутник оставил меня. Меня препоручили заботам благоухающего розовой водой камергера, хотя, похоже, восторга это у него не вызвало. «Иди за мной, - сказал он, - и ничего не говори, пока не спрысят». И по черным коридорам меня привели в наихладнейшие залы дворца.

В залах, ведущих в покои для аудиенции, было холодно и дули сквозняки – мой проводник-вурдалак, естественно, холода не чувствовал, но моя более новая плоть еще помнила холод. Сам король восседал в залитом вурдалачьим светом зале в окружении летающих черепов. Я слышал о таких – говорят, это заколдованные головы волшебников, вызвавших королевскую немилость. Я решил соблюдать осторожность, низко поклонился и стал ждать, когда король заговорит.

Тот тем временем рассматривал меня, послав небольшую огненную летучую мышь ко мне поближе. Я слышал о таких созданиях и даже видел их издали – маленькие зеленые кометы, порхающие сквозь тьму. Именуемые Глазами Короля, это зачарованные шпионы, которых повелитель использует, дабы присматривать за находящимися вдали слугами и армиями. Хотя они и напоминают летучих мышей, охваченных постоянным

26 Вурдалаки довольно опасны для прочих рас Подземья, поскольку могут подавить большинство живущих рас простой численностью. Если же вурдалаки нарастят свою численность в достаточной степени, то могут осадить и завоевать город-крепость одной из основных рас, а затем обратить множество мертвецов для своих нужд, чтобы взять следующий город. Несмотря на серьезность этой угрозы, живущие расы, в целом, склонны считать вурдалаков чем-то вроде гнили, которую надо держать в рамках. Причина проста – ни одна из них не может позволить себе потери, которые может повлечь полномасштабный штурм столицы вурдалаков. Даже если они и сметут вурдалаков, то могут стать легкой добычей для остальных недружественных видов Подземья.

27- Это определенно был бронированный ужас или аналогичный автомат, поскольку вурдалак-король не доверяет своим подданным и поручает многие задачи дюжинам машин, занимающим дворец. Аристократы теневых вурдалаков подражают этой моде, хотя мало кто способен создавать или приобретать подобных слуг.

28- Когда неживых становится слишком много, а живых слишком мало, чтобы их прокормить, вурдалаков охватывает безумное бешенство – они убивают друг друга, пока их численность не снизится уровня, приемлемого для окружающей среды.

зеленым волшебным огнем, говорят, что король видит все, что видят их глаза²⁹. Я беспокойно ёрзал, пока существо не исчезло в глубине зала.

Король молвил:

- Ты первый за многие годы житель поверхности, стоящий предо мною. Ответь, много ли твоих соплеменников могут прийти с визитом.

- Да, много, - ответил я. – В моей обладающей дыханием жизни я был волшебником в городе волшебников. Многих из них снедает любопытство к твоему царству. Они наверняка придут, получив от вас приглашение и возможность новых знаний. – Я прикинул, что возможно с помощью нескольких членов Совета будет не так уж сложно захватить здесь власть и забрать богатства вурдалаков себе.

Король не заметил моих изменнических мыслей.

- Устрой это, - сказал он.

Его пустые глазницы отвернулись для созерцания отблесков на слугах-черепах. У меня было полсотни вопросов – о механизме паралича, о моем собственном росте и вызывающем смятение желании владеть могильным добром³⁰ – но у старейшего вурдалака не было времени ни на них, ни на меня.

И потому, прежде чем я завершу это послание, последняя просьба. Король приглашает тебя почтить его визитом и отобедать в сердце его легендарного королевства. Пожалуйста, соглашайся. Трапеза будет не такой без тебя.

Твой преданный слуга,
Реннар Смеющийся Вурдалак

29- Король вурдалаков обладает специальной формой магического шпионажа, с которым не может сравниться ни одна другая раса Подземья. Глаз Короля трудно избежать или потеряться от них, когда они обнаружат чужака – они порхают во тьме почти так быстро, что глаз не может уследить. Говорят, они патрулируют регулярные маршруты на границах королевства вурдалаков.

Каждый Глаз действует как «волшебный глаз» с неограниченной дальностью и временем действия. Только король и, возможно, жрецы понимают создающие их заклинания. Прочие, кто утверждает, будто знает секрет, сходят с ума, когда пытаются продублировать эффект заклинания.

30У вурдалаков развился фетиш к смерти и погребению – в целом такое желание выглядит как разновидность инстинкта гнездования, потому что они возводят изысканные гробницы для себя. Далекие от ощущения себя бессмертными, в отличие от вампиров, большинство теневых вурдалаков, похоже, инстинктивно знают, что снова умрут. Бытие же вурдалаком лишь дает возможность собрать *memento mori*.

На практике любовь к погребальному добру дает теневым вурдалакам сокровища типов В, Т, R, S и T. Аристократы также получают Qx3, X и Y.