

ГНИЛОЗЪМЪК

«ГНИЛОЗЕМЬЕ»

Описание игрового мира для ролевой системы «Мир Великого Дракона»

©2013 Авторы: Dragomir, nonsense, Fobos-11

Редактор: Sveltha

Pdf-вариант: nonsense

Вступление

В этом документе вы найдете описание острова Гнилоземье, предназначенное для настольной ролевой игры по системе «Мир Великого Дракона» версии 3.1 и выше. Документ является частью более крупного проекта, но может быть использован и отдельно, в этом случае ведущему стоит изменить имена и названия на соответствующие его игровому миру. Этот текст рассчитан на прочтение только ведущими, игроки могут получить из него излишнюю информацию, которая испортит впечатление от предстоящей игры. В разделе «Приложения» вы найдете данные, связанные с игровой механикой, основная часть документа носит описательный характер. Ведущему следует помнить о том, что сведения, касающиеся острова, должны выдаваться игрокам постепенно, а некоторые моменты, возможно, останутся для них неизвестными.

Удачной игры!

Остров Гнилоземье

*«Славное в своем роде местечко. Спокойное. Тихое. Пугающе тихое.
Как корабль, который еще не утонул, но крысы с него уже сбежали».*

Дневник капитана Галадриона Энниэля, первооткрывателя Гнилоземья

Поступить на обучение магии – это глупо. Выбрать факультет некромантии – это глупо вдвойне. Но мне удалось его окончить, хотя до последнего дня я сожалел о своем решении. Еще неделю после выпуска я продолжал сожалеть, но вчера мое мнение о собственной судьбе несколько изменилось. Да, верно, сегодня я пишу о вчерашних событиях, потому что сразу после пережитого я не смог взять перо в руки и просто свалился спать там, где увидел первую же лежанку.

Остров с говорящим названием Гнилоземье встретил меня сыростью и каким-то незнакомым запахом, который местные жители просто не чувствовали. Первое время я даже не мог вдохнуть полной грудью, потому что у меня моментально начинала кружиться голова от сладковато-противного аромата, витавшего повсюду. Услышав, что я дипломированный маг, прибывший на год бесплатной службы, чтобы окупить затраты на свое обучение, городской голова покачал, простите за такой каламбур, возможные мои читатели, головой. Он достал из маленького шкафчика два стакана и налил в них вино из кувшина, после чего вкрадчиво заговорил. Суть его слов сводилась к тому, что он готов дать мне денег и грамоту, чтобы я этот год прожил на соседних островах. Мол, больно молод я и то ли на сына, то ли на брата его внешне похожу. Что, учитывая тот факт, что я льери, то есть эльф, звучало весьма странно. Когда я отказался от вина, подчеркнув, что спиртное не пью, он покачал головой еще раз и отпустил меня в гостиницу, где я временно остановился, пока для меня готовили комнату.

...Ночью меня подняли с кровати и, что-то объясняя на местном языке, который я пока не понимал, потащили за руку. К счастью, я успел прихватить с собой сумку, где у меня хранились некоторые полезные для чародея штучки. На улице бегали люди, везде горели факелы, раздавались крики. Запах стал просто нестерпимым, а вскоре обнаружилась и его причина. Толпа разномастной нежити медленно и с достоинством, присущем существам, которым уже некуда торопиться, вынесла ворота города и обшарила на пример наличия живой добычи пару ближайших к стене домов. Мой провожатый настойчиво потянул меня за рукав, но я с достоинством высвободился из его пальцев. Настаивать он не стал и быстро скрылся в ночи. Как я позднее узнал, здесь есть неписаное правило «если ты чужак, то ночью сам за себя», так что я удостоился очень большого внимания по местным меркам.

Сила некроманта в его хладнокровии. Окончательно убедившись, что люди и не думают организовывать сопротивление, я достал из сумки свой ритуальный кинжал, протер его полый ночной рубахи и, грозно сдвинув колпак на затылок, пошел к бушующему неживому морю. Мертвецы сразу обратили на меня внимание, ведь я единственный шел им навстречу. Прекратив на минуту стучать зубами от холода и страха, я властно произнес слова Подчинения, взмахнув кинжалом и перехватив поддержку краем разума.

Повинуясь моей воле, три мертвеца вцепились в глотки своим недавним товарищам. Их быстро разорвали в клочья, но я повторил свой трюк и исполнял его до тех пор, пока ободрившаяся местная стража (да, она здесь все же была!) не изрубила последнего удерживаемого мной мертвяка на куски. После этого я сел на землю, и меня неприятнейшим образом вырвало от всего пережитого. Несмотря на это, горожане окружили меня и принялись подбрасывать в воздух, выражая свой восторг. Я был усталым, но счастливым. Меня поставили на землю, и городской голова, плача от умиления, облобызал бедного мага в обе щеки. Он что-то говорил, сбиваясь на местный говор, но суть была в том, что если бы я сразу сказал, что знаю некромантию, меня осыпали бы золотом и обращались как с королем. Что ж, похоже «немошный и глупый» Эльдин Бледный нашел свое место.

...Когда люди хотят подчеркнуть, что некая местность опасна и может быть полна нежити, они говорят, что там мертвые поднимаются из могил. Добро пожаловать на Гнилоземье – остров, где мертвые и не ложатся в свои могилы. Я, Эльдин Бледный познакомлю вас с ним.

Гнилоземьем называют большой остров, окруженный архипелагом мелких тропических островков, посреди Сияющего моря. На севере острова поднимаются Изумрудные горы, поросшие непроходимым влажным лиственным лесом с редкими плато, и болотами, располагающиеся в низинах у подножья гор. На юге местность сменяется джунглями, отделенными от гор лишь узенькой полоской саванны.

