

# Амигда́ла

**Скрытое безумие.** С самого начала сотворения существуют сверхъестественные создания, которые бросают вызов естественному порядку вещей. Сущности настолько чуждые, что идут вразрез с нашим пониманием, сводя с ума тех, кто пытается постичь их истинную природу. В конце концов, это безумие становится частью коллективной памяти, а поиск истины — запретным. Амигдалы — одни из них; огромные аберрации, скрывающиеся у всех на виду, бессмертные отголоски давно минувшей эпохи, невидимые для всех, кроме безумцев. Их роль и предназначение непостижимы, поскольку некоторые из них, похоже, просто существуют, бесстрастно наблюдая за тысячелетиями, проходящими в абсолютной неподвижности. Другие же отравляют разум тех, кто стремится раскрыть древнюю истину. Большинство преданий об амигдалах настолько загадочны и сомнительны, насколько можно себе представить. В основном они состоят из отрывочных воспоминаний, переданных испуганными рассказчиками. Этим изолированным безумцам не удалось убедить мир в скрытых ужасах, которые видят лишь немногие из них.

**Хранители Истины.** В редких текстах, где они упоминаются, говорится, что амигдалы были порождены старшей силой Болотхамогга, чтобы быть хранителями древних откровений и ужасных секретов, которые следует оставить в покое. словно жуткие пауки, они ползают по паутине Дальних сфер и чуждых планов, гарантируя, что ничто в мультивселенной не сможет пересечь границу и запятнать истинную реальность внешних измерений. Те, кто подходит слишком близко к скрытой истине, становятся их добычей и вскоре бесследно исчезают, похищенные в непостижимые кошмарные царства. Существование амигдал вселяет первобытный страх во всё живое, инстинктивно предупреждая, что впереди ждут только смерть и безумие, поэтому места, которые они сделали своими логовами, никогда не были обитаемыми на памяти смертных.

**Призраки снов.** Амигдал иногда называют Призраками снов или Сумеречными, поскольку они вторгаются в кошмары тех, кто привлёк их внимание. Этот томительный эксперимент представляет собой проливной бред псионического насилия, в ходе которого «я» разрушается и формируется сызнова, что часто приводит к хроническому слабоумию или психическим заболеваниям. Тем, кто выдерживает его, предлагается понимание скрытой истины, но это знание — миазмы, спиралевидный спуск прямиком в безумие. Лишь немногие могут долго выдерживать это испытание, большинство погибает в течение нескольких дней. Остальных постигает участь гораздо худшая: по мере того, как чуждые мысли лихорадочно проносятся в их сознании, физические изменения захватывают их форму, превращая их голову в разросшуюся луковицу, заполненную мозгом и покрытую глазами. Это аберрантное рождение Путеводного, космического пастуха (см. «Искаженные» в разделе «Злодеи» этой книги).

## НАШИ ГЛАЗА ЕЩЁ ЗАКРЫТЫ

Амигдалы почти никогда не реагируют на попытки контакта, но это не мешает смертным, знающим об их присутствии, поклоняться им. Мистические культы часто почитают амигдал, с жадностью выискивая общения и ожидая указаний от высших существ. Те, кто способен видеть их, считаются избранными, — это знак того, что человек был посвящен в тайны пути за пределы земной жизни и глубокие тайны мироздания. Естественно, эти культы привлекают в основном помешанных сумасшедших, которые подпитывают коллективное заблуждение. В конечном итоге, такие существа редко обращают внимание на человечество, оставляя его наедине со своей тягой, словно назойливых мух, не имеющих возможности попасть в потусторонний мир и пытающихся лишь удовлетворить свои фантазии о собственной важности в космическом укладе.

# Амигдала

Огромная аберрация, нейтрально-злая

**Класс Защиты** 15 (природный доспех)

**Хиты** 189 (18к12 + 72)

**Скорость** 50фт., лазая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	18 (+4)	20 (+5)	12 (+1)	8 (-1)

**Спасброски** Инт +9, Муд +5, Хар +3

**Навыки** Восприятие +9

**Спротивление урону** психический

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия

**Иммунитет к состояниям** очарованный, парализованный

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

**Языки** глубинная речь, телепатия 2 мили

**Опасность** 12 (8 400 опыта)

**Спротивление магии.** Амигдала совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Псионическая вуаль.** Амигдала невидима для всех существ. Этот эффект не может быть развеян, обойдён или подавлен с помощью обычной магии. Существа, которые не могут быть очарованы, имеющие иммунитет к психическому урону или страдающие любой формой безумия, получают иммунитет к этому эффекту.

**Паучье лазание.** Амигдала может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

**Непостижимое.** Амигдала не может стать целью заклинаний школы прорицания и быть обнаружена с помощью гадательных приспособлений или способностей, выявляющих аберраций.

## Действия

**Мультитатака.** Амигдала совершает три рукопашные атаки. Если амигдала держит в захвате существо, она может дополнительно совершить одну атаку *Щупальцами*. Вместо любой из рукопашных атак амигдала может однажды использовать *Переливающийся луч*.

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (2к8 + 5). Если существо большого размера или меньше, оно схвачено (УС высвобождения 17). У амигдалы 6 рук, в которых она может держать по одному существу.

**Переливающийся луч.** Дальнобойная атака заклинанием: +9 к попаданию, досягаемость 150 фт., одна цель. Попадание: урон излучением 16 (2к10 + 5).

**Щупальца.** Одно существо, схваченное амигдалой, должно совершить спасбросок Мудрости с УС 17. При провале оно получает психический урон 36 (8к8) и получает случайное краткосрочное безумие, которое длится 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, избавляясь от безумия при успехе. При успехе оно получает половину этого урона и избегает безумия.

