



Those skilled in defense hide
in the deepest depths of the earth;
those skilled in attack maneuver
in the highest heights of the sky.
Therefore they can protect themselves
and achieve complete victory.
— Sun Tzu
The Art of War

ВОИНЫ ВЕТРА

Новые летающие существа и их владения

Автор: Майкл Ламберт

Перевод: Дрого

Разумные летающие существа относятся к наиболее эффективным и убийственным противникам, с какими только могут столкнуться ваши персонажи. У летающих существ много тактических преимуществ над привязанными к земле персонажами. Способность перелетать или облетать препятствия позволяет им побивать в маневренности нелетающих врагов, они могут избегать крупномасштабных столкновений, буде пожелают, они могут жить в местах недоступных для нелетающих врагов и они могут атаковать, оставаясь вне пределов досягаемости ближнего оружия своих противников. Вкратце, когда персонажам AD&D приходится драться с разумными летающими существами, положение у них аховое.

Вдобавок разумные летающие существа могут улучшать свои природные преимущества. В игре AD&D эволюция пошла таким образом, что летающие существа используют тактику, строящуюся на их природных способностях. Драконы, гигантские летучие мыши, грифоны, пикси – все они сражаются в собственной, неповторимой манере. Представители разумных летающих рас сражаются так, чтобы использовать свои сильные стороны и скрыть слабые. Различие между разумными расами и прочими летунами заключается в том, что первые могут создавать инструменты, дополняющие их сильные стороны. Многие из этих инструментов принимают облик волшебных предметов, предназначенных бороться с угрозами, встречающимися им в бою.

Преимущество полета

Повстречав противников, которые превосходят их маневренностью, могут выбирать, когда и где сражаться, и могут отступить при первом же признаке опасности, персонажи почти не имеют права на ошибку. Разумные летуны также обладают преимуществом атаковать с расстояния, не подставляясь под контратаку. Полет позволяет им оставаться вне досягаемости ближнего оружия и ослабить противника перед тем, как сойтись для рукопашной. Если только персонажи сами не могут летать, их противники будут диктовать условия боя. Персонажи-наземники обычно будут не в том состоянии, чтобы навязывать бой врагу – они вынуждены лишь отвечать на атакующие действия более мобильного супостата.

Разумные летающие существа часто используют преимущества внезапности. Когда они обнаруживают угрозу, то используют свое превосходство в маневре, чтобы атаковать врага, когда тот максимально уязвим. Летуны выясняют, кто из персонажей представляет наибольшую угрозу, и атакуют их в первую очередь. Первой целью становятся заклинатели, второй – вооруженные дальним оружием. Нейтрализовав этих персонажей, летуны принимаются за наземных воинов, атакуя в свое удовольствие. Аналогично, разумные летуны, обладающие магическими или врожденными способностями, не станут приближаться к партии на расстояние ближнего боя, не задействовав сперва свои оборонительные заклинания или способности.

Летающие существа могут одновременно атаковать с различных направлений, включая сверху. Пока одна группа связывает боем воинов, вторая пикирует сверху на заклинателей. Стоит втянуть заклинателя в рукопашную, и его влиянием на дальнейший бой можно пренебречь.

И наконец, разумные летающие существа часто отступают, когда ход битвы поворачивается против них. Полет дает им способность выйти из боя и отступить в безопасность, где они могут подлечиться и спланировать новую атаку.

Бой с летунами

Преимущества летающих рас над привязанными к земле врагами значительны. Если только у наземных войск нет в своем распоряжении магии, битва между двумя группами быстро превращается в избиение. К счастью, большинство групп персонажей в AD&D имеют доступ к магии, но одной магии для победы над разумными летающими существами мало – также требуется и грамотно составленный и грамотно осуществляемый план боя.

Лучшее нападение...

Ключ к победе над разумными летающими существами лежит в обороне. Сражаться с летунами в их стихии – не лучший атакующий вариант. Если только летающие персонажи не обладают силой и численностью, чтобы одолеть всех летунов, значит они будут втянуты в нелегкий воздушный бой, почти не имея поддержки. Очень немного в игре AD&D хуже повреждений в полете – если повреждения и не убьют цель, это сделает падение. Когда мысленный контроль над полетом прекращается, гравитация вновь простирает свою власть, и персонаж шмякается на землю. Если по какой-либо причине устройство, позволяющее полет, продолжает работать даже после утраты сознания или смерти, персонаж может очутиться в незавидном положении, оставшись в воздухе, возможно лишь для того, чтобы пополнить трофеи в логове победителя.

Поскольку большинство персонажей не станут атаковать летающих противников в небе, наиболее важным тактическим решением становится выбор оборонительной позиции на земле. Большинство нападений воздушных существ происходит в глухомани, поэтому персонажам следует поискать естественные образования, уменьшающие их уязвимость перед атаками с разных направлений. Леса, крупные скальные формации, пещеры или любые другие природные образования, вынуждающие летающих существ атаковать с одного направления, лучше всего подходят для оборонительного сражения. Если ни одной из таких позиций сейчас не достичь, магия может помочь отыскать подобное («прорицание», «гадания», «разговор с животными», «разговор с камнями»), добраться туда («призрачный скакун», «ускорить») или создать его (любое заклинание «стены», «двигать землю», «прогулка с Сусаниным», «фокус с веревкой»).

Магия и стрельба

После выбора оборонительной позиции критически важно отслеживать время. Заклинатели, у которых есть защитные заклинания, должны наложить их как можно скорее. Заклинания типа «защиты от обычных снарядов», «облака тумана», «стены ветра» и «невидимости в радиусе 10 футов» могут уменьшить урон, наносимый летунами издалека. Мощные заклинания следует использовать в самом начале боя, не припасая их на потом, потому что никакого «потом» может не быть. Если группа персонажей достаточно велика, следует выделить воина отгонять летающих существ от заклинателей – что бы ни случилось с остальными воинами, телохранитель не должен вступать в общую схватку без абсолютной на то необходимости.