Земли этого края очень плодородны, и только в Гнилоземье растет множество редких видов трав и фруктов, что привлекает сюда алхимиков, травников и садоводов. Но в то же время почва буквально пропитана всевозможной заразой. Воду нужно обязательно кипятить, блюда обильно сдабривают специями, которые, впрочем, также растут здесь в изобилии, а те, кто выходят за пределы городских стен, наносят на тело пахучую мазь и подводят глаза бальзамом из ядовитых цветов для защиты от многочисленных кровососущих насекомых и растений-паразитов.

Всего на острове два поселения: большой портовый город Элленор, выстроенный на древних руинах, и шахтерский поселок Фиртхасс, расположенный в горах. Иногда где-нибудь на болоте можно наткнуться на хижины отшельников, как правило, уже давно заброшенные и полусгнившие.

Край очень богат, но в то же время и чрезвычайно опасен. И дело тут не только в недружелюбной фауне и флоре. Когда первые колонисты-эльфы ступили на остров, многие из них удивлялись, осматривая древние руины портового города: кто же сам, по своей воле покинет сей чудный край? Однако не прошло и недели, как последующие события расставили все по местам. С тех пор было многое: археологические находки, свидетельствующие о том, что остров его прошлые владельцы оставили в панике; столкновения с ордами нежити; странные, необъяснимые события в горах, где, по легенде, истончаются границы между мирами. Но до сих пор жители острова лишь примерно понимают причины происходящего.

Главный бич острова – нежить. Болота с насыщенной ядовитыми минералами бьющей из подземных источников водой, словно «маринуют» трупы, не давая им разлагаться до конца. Но и с этой проблемой относительно легко справлялись городские стражники и первые поселенцы.

Крипты-штольни – ужасающее наследие древних властителей острова, оставленное потомкам. Чтобы уберечь трупы от болотистой почвы, древние жители Гнилоземья хоронили их в выработанных шахтах. Однако стремление сделать как лучше сыграло с ними дурную шутку, когда трупы начали оживать в новом, немертвом облиции. Да, когда-то мертвецы не вылезали из своих могил. Видимо, именно болотная чума, как здесь называют это явление, и была причиной бегства с острова его предыдущих хозяев. Теперь все иначе. Были случаи, когда ушедшие в джунгли герои возвращались в своем новом немертвом облиции обратно к городским стенам к ужасу тех, кто их знал.

Все перечисленные выше факты повлияли на культуру и оружейное дело гнилоземцев. Два экзотических вида оружия, коса-гизарма и «Железный луч», давно стали такой же особенностью Гнилоземья, как редкие фрукты и опасные джунгли.

Коса-гизарма представляет собой разновидность алебарды, произошедшую от обычного крестьянского орудия труда. Это оружие позволяет держать нежить на расстоянии. «Железным лучом» называют метательный штырь с круглым навершием массой около половины фунта, который куют или отливают из самого низкокачественного железа. По сути являющийся метательной булавой, это вид оружия прост в изготовлении, доступен каждому, но требует некоторой сноровки.

Часто на оружие наносят «Лунный свет», особый алхимический состав, покрывающий металл тонким слоем серебра. Конечно, это не сравнится с настоящим серебряным оружием, но, как говорят старожилы, иногда даже безмозглая нежить, прежде чем продолжить свое неумолимое наступление, на мгновение замирает, заметив, как блестят в лунном свете клинки посеребрённых гизарм.

Гнилоземье экспортирует редкий высококачественный уголь, который добывают в Изумрудных горах, ему нет цены в кузнечных мастерских. Немаловажную часть экспорта составляют экзотические фрукты, специи, травы и, в особенности, редкие снадобья и лекарства. Что же до импорта, то каждый гнилоземец охотно купит хорошее, высококачественное оружие и доспех, если у него, конечно, хватит на это денег. Также в ходу алхимические реагенты, особенно те, из которых изготавливают эликсиры, помогающие выживать на негостеприимном острове. Но особым спросом пользуются товары с материка: ткани, вино и даже древесина тех деревьев, что не растут на тропическом острове.

Сегодня ровно 12 лет с того самого дня, как я впервые высадился на этот проклятый остров. Я люблю и ненавижу его, но называю домом. Где тот юнец, что с дрожащими коленями останавливал нападение мертвецов на город? Его больше нет, Гнилоземье убило его, но любая смерть порождает в конечном итоге новую жизнь. Вместо него родился я – с темными кругами под глазами от особой мази, десятком шрамов, заскорузлыми ладонями от воинских упражнений и серебряным кинжалом, который никогда не находится от меня дальше, чем в ярде. На континенте некроманта, забывшего свой ритуальный кинжал, называют рассеянным, на Гнилоземье его зовут мертвым.

Я нахожусь в своей хижине посреди джунглей, уже не первый год изучая причины столь странного поведения нежити. Мой трюк с натравливанием одних мертвецов на других все еще работает, но они стали умнее, это несомненно. Если раньше нежить нападала плотной толпой, что позволяло мне бросать одну шеренгу в атаку на другую, то теперь она двигается враспыленную, пытается окружать и даже использовать подручные предметы в качестве оружия. Мое мастерство выросло, и я легко удерживаю под контролем шесть мертвецов, но не все обладают моим талантом, за все время мне удалось найти и хоть как-то обучить только двоих некромантов, которые теперь сопровождают шахтеров.

Мертвые становятся сильнее – и это факт. В последнее время мне все чаще приходится браться за верную саблю, привезенную с континента. В одной руке сабля, в другой кинжал – только так можно выстоять в одиночку. Даже маг должен владеть воинским мастерством, иначе долго ему не протянуть. Впрочем, сейчас я чувствую себя в относительной безопасности, поскольку окружил свой дом волшебным кругом, который подает мне сигнал, если его пересекает посторонний. Преступность на Гнилоземье практически отсутствует, несмотря на деньги, которые здесь крутятся. Причина тому проста – внешний неживой враг заставляет держаться вместе, ведь никогда не знаешь, кому завтра придется доверить прикрывать твою спину. Удалившись от города, я могу спокойно изучать магические потоки, пронизывающие остров.

