

«Осторожнее, Ксораннокс, — предостереж принц-консорт, — ты переступаешь черту».
«Переступаю? Мой дорогой консорт, — ухмылка
исказила лицо Тиракта, — я вообще не касаюсь земли».

Формально известные под своим эндонимом ваурати (в единственном числе — ваурат) — сверхразумы, плетущие заговоры и строящие планы против своих главных врагов — синлири и аболетов, чтобы получить полный контроль над Глубинным миром.

Псионические глаза. Сверхразум — это огромный парящий мозг с большим центральным оком и множеством глаз поменьше, утопленных в его кортекс. Ещё более чужеродными выглядят псионические глаза, летающие в нескольких дюймах от него, каждый из которых обладает собственным маленьким мозгом, проявляющим уникальный псионический эффект.

Искусные хранители знаний. Как и их соперники, сверхразумы — хранители знаний, обладающие высочайшим интеллектом. Обычно они не являются волшебниками, но всё равно рассматривают магические знания и изучение тайных наук в качестве лучшего инструмента неограниченной власти.

Сверхразумы жестоки и капризны, но наслаждаются умственными схватками. Их гордыня проявляется в непоколебимой вере в своё интеллектуальное превосходство над всеми остальными.

Соперничество и переговоры. В отличие от своих соперников, сверхразумы испытывают сильную ненависть к себе подобным и никогда не работают сообща. Однако им нравится вести дела с другими существами для заключения союзов и создания тайных агентурных сетей по всему Глубинному миру.

Зловонная кладка. Размножение сверхразумов начинается с откладывания абберацией единственного яйца в пруд со слизью, которое затем оставляется в покое. Когда позже другой сверхразум улавливает отчётливый смрад яйца, он выпрыскивает в пруд свою оплодотворяющую жидкость. Это поведение вызвано биологической необходимостью, которую не могут игнорировать даже сверхразумы.

Несведущие исследователи иногда случайно натываются на яйцо и забирают его себе. Если оно не оплодотворено, его носитель, скорее всего, привлечёт внимание других сверхразумов и синлири, которые используют яйца в генетических экспериментах по созданию псионических существ. Если же яйцо оплодотворено, исследователь может стать первой жертвой только что вылупившегося сверхразума.

ЛОГОВО СВЕРХРАЗУМА

Благодаря врождённой способности к полёту, сверхразумы предпочитают строить (силами своих рабов, конечно) башни без входов у основания.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Во время боя внутри своего логова сверхразум может совершать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) сверхразум совершает действие логова, вызывая один из следующих эффектов (не может использовать один эффект два раунда подряд):

- Вязкая слизь падает с потолка на одно существо по выбору сверхразума в пределах 120 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости с УС 15 иначе станет уязвимой к урону огнём и электричеством. Эффект заканчивается, когда существо получает урон от огня или электричества, или при значении инициативы «20» следующего раунда.
- Невидимая сила пытается схватить трёх существ по выбору сверхразума в пределах 60 футов от него. Каждая цель должна совершить спасбросок Силы с УС 15. При провале её скорость снижается до 0, и она взлетает на 20 футов в воздух и висит там до значения инициативы «20» следующего раунда после чего падает.
- В потолке, полу или стене в выбранной сверхразумом точке в пределах 60 футов от него образуется отверстие, из которого извергается 20-футовая сфера зловонного газа, который действует до значения инициативы «20» следующего раунда. Когда существо впервые входит в эту область или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15 иначе станет отравленным до начала своего следующего хода.

ТИРАКТ КСОРАННОКС

«Ксораннокс!», — воскликнула леди Дазран.
«Хахаха! Удивлены? Похоже, вы забыли о моих союзниках среди дроу. Нужно быть более дальновидной, миледи. Ничто не ускользнёт от моего Хвата».

Ксораннокс является Владыкой Белой Башни — многоуровневого пальца из алебастрового камня. Известный как Тиракт — древнее слово из Глубинной речи, буквально переводимое как «король, который правит с помощью зубов», — этот сверхразум действительно пожирает тех, кто ему негоден.

Ксораннокс — глава Хвата, тайной организации, состоящей из глубинных гномов, тёмных эльфов и людей. Они стремятся свергнуть великую империю безгласых говорящих и поставить Ксораннокса выше остальных, сначала как короля, а затем как бога.

Тиракт — искусный стратег, всегда на шаг опережающий своих врагов. Искатели приключений из Обычного мира всегда имеют шанс с удивлением обнаружить, что их верные союзники — члены Хвата. Стоит им лично встретиться с Ксоранноксом, он приходит в восторг! Ему нравится общаться с гуманоидами! В конце концов, у них общие враги.