В дополнение к магической атаке на ранних стадиях боя важна и стрельба. И стрельбу и заклинания следует сосредотачивать на конкретных существах. Раненые летающие существа легко могут выйти из боя, в то время как связанные рукопашной имеют немного шансов отступить для атаки с другого направления. В случае летунов, персонажи могут три раунда палить из луков только для того, чтобы видеть, как противники вылетают из зоны обстрела в аккурат перед самым попаданием. Сосредоточив огонь, партия повышает шансы уничтожить летунов прежде, чем те успеют отступить, чтобы напасть позднее.

На земле

Одной лишь стрельбой, какой бы меткой она ни была, битвы не выиграть. Летуны со стрелковым оружием рано или поздно возобладают над полем боя, если только персонажи не сумеют их вынудить оказаться в пределах досягаемости рукопашного оружия. Понятно, что летуны по собственной инициативе не приземлятся, поскольку ключ к их успеху лежит в их воздушной маневренности. Таким образом, игрокам необходимо предпринять действия, которые поставят летающих существ в ситуацию, когда те должны будут вступить с партией в рукопашную либо выйти из боя.

Ключ к вынужденной посадке летунов лежит в собственной мобильности персонажей. В то время как летуны могут пользоваться своей воздушной мобильностью, чтобы оставаться вне досягаемости рукопашного оружия, они не в силах помешать наземной подвижности персонажей. От персонажей вовсе не требуется встать грудью и сражаться, если летуны атакуют их стрелковым оружием – персонажи сами могут выйти из боя, если летуны не приземлятся. И хотя летуны могут проводить беспокоящие атаки отступающих персонажей, но персонажи могут выбрать оборонительную позицию, более соответствующую их способностям.

При отступлении следует оставить кого-нибудь прикрыть отход. Если летуны вообще не приземлятся, чтобы помешать движению персонажей, игроки смогут либо отыскать место, где воздушные противники не смогут атаковать вообще (пещера, под водой, густой лес), либо просто уйти из боя. Если летуны приземлятся, чтобы помешать персонажам уйти, оставшиеся прикрывать основную группу воины могут пустить в ход свое оружие и нанести серьезный урон спешенным летунам.

У конных групп преимущество в мобильности еще больше. Лошади обычно быстрее летунов, поэтому если летуны не сядут и не свяжут персонажей-воинов боем, персонажи смогут легко ускакать. Если же летуны сядут, персонажи могут оказаться в ситуации, где уже они будут господствовать на поле боя. У воинов будет преимущество над противником, непривыкшим сражаться на земле. Решительный отпор может вынудить летунов отступить, а когда те отступят, персонажи смогут продолжить свой отход к более выгодному полю боя.

Картина в целом

Но какую бы тактику ни избрали персонажи для борьбы с летающими противниками, их способности делают их крайне эффективных и опасных врагов. Летающие существа вынуждают игроков представлять трехмерное поле боя, для победы на котором требуется полнейшая отдача всех сил. Вдобавок, разумные летающие расы не только представляют особую угрозу для игроков, но и оказывают значительное влияние на развитие любого игрового мира. Тактические преимущества над наземными армиями дают им возможность контролировать огромные участки территории, а агрессивная летающая раса может основать могущественную империю.

Представляем вам четыре новые летающие расы, подходящие для любой кампании AD&D, плюс созданные ими волшебные предметы, делающие их еще большей угрозой для наземных врагов. Само собой, враги разработали собственные волшебные предметы,

чтобы уравнивать шансы, и они тоже описываются. Но даже с этими предметами преимущество в конфликте летающих и наземных существ явно будет на стороне первых, поэтому персонажам следует быть готовыми использовать все способности, какие у них есть, чтобы достигнуть победы.

Описанные на следующих страницах четыре расы могут использоваться как непосредственные противники персонажей. В качестве одной из движущих сил на мировой арене любую из этих рас можно ввести в долгосрочную военную кампанию с глобальными последствиями. Как вариант, игроки могут сыграть за одну из этих рас, добавив новое измерение любой ищущей приключения группе.

Летающие персонажи в вашем игровом мире

Несмотря на то, что первичная информация о летающих расах дается в формате «Собрания монструозностей», они могут стать интересными персонажами, буде Хозяин Подземелья разрешит. Каждый DM сам решает, будет ли в мире его кампании водиться хоть одна из этих рас, и какую из них можно выбирать игрокам. Таблицы 1-5 дают необходимые подробности для игры за эти расы. Таблица 1 приводит расовые требования к способностям, Таблица 2 – ограничения на уровни, Таблица 3 – поправки воровских способностей, Таблица 4 – расовые поправки способностей и Таблица 5 – средний возраст для каждой расы.

Каждый из нижеследующих листов монстров также включает примечания по отыгрышу для желающих использовать этих летающих существ в качестве игровых персонажей. Как и для любой другой расы AD&D, эти примечания дают лишь общие указания, а личностные качества у любой особи могут быть свои. Общий момент – персонаж любой из этих рас будет, скорее всего, изгоем в собственном обществе, почти ничем к нему не привязанным. Искатели приключений обычно молоды, желают повидать мир в больших пределах, чем позволяет их общество. Поскольку их родные расы не особо контактируют с нелетающими расами, большая часть того, что повстречается таким искателям приключений, будет им в диковинку. Их прежний опыт будет ограничен спецификой их общества, при этом масгаи будут самые искушенные, а телвары самые провинциальные.

Отсуживание летающих персонажей

Каждый DM решает самостоятельно, допустимо ли играть за какую-либо из этих летающих рас. На первый взгляд способность летать может дать персонажам значительное преимущество над нелетающими товарищами. Летающие персонажи могут отправиться туда, куда не могут попасть остальные персонажи, они могут избегать определенных типов ловушек, и у них будут все боевые преимущества, описанные выше. Такие способности определенно будут влиять на то, как DM судит игру, а некоторые преимущества могут вызвать дисбаланс.