За это время мне удалось обнаружить ряд свойств местной нежити, усложняющей борьбу с ней. Итак, на Гнилоземье в основном можно столкнуться с тремя типами оживших мертвецов: скелеты, собственно мертвецы и хиши. На описании последнего вида необходимо остановиться подробнее. Это проворные мертвяки, похожие на сгорбленного человека с удлинненными руками и вытянутой пастью. Нельзя назвать этих тварей уникальными для Гнилоземья, их описание встречалось и ранее, но древние захоронения просто кишат ими. Некоторые спят спокойно, многие не спят вовсе. Ранее считалось, что хиша – результат неудачного эксперимента магов-некромантов, но столь огромное количество их на Гнилоземье позволяет сделать вывод, что это трупы его первых хозяев. Предположительно, это обезьяноподобная раса, жившая на острове в течение многих и многих столетий, о чем свидетельствует множество хиш в древних выработанных штольнях, использованных в качестве коллективных склепов. Это опасный противник – ловкий, хитрый, быстрый и сильный. К счастью, они лезут на поверхность не особо рьяно. Все сказанное выше позволяет сделать вывод о том, что обычные мертвецы – это трупы колонистов, проблема лишь в том, что количество трупов не соответствует количеству умерших за те двести лет, что остров считается колонией.

Вся нежить словно бы усилена чужой волей, о чем будет сказано далее. Ее кости намного крепче обычного (*гнилоземская нежить имеет значение брони на 2 больше*). Она способна действовать относительно осмысленно, используя простейшие маневры и перестроения, не попадаясь в такие примитивные ловушки, как неприкрытые ямы у себя на пути. Мертвецы и скелеты научились сражаться палками, камнями и даже настоящим оружием, которое они могут подбирать с павших противников. Вся магия, включая и «Алхимию», действует на местную нежить с половинным шансом (*сопротивление магии 10*), единственное исключение – «Школа некромантии», против которой у мертвых нет сопротивления. Разрубленная на несколько частей нежить продолжает шевелиться, хотя и утрачивает все свои особые свойства и не представляет серьезной опасности. Только разрубленная на куски нежить может быть сожжена либо навсегда упокоена умением жрецов «Экзорцизм» (*как существо первого уровня*). В иных случаях «Экзорцизм» всего лишь оглушает мертвецов на 2 хода. Как видите, нежить Гнилоземья крайне опасный противник.

Судя по древним записям, первые жители острова поклонялись низшему божеству Хишахану. Скорее всего, это имя звучало иначе, поскольку ныне неизвестно ни одного живого существа, которое разговаривало бы на гнилоземском языке. В обычаях первых жителей не было, на первый взгляд, ничего странного и предосудительного. Гнилоземцы поминали Хишахана по любому поводу, но, что важнее, каждая из смертей на острове была посвящена ему. Умирал ли старик в своей постели, воин в бою – оба шептали: «Прими, Хишахан, мою чистую душу!»

Со временем, когда древнее общество гнилоземцев открыло для себя торговлю и, соответственно, воровство и иные преступления, возникло первое подобие государства, которое могло казнить и миловать. На континенте в это время происходило, впрочем, то же самое. Но, в отличие от континента, на Гнилоземье каждый преступник, приговоренный к казни, тоже ритуально отдавал душу Хишахану. Подобная традиция сохранилась и позднее, когда островитяне строили свои великолепные города. Причем, это была именно традиция, присказка, так относились к ней жители острова. Но они не были знакомы с некромантией, поэтому все последующие события происходят от данного ритуала. После военного похода на один из соседних островов была совершена торжественная казнь более трехсот пленных, по окончании которой все убитые восстали в виде нежити и набросились на своих палачей. В тот день множество мертвых пробуждалось ото сна и, направляемые волей новорожденного божества Хишахана, шли мстить живым лишь за то, что они живы. Неизвестно, уцелели ли какие-нибудь гнилоземцы в тот день и, если уцелели, то куда они переселились. Но, поскольку на континенте хиши изредка встречаются, можно предположить, что некоторые островитяне сумели избежать участи своих собратьев.

Мой друг и помощник Ранар намного лучше разбирается в вопросах религии, он из тарлингов, у них религиозному воспитанию уделяется много внимания. Обследовав развалины храмового комплекса и выслушав то, что мне удалось найти в хрониках, он сделал вывод, что Хишахан не существовал до того, как ему стали приносить невольные жертвы, посвящая каждую смерть. На стенах храмов часто встречаются изображения отпечатка звериной лапы, похожей на лапу гигантского медведя, возможно, это священный символ Хишахана. Темная сила не может быть доброй, но, как уже было сказано, смерть часто порождает новую жизнь. Вот так появилось это злобное низшее божество, на один ранг ниже Перворожденных, оно соотносится со сферой смерти, но могущество его связано только с Гнилоземьем. Оно имеет безраздельную власть над телами умерших на этом острове, поэтому нежить становится все сильнее, но, к счастью, не до конца осознает себя.

У местных есть поверье, что где-то в горах скрыта дверь в иные миры. Может, это лишь легенда, а, может, ключ к уничтожению Хишахана. Пока не удалось установить это точно. Остановить Хишахана, пока он не вошел в полную силу – моя обязанность, которую я сам возложил на себя. Как только будет ясно, что можно сделать, я сам поведу людей в Изумрудные горы.

Колонисты Гнилоземья проживают лишь в двух поселениях: крупном городе Элленоре и небольшом шахтерском поселке Фиртхассе. Но первые хозяева острова в свое время отвоевали у деревьев весьма обширные территории, которые были застроены каменными городами с неповторимой архитектурой, внушающей трепет и почтение. Камень, судя по всему, добывался в Изумрудных горах, а затем доставлялся к месту строительства на специальных кораблях.

Несмотря на то, что остров был заново заселен более двухсот лет назад, нельзя сказать, что он исследован хотя бы на четверть. За то время, пока Гнилоземье было лишено разумных обитателей, деревья успели вернуться на свои исконные территории, поглотив многие древние постройки. Поэтому точно неизвестно, сколько полуразрушенных городов и древних храмов скрывает в своем чреве буйная лесная чаща. Кроме старателей остров также привлекает искателей сокровищ и артефактов древней цивилизации, уничтоженной собственным божеством.

