

# Бродячий владыка

*«Однажды наступит день столь мрачный, что вы будете молить о смерти. И ваши молитвы будут услышаны».*

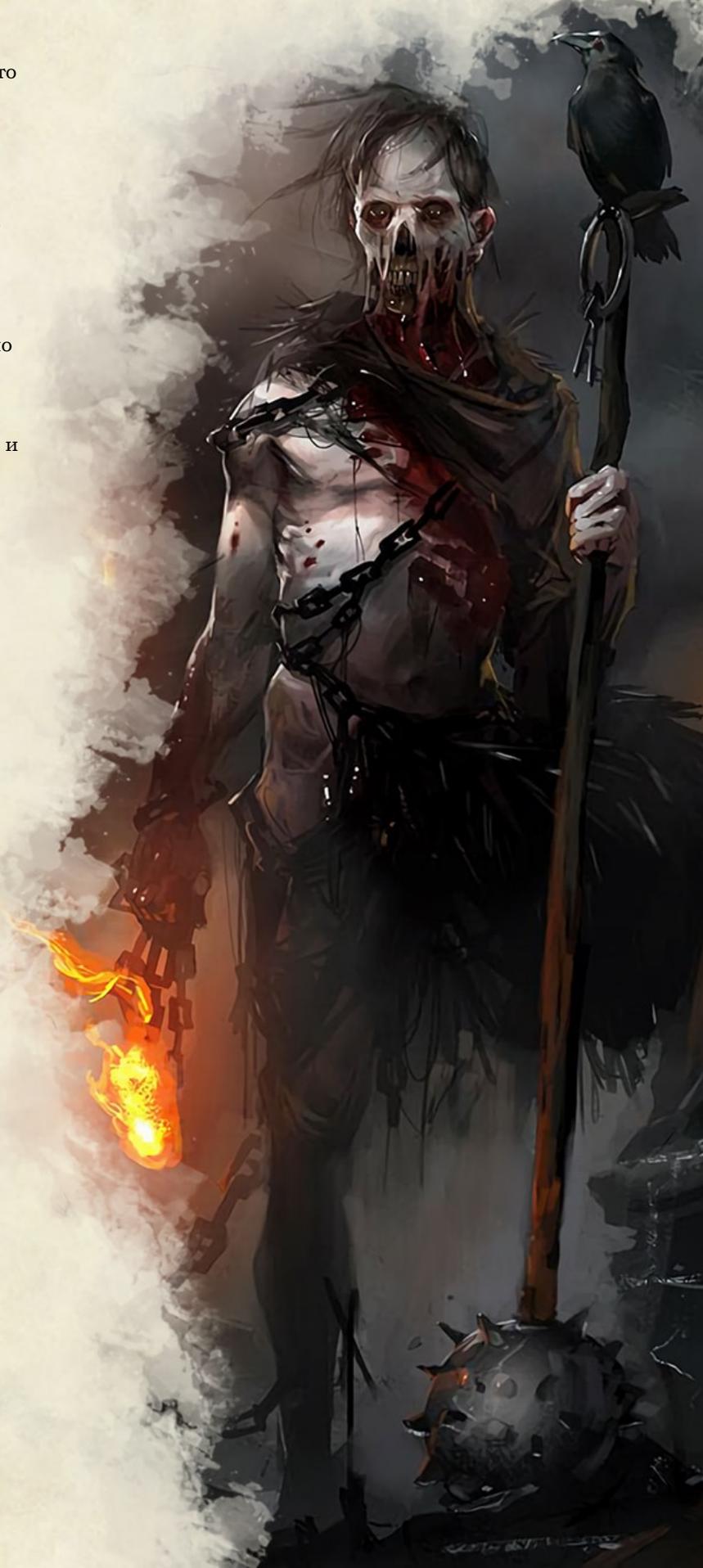
Минаалдра, Визаг Агум.

**Одарённый псионикой.** Бродячие владыки — это зомби, наделённые псионическими способностями, оставшимися им от их прошлой жизни. Бродячие владыки могут быть созданы ритуально с помощью тёмного искусства некромантии, но большинство описаний этих ритуалов давно утрачены или уничтожены религиозными орденами. Тем не менее, некоторые секреты их создания могут храниться в запечатанных библиотеках и запретных архивах. В редких случаях из трупа псионически одарённого гуманоида восстаёт владыка, сохраняющий воспоминания и несколько извращённое естество, но поработённый непреодолимой тягой к плоти и мозгам живых.