Однако на практике преимущества этих рас не такие уж дисбалансирующие, в том числе и благодаря природе игры AD&D. Игра делает акцент на командной работе в преодолении препятствий, требуя от летающих персонажей работать вместе с группой для достижения общих целей. Способности летающего персонажа должны приносить пользу всей партии, а не отдельному персонажу, примерно как шахтерское мастерство карлика или умение эльфа обнаруживать потайные двери. Возникающие у представителей этих рас социальные проблемы вкупе с ограничением уровней, помогают сбалансировать их физические преимущества.

Следовательно, отсуживать летающих персонажей не намного сложнее, чем любых других. По причинам безопасности и командной работы летающие персонажи должны обычно оставаться с остальными персонажами, снижая тем самым свое преимущество в мобильности. Они не могут двинуть, куда глаза глядят без того, чтобы нарваться на

неприятности, что уменьшает их фактор джокера для DM'а. В бою летающих персонажей выцеливают вражеские лучники и заклинатели, поэтому способность летать следует применять осмотрительно, чтобы летающий персонаж не превратился в летающую мишень.

Вдобавок, у DM'ов есть преимущество – они могут приспособливать свой мир с учетом действий партии. Если использование летающего персонажа создает дисбаланс, DM может изменить действия противников или ограничить использование полетов. Идеей создания этих новых рас было добавить несколько интересных поворотов игровому миру, а не наделять персонажей нечестным преимуществом. Когда последствия от введения летающей расы будут сглажены, DM может модифицировать кампанию таким образом, чтобы позволить персонажам и новые способности использовать, и обеспечить их достаточно трудными вызовами. Помните, игровой баланс существует, чтобы гарантировать веселье, а не ограничивать его.

Таблица 1: Требования способностей

	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
Ашиэра	7/19	3/18	3/18	3/17	3/18	3/18
Файнил	3/17	7/19	3/18	3/18	3/18	3/18
Масгай	6/18	3/18	4/18	6/18	3/17	3/18
Телвар	3/18	6/18	6/19	3/18	3/18	3/18

Таблица 2: Ограничения по уровням

	Воин	Рейн	Пал	Жрец	Друид	Волш	Вор	Бард
Ашиэра	U	-	-	5	-	-	-	-
Файнил	7	7	-	5	-	5	U	-
Масгай	U	9	-	-	-	4	-	-
Телвар	9	9	-	7*	6*	-	7	7

Таблица 3: Поправки воровских навыков

	PP	OL	F/RT	MS	HS	DN	CW	RL
Файнил	-	-	-	-15%	+10%	+5%	-	-
Телвар	+10%	-	-	+5%	+5%	-	-	-20%

Таблица 4: Поправки способностей

	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
Ашиэра	+1	-1	-	-1	-	-
Файнил	-1	+1	-1	-	-	-
Масгай	+1	-	-	-	-1	-
Телвар	-1	-	+1	-	-	-

Таблица 5: Возраст

	Базовый	Разброс	Максимальный
Ашиэра	15	1d4	50
Файнил	35	1d6	150
Масгай	60	2d6	200
Телвар	15	1d8	75

Файнил (Ночные летуны)

Fainil (Night Flyers)

CLIMATE/TERRAIN:	Крепость/Подземный город
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Военный отряд
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	От высокого до Супер (13-18)
TREASURE:	Nx5, Qx2
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	5-15
ARMOR CLASS:	4 (в полете), 6 (на земле)
MOVEMENT:	3; Fl 12 (B)
HIT DICE:	2
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	M (рост 5,5')
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	270

Файнилы и телвары зародились в одном мире, планете под названием Тир. Вскоре после создания мира между серыми эльфами и дроу Тира разгорелось смертельное противостояние. Серые эльфы загнали дроу под землю, где темные эльфы столетиями планировали свое возвращение на поверхность. Одним из требующих решения вопросов было, как справиться с телварами, которые наверняка заключили бы союз с другими расами поверхности против вторжения подземных дроу. Мобильность телваров могла посеять хаос среди скверно организованных племен гуманоидов, которых дроу планировали пустить на острие своего удара. Дроу признали необходимость разработать собственный летающий контингент, такой, чтоб был преданным и охочим схватиться с телварами в их родной стихии.

Результатом этой стратегической необходимости стали файнилы. Потомки селекционного скрещивания дроу и союзников-танар'ри, файнилы обладают качествами обоих предков. Когда дроу атаковали мир поверхности, файнилы были на переднем крае величайших побед дроу. Их военное превосходство подтвердилось, когда война после 50 лет закончилась, и солнечный свет вернулся на Тир. В то время как остальные дроу были уничтожены и загнаны под землю, две файнилские крепости, Морван и Моддан, устояли перед повторяющимися штурмами.



Файнилы по сей день сидят в своих изолированных крепостях, собираясь с силами и строя планы.

Со времени войны на Тире файнилы потихоньку распространились по другим мирам, хотя центр их общества остался в крепостях Морван и Моддан.

Файнилы могут быть воинами, священниками, ворами или волшебниками. В отличие от обычных дроу, в обществе файнилов доминируют мужчины, хотя почти все священники до сих пор женщины.

Файнилы обладают инфравидением в пределах 120 футов и подвержены тем же штрафам солнечного света, что и обычные дроу. Предки-танар'ри наделили их хорошим базовым АС, и они не носят обычных ячеистых доспехов дроу, когда летают, хотя у себя в крепостях могут и надевать их. Подобно дроу у них базовая устойчивость к магии 50%, но она не увеличивается с ростом уровня файнилов.