Благодаря им был открыт храмовый комплекс, который, по словам Ранара, являет собой ни что иное, как главный храм Хишахана. Это грандиозное сооружение, раскинувшееся на территории, какую на континенте занимают некоторые города, поэтому храм все еще таит в себе множество тайн, медленно, но верно раскрываемых Ранаром и его помощниками. Определенно, в этом комплексе проводились ежедневные богослужения, и именно здесь свершилось то самое жертвоприношение военнопленных, повлекшее за собой гибель целого народа. Это стало известным благодаря исследованиям Ранара, его попыткам прочтения и толкования священных книг, если это слово вообще применимо к каменным плитам, покрытым письменами.

Одна из зал храма представляет собой нечто вроде места для грядущего воплощения Хишахана, либо же для инициации его жрецов. Все ее стены, пол и потолок есть ни что иное, как священная книга, в которой описано все, связанное с культом темного божества. Время не пощадило казалось бы прочный камень, поэтому расшифровка надписей идет медленно. Пол, стены и потолок разделены на квадратные участки около ярда в длину и ширину, промежутки между плитами заполнены чем-то вроде застывшего песка.

Каждая из таких плит содержит в себе отдельную историю религиозного характера, но порядок прочтения их пока неясен. Возможно, именно в них кроется ответ на все вопросы, касающиеся истории и культуры Гнилоземья. Лишь одна из плит полностью отдала свои тайны исследователям, нам удалось расшифровать ее содержание:

«Одной лишь капли безумства может хватить на то, чтобы растворить тонкую грань вселенной разума, впустив в нее яд непознанного. Всего лишь одна капля подтачивает хрупкую реальность, рвется наружу, и нет пути назад, когда она проделывает первое отверстие. Самые мудрые из нас поняли это, весь наш культ был призван сохранить хрупкое равновесие, закрыть, остановить, ограничить продвижение неведомого. Сотни, тысячи добровольных жертв, хитрые ритуалы и изощренные жертвоприношения – вот неустанно вносимая жрецами плата за то, чтобы остановить первую каплю безумия. Спасти души, переправить их через грань, расплатившись телами в нежизни – вот наша цель.

Но безумие заразно, оно таится и ждет своего часа. Оно умеет ждать, оно вечно, и даже в одной капле искрится отражение той бездны, что с немислимой силой давит со всех сторон на тонкую скорлупу реальности. Кровь, отчаяние, злоба, боль – подобно лекарю, вырезающему заразу из обреченного тела, культ выкорчевывал безумие из обреченного мира, но оно умеет ждать. Оно плывет, спит, таится, пока не встретит обращенный на себя взгляд, и тут же хрупкая оболочка привычного изменяется, выгибаясь под ударами с той стороны, которые сминают ничтожные создания, поддавшиеся этому глубинному ужасу. Их жалкие попытки придать пронизывающему все их существо страху форму и произнести его имя лишь приоткрыли брешь, туда, где между смертью и жизнью нет разницы, и они так же недолговечны как след зверя на мутной воде.

Они посмели желать Его, посмели дать своему безумию волю. И теперь Оно проникло внутрь, лишь Его капля, лишь малая капля невообразимой бесконечности. Они молили, и их зов был услышан, они стонали, и их безумие стонало вместе с ними, бездна коснулась их слепых обращенных в нее глаз — эта капля оказалась пропитана смертью и ненавистью. Глупцы, они даже не могут помыслить себе весь масштаб того, кого они смеют с придыханием именовать Хишаханом, не могут почувствовать насколько он велик и частью чего он является, не могут представить, насколько могущественно то зло, что вызревает в той капле бездны, в тех измерениях боли, что скрываются за кроваво-красным хребтом гор.

Оно плывет, спит, черный комок смерти, злобы и ненависти, чьи очертания с трудом различимы посреди циклопического круговорота вкрадчиво стелящегося мертвенного тумана. Вдох – жизнь, выдох – смерть, никому не уйти из западни страха и не выбраться из пропасти безумия».

Кроме того, Ранар обнаружил плиту, на которой записаны видения одного из жрецов, повествующие о будущем конце Гнилоземья. Ее полная расшифровка еще впереди:

«... из его ставшего сухим от бесконечного потока боли тела, прикованного к алтарю медными оковами, продетыми сквозь ребра ... вдавливают ему в кожу еще одну кривую серебряную иглу, повторяя свой вопрос ... сменяет свою полностью растерзанную жертву, занимая ее место на пропитавшемся кровью алтаре ... сначала в течение часа удаляются глаза, потом ... в который раз повторяется вопрос ... темп нарастает ... послушники счищают с алтаря, помогая вопрошающему занять освободившееся место ... задает свой вопрос...

... и, наконец, жертва начинает говорить, ее голос громогласен и неестественно совершен, словно с нами говорит сама уходящая из тела по капле жизнь ... когда он говорит эти тягучие слова, то они словно становятся видимыми ...

... армия мертвецов спускается с гор, от поступи которых расходится струящийся туман ... сочащиеся черной кровью и распространяющие тошнотворный запах истинной смерти ... крики магов, повелевавших мертвыми, ощутивших невыразимую сжигающую изнутри невыразимую боль и сходящих с ума один за другим, вырезая собственными ритуальными кинжалами свои агонизирующие сердца, бьющиеся в унисон абсолютной тьме ... пожирающий плоть с громким чавканьем ... и, обращая взор к небу, успевает заметить заслонившую небеса черную четырехрукую фигуру, вокруг которой клубятся потоки мертвенного тумана и, не успев закричать от ужаса, захлебывается в собственной крови, став добычей неживой стаи ...

... его голос становится все громче ... накатывает усталость и сон ... возможно ли противиться этому зову? Я бесконечно счастлив, что мои пальцы рассыпаются в пыль ...»