К сожалению, какой бы полезной или надёжной ни была группа героев, Ксораннокс почти не способен противостоять желанию предать своих союзников. Он, как и большинство ваурати, считает, что естественный конец всех союзов — предательство. Вопрос лишь в том, кто ударит первым.

Глаза всегда прикрыты. Псионическая мощь Ксораннокса настолько велика, что, в отличие от других сверхразумов, его летающие глаза никогда не остаются без псионического щита. Загнанный в угол, Ксораннокс может пожертвовать одним из своих глаз, чтобы усилить противодействие натиску.

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Этот раздел содержит блоки характеристик сверхразума.

Сверхразум

Большая аберрация, обычно законно-злая

Артиллерия 11 УО
7 200 опыта

Класс Защиты 17 (природный доспех)

Хиты 180 (19к10 + 76)

Скорость 0фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +8, Муд +6, Хар +7

Навыки Восприятие +6, Запугивание +7, Магия +8, Обман +7, Проницательность +6

Иммунитет к состояниям испуг, окружение, очарование, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки общий, глубинная речь, подземный

Бонус владения +4

Обособленные глаза. Шесть глаз парят вокруг сверхразума и создают псионические эффекты. Каждый глаз — объект с КЗ 24 и 1 хитом, окружённый псионическим щитом, который даёт ему иммунитет к любому урону. После того, как глаз использовал свой эффект, он теряет щит до начала следующего хода сверхразума. Если глаз уничтожен, в конце хода сверхразума от его лица отделяется новый глаз на замену уничтоженному.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 14 (4к6).

Псионика глаз. Сверхразум создаёт три псионических эффекта. Если в описании глаза не сказано обратное, в качестве цели сверхразум выбирает существо, видимое ему в пределах 120 футов. Он не может использовать один эффект дважды за ход.

1. Очаровывающий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 16, иначе будет очарована сверхразумом на 1 час, или пока он не нанесёт урон ей или её союзнику.

2. Принуждающий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 16, иначе реакцией переместится со своей обычной скоростью к своему ближайшему видимому союзнику и совершит по нему атаку оружием. Существа, которые не могут быть очарованы, не подвержены этому эффекту.

3. Токсичные пары. Сверхразум выбирает видимую точку в пределах 120 футов. Каждое существо в радиусе 10 футов от точки должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 16, иначе станет отравленным на 1 минуту (повтор спасброска в конце хода).

4. Телекинетический луч. Цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 16, иначе будет перемещена на расстояние до 30 футов в любом направлении и получит силовой урон 7 (2к6) в конце этого движения.

Сверхразум может вместо этого нацелиться на видимый в пределах 120 футов объект весом до 300 фунтов, который никто не несёт и не носит, перемещая его на 30 футов в любом направлении. Сверхразум также может выполнять сложные манипуляции с этим объектом, например использовать инструмент или открыть дверь или контейнер.



Ксораннокс

5. Электрический луч. Сверхразум выстреливает электрическим зарядом 5 футов в ширину и 60 в длину. Каждое существо на линии должно совершить спасбросок Ловкости с УС 16, при провале получая урон электричеством 21 (6к6) или половину этого урона при успехе.

6. Огненный луч. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости с УС 16, иначе получит урон огнём 36 (8к8) и загорится, получая урон огнём 9 (2к8) в начале каждого своего хода в течение 1 минуты (повтор спасброска в конце хода). Любое существо может потратить своё действие, чтобы затушить огонь, оканчивая эффект.

Бонусные действия

Великое око (перезарядка 6). Центральный глаз сверхразума чернеет и проецирует 150-футовый конус энергии. Эффекты любых заклинаний в этой области, действующих на сверхразум или других существ, тут же оканчиваются.

Реакции

Прочь! Когда существо в пределах 5 футов от сверхразума попадает по нему рукопашной атакой, сверхразум может использовать Телекинетический луч против атакующего.

Ксораннокс

Большая аберрация, законно-злая

Соло 14 УО
11 500 опыта

Класс Защиты 18 (природный доспех)

Хиты 228 (24к10 + 96)

Скорость 0фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Инт +9, Муд +7, Хар +9

Навыки Восприятие +7, Запугивание +9, Магия +9, Обман +9, Проницательность +7

Иммунитет к состояниям испуг, окружение, очарование, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки общий, глубинная речь, подземный

Бонус владения +5

Болезненное сопротивление. Восемь глаз парят вокруг сверхразума и создают псионические эффекты. Если Ксораннокс проваливает спасбросок, он может уничтожить случайный глаз (выбираемый с помощью броска к8) и преуспеть в спасброске. Если глаз уничтожен, в конце хода Ксораннокса от его лица отделяется новый глаз на замену уничтоженному.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 14 (4к6).