Сражение: Подобно прочим дроу файнилы используют в бою ручные арбалеты (с сонным ядом дроу) и мечи. Так как они могут летать, их любимый метод атаки – напасть из засады или врасплох, всегда ночью. Файнилы тихо подлетают, чтобы атаковать, целясь из своих арбалетов в заклинателей. Волшебников-файнилов немного, но они могут накладывать заклинания в полете. Большинство заклинаний предназначаются вражеским волшебникам или жрецам, но когда они атакуют небольшим отрядом, файнилы используют заклинания для защиты наиболее важных воинов.

Файнилы быстрые и ловкие летуны, но ходят не особо хорошо, и на земле сражаются неуклюже. Сражаясь на земле, все файнилы получают штраф -2 к атаке, а их АС ухудшается на 2.

Раз в день файнилы могут использовать следующие заклинания: «танцующие огоньки», «волшебный огонь» и темнота». Файнилы старше 4-го уровня могут раз в день использовать «знать мировоззрение» и «обнаружить магию».

У файнилов иммунитет к электрическим атакам – наследие предков-танар'ри.

Файнилы напоминают своих предков-дроу, только чуточку выше и обычно с какой-нибудь примечательной чертой, отмечающей происхождение от танар'ри. У всех них огромные крылья как у летучей мыши и слегка удлиненные пальцы рук и ног. В полете они носят облегающие одежды, а в своих крепостях изысканные мантии и плащи.

Экология: Файнилы грабят природу, забирая все, что захотят, и выбрасывая то, что им уже не надо. Они мало что создают, предпочитая воровать предметы необходимости, произведения искусства, волшебные предметы и прочие сокровища у «низших» рас. Всех прочих разумных существ файнилы воспринимают как неполноценных, и не имеют стоящей упоминания морали.

Файнилам не требуется много пищи – еще один плюс происхождения от танар'ри. Они постоянно улучшают оборону своих крепостей и предпочитают где только возможно использовать рабский труд.

Ареал/Общество: Общество файнилов строится вокруг их крепостей Морван и Моддан. За исключением нескольких особей, по разным причинам покинувших файнилское общество (см. ниже «Примечания по отыгрышу»), все файнилы обитают внутри просторных залов одной из крепостей. Большие группы файнилов редко встречаются за пределами двухдневного путешествия от любой крепости.

Файнилы обладают тесными связями с дроу и другими расами Подземья, но под землей чувствуют себя неуютно. Большинство торговли идет через посредников, а доступ к миру поверхности дает файнилам преимущество в большинстве сделок. Они – богатая и могущественная раса, достаточно сильная, чтобы расы людей и полулюдей не могли изгнать их из горных крепостей.

Жизнь внутри Морвана и Моддана полна интриг и политических козней. В отличие от общества дроу, женщины не господствуют в иерархии файнилов. Количество высокопоставленных мужчин и женщин одинаково, хотя значительная власть все еще находится в руках сильных семей.

Примечания по отыгрышу

Живущие на поверхности расы дружно презирают файнилов, которые, в свою очередь, находят затруднительным сосуществовать с разумными существами, вместо того, чтобы покорять и поработать их. В большинстве регионов файнилам не доверяют и преследуют их.

Те из файнилов, кто покидает свои темные крепости, чтобы стать искателем приключений, обычно делают это по одной из двух причин. Либо их семья впала в немилость, и, чтобы избежать смерти, они бежали во внешний мир, или их убедили в том, что они аликусы (или галики?). Это редкие особи, результат несовершенной селекционной программы по созданию файнилов, обладающие потенциалом развиться в могущественных волшебников (предел 16-й уровень), но им не хватает любви обычных файнилов к разрушению. Аликусы воспринимаются в качестве угрозы файнильскому обществу, с ними безжалостно расправляются, как только распознают. Однако некоторые спаслись, став изгнанниками из общества файнилов.

Файнилы не такие долгожители как их предки дроу, обычно они живут как полуэльфы. Об искусстве и развлечениях они почти не заботятся, и найти файнила с чувством юмора практически невозможно. Файнилы целиком отдаются умениям, требуемым их классом, и ставят тренировки превыше любого другого времяпровождения. Хотя они не так-то просто верят другим, файнилы необычайно верны, особенно тем, с кем вместе ходят в бой.

Волшебные предметы файнилов

Воздушная защита (Aerial Ward)

Файнилы опасаются нападений других летающих существ. Они разработали волшебную защиту, защищающую их крепости от воздушных нападений любых не-дроу. Защита генерируется большим кристаллом, расположенным в главной цитадели каждой из двух горных крепостей файнилов. Сила *воздушной защиты* простирается на 200 футов во всех направлениях от каждой крепости. Любое летающее существо, оказавшееся в зоне действия защиты, получает 2 повреждения и отбрасывается назад заклинанием «порыв ветра». Любое существо с кровью дроу может по желанию пройти в защитную сферу, также сферу может опустить максимум на час любой волшебник 6-го уровня и выше, находящийся в комнате кристалла. Комната, в которой хранится кристалл, также служит усыпальницей для мертвых файнилов. На каждые 100 лежащих в усыпальнице мертвецов-файнилов сила кристалла простирается на дополнительный фут за пределы крепости.

Стоимость XP: Нет

Стоимость GP: Нет

Доспехи файнилов (Fainil Armor)

Доспехи файнилов аналогичны ячеистой броне дроу (от +1 до +3), маскируя тепловое излучение носителя, делая его невидимым для инфравидения. Обычным взглядом носителя доспехов по-прежнему видно. Доспехи утрачивают свое зачарование, будучи выставлены на солнечный свет дольше двух часов.

Стоимость XP: 1,500 (+1), 2,500 (+2), 4,000 (+3)

Стоимость GP: 3,000 (+1), 5,000 (+2), 8,000 (+3)

Зажигательные стрелы (Flare Bolts)

Эти волшебные стрелы создали карлики для борьбы с ночными летунами. Выпускаемые из тяжелых арбалетов, они служат двойной цели в бою. В качестве обычного снаряда *зажигательная стрела* получает +2 к попаданию и причиняет четырехкратные повреждения при стрельбе по файнилам. Однако главное применение зажигательных стрел – освещать поле боя, где атакуют файнилы. Стрела запускается в воздух и в высшей точке полета вспыхивает ярким светом, освещая все в радиусе 150

футов. Атака по находящимся в этом круге файнилам получает премию +3, а сами оказавшиеся в круге света файнилы получают на два часа штраф к атаке -3.