Успеем ли мы предотвратить то, что увидел пожертвовавший собой жрец? Не знаю, но мы приложим к этому все возможные усилия.

Помимо Элленора первым поселенцам удалось отыскать руины второго города, который, тем не менее, не был восстановлен и повторно заселен. Причиной тому является удаленность от моря, что затрудняет поставки с континента и оборону в случае нападений нежити, которые случаются регулярно. Излишним будет подчеркивать, что город, названный Старым, пользуется повышенным вниманием со стороны авантюристов, прибывших на Гнилоземье в поисках сокровищ.

Главной достопримечательностью Старого города, вне всяких сомнений, считается статуя на центральной площади, изображающее неизвестное существо. Каменное изваяние высотой в четыре роста эльфа ужасает и восхищает одновременно. Четырехрукий колосс, сжимающий в своих ладонях булаву с навершием в виде вытянутого черепа, кривой меч с волнистым лезвием; нечто, похожее на серп и широкий топор, напоминающий орудие дровосека. Можно предположить, что эти предметы символизируют наиболее важные аспекты жизни древних гнилоземцев. Булава часто олицетворяет светскую и духовную власть. Меч, очевидно, символизирует воинское искусство. Серп, если, конечно, это не что-то иное, можно принять за орудие труда крестьянина. И, наконец, топор есть символ победы над диким лесом. Быть может, у островитян общество разделялось на четыре сословия, каждое из которых считалось «рукой Хишахана», если скульптура изображает действительно его. Но, как бы там ни было, перечисленные предметы в больших количествах встречаются по всему острову. Мощные ноги статуи изображены одетыми в просторные штаны, поддерживаемые поясом. Обнаженный торс похож на человеческий, но присутствует совершенно иной набор мускулов, поэтому мышечный рельеф заметно отличается от такового у современных разумных рас. Голова статуи, к сожалению, была отбита и до сих пор не найдена. На постаменте, расположенном под скульптурой, можно увидеть отпечаток лапы неизвестного зверя, похожего на медведя – символ религии Хишахана. Статуя не содержит в себе никакой магии, но находится рядом с ней по неясным причинам неприятно, только тот, чья *Воля 5 и выше*, может выдержать более четверти часа.

Архитектура древнего Гнилоземья по-своему уникальна. Создается впечатление, что строители не особенно жаловали прямые линии, отдавая предпочтение дугам различного радиуса. Лачуги бедных горожан выглядят подобно округлому шатру, выложенному из камня. Великолепные храмы и дворцы тоже имеют фундамент круглой формы. Город, если бы можно было отойти достаточно далеко, и деревья не мешали обзору, напомнил бы колоссальное здание, по виду повторяющее любой из домов. На окраинах города расположены низкие домишки бедняков, но чем ближе к центру, тем выше и величественнее становятся строения. Улицы тоже не прямые, их можно определить как гигантского радиуса окружности, имеющие своим центром площадь со статуей. Впрочем, небольшие переулки имеют вид прямых, разделяющих при пересечении с улицами город на кварталы.

Подобных принципов придерживались древние архитекторы и для внутренней планировки домов, дворцов и храмов. Чтобы оказаться в центре, например, главного храма Хишахана, необходимо идти по коридору в виде спирали, который в течение часа ведет паломника к сердцу святилища. Возможно, существуют тайные переходы, которые позволяют сократить это расстояние, но пока ни один не был обнаружен. Каждое строение имеет подвал, в случае дома это небольшой погреб, и огромные катакомбы, куда мало кто решается спускаться, если речь идет о дворце. Поскольку остров плохо исследован, неизвестно с каким реликтом ушедшей эпохи может столкнуться отчаянный путешественник: от заброшенных храмов до остатков погибшей расы, ждущей своего часа.

Остров Гнилоземье считается колонией эльфов Серебристых лесов. Первооткрывателями новых земель были эльфы из народа тельери, которые более двухсот лет назад высадились с корабля «Лесная дева» на побережье Гнилоземья. На руинах древнего порта был основан новый город, получивший название Элленор в честь скончавшегося от тяжелой болезни родного брата капитана корабля Энниэля. Первое время после колонизации нежить почти не проявляла себя, хотя поселенцы, привыкшие слушать лес, уже тогда чувствовали надвигающуюся бурю.

Открытие богатых угольных месторождений и тот факт, что растения, из которых можно получить экзотические пряности, распространены повсеместно, вызвали приток новых поселенцев. К тому времени нежить уже регулярно атаковала Элленор и только что основанный шахтерский поселок Фиртхасс, но ничто не могло остановить купцов, старателей, алхимиков и авантюристов, жаждущих легкой наживы. Эльфы же с опаской отнеслись к немертвой угрозе, что существенно уменьшило число желающих осваивать новые земли. Поэтому, несмотря на то, что колония считается принадлежащей эльфийской короне, самих льери на острове не более 10% от численности общего населения. Гномы и люди – наиболее распространенные расы на Гнилоземье, более 80%. На долю остальных рас приходится оставшиеся 10%. Общая численность населения, включая заезжих купцов и авантюристов, достигает 35000 душ. Сложные условия заставляют держаться вместе, поэтому гнилоземцы не особенно обращают внимание на расу и внешность, гораздо важнее такие качества как смелость, воинское мастерство и таланты в горном и кузнечном деле, алхимии и строительстве.

В Элленоре проживает большая часть населения. Поскольку он стоит на развалинах более старого города, его улицы носят сходную с древней архитектуру, хотя дома и выполнены в континентальном стиле. Единственно, что отличает здания Элленора от сходных построек в ином месте – все они представляют собой маленькие крепости, это справедливо и для Фиртхасса, который издавна можно было бы принять за замок крупного феодала. Крепкие высокие стены с бойницами, ров, мост – но это не замок, это то, что местные называют «село».

