

DUNGEONS
DRAGONS

Accessory

WARNING!
Content is
intended
for mature
audiences only.

Book of Vile Darkness



MONTE COOK



КНИГА МЕРЗКОЙ ТЬМЫ

MONTE COOK

DEVELOPER
BRUCE R. CORDELL

EDITORS
DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS

MANAGING EDITOR
KIM MOHAN

CREATIVE DIRECTOR
ED STARK

RPG CATEGORY MANAGER
ANTHONY VALTERRA

VICE PRESIDENT OF RPG R&D
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENT OF PUBLISHING
MARY KIRCHOFF

PROJECT MANAGER
MARTIN DURHAM

PRODUCTION MANAGER

ART DIRECTOR
DAWN MURIN

COVER ARTIST
HENRY HIGGINBOTHAM

INTERIOR ARTISTS

DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, BRIAN DESPAIN,
JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER,
LARS GRANT-WEST, QUINTON HOOVER,
JEREMY JARVIS, RAVEN MIMURA,
VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS,
DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA,
BRIAN SNODDY, ARNIE SWEKEL,
ANTHONY WATERS

GRAPHIC DESIGNERS

ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE,
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

УВЕДОМЛЕНИЕ: Книга мерзкой тьмы предназначена только для взрослых. Родительский контроль рекомендуется.

ТЕСТЕРЫ: Paul Bender, Eric Cagle, Michele Carter, Andy Collins, Sue Cook, Daniel Cooper, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Martin Durham, George Fields, Jeff Grubb, Paula Horton, Robert Kelley, Todd Meyer, Erik Mona, Brian Moseley, Christopher Perkins, Athena Petticord, Jon Pickens, Ratty, Sean K. Reynolds, Mat Smith, Keith Strohm, Michael S. Webster, Penny Williams

Основано на оригинальных правилах DUNGEONS & DRAGONS, созданных E. Gary Gygax и Dave Arneson, и новых правилах DUNGEONS & DRAGONS, созданных Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker и Peter Adkison.

This WIZARDS OF THE COAST® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20™ System License, please visit www.wizards.com/d20.

Правила создания ядов взяты из *Песня и тишина* от David Noonan и John D. Rateliff. Дополнительные правила лекарств взяты из *Лорды тьмы* от Scan Reynolds и Jason Carl.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
QUESTIONS? 1-800-324-6496



620-88161-001 EN

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

FIRST PRINTING: OCTOBER 2002

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dungeon MASTER, WIZARDS OF THE COAST, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. The d20 System logo and d20 are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Distributed in the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrinck Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2002 Wizards of the Coast, Inc. Made in the USA

Visit our website at www.wizards.com/dnd

Введение	4
Спрячьте эту книгу!	4
Зло в игровых собраниях	4
Что внутри	4
Примечание автора	4
Глава 1: Природа зла	5
Зло в вашей игре	5
Определение зла	6
Злые деяния	7
Фетиши и отклонения	10
Мерзкие боги	11
Караан	11
Ралластер	11
Терпеливый	11
Шахросса	11
Ксаммукс	12
Йетан	12
Злые расы и культуры	12
Вашар	12
Джеррен	13
Создание злодеев	15
Примеры злодеев	17
Император Ужаса	17
Сиддал и Гаудерис	19
Энисстрер, одержимый демоном	20
дракон	20
Дурные места	21
Лазурный Дол	21
Ямы гоблинов Ио -Раша	22
Глава 2: Разнообразные правила	23
Одержимость	23
Жертвоприношение	26
Проклятия	28
Болезни	29
Другие стороны зла	32
Зов	32
Темное песнопение	32
Темное наречье	32
Души в качестве энергии	33
Боль в качестве энергии	33
Коллективный разум	34
Мерзкий урон	34
Пагубная погода	34
Эффекты затянувшегося зла	35
Глава 3: Зловещее снаряжение	37
Пыточные устройства	37
Снаряжение для казни	39
Ловушки на доспехах/снаряжении	40
Алхимические и квази-магические изделия	40
Наркотики	41