Стоимость XP: 300

Стоимость GP: 650

Телвар

(Telvar)

CLIMATE/TERRAIN:	Горы
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний
TREASURE:	M, Q
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	10-40
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	6; Fl 12 (B)
HIT DICE:	2
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	2 или оружием
DAMAGE/ATTACKS:	1d8+(2)/1d8(+2) или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 8')
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	65

Телвары это воздушные варвары, обитающие в гористых областях вдали от цивилизованных земель. Живут они большими кланами и всячески стараются избегать контактов с другими расами.

Телвары необычайно высокие, их средний рост почти 8 футов. Они быстрые и проворные, но отнюдь не такие сильные как люди или даже эльфы. У них ненормально длинные пальцы рук и ног – они могут даже хватать ногами небольшие предметы. Из плеч телваров растут большие покрытые перьями крылья, преобладающий окрас коричневый, серый и белый. У телваров большие заостренные уши и большие глаза с двойным веком. Обычно телвары татуированы с ног до головы – татуировки означают важные события вроде первой охоты, первого убийства и членства в семье. Телвары одеваются в слои свободно сидящей одежды, в основном шкуры различных диких зверей.

От каждого самца в каждой семье ожидается, что тот будет умелым воином и охотником – слабые обычно до взрослых лет не доживают. Женщины часто обучены охотиться, пройдя ту же суровую школу, что и мужчины. Те из женщин, кто не охотится, либо собирают еду, либо служат семейными жрицами. Все религиозные деятели телваров женщины. Хотя они и не могут быть главой семьи, женщины обладают большой властью духовных и общинных советников.

Иногда телвары приходят в город торговать, но в окружение многочисленных наземных жителей чувствуют себя неуютно. Во всех своих поступках они честны, и когда им лгут или дурят, воспринимают это как крайнее оскорбление. Телвары редко завязывают прочные отношения с другими расами, но если уж они заключили союз, то верны ему до конца. Из четырех описанных здесь летающих рас телвары с наименьшей вероятностью окажутся врагами большинства шаек искателей приключений.

У телваров инфравидение в пределах 80 футов.

Сражение: Телвары талантливые лучники, способные попасть в цель с огромных расстояний, пролетая в вышине. Они столь искусны с большим луком, что каждый их выстрел наносит на 2 повреждения больше. Телвары не могут брать специализацию рукопашного оружия.

У телваров почти нет магии, чтобы поддерживать боевые действия. Жреческая магия, которой владеют женщины, используется в основном для прорицаний и исцеления, хотя женщины священницы/бойцы также существуют. Дефицит собственной магии побуждает телваров настойчиво атаковать вражеских заклинателей, пока те не будут нейтрализованы. Если одолеть заклинателей не получается, телвары отступят, выжидая следующей возможности.

Если можно, телвары атакуют наземных врагов из луков, пока не выйдут все стрелы. Они не вступят в рукопашную без крайней необходимости, разве что враги будут существенно ослаблены. Большинство телваров бьется длинными тонкими мечами, наносящими повреждения как короткие мечи.

Экология: Телвары прилагают огромные усилия, чтобы жить в гармонии с дикой природой. Они понимают, что выживание каждого клана зависит от способности поддерживать баланс, поэтому у них существует строгая привязка к охотничьей территории, на которой не допускается чрезмерной охоты. Путники, идущие через земли телваров, могут идти без страха, если только они не нарушают равновесие, которое телвары поддерживают веками.

Многие расы ошибочно приписывают простоту телваров нехватке у них интеллекта. Однако при необходимости телвары способны вырабатывать изощренные военные планы, требующие сложных взаимодействий между кланами. Недооценивающих смекалку телваров ждет поражение – многие шайки гуманоидов, пытавшиеся влезть на территорию телваров, были выбиты.

Ареал/Общество: Телвары – летающие варвары, городов они не строят и кормятся с земли. Они свирепые воины, закаленные многими поколениями жизни в суровом климате. Телвары кочевники, путешествующие большими семейными группами, следующими за ежегодными миграциями различных стадных животных.



Главы всех семей телваров встречаются каждые два года, чтобы уладить споры, обсудить охотничьи стратегии и – в редких случаях – спланировать боевые действия против вторгшихся в их охотничьи угодья. Лидерство в каждой семье телваров определяется в бою. Каждые три года все воины каждой семьи получают возможность вызвать нынешнего главу на ритуальный поединок. Каждый бой длится, пока одна из сторон не признает поражение. Побежденные претенденты часто покидают семью, либо чтобы основать свою собственную, либо чтобы пойти в наемники.

Примечания по отыгрышу

Для некоторых телваров соблазн цивилизованного мира оказывается сильнее семейных уз. Подобные юные идеалисты часто покидают клан, чтобы поискать счастья где-нибудь еще. Помимо этого воины-телвары, бросившие вызов главе клана и потерпевшие неудачу, почти всегда покидают клан, возможно на годы, хотя многие рано или поздно возвращаются.

Телвары хорошо себя чувствуют в больших группах с общим принятием решений. Они легко могут приспособить свои умения для нужд большой группы искателей приключений, но предпочитают не вступать в массовый бой. Часто они играют роль разведчиков и специалистов-стрелков в партии. Телвары любят охотиться, и они мастера засад и тактики ударил-убежал.

Телвары привыкли к трудностям и нужде, требующим невозможного. Подобной жертвенности они ожидают от своих товарищей, и не станут терпеть тех, кто не вкладывается в общее дело. Недостаток у них такта в подобных ситуациях может привести к трениям с остальными членами партии.