**Мастер Бесконечного прилива.** Владыки обладают мощными псионическими способностями и могут служить для своих низших сородичей чем-то вроде разума улья, создавая орды зомби, связанных тесной цепью и следующих воле высшего рассудка. Это делает полчища нежити особенно опасными, поскольку один зомби может создать целую армию нежити, если найдет источник пищи или объект гнева своего хозяина. В бою бродячий владыка обычно держится на дальних дистанциях, обстреливая врагов психическими атаками, в то время как орды зомби пытаются их окружить. В случае опасности владыка отступает, жертвуя своими бесчисленными приспешниками, чтобы спастись.

**Секреты мертвеца.** Бродячие владыки также известны своими обширными знаниями по неисчислимому количеству тем, начиная от древней истории и заканчивая последними городскими сплетнями. Эти знания, по-видимому, исходят от генерируемого ими коллективного разума, позволяющего им вспоминать любую информацию, известную кому-либо из орды или съеденных ими мозгов. Отважные ученые или просто безумные оккультисты иногда ищут утраченные знания, известные лишь этой странной нежити, и в конце концов присоединяются к их легионам, добавляя свои собственные знания в общий котёл.

**Непредсказуемые умы.** Большинство некромантов никогда бы не стали специально выращивать бродячих владык, поскольку они слишком непредсказуемые слуги, способные обернуться против своего хозяина. Другая причина заключается в том, что почти все бродячие владыки — совершенно безумны, их разумы разделены на сотни или тысячи личностей. Личность владыки состоит из нескольких доминирующих черт, присущих самым сильным персоналиям в рамках коллективного разума, сражающимся за контроль над ордой или телом самого владыки.



# Бродячий владыка

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 10  
Хиты 128 (15к8 + 60)  
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	19 (+4)	12 (+1)	8 (-1)

**Спасброски** Тел +8, Инт +8, Муд +5  
**Навыки** История +12, Природа +8, Религия +8  
**Уязвимость к урону** психический  
**Иммунитет к урону** яд  
**Иммунитет к состояниям** отравление  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11  
**Языки** телепатия 5 миль  
**Опасность** 10 (5 900 опыта)

**Коллективный разум.** Все зомби в радиусе 5 миль вокруг бродячего владыки связываются единым коллективным разумом, управляемым владыкой. В пределах этой области владыка может видеть то, что видят зомби, слышать то, что они слышат, и говорить с их помощью. Он может произносить заклинания так, будто он находится в пространстве управляемого им зомби, и командовать любым зомби в пределах досягаемости своей телепатии (если он контролирует несколько существ, то может управлять любым из них или всеми сразу, отдавая им всем один и тот же приказ).

**Сопrotивление магии.** Владыка совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Регенерация.** Владыка восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением или критический урон, то эта способность не действует в начале его следующего хода. Владыка уничтожается, только если начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

**Кладезь знаний.** Владыка может получить доступ ко всем знаниям и памяти существ, являющихся частью его коллективного разума, или существ, чьи мозги были поглощены ордой. Он совершает проверки Интеллекта и Мудрости с преимуществом.

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой владыки является Интеллект (УС спасброска от заклинания — 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

**Неограниченно:** Приказ [Command], Глухота/слепота [Blindness/deafness], Обнаружение мыслей [Detect thoughts]

**2/день каждое:** Смятение [Confusion], Подчинение личности [Dominate person], Удержание личности [Hold person], Знание легенд [Legend lore]

## Действия

**Мультиатака.** Владыка использует способность Бродячая орда, если она доступна, а затем совершает два удара руками и один укус.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 4) колющего урона и 17 (5к6) некротического.

**Руки.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона и 7 (2к6) некротического.

**Психическая атака.** Владыка магически атакует разумы трёх существ в пределах 90 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости с УС 16, при провале получая 22 (4к10) психического урона или половину этого урона при успехе. Если цель проваливает спасбросок на 5 или более, она также ошеломлена до начала следующего хода владыки.

**Бродячая орда (перезарядка 5-6).** Владыка может призвать одну орду зомби, которая появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от владыки. Орда существует 1 минуту, либо до тех пор, пока владыка жив или не распустит её действием.