Яды	44
Материальные компоненты	45
Глава 4: Навыки	47
Глава 5: Престижные классы	51
Чумной маг	52
Демонолог	54
Сатанист	56
Последователь Асмодеуса	57
Последователь Вельзевула	58
Последователь Диспатера	60
Последователь Маммона	60
Последователь Мефистофеля	62
Пьющий жизни	63
Охотник на смертных	64
Пожиратель душ	66
Раб Демогоргона	67
Раб Граз'зта	68
Раб Джуиблекса	70
Раб Оркуса	71
Ур-жрец	72
Лорд паразитов	73
Воин тьмы	75
Chapter 6: Magic	77
Evil Spells	77
What's Evil?	77
Corrupt Magic	77
Spell Lists	78
Corrupt Spells	78
Assassin Spells	78
Bard Spells	79
Blackguard Spells	79
Cleric Spells	79
Cleric Domains	80
Druid Spells	81
Sorcerer and Wizard Spells	82
Spell Descriptions	83
Evil Magic Items	111
Armor Special Abilities	111
Specific Armors	111
Weapon Special Abilities	111
Specific Weapons	112
Rings	113
Rods	113
Staffs	114
Wondrous Items	114
Artifacts	117
Minor Artifacts	117
Diabolic Engines and Demonic Devices	118
Major Artifacts	120

СОДЕРЖАНИЕ

Chapter 7: Lords of Evil	123
Archfiends and Clerics	123
The Lower Planes	124
The Blood War	124
The Demon Lords	125
Demogorgon	125
Graz'zt	130
Juiblex	134
Orcus	136
Yeenoghu	140
Archdevils	143
Bel	143
Dispater	145
Mammon	148
Belial/Fierna	151
Levistus	154
The Hag Countess	156
Baalzebul	158
Mephistopheles	161
Asmodeus	165
Chapter 8: Evil Monsters	169
Demon	169
Mane	170
Rutterkin	170
Bar-Igura	171
Babau	173
Shadow Demon	173
Chasme	174
Devil	175
Kocrachon	175
Ghargatula	176
Eye of Fear and Flame	177
Kython	178
Broodling	179
Juvenile	179
Adult	179
Impaler	180
Slaymaster	180
Slaughterking	181
Vaath	182
Vilewright	183
Bone Creature	184
Corpse Creature	185
Corrupted Creature	186
Appendix: Evil PCs	187
A Single Evil PC	187
An Evil Party	187
The Evil Campaign	188
Conclusion	189
Index	190

Введение

Книга мерзкой тьмы – это книга о зле. Она содержит много нового игрового материала – все о подлости, мерзости, тьме и заслуживающим презрения. И хотя злые чудовища, заклинания и волшебные изделия появлялись и в предыдущих книгах, это руководство – собрание всего самого подлого, отвратительного и порочного из всего, что может появиться в игре. Его страницы содержат описания самых ужасных и развратных деяний, подобных которым вы еще не встречали в DUNGEONS & DRAGONS. Предупреждаю: *Книга мерзкой тьмы* предназначена для зрелых читателей. Поднимаемые здесь темы обсуждения не предназначены для несовершеннолетних, брезгливых и слабых духом. Эта книга переполнена кровью, насилием, жертвоприношениями, извращениями, порочной магией и отклонениями от нормы. Ее содержание не предназначено для чистых сердцем и душой, борющихся со "злом" – она о зле, чистом и простом.

Однако прежде чем вы с отвращением отбросите книгу, подумайте об этом: чем темнее тень зла, тем ярче свет добра. Чем ужаснее злодеи, тем величественнее герои. Если вы заинтересованы в добавлении истинных ужасов в вашу игру, чтобы ваши персонажи (PC) победили их, то эта книга для вас.

СПРЯЧЬТЕ ЭТУ КНИГУ!

Книга мерзкой тьмы предназначена только для Мастеров (DM). Так же как вы не показываете игрокам описание приключений, не давайте им эту книгу. Не позволяйте им знать, что вы приготовили для их персонажей.