Колония исправно платит налог углем и пряностями. По сути, только налог в пользу Вечного Короля говорит о том, что Гнилоземье является колонией, а не отдельным островным государством. Элленор возглавляется мэром, отвечающим за сбор налогов, которые будут отправлены на континент и использованы для развития города, он же выступает в роли судьи в тех редких случаях, когда это требуется. Кроме мэра в Элленоре власть представлена наместником, прибывающим с континента сроком на пять лет, который следит за исполнением законов и тем, чтобы налоги регулярно отправлялись в Серебристые леса. Этот эльфийский чиновник имеет право отменять распоряжения мэра, но на деле крайне редко к нему прибегает. Глава местной купеческой гильдии следит за уровнем цен на местном рынке и призывает к порядку торговцев, которые иногда пытаются взвинтить цены на продовольствие и другие товары, необходимые для выживания колонистов. Начальник стражи лично нанимает кандидатов в отряд «Дикие козы», которые охраняют город изнутри и патрулируют снаружи, а также сопровождают шахтеров.

Религия играет важную роль в жизни гнилоземцев. Причем не с точки зрения философии и особенного мировоззрения, а с точки зрения практической ценности храмов и жрецов. В центре Элленора расположен крупный храм, посвященный главным божествам эльфов – Арелии и Эолану. По традиции это здание сложено из деревянных бревен, причем при его постройке не было использовано ни одного гвоздя. Второй по значимости и размеру храм посвящен Темному Жнецу Ирдаллу – истинному владыке смерти и душ тех, чьи тела сейчас лишь марионетки в призрачных руках Хишахана. Эта монументальная каменная постройка расположилась недалеко от городских ворот. Жители Элленора верят, что храм охраняет их покой, хотя иногда даже его силы недостаточно для того, чтобы остановить орду немертвых врагов. И, наконец, третий храм, построенный в форме небольшой часовни, посвящен остальным богам, в нем нет священнослужителей, поэтому прихожане вынуждены молиться каждый на свой лад. Жрецы всех храмов заняты более использованием больных и отпеванием мертвых, нежели проповедями и чтением богоугодных книг.

Обряд отпевания и похорон на Гнилоземье по причинам, говорить о которых не требуется, заметно отличается от аналогичных обрядов на континенте. Любое разумное существо, умершее на острове естественной или насильственной смертью, восстает в виде ожившего мертвеца в течение 4 суток после кончины. В том случае, если оно было отпето священником, шанс превращения в нежить остается только при провале последним чека Молитвы/20. Фактически, на острове существует два похоронных обряда, каждый из которых связан с достатком покойника или его родственников. Близкие богатого горожанина, который умер несколько часов назад, обычно нанимают корабль, уходящий с телом в море, где они могут проститься с покойным по своему обычаю. Затем тело заворачивают в белую ткань, обматывают тяжелой цепью и сбрасывают в воду, которая становится его могилой. Островитяне, не имеющие средств на подобную церемонию или по каким-либо причинам не желающие ее оплачивать, прибегают к помощи жрецов Ирдалла. Новопреставленного, прочитав над ним заупокойные молитвы, относят в мертвецкую, которая находится в подвале храма. В течение четырех суток он находится в небольшом помещении, напоминающем одиночную камеру тюрьмы. Если покойник все же превращается в ожившего мертвеца, храмовые воины убивают его тело второй смертью, стараясь не слишком обезобразить несчастного. После этого жрецы могут применить умение «Экзорцизм», чтобы навечно упокоить останки. Затем тело или его части выдаются для погребения скорбящим родственникам.

Приложения

Бестиарий

Основными противниками героев Гнилоземья будет являться разнообразная нежить. В сравнении с нежитью, описанной в основных правилах, гнилоземская имеет ряд бонусов:

+2 к броне всех частей тела; сопротивляемость всей магии 10, кроме некромантии;

+1 к Интеллекту; умение «Экзорцизм» оглушает на 2 хода вместо изгнания;

уровень считается выше на 2.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием с уроном типа «Колющие», включая серебряные (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», безголовый и призрак также определяются «Обнаружением духов», получают вред от святой воды и освященных предметов. Нежить получает +2 урона серебряным оружием.

Лич

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	11	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	2
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	0
Броня	8	Ущерб	к8
Опыт	25	Тип урона	туп.

Мертвые жрецы Хишахана, которых изредка можно встретить в заброшенных городах и храмах.

Доступны все заклятия, которыми владел при жизни, а также «Школа некромантии» без компонентов, как магу со значением соответствующего умения, равного 20.

Мертвец

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к3
Опыт	2	Тип урона	спец.

Умершие на Гнилоземье в течение к4 суток после кончины становятся марионетками, подчиняющимися злой воле Хишахана. Мертвецы не отличаются сообразительностью, но способны избегать самых примитивных ловушек.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Скелет

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	0
Броня	6	Ущерб	к6
Опыт	2	Тип урона	кол.

Скелеты – это останки первых колонистов Гнилоземья, которые до сих бродят по проклятому острову, нападая на ненавистных живых.

Тысяча-Рук

Уровень	20	Типы атак	
Интеллект	3	Костяной меч	
Восприятие	6	Атака	25
ПД	8	ПД атаки	5
Хиты	250	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	2
Броня	12	Ущерб	2к12
Опыт	750	Тип ущерба	руб.

Неживая легенда Гнилоземья. По острову в разных формах ходит рассказ о том, что однажды еще шевелящиеся останки порубленной нежити, которые традиционно сбрасываются в яму для последующего сожжения, срослись, образовав новую мерзкую сущность. Тысяча-Рук выглядит как огромный червь, тело которого состоит из человеческих останков разной степени сохранности. Это существо внушает сверхъестественный ужас всем, кто его видит.

Занимает 15 клеток, цепочкой. Каждая из клеток содержит по две руки, вооруженные костяными мечами, которые могут атаковать в любую сторону, не получая штрафа за одновременную атаку. Мечи являются частью руки и не могут быть выбиты.

Утопленник

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	6	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к4
Опыт	6	Тип ущерба	спец.