Так как им сложно маневрировать в замкнутых пространствах, телвары испытывают сильный страх при пребывании под землей.

Волшебные предметы телваров

Охотничий плащ (Hunter Cloaks)

Лучший охотник каждой семьи телваров носит *охотничий плащ*, одеяние, при помощи магии позволяющее своему хозяину быть практически невидимым для существ с интеллектом животного. В полете охотник не производит ни звука, ничем не пахнет и поглощает любые звуки, используемые животными для эхолокации. Также, пока хозяин остается в воздухе, *плащ* накладывает на него «невидимость для животных» – для стоящего на земле *плащ* не дает каких-либо выгод. Существ с интеллектом животного можно атаковать, не утрачивая предоставленных плащом выгод, но на более умных существ (Int 2 и выше) *плащ* не действует.

Стоимость XP: 1,500

Стоимость GP: 3,000

Контужащие стрелы (Concussion Arrows)

Телвары – мастера воздушного боя. Свое искусство они оттачивали на файнилах. Чтобы помочь в этих боях, женщины-священницы каждой семьи создали *контужащие стрелы*, специально предназначенные для борьбы с файнилами. У этих стрел +3 к попаданию и повреждению, при попадании в цель стрела взрывается, создавая ударную волну, оглушающую всех в радиусе 10 футов от взрыва, кто провалит спас-бросок от заклинаний. Оглушающий эффект длится один раунд.

Стоимость XP: 300

Стоимость GP: 650

Щит Подземья (Shield of the Underdark)

Наиболее мощная защита фпйнилов от телваров это *щит Подземья*. *Щит Подземья* это обычный на вид щит лучника, часто его носит неприметный внешне солдат

подразделения файнилов. Раз в день, пожертвовав все свои *hp* кроме 1, носитель *щита* может создать магический барьер в радиусе 20 футов от себя, действующий как заклинание «защита от обычных снарядов» и дающий 15% устойчивость к магии всем, кто находится за барьером. Эта защита действует 15 раундов, либо пока щитоносец не погибнет или не потеряет сознание.

Стоимость XP: 4,500

Стоимость GP: 15,000

Ашиэра

(Ashiera)

CLIMATE/TERRAIN:	Прибрежные области
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Община
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень
TREASURE:	C, 4
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	10-20
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	6; плавает 6, летает 6
HIT DICE:	6
THAC0:	12
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d6
SPECIAL ATTACKS:	Холодный огонь
SPECIAL DEFENSES:	Облако тумана
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5,5')
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	975

Ашиэра – разумная раса водных гуманоидов, которые, с течением времени, подверглись сильному воздействию Дикой Магии. Неосознанные манипуляции ашиэра с природными силами их родного мира радикально изменили их физиологию всего за несколько поколений. Прежде чем Дикая Магия утратила силу, ашиэра получили врожденную способность летать в небесах не хуже, чем плавать в океанах. Хотя летуны из них не очень, их способность существовать под водой и в воздухе делает их серьезными противниками.

Ашиэра низкие и широкоплечие. У них серая кожа, маленькие уши и носы, волос на теле мало. На шее у ашиэра жабры, а между пальцами рук и ног небольшие перепонки. Над бровями складками лежат слои кожи. Одежды носят мало, в основном гладкую и обтягивающую. Способность летать у них врожденная, в небе ашиэра движутся при помощи модифицированных плавательных движений. Некоторые из них носят ашиэрские доспехи (см. ежегодник журнала «Дракон» №1).

Свирепая территориальность и агрессивность ашиэра привела к полному контролю над островной цепочкой, вокруг которой они строят свои поселения. При случае ашиэра занимают брошенные прибрежные города, но им не хватает умения планировать и желаний, чтобы установить сухопутную империю. Их легко разозлить, и они часто нападают на окрестные поселения, если считают, что им угрожают.

Все ашиэра обладают способностью генерировать раз в день холодный огонь из кончиков пальцев. Эта специальная способность проявляется в виде ледяной бури в

воздухе, причиняющей 2d6 повреждений всем существам в круге диаметром 10 футов. Под водой холодный огонь создает три ледяных кинжала, причиняющих по 1d6 повреждений при успешном броске атаки (для каждого кинжала бросается отдельно). Дальность применения обоих проявлений холодного огня 30 футов.

Сражение: Ашиэра используют сравнительно прямолинейную тактику боя. Они предпочитают навалиться массой, что под водой, что в воздухе, веря, что их превосходная маневренность позволит сбежать из любого проигранного боя. Прежде чем сойтись в рукопашную, они атакуют врагов холодным огнем и ашиэрскими копьями (см. ниже).

Дважды в день ашиэра могут на пять раундов завернуться в туман, создав туманную завесу, налагающую штраф -2 ко всем стрелковым атакам против них. Большие группы ашиэра используют эту способность с большим психологическим эффектом, приближаясь к врагу как стремительно летящее облако.

Ашиэра особо уязвимы для огня, получая 1 дополнительное повреждение за каждую кость огненных повреждений.

Экология: Из всех разумных водных рас ашиэра самые могущественные. Известно, что они нападали и захватывали поселения прочих рас, в частности водных эльфов. Вдобавок, ходящие через их территорию суда часто подвергаются налетам ради припасов и сокровищ, хотя иногда ашиэра и рады видеть в своих поселениях торговые корабли. У ашиэра часто есть сокровища, выловленные с затонувших кораблей или забытых подводных городов.

Диета ашиэра состоит из рыбы, которую они разводят, и случайных сухопутных животных, принесенных из налетов.

Ареал/Общество: Ашиэра, по большому счету, это водная раса. Они ничего не строят на суше, а их поселения под водой сильно разнятся по размеру. Большинство поселений строится на мелководье возле необитаемых островов, на большом расстоянии друг от друга.