ЗЛО В ИГРОВЫХ СОБРАНИЯХ

Каждой силе во вселенной противостоит другая, не менее могущественная. Зло и тьма охватывает мир D&D, сражаясь с силами добра (в лице игроков). И всякий раз, место поверженной стороны занимало новое ее воплощение, подобно голове Змея, отрастающей взамен срубленной. Герои сталкиваются со злом лоб в лоб. Менее фанатичные персонажи вступают в бой только при необходимости. Умные персонажи также никогда не посвящают всего себя борьбе со злом, ибо тогда оно сможет поглотить их. Когда паладин после ратных подвигов возвращается домой, к друзьям и родичам, он не слишком любит вспоминать о тех ужасах, что встречались ему в пути.

Попытайтесь не позволить Злу, описанному в этой книге, разрушить вашу игру. Силы архизлодеев, коварство злой магии и порочность некоторых навыков и волшебных изделий в этой книге чрезвычайно сильны. Время от времени Вас может посетить мысль – дать игрокам немного информации из этой книги. Однако если вы хотите провести интересную и трудную игру – отгоните эту мысль прочь. И еще – эта книга не оправдывает превращение вашей игры в тоскливое и кровавое путешествие по развращенным и порочным местностям. Чтобы узреть все величие извечного Зла, игроки должны сталкиваться с ним как можно реже. Если вы сможете заставить игроков трепетать перед лицом врага, так, что у них поджилки затрясутся от страха, то и победа над столь могучим противником будет для них намного приятней.

ЧТО ВНУТРИ

Книга поделена на восемь частей, для более удобного использования материала.

Природа зла (Глава 1): В ней говорится про злые деяния, даются советы по созданию злых персонажей и приводятся примеры того, как включить в вашу игру идеи из этой книги. Также в ней приведены некоторые правила наделения злодеев теми или иными порочными склонностями, подобными каннибализму. Здесь вы найдете множество примеров злых культур, персонажей, мест и богов, которые займут достойное место в вашей игре.

Различные правила (Глава 2): В этой главе Вы найдете много новых правил, относительно мерзких тем. Подлые удары, проклятья, жертвоприношения, одержимость, болезни и другие темы обсуждаются здесь.

Снаряжение (Глава 3): Пыточное оборудование, ловушки, яды и наркотики важнейшие вещи в арсенале любого злодея. Эта часть расскажет, как с наибольшей эффективностью их использовать. Также здесь представлен список разнообразнейших магических вещей (включая артефакты), затронутых злом.

Навыки (Глава 4): Эта часть предлагает вашему вниманию новые навыки, включая те, что попали в новую категорию, названную *злые навыки*. Чтобы приобрести злой навык, персонаж должен быть злым.

Престижные классы (Глава 5): Некоторые из этих классов предназначены исключительно для чудовищ и злодеев. Другие созданы для персонажей, желающих поклоняться демонам и дьяволам.

Магия (Глава 6): Всем желающим погрузиться в глубины темной магии, эта часть предлагает широчайший выбор порочных заклятий. Эти заклятья может использовать любой маг, готовый заплатить цену за подобное волшебство.

Владыки зла (Глава 7): Эта глава описывает худших из худших – архидьяволов, правящих *Девятью кругами ада* и владык демонов, чей дом – *Бездна*. Ветераны D&D возможно уже знакомы с некоторыми из этих имен: Демогоргон, Асмодей, Оркус и Вельзевул.

Злые чудовища (Глава 8): Здесь вы встретитесь с демонами и дьяволами, а также с новой нежитью и другими существами. Также, прочитав эту часть, вы сможете сами создать злобную тварь, даже более мерзкую, чем обычные чудовища.

Эта книга – инструмент, должный помочь Мастеру создать действительно зловещих монстров. В конце книги есть приложение, описывающее злых персонажей и ситуации, в которые они могут попасть, если вы, конечно, допускаете присутствие в игре злых персонажей.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

Я не потворствую, подтверждаю или прославляю что-либо из написанного, что могло бы иметь место в реальном мире. Это просто плохая тема, а я не плохой человек. Честное слово.



Добро и зло в D&D – это не философские понятия. Это силы, определяющие мир.