Утонувшие в болотах Гнилоземья нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки, необходимо потратить 3 ПД и провести чек C/12.

Хиша

Уровень	8	Типы атак					
Интеллект	3	Пасть		Рука		Боль	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	12	Атака	-
ПД	6	ПД атаки	4	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	35	ШКУ	5	ШКУ	2	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	2	ШКП	3	ШКП	-
Защита	4	Дальность	0	Дальность	1	Дальность	5
Броня	6	Ущерб	к10	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	6	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	-

Эти злобные существа получили свое имя за жуткие звуки «хи-ша-а-а-а», которые они издают, когда видят ненавистных живых. Хиши похожи на сгорбленного человека с длинными руками, вооруженными кривыми когтями, которыми они пользуются не особо умело. Зато вытянутая пасть с двумя рядами острых зубов способна внушить уважение даже бывалым воинам. Хиши являются оживленными темным божеством Хишаханом первыми жителями Гнилоземья – ныне сгинувшей во тьме веков расой. Кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срывается.

Использует заклинание «Боль» как маг с умением «Школа некромантии», равным 5, без всяких компонентов и не получая штраф 1 ПД за применение. Имеет 2 дополнительных ПД в раунд на перемещение. Восстанавливает 1 хит в раунд.

Гигантский комар

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Хобот	
Восприятие	8	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	8	ШКУ	0
Критические хиты	7	ШКП	0
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

Гигантские комары водятся в джунглях Гнилоземья, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса комар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но защита падает до 0.

Леопард

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	3	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	20	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	10	ШКУ	9
Критические хиты	15	ШКП	1	ШКП	1
Защита	5	Дальность	0	Дальность	0
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	реж.

Пятнистая дикая кошка джунглей Гнилоземья, предпочитающая нападать из засады.

Отлично прячутся – жертва должна пройти чек В/12 со штрафом –4, если хочет заметить прячущегося леопарда. Леопард обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Хищное дерево

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	1	Ветви	
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	2
Защита	0	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	2к4
Опыт	1	Тип ущерба	туп.

Хищное дерево, повсеместно произрастающее в джунглях Гнилоземья, похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убирает заклинание.

Сюжетные зацепки

Сюжетные зацепки, перечисленные ниже, могут использоваться ведущим как все вместе, что позволит сыграть длинную кампанию, так и по отдельности, на его усмотрение. Стоит обратить внимание на то, что начало списка предназначено для героев низкого уровня, а конец – для высокого, вплоть до максимального.

- Герои помогают оборонять поселения от наступающей нежити;
- Герои сопровождают караван, перевозящий важный груз;
- Вместе с шахтерами герои спускаются в штольни в качестве охраны;
- Герои отправляются в джунгли на разведку для предупреждения следующего нападения нежити на поселения;
- Герои исследуют джунгли в поисках еще неоткрытых городов;
- Герои, открывшие один из древних городов, обследуют его на предмет уцелевших реликвий;
- Герои сталкиваются с личами – мертвыми жрецами темного бога;
- Герои проводят опыты с целью найти эффективный метод борьбы с нежитью;
- Герои делают попытку зачистить одну из штолен либо спуститься в подземелья древнего города;
- Герои сталкиваются с выжившими древними гнилоземцами, впавшими в безумие;
- Герои выслеживают и уничтожают Тысячу-Рук;
- Армия под командованием героев делает попытку очистить остров от нежити;
- Герои обнаруживают дверь между мирами в Изумрудных горах, ведущую в логово Хишахана;
- Герои делают попытку изгнать темное божество, поскольку оно не может быть уничтожено силами смертных.

Предметы и вооружение

На острове герои будут сталкиваться с некоторыми предметами и вооружением, которое не описано в стандартных правилах.

Гизарма. Это оружие произошло от обычной крестьянской косы, лезвие которой переставлено таким образом, чтобы было удобно наносить рубящие удары. Позднее гизармы снабдили шипом под основным лезвием для точных уколов. По характеристикам гизарма соответствует алебарде из стандартных правил.

«Железный луч». Литая булава, в основном используемая для метания. Характеристики соответствуют топорiku с тем исключением, что «железный луч» наносит тупые удары.

«Лунный свет». Алхимическое зелье, придающее оружию свойства серебряного на десять ударов после нанесения. Для самостоятельного приготовления необходимо значение умения «Алхимия» 10, в качестве компонента используется серебро.

«Взгляд-в-Бездну». Специальная мазь, используемая для подведения глаз, защищающая их от укусов насекомых. Сейчас в этом качестве используется новый очищенный состав, который не имеет побочных эффектов. Старая мазь при длительном применении была способна вызвать галлюцинации. Местные жители по привычке продолжают называть новую мазь «взглядом-в-Бездну». Для самостоятельного приготовления необходимо значение умения «Алхимия» 5, в качестве компонента используется сбор ядовитых цветов.

Древнее оружие. На острове можно найти, кроме прочего, четыре древних вида оружия: булаву, меч, серп и топор. Все они находятся в плохом состоянии и сбалансированы таким образом, что их бесполезно использовать в бою, но эти предметы пользуются большим спросом у коллекционеров с континента.

Важные персонажи

Эльдин Бледный, эльф, маг. Молодой эльф-некромант, прибывший на Гнилоземье 12 лет назад и решивший остаться здесь на всю жизнь. Он ведет исследования, которые в перспективе могут очистить остров от нежити. Зелья «Лунный свет» и новый состав «Взгляд-в-Бездну» открыты именно им. Эльдин высокий бледный брюнет, за изяществом телосложения которого угадывается мастерство не только мага, но и опытного бойца.

Ранар, тарлинг, воин. В прошлом – инструктор по бою холодным оружием, обучавший прибывающий на остров отряды новичков выживанию в джунглях. После знакомства с Эльдином нашел себя как исследователя культуры и религии древних гнилоземцев. Ранар среднего роста мужчина, с бритой по обычаю тарлингов головой, немного заикается.

