

# Сумрак

(Shade)

<b>CLIMATE/TERRAIN:</b>	Любая суша, План или Тень
<b>FREQUENCY:</b>	Очень редкий
<b>ORGANIZATION:</b>	Одиночка
<b>ACTIVITY CYCLE:</b>	Сумерки/ночь
<b>DIET:</b>	Всеядный
<b>INTELLIGENCE:</b>	От низкого до гениального (5-18)
<b>TREASURE:</b>	К, М, N, W (по-разному)
<b>ALIGNMENT:</b>	Любой недобрый
<b>NO. APPEARING:</b>	1-2
<b>ARMOR CLASS:</b>	10 (или согласно доспехам)
<b>MOVEMENT:</b>	От 12 до 18 (см. ниже)
<b>HIT DICE:</b>	10 (или согласно классу и уровню)
<b>THAC0:</b>	11 (или согласно классу и уровню)
<b>NO. OF ATTACKS:</b>	1 (или согласно классу и уровню)
<b>DAMAGE/ATTACKS:</b>	Оружием (обычно 1d8)
<b>SPECIAL ATTACKS:</b>	Квазиреальные подоби́я, ошеломление
<b>SPECIAL DEFENSES:</b>	Теневые подоби́я, мерцание, регенерация
<b>MAGIC RESISTANCE:</b>	По-разному
<b>SIZE:</b>	М (обычно около 6 футов ростом)
<b>MORALE:</b>	Элита (13-14)
<b>LEVEL/XP VALUE:</b>	6,000 (или согласно классу и уровню +7 HD)



Даже самый внимательный наблюдатель может спутать сумрака с человеком. В действительности, большинство сумраков и были когда-то людьми, но обменяли свою смертность на эссенцию тени.

Большинство сумраков выглядят как люди, сохраняя рост и черты внешности, только кожа у них тусклая, сероватая или почти черная и затуманенные глаза. Часто они высокие и худые. Предпочитают мрачные одежды и носят доспехи, если того хотят и если они не мешают их заклинательным способностям. Сумраки могут знать столько языков, сколько позволяет их Интеллект, но своего видового языка у них нет. Все сумраки, что раньше были людьми, говорят на своем родном языке (чаще всего Всеобщем, но иногда каком-нибудь региональном).

**Сражение:** Сумраки по самой своей природе родственны теням и обладают

способностями, пропорциональными уровню затененности там, где они находятся. На неприкрытом свету или в полнейшей темноте они относительно слабы, но в тенях их сила пугающе возрастает.

*Теней нет:* Сумрак окружен множеством источников света, находится внутри области заклинаний «свет» или «темнота», в комнате, лишенной источников света (полной темноте), или на открытом пространстве в яркий солнечный день. Сумрак подвергается следующим штрафам:

- \* Все его чувства действуют вдвое хуже, чем у обычного человека.
- \* Скорость падает до 12.
- \* -2 hr за каждую кость (минимум 1 hr за кость).
- \* - 4 к спас-броскам.

*Слабые тени:* На улице на заре или в сумерках, в лесу ярким днем, в помещении при средней освещенности, на улице в безлунную или пасмурную ночь. Большинство сил сумрака в норме и радуют его острым зрением и слухом. Противник сумрака получает штраф -1 к своим броскам ошеломления.

*Сильные тени:* Сумрак на улице ночью или в доме при тусклом свете. Он пользуется следующими преимуществами:

- \* Очень острое зрение и слух, вдвое лучше, чем у человека.
- \* +1 hr за кость.
- \* +2 к своим броскам ошеломления, -2 к броскам ошеломления противника.
- \* Скорость 15.
- \* +1 ко всем спас-броскам, броскам атаки и повреждений, все же броски атаки и повреждений против сумрака получают штраф -1 (минимум 1 повреждение за кость).

\* Магическая устойчивость равная 2% за кость или уровень опыта (но ни в коем случае не выше 40%).

\* «Невидимость» раз в ход, максимальная продолжительность один час за применение.