- D&D Руководство игрока

"Зло" – это слово, которым часто злоупотребляют. В контексте игры, и в этой книге, это слово должно обозначать темные силы разрушения и смерти, склоняющие души смертных. Зло мерзко, порочно и неисправимо черно. Это не озорство и не брюзжание. Оно жестоко, эгоистично, дурно, кровожадно и злорадно.

ЗЛО В ВАШЕЙ ИГРЕ

Мы предлагаем вам два пути по использованию зла в вашей кампании: объективный подход и подход относительный. Второй способ оставляет вам большую свободу, так что будьте осмотрительней.

Объективный подход

Это прямой подход, принятый в D&D. С этой точки зрения зло можно объективно оценить. Злая природа существа, поступка или изделия не относится к личности, наблюдающей за ними; либо они являются злом, либо нет. Это четкое определение позволяет работать таким заклинаниям как *holy smite* (*святая кара*).

И наоборот, объективное определение зла существует, потому что работает заклинание *определить зло*. Хочешь знать, что является злом? Не изучайте книги по философии, просто посмотри, кто будет корчиться от боли, когда жрец наложит *holy smite*. Эти существа и есть злые. То, что они делают, это злые поступки. Если ваш персонаж все еще не определился, он может призвать божественное существо или наложить заклинание *commune* (*коммуникация*) и просто спросить, "Это - зло?"

Руководство игрока гласит, "Зло подразумевает причинение вреда, угнетение и убийство других. Некоторые злые существа просто не обладают состраданием и убивают без сожаления, когда только могут. Другие активно занимаются злом, убивая ради забавы или в свободное время от работы на злого божества или хозяина".

Этот объективный подход к злу прекрасно работает в фэнтезийных ролевых играх. Зло – это то, на что герой может указать и сразаться с этим. Объективное понятие зла позволяет игрокам (и их персонажам) избежать большинства нравственных и моральных затруднений, особенно тех, что могут разрушить игровое собрание. Если вы ведете приключение, в котором придется сразиться с гноллами, вы наверняка не хотите, чтобы все собрание шло философские дебаты, будет ли убийство гноллов добром или злом.

Относительный подход (альтернатива)

Второй подход предполагает, что зло будет относительным понятием, целиком зависящим от отношения наблюдателя. Это не подходит для большинства игр в D&D; скорее это напоминает реальный мир. Использование этого подхода резко меняет игру – по крайней мере, когда имеется "зло" поблизости. В относительном подходе зло – это не вещь, на которую можно показать пальцем; это отношения каждого индивидуума. В то время как множество существ (например, целые культуры) имеют одинаковые взгляды на то, что есть добро, а что зло, другая группа может иметь другое или даже противоположное мнение. Конечно, столкновение точек зрения может произойти, даже если вы используете объективный подход, но в этом случае одна группа легко может доказать свою правоту.

В мире, где зло относительно, божество может устанавливать догматы, описывающие что правильно, а что нет, что есть добро, а что зло. Но другой бог может иметь другие, и даже противоречащие догматы. Паладин одного божества может говорить о злых безбожных язычниках по ту сторону гор, и даже пойти на войну против них. И если пойдет, он может обнаружить, что сражается с паладинами другого бога и другой культуры, считающими борющегося паладина злым атеистом.

Так что, выбирая относительный подход, вы должны ясно осознавать все последствия своего решения. Например, как будет работать заклинание *обнаружения зла* в мире, где зло относительно? Когда два паладина с противоположными взглядами встретятся на поле битвы, смогут ли они использовать свои карающие способности друг против друга? Самым легким и лучшим решением будет отменить заклинания, такие как *обнаружить зло*, как потерявшие смысл. Уберите описания добра и зла из заклинаний (чтобы любой персонаж мог накладывать эти заклинания), и игнорируйте святой и порочный урон, который наносит оружие. Необходимо объяснить игрокам все эти тонкости перед началом игры, иначе вам постоянно придется разрешать споры о действии святого меча паладина или *святой кары* жреца.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗЛА

Конечно, даже если вы будете использовать объективный подход в вашей игре, злые люди не всегда будут называть себя злыми. Они будут заблуждаться или просто врать, но они будут отрицать свою злую природу. Даже самый ненормальный массовый убийца может оправдывать свои действия во имя его веры, его божества или из-за искаженного видения того, что будет лучше для этого мира.