## Логово амигдалы

Амигдалы устраивают логова в местах, имеющих мистическое значение, местах безумия и тайн. Эти логова формируются существами, подчиняющимися другим законам физики, и сами по себе представляют определённую опасность.

## Местные эффекты

Область в радиусе 2 миль от амигдалы изменяется под воздействием псионического присутствия аберрации, создавая следующие эффекты. Если она умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

- Любое существо, которое заканчивает продолжительный отдых в этой области, должно совершить спасбросок Мудрости с УС 15. Существа, которые не спят, например, эльфы, автоматически получают успех. При провале скрытое космическое присутствие внушает ужасные кошмары, которые длятся в течение всего сна цели и не дают ей получить какую-либо пользу от этого отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, её показатель Мудрости уменьшается на 1кб. Цель умирает, если это снижает её Мудрость до 0. В противном случае эффект дается до тех пор, пока цель не совершит продолжительный отдых.
- После своего первого столкновения с амигдалой в области, каждое существо должно совершить спасбросок Мудрости с УС 15. При провале оно ничего не помнит о встрече. При успехе воспоминания существа остаются нетронутыми. Любое заклинание, способное снять проклятие, может восстановить утраченные воспоминания.



# Древнейшая амигдала

Огромная аберрация, нейтрально-злая

**Класс Защиты** 17 (природный доспех)

**Хиты** 310 (27к12 + 135)

**Скорость** 50фт., лазая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
22 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	23 (+6)	16 (+3)	8 (-1)

**Спасброски** Инт +13, Муд +10, Хар +6

**Навыки** Восприятие +17

**Спротивление урону** психический

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия

**Иммунитет к состояниям** очарованный, парализованный

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 27

**Языки** глубинная речь, телепатия 2 мили

**Опасность** 22 (41 000 опыта)

**Использование заклинаний (псионика).** Базовой характеристикой амигдалы является Интеллект (УС спасброска от заклинания 21). Она может творить следующие заклинания, игнорируя требования компонентов:

3/день каждое: Воображаемый убийца, Обессиливание, Ментальная тюрьма.

1/день каждое: Знак, Слабоумие, Лабиринт.

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если амигдала проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Спротивление магии.** Амигдала совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Псионическая вуаль.** Амигдала невидима для всех существ. Этот эффект не может быть развеян, обойдён или подавлен с помощью обычной магии. Существа, которые не могут быть очарованы, имеющие иммунитет к психическому урону или страдающие любой формой безумия, получают иммунитет к этому эффекту.

**Паучье лазание.** Амигдала может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

**Непостижимое.** Амигдала не может стать целью заклинаний школы прорицания и быть обнаружена с помощью гадательных приспособлений или способностей, выявляющих аберраций.

## Действия

**Мультиатака.** Амигдала совершает четыре рукопашные атаки. Вместо любой из них амигдала может единожды использовать *Переливающийся луч*.

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 19 (3к8 + 6). Если существо большого размера или меньше, оно схвачено (УС высвобождения 21). У амигдалы 6 рук, в которых она может держать по одному существу.

**Переливающийся луч.** Дальнобойная атака заклинанием: +13 к попаданию, досягаемость 150 фт., одна цель. Попадание: урон излучением 17 (2к10 + 6).

**Потусторонний рубеж.** Каждое существо, схваченное амигдалой, должно преуспеть в спасброске Харизмы с УС 21, иначе будет тут же перемещено на демиплан, добраться до которого можно только с помощью заклинания Исполнение желаний. Покинуть этот план можно с помощью заклинаний, позволяющих путешествовать на другие планы, такими как Уход в иной мир. Демиплан представляет собой бесконечный лабиринт, образованный циклопическими сооружениями отвратительной формы, кладка которых испещрена ужасающими изображениями и иероглифами. Если амигдала погибает, заключённые на демиплане существа появляются возле её трупа в незанятом пространстве.

## Легендарные действия

Амигдала может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Амигдала восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Диссонирующий шёпот.** Амигдала накладывает заклинание Диссонирующий шёпот (4-й уровень).

**Переливающийся пучок света (стоит 2 действия).** Чужеродные глаза покрывают голову амигдалы и концентрируют луч энергии 90 футов в длину и 10 в ширину. Каждое существо внутри этого луча должно совершить спасбросок Ловкости с УС 21, при провале получая урон излучением 46 (6к6 + 25) или половину этого урона при успехе.

**Делирий (стоит 3 действия).** Амигдала выбирает до трёх существ, которых она может видеть в радиусе 120 футов. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 21, иначе получит случайное краткосрочное безумие, длящееся до конца следующего хода амигдалы.

## Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) амигдала совершает действие логова, вызывая один из следующих эффектов (не может использовать один эффект два раунда подряд):

- Амигдала произносит заклинание «Голод Хадара» (спасбросок с УС 15) два раза, нацеливая заклинание на разные области. Амигдале не нужно концентрироваться на заклинаниях, которые заканчиваются при инициативе 20 следующего раунда.

- Сфера тишины радиусом 30 футов появляется в выбранной амигдалой точке, которую она видит в пределах 100 футов от себя, и длится до инициативы 20 следующего раунда. Ни один звук не может пройти сквозь эту область или возникнуть в ней. Любое существо или объект, полностью находящийся внутри радиуса, невосприимчив к урону звуком, а существа, полностью находящиеся внутри него, оглушены. Внутри невозможно произнести заклинание, включающее вербальный компонент.
- Амигдала нацеливается на любое количество существ, которых она может видеть в радиусе 30 футов от себя. Цель имеет помеху к спасброскам Мудрости и Интеллекта до инициативы 20 следующего раунда.