\* Способность раз в час создавать «теневые подобия». Эта способность аналогична заклинанию «зеркальные подобия», наложенном на уровне сумрака (но не ниже 2-го уровня), за исключением того, что возникают 1d4+3 подобий.

\* Способность регенерировать 1 hr в ход. Сумрак может прирастить отсеченную конечность, если ее прижать к обрубку, но не отсеченную голову.

*Густые тени:* В лесу или джунглях в сумерки, в комнате без окон с единственным трепещущим источником света (факел, свеча или небольшой огонь), на улице ночью у края круга света от искусственного источника (см. «Справочник игрока», стр. 63).

\* Очень острое зрение и слух, вдвое лучше, чем у человека. Сумрак видит сквозь тень не хуже, чем человек на ярком свету. Любая попытка затаится от сумрака в тенях (кроме попытки другого сумрака) проваливается автоматически.

\* +3 hr за кость.

\* +3 к броскам ошеломления, -3 к броскам ошеломления противников.

\* Скорость 18 и способность контролируемого «мерцания» каждые два раунда. Эта способность позволяет сумраку перенестись в любую область густых теней в радиусе 100 ярдов и атаковать, использовать способность или наложить заклинание. Сумрак никогда не переносится в твердый предмет.

\* +3 ко всем спас-броскам, броскам атаки и повреждений, все же броски атаки и повреждений против сумрака получают штраф -3 (минимум 1 повреждение за кость).

\* Магическая устойчивость равная 3% за кость или уровень опыта (но ни в коем случае не выше 70%).

\* Способность раз в ход создавать «теневые подобия» как описано выше.

\* Способность раз в час создавать «квазиреальные подобия». Эта способность аналогична заклинанию «полутеневой монстр», наложенному на уровне сумрака (но не

ниже 2-го уровня), за исключением того, что возникают 1d4 копий сумрака. Сумрак обладает мысленным контролем над своими копиями.

\* Способность регенерировать 3 hr в раунд с описанными выше для сильных теней ограничениями.

\* Способность «телепортироваться без ошибки» в любое место с густыми тенями этого мира или к «предельному переходу» на и с Полуплана Тени. Сумрак может раз в день либо телепортироваться, либо перейти, но не оба вместе.

**Ареал/Общество:** Сумракам свойственна необщительность, они предпочитают одиночество. Излюбленное место обитания – Полуплан Тени. Многие сумраки раньше были магами (вроде Абуякаса из племени Эшоу в «Джунглях Чулта»), ворами или бойцами, есть и небольшая фракция жрецов божеств вроде Эшоуду. Некоторые сумраки до сих пор сохраняют сильные связи со своим старым домом – Первичным Материальным Планом, предпочитая жить как представители культуры смертных, чем любой другой, к которой они получили доступ, став сумраками, а некоторые подверглись трансформации в сумраков столь давно, что почти позабыли свои жизни смертных. Такие сумраки весьма отчужденно относятся к не-сумракам и, похоже, считают многие важные вопросы смертных чепухой. У них даже могут возникнуть проблемы с тем, чтобы сосредоточиться на разговоре, когда с ними говорят смертные – они давно уже привыкли игнорировать людей и вещи, которые их не касаются или не интересуют.

Сумраки проводят массу времени, наведываясь на Первичный Материальный План, намного больше, чем многие другие планарные существа. Причина этого может заключаться в личных целях конкретного сумрака, а может быть связана с более крупными заботами общества сумраков на Полуплане Тени – мудрецы в данном вопросе не уверены. Многие из встреченных на Первичном Материальном Плане сумраков выглядят находящимися на задании по сбору информации, возврату могущественных предметов, похищению или убийству важных (или кажущимися не важными) существ, или защите определенного места.

**Экология:** Сумраки фактически бессмертны, погибают лишь в тех случаях, когда их убивают и не дают регенерироваться. Этого они достигают, обменяв свой дух на теневое вещество. (Мудрецы расходятся во мнениях, как именно это происходит, хотя наверняка не обходится без могущественной магии). Трансформация делает их стерильными.