Псионика глаз. Ксораннокс создаёт три псионических эффекта. Если в описании глаза не сказано обратное, в качестве цели Ксораннокс выбирает существо, видимое ему в пределах 120 футов. Он не может использовать один эффект дважды за ход.

1. Очаровывающий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 17, иначе будет очарована Ксоранноксом на 1 час, или пока он не нанесёт урон ей или её союзнику.

2. Принуждающий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 17, иначе реакцией переместится со своей обычной скоростью к своему ближайшему видимому союзнику и совершит по нему атаку оружием. Существа, которые не могут быть очарованы, не подвержены этому эффекту.

4. Луч памяти. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 17, иначе она без каких-либо эффектов тратит ячейку заклинания высшего неиспользованного уровня, если таковая имеется. Если ячеек нет, вместо этого она на 1 минуту теряет владение оружием, которое в данный момент держит в руках (повтор спасброска в конце хода).

4. Токсичные пары. Ксораннокс выбирает видимую точку в пределах 120 футов. Каждое существо в радиусе 10 футов от точки должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 17 иначе станет отравленным на 1 минуту (повтор спасброска в конце хода).

5. Телекинетическое поле. Ксораннокс выбирает видимую точку в пределах 120 футов. Каждое существо в радиусе 10 футов от точки должно преуспеть в спасброске Силы с УС 17, иначе будет перемещено на расстояние до 30 футов в любом направлении и получит силовой урон 7 (2к6) в конце этого движения.

Ксораннокс может дополнительно нацелиться на видимый в пределах 10 футов от точки объект весом до 300 фунтов, который никто не несёт и не носит, перемещая его на 30 футов в любом направлении. Ксораннокс также может выполнять сложные манипуляции с этим объектом, например использовать инструмент или открыть дверь или контейнер.

6. Электрический луч. Ксораннокс выстреливает электрическим зарядом 5 футов в ширину и 60 в длину. Каждое существо на линии должно совершить спасбросок Ловкости с УС 17, при провале получая урон электричеством 36 (8к8) или половину этого урона при успехе.

7. Взрыв. Ксораннокс выбирает видимую точку в пределах 120 футов. Каждое существо в радиусе 10 футов от точки должно совершить спасбросок Ловкости с УС 17, при провале получая урон огнём 36 (8к8) или половину этого урона при успехе.

8. Луч некроза. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 17, иначе получит некротический урон 55 (10к10) и начнёт терять 7 (2к6) хитов в начале каждого своего хода. Если этот эффект снижает хиты цели до 0, она тут же умирает. Эффект оканчивается, когда Ксораннокс погибает или перестаёт видеть цель. Этот эффект не может быть использован снова, пока хотя бы одно существо ему подвержено.

Бонусные действия

Великое око (перезарядка 6). Центральный глаз Ксораннокса чернеет и проецирует 150-футовый конус энергии. Эффекты любых заклинаний в этой области, действующих на сверхразум или других существ, тут же оканчиваются.

Реакции

Не посмеешь! Когда существо попадает по Ксоранноксу атакой, он может использовать луч страха против атакующего. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 17, иначе получит психический урон 23 (6к6) и станет испуганной Ксоранноксом на 1 минуту (повтор спасброска в конце хода).

Злодейские действия

У Ксораннокса есть три злодейских действия. Он может использовать каждое единожды за бой после хода своего противника. Он может использовать эти действия в любом порядке, но только по одному в раунд.

Действие 1: Разрушительные лучи. Ксораннокс выпускает псионический разрушительный луч в трёх видимых существ в пределах 120 футов от себя. Каждая цель совершает спасбросок Мудрости с УС 17. При провале каждый раз, когда цель совершает больше одной атаки в свой ход или произносит заклинание первого уровня или выше, она получает психический урон 14 (4к6). Эффект длится 1 минуту (повтор спасброска в конце хода).

Действие 2: Исчезновение. Ксораннокс становится невидимым до конца своего следующего хода и перемещается на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое может видеть.

Действие 3: Мегалуч. Ксораннокс выпускает эффекты всех оставшихся глаз за раз линией 20 футов в ширину и 120 в длину. Каждое существо в этой области должно совершить два спасброска против случайных эффектов псионических глаз Ксораннокса (перебросьте повторяющиеся результаты). Если эффект обычно действует на область, вместо этого он действует на отдельную цель.