Благодаря разделяющим поселения ашиэра расстояниям, их общество сложно категоризировать. География играет важную роль в том, как развиваются разные поселения. Поселения возле богатых природных ресурсов часто развивают более изощренные экономические и политические структуры, в то время как в более суровом климате ашиэра ведут жизнь охотников и собирателей.

Но одно остается постоянным в обществе ашиэра – его приспособляемость. Ашиэра живут недолго. Как раса уделяют мало внимания обычаям и традициям. Этика, ценности и законы быстро меняются от поколения к поколению, и ашиэра быстро схватывают новые технологии и военные концепции. Общество ашиэра склонно к



изоляция. Для любого поселения редкость поддерживать долгосрочный контакт с любой цивилизованной расой.

Примечания по отыгрышу

Из всех четырех летающих рас ашиэра вероятнее всего присоединятся к шайке искателей приключений. Узы, связывающие их с обществом, не столь крепки, как у остальных рас, а способность путешествовать под водой открывает им широкий круг мест, которые можно посетить.

Ашиэра не особо слушаются приказов и часто изменяют планы, чтобы воспользоваться преимуществами новых обстоятельств. Они не всегда толком сообщают об этих изменениях, что ведет к непониманию и осложнениям с соратниками других рас. Вдобавок, ашиэра никогда не станет задумываться, если можно нарушить клятву с выгодой для себя – выживание более приспособленного, вот какой философией руководствуются все искатели приключений ашиэра.

Ашиэра ненавидят проигрывать. Поэтому, когда расклад не в их пользу, они становятся свирепыми противниками. Чем ужаснее ситуация, тем более пылкий их ответ.

Ашиэра должны погружаться в соленую воду как минимум раз в три дня, минимум на один час. Пропустившие свое купание ашиэра теряют каждый день после третьего по 3 очка Силы и Телосложения и погибают через неделю таких лишений.

Волшебные предметы ашиэра

Меч свободы действий (Sword of Free Action)

Воины ашиэра должны быть в состоянии сражаться и в воздухе, и под водой. Самые могучие воины из их числа вооружены *мечами свободы действий*. Это оружие можно зачаровать от +1 до +4, и оно оказывает на хозяина тот же эффект, что *кольцо свободы действий*.

Стоимость XP: 1,500 за каждый «плюс»

Стоимость GP: 3,000 за каждый «плюс»

Копье ашиэра (Ashieran Lance)

Многие воины ашиэра средних уровней используют специальным образом зачарованное древковое оружие в качестве основного. *Копье ашиэра* громоздкое древковое оружие с плоским лезвием, получающее штраф -2 к атаке и повреждению при использовании в рукопашной (2d6 повреждений). Нижний конец древка оканчивается заостренным на манер копья кончиком. Однако по мысленному приказу хозяина *копья* наконечник испускает разряд холодной энергии, причиняющий 1d8 повреждений одной цели в пределах 30 футов (никаких повреждений при спас-броске от заклинаний). Этой способностью можно пользоваться 6 раз в день, и под водой она действует не хуже, чем в воздухе.

Стоимость XP: 500

Стоимость GP: 1,000

Щит от холодного огня (Coldfire Shield)

Ашиэра представляют угрозу многим прибрежным городам. В ответ на эту опасность друиды создали щиты, специально предназначенные для защиты от способности ашиэра «холодный огонь». *Щиты от холодного огня* дают носителям премию +2 к АС и наделяют иммунитетом ко всем основанным на холоде атакам. Вдобавок *щиты* зачарованы таким образом, что поглощают энергию холодного огня ашиэра, исцеляя своему хозяину по одному повреждению за каждое поглощенное очко урона. Вылечиться можно только до максимума своих hp. Все лишние поглощенные очки урона ничего не дают.

Стоимость XP: 1,000

Стоимость GP: 2,500

Масгай

(Masgai)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Община
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	10-40
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	9; летает 18 (С)
HIT DICE:	3
THAC0:	18
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	М (рост 6')
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	65

Масгаи – высокие гуманоидные насекомые с длинными конечностями. Они прямоходящие, ножки у них тоненькие, а тонкие руки достают почти до колен. Внешняя поверхность тела полностью покрыта темным хитиновым слоем, выполняющим роль естественной брони. Лица у них вытянутые, с двумя широко расставленными глазами, выдающейся челюстью и острыми зубами.

Масгаи высокоразвитые изготовители инструментов – их одежды производятся массово. Хотя ткань высокого качества, фасоны почти не отличаются, поэтому большинство масгаев выглядят носящими униформу. Крыльев у масгаев нет – будучи дальними родичами стихиалей воздуха, они обладают врожденной способностью летать по желанию.

Масгаи – строители империи, медленно расширяющие свое влияние от мира к миру. Столица масгаев Риг-Веда укрыта на отдаленном мире, чье нахождение ревностно охраняется как обычными, так и магическими средствами.

Масгаи выработали систематический подход к своему господству над мирами. Они начинают с установки торговых анклавов в наиболее могущественных городах каждого мира, вступая в торговые союзы, что дает им как финансовую, так и политическую силу. Когда они решают, что время пришло, они основывают малое поселение на краю фронта, помогая коренным расам сдерживать численность всяких гуманоидов, великанов или монстров. Когда их примут, они медленно наращивают размер своего поселения, пока не смогут начать борьбу за политическое, экономическое или военное превосходство.

Масгаев полностью устраивает ждать столетиями, пока их планы принесут плоды. Они предпочитают устанавливать контроль без военного завоевания, но при необходимости вступят в бой без колебаний.

Воины масгаев могут неограниченно расти в классе бойца. Но при этом им недоступна магия священников, а их волшебники могут быть максимум четвертого уровня.

Сражение: Образ жизни масгаев породил образцовых воинов. Они дисциплинированы в бою, безупречно выдерживают иерархию командиров и подразделений. Их атаки скоординированы и хорошо спланированы – для каждой атаки всегда есть очень четкая цель. Масгаи не образуют жестких боевых порядков и не атакуют слепым стадом. Обычно они сближаются в свободном, гибком построении, стремясь атаковать противника в самых слабых местах. Передние ряды атакующих масгаев обычно несут 12-футовые копья, на которые нанизывают нелетающих воинов, а вторые ряды, как правило, вооружены сразу луками и короткими мечами.