Сумраки едят во многом то же, что и в бытность смертными, но явно получают какое-то питание из самой тени – согласно отчетам ни один пленный сумрак (сколько бы они ни просидели в плену) не умер от голода и не ослаб из-за нехватки пищи и воды. В отличие от многих неестественных существ, сумраки не вызывают в животных беспокойства – совсем наоборот, существа с небольшим интеллектом их, похоже, вовсе игнорируют, воспринимая как простую тень, а не живое существо.

По своим функциям сумраки-полулюди ничем не отличаются от сумраков-людей, хотя по их внешности и можно догадаться об их прежней расе. Например, сумрак-карлик будет выглядеть очень крепким и приземистым. Но сумраков-полулюдей очень немного по сравнению с теми, кто явно был человеком.

## Создать сумрака

(Create Shade)

## Превращения

(Alteration)

Круг: 9

Дальность: Особое

Длительность: Мгновенно

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: V, S, M

Время наложения: 1 день

Спас-бросок: Нет

Это могущественное заклинание пропитывает одно существо тeneвым веществом с Полуплана Тени и трансформирует пациента в тень. Пациент должен быть человеком или получеловеком одного класса как минимум 10-го уровня. Успешно наложить его может лишь волшебник со свободной волей.

Наложение этого заклинания – процедура долгая, деликатная и очень сложная. Заклинателя и пациента вообще нельзя беспокоить, иначе заклинание потерпит неудачу. Для успешной трансформации, заклинатель должен дополнительно наложить на пациента «проход по теням», «теневою трансформацию Лорловейма», «врата» и «постоянство». После всех этих заклинаний пациент должен успешно пройти проверку системного шока.

Если заклинание накладывается на самом Полуплане Тени, проверка шока получает премию 25%. Успешная проверка означает, что пациент превратился в сумрака. Неудача означает, что он растворился в Тени - пропал навсегда, даже «желание» не сможет его вернуть.

При трансформации пациент может изменить мировоззрение. Бросьте 1d10: 1, мировоззрение остается прежним; 2-4, мировоззрение сдвигается на один шаг к истинно-нейтральному; 5-7, сдвигается на один шаг ко злomu; 8-9, становится истинно-нейтральным; 10, становится нейтрально-злым. Для предотвращения таких изменений можно использовать «желание». После наложения «создания сумрака» волшебник теряет 1d6 очков Телосложения и теряет сознание на 1d8 дней. Накладывание «желания», само собой, старит его на пять лет.

Материальными компонентами служат толченный оникс на сумму 10,000 gr, толченный алмаз на сумму 10,000 gr и *амулет планов* для фокусировки магической энергии. Толченные оникс и алмаз расходуются во время наложения заклинания, а амулет используется для вытягивания необходимого количества теневого вещества из Полуплана Тени и планарной энергии из Позитивного и Негативного Материальных планов.

#### Итоговая таблица сумрака

Свет	Чувств а	М V	hp	MR (max)	Ошеломлен и	Атака/ повреждени е	Спас- бросо к	Магия
Нет теней	½	12	-2/кость	Нет	-	-	-4	-
Слабые тени	1	15	Норма	Нет	-1**	-	0	-
Сильные тени	2	15	+1/кость	2%/ур (40%)	+2***	+1***	+1	Теневые подоби я, регенерация 1 hr/ход, невидимос ть 1 час
Густые тени	2*	18	+3/кость	3%/ур (70%)	+3***	+3***	+3	Квази подоби я, мерцание 1 в 2 раунда, регенера ция 3 hr/раунд, телепорт/предель ный переход 1/день

\* Видит в тенях как человек ярким днем. Воры несумраки в тенях как на ладони.

\*\* Противники получают штраф -1 к своим броскам ошеломления. Броски сумраков без поправок.

\*\*\* Противники получают равный по величине штраф. Например, в сильных тенях сумрак получает +1 к атаке, а его противники -1. Меньше 1 hr за HD не начисляется. Броски повреждений не падают ниже 1.