Ирланс Альеон, эльф, чиновник. Наместник короны Серебристых лесов, занимает эту должность около полугода, поэтому не особенно разбирается в местных делах. Назначен наместником в качестве наказания, уличенный в супружеской измене принцессе одного из знатных домов. Предпочитает проводить время в своем особняке, ухаживая за садом своего предшественника. Имеет тягу к человеческим женщинам, впрочем, не выходя за рамки приличий. Ирланс обладает внешностью героя-любовника – высокий голубоглазый блондин с узкой талией и крепкими плечами – за которой скрывается пытливый ум дипломата.

Джозеф Смит, человек, мэр Элленора. Городской голова, сидящий на своей должности уже более двадцати лет, один из немногих гнилоземцев, рожденных на острове. Поэтому Смит отлично разбирается во всех местных делах и заботится о жителях родного города, что, впрочем, не мешает ему тихонько подворовывать. Мэр пользуется уважением островитян, считающих его «своим». Дородный пожилой мужчина с окладистой бородой, на лице шрам от когтей хищи – мэр начал с работы шахтером. Любит хорошо поесть и выпить вина, смакуя вкус.

Эрлик Бордсон, гном, купец. Глава купеческой гильдии Гнилоземья, умелый делец, никогда не упускающий свою выгоду. Был одним из первых гномов, кто прибыл на остров, почуяв крупные возможности получить крупные барыши. Эрлик следит за уровнем цен на Гнилоземье и регулярно плавает на континент для заключения торговых сделок. Он все еще крепок, несмотря на прожитые годы, но волосы и борода его совершенно седые. Эрлик известный коллекционер древних предметов.

Терлин Бордсон, гном, начальник стражи. Младший брат Эрлика, прибыл на остров четырнадцать лет назад и почти сразу же был рекомендован купцом на должность командира отряда «Дикие косы». Может быть, взятки, возможно, харизма Эрлика помогли Терлину получить эту почетную должность. Он выглядит словно скульптура, высеченная из гранита, грубое телосложение и черты лица выдают в нем опытного воина. Несмотря на то, что традиционным оружием гнилоземцев считается гизарма, Эрлик предпочитает меч-бастард, которым мастерски владеет.

Гимли Кирка, гном, старший в Фиртхассе. Гимли по прозвищу Кирка официально не занимает никакой важной должности, но, благодаря своему мастерству в угледобывающем деле и таланту организатора, он считается головой шахтерского поселка. При посторонних Гимли весел и остроумен, но близкие знают его как задумчивого и немного угрюмого гнома. Кирка постоянно в работе, раздает распоряжения, что-то подписывает и пересчитывает. Он несколько неопрятен, его русые волосы и борода часто в пыли. Гимли по неизвестным причинам недолюбливает братьев Бордсонов.

Алкур Энниэль, эльф, начальник порта. Внук легендарного первооткрывателя Гнилоземья Галадриона Энниэля, коренной островитянин. Как и его знаменитый дед имеет тягу к морю. В настоящее время управляет всеми портовыми делами, в молодости нередко ходил под парусами на континент в составе купеческих караванов. Сходство Алкура с дедом поразительно – те же зеленые глаза, короткие черные волосы, высокий рост и любовь к стрельбе из лука по мишени.

Мать Элоиза, эльф, настоятельница храма Арелии и Эолана. Юная эльфийка, возглавившая храм по той причине, что не нашлось больше ни одного кандидата, пожелавшего заменить предыдущего настоятеля. Рыжеволосая Элоиза не обладает выдающейся внешностью, зато она умна, образована и отличается редким состраданием. Свободное время она предпочитает проводить в молитвах и за чтением книг.

Отец Кролф, эльф, настоятельница храма Ирдалла. Мрачный эльф, потерявший в бою руку, переосмыслил все свое существование и, рассудив, что Темный Жрец сохранил ему жизнь ради великой цели, сменил имя и принял сан. Кролф редко выходит из храма, поэтому его кожа бледнее, чем у многих гнилоземцев, его лицо часто искажено от боли – отрубленная конечность словно все еще доставляет сильное беспокойство. Правая рука эльфа оканчивается чуть ниже локтевого сгиба, левая часто сжимает ритуальную булаву, с которой он периодически упражняется.

Краткий словарь

Ниже представлен небольшой глоссарий, содержащий местные выражения, который поможет игрокам вжиться в роль.

- Большой эльф – наместник;
- Вылечить – упокоить нежить;
- Генерал – начальник стражи;
- Главный – мэр Элленора;
- Город – Элленор;
- Дерево – хищное дерево;
- Дружки, наши – нежить современных рас;
- Звонить к обедне – бить в набат, поднимая тревогу;
- Камни – уголь;
- Континент – Вайстон;
- Контрабанда – предметы с континента;
- Коса – гизарма или же любое холодное оружие;
- Крепость – руины древнего города;
- Лазарет – мертвецкая в подвалах храма;
- Лекарь – жрец;
- Лесок – джунгли;
- Мошка – гигантский комар;
- Мясо – мертвецы;
- Отправиться к Жнецу, полечиться, полежать в лазарете – умереть;
- Пальчики – останки порубленной нежити;
- Погремушки – скелеты;
- Подвал – катакомбы;
- Разложить костер – сжечь останки нежити;
- Седой – глава купеческой гильдии;
- Село – Фиртхасс;
- Серебрянка – зелье «Лунный свет»;
- Сержанты – нежить, владеющая оружием;
- Смертники – отряд «Дикие косы»;
- Студент – новичок на острове;
- Танцор – нежить, попавшая в ловушку и имеющая возможность только яростно перебирать конечностями;
- Труповоз – корабль, вывозящий мертвых для похорон в море;
- Тугодум – мертвец, оживший только на четвертые сутки после смерти;
- Тушь – мазь «Взгляд-в-Бездну»;
- Хозяева – хиши;
- Честный – мертвец, оживший в первые сутки после смерти;
- Шаман – некромант;
- Яма – шахта, штольня.