Встретив сильный отпор, масгаи отступают, стремясь завлечь врага сломать строй и растянуться в контратаке. Как только дисциплина противника рухнет, масгаи обрушиваются на изолированные группы, вступая в рукопашную, только когда бой будет явно в их пользу.

Экология: Масгаи – раса амбициозная и могущественная. Они планируют на долгий срок и необычайно терпеливы, имея дело с другими расами. Населенные центры масгаев обычно очень крупные, и они сильно истощают природные ресурсы на прилегающей территории. Масгаи вынуждены расширять свои центры популяции, потому что короткий жизненный срок вынуждает их все дальше и дальше уходить в поля за едой и материалами. Их крупнейшие империи на самом деле высасывают ресурсы с многочисленных миров, связанных друг другом изощренными телепортационными порталами.

Масгаи ревностно оберегают свои магические достижения, которые сосредоточены в основном на групповых преимуществах, а не индивидуальном применении.

Ареал/Общество: Масгаи – строители высочайшего уровня. Они живут в огромных городах, построенных магией масгаев, укрощенной для домашнего применения. Так как они могут летать, они выбирают участки, которые легко оборонять, и которые не представляют большой ценности для нелетающих существ. Они используют изощренные сельскохозяйственные приемы, чтобы собирать большие урожаи с полей, и создают огромные транспортные сети, доставляющие припасы с прилегающих территорий.

Центр социальной структуры масгаев это война. Военным принадлежит экономическая и политическая власть, и каждый гражданин каждого города обязан отслужить как минимум два года в действующей армии. Напряжение постоянной войны порождает у большинства воинов масгаев свирепую привязанность к строгому кодексу



чести, ставящему личную службу государству превыше всего остального. Строгий воинский кодекс привел к установлению различных военных орденов, членство в которых служит мерой социального статуса в иерархии масгаев.

Для масгаев война это продолжение их политики, они не тратят ресурсы, если в перспективе нет более богатой добычи. Они рассматривают завоевание как способ получить богатство и власть, и планируют обширные кампании для аннексий и консолидации власти. В бою они безжалостны и ужасны.

Примечания по отыгрышу

В душе, под жестким панцирем привязанности к милитаристскому обществу, большинство масгаев индивидуалисты. Продвижение в обществе масгаев часто связано с личными достижениями, и один из самых быстрых путей на вершины власти лежит в финансовом или военном успехе за границами империи. Те индивиды, кто сумел отправиться на поиски счастья и сделать себе имя, награждаются по возвращении более высоким положением в обществе масгаев. Однако к потерпевшим во внешнем мире неудачу снисхождения не будет. Они никогда не смогут вернуть себе утраченное положение в обществе масгаев.

Масгаи быстро заводят друзей и союзников, однако большинство связей рассматриваются как временные условия, которые можно быстро поменять при смене обстоятельств. Масгаи беспринципны и редко идут на персональный риск, если нет возможности сорвать большой куш. Однако, получив стоящую цель, они преследуют ее всеми имеющимися в их распоряжении средствами.

Масгаи хорошо работают с остальными и, несмотря на свою надменность, быстро схватывают и исполняют приказы. Они уважают силу и авторитет и стремятся не нарушать местные законы. Когда они сами получают власть, то ожидают полного подчинения и не терпят несогласия и дебатов.

Персонажи-масгаи обнаружат, что встреченные в их странствиях не доверяют им до конца. Во-первых, чужеродная внешность четко отделяет их от большинства гуманоидов, если только они не могут как-то замаскировать себя. Во-вторых, большинство стран в курсе амбиций масгайских империй, и часто воспринимают отдельных масгаев как лазутчиков для грядущего завоевания. Местные власти часто будут держать под пристальным вниманием действия любого масгая, как только установят его природу.

Волшебные предметы масгаев

Зенитные стрелы (Earth Arrows)

Один из самых мощных волшебных предметов, созданных масгаями для борьбы с прочими летающими расами, это *зенитные стрелы*. У *зенитных стрел* премия +2 к атаке и повреждению, и любое пораженное ими летающее существо должно сделать спасбросок от заклинаний, иначе утратит способность летать на три часа. *Стрелы* действуют только на тех, кто не использует магические средства полета. Благодаря их мощности (лишить летуна в воздухе способности летать означает смерть), *зенитные стрелы* никогда не встречаются в количествах больше 1-3.

Стоимость XP: 250

Стоимость GP: 750

Плащ масгаев (Cloak of the Masgai)

Масгаи разработали зачарованные *плащи*, достаточно распространенные среди воинов их расы. *Плащи* обладают двумя особыми свойствами, оба тесно связаны с защитой от *зенитных стрел*. Во-первых, *плащ* позволяет своему хозяину летать раз в день на срок один ход. Во-вторых, если хозяин уже летит и теряет сознание, *плащ* включает левитацию и медленно опускает хозяина на землю. *Плащи* не излучают никакой магии,

пока не будет активировано одно из их свойств. Все *плащи масгаев* как минимум высококачественные, а то и вовсе уникального покроя.

Стоимость ХР: 700

Стоимость ГР: 1,500

Кольцо Иберка (Iberc's Ring)

Кольцо Иберка позволяет хозяину летать вдвое быстрее, независимо от природы способности летать – врожденной, естественной или магической – и наделяет его премией к АС в 3 единицы. Способность можно использовать раз в день, на срок до десяти ходов. За каждый ход использования способности, хозяин *кольца* получает 3 повреждения.

Стоимость ХР: 1,500

Стоимость ГР: 3,000

Источник: Журнал «Дракон» №244 (февраль 1998), Warriors of the Wind by Michael Lambert