Убийца мог убивать детей, которых он считал слабыми и непригодными для взросления. Другой мог убивать детей, потому что он верил, что вырастут и станут злыми. Возможно, этот убийца однажды увидел пророческий сон, сказавший ему, что среди детей города растет зло.

В большем масштабе, злой жрец может верить, что чтобы лучше служить своему темному богу, ему нужно разрушить целую деревню и принести в жертву всех жителей. Это зло? Да. Видит ли жрец это злом? Нет, он видит это как демонстрацию своей бесконечной преданности божеству. Или может быть ему просто плевать – добро или зло он творит.

Могущественный диктатор может провести геноцид в отношении какой-либо расы, если ему вдруг покажется, что она – воплощение зла. Он может стремиться к власти над всем миром, но такой деспот может считать, что он хороший и что миру будет лучше под его руководством. Такое отношение не делает его менее злым.

НАМЕРЕНИЕ И КОНТЕКСТ

При объективном подходе намерение не играет никакой роли в определении зла. Оно лишь увеличивает степень вины.

Рассмотрим паладина Зофаса. В тот злосчастный день он оказался атакован превосходящими силами совиных медведей и был вынужден отступить. Паладин забрался на вершину горы и обрушил на своих преследователей лавину, которая заодно смела и домик отшельника, похоронив беднягу под обломками. Является ли Зофас злым убийцей, который должен резко потерять свое законно доброе мировоззрение? Нет, хотя Зофас может испытывать чувство вины и ответственности. Он может попытаться исправить нечаянную ошибку, как только сможет.

Но что если друг Зофаса Шурин сказал, "Не лезь туда, Зофас! Ты можешь столкнуть камни, которые разрушат хижину!" а Зофас все равно полез. Теперь-то это зло? Возможно. Зофас или легкомысленно подверг опасности обывателя или так переоценил свое умение карабкаться, что возомнил себя непонятно кем. Получается, что Зофас вроде и не является убийцей, но возможно он должен потерять свои способности паладина, пока не получит заклинание *искупление* или другим способом не возместит ущерб.

Если бы Зофас ясно видел опасность камнепада, но все равно бы забрался на вершину холма, потому что ему хотелось убежать от совиных медведей, это чистое зло. В мире с четкой границей между добром и злом, убийство невинного ради спасения своей жизни – злой поступок. Жертвовать собой ради блага других – доброе деяние. Это высокий стандарт, но так оно и есть.

Упомянутый выше текст определяет три уровня намерения: случайный поступок, опрометчивый халатный поступок, и умышленное злодеяние. Тем не менее, иногда этих категорий недостаточно для определения злых намерений. Вы можете судить о поступке в контексте других деяний.

Маньяк отравляет систему водоснабжения города, считая (ошибочно) что все горожане - демоны. Это зло? Да. Glabrezu убедил доброго персонажа, что все горожане - демоны и должны быть уничтожены, после чего персонаж отравляет систему водоснабжения города. Это зло? Возможно и нет – по крайней мере, не в контексте остальных действий персонажа и сложившихся обстоятельств. Однако хороший человек не должен бездумно совершать подобные действия. Вряд ли хорошим поступком будет являться убийство всех жителей города, поскольку среди них могут оказаться не только злодеи, но и невинные жертвы.

Но давайте еще немного усложним ситуацию. Другой человек видел, как добрый персонаж отравлял систему водоснабжения. Будет ли это злом, если очевидец убьет отравителя чтобы остановить его? Нет. К тому же намерения не злые, и контекст делает такой поступок более предпочтительным, чем остальные. Стоять безучастно, когда происходит массовое убийство -

а это и есть альтернатива убийству отравителя – гораздо большее зло, чем предотвращение отравления.

СЕРЫЕ МЕСТА

Даже при самом простом объективном подходе к добру и злу, с четким разделением на черное и белое, всегда будет существовать и нейтральный, серый цвет. Рассмотрим такой пример: Ужасная болезнь поразила деревню Варро, а лекарство находится в чаше священных деревьев Варровуда. Деревенские жители идут в лес за лекарством. Друиды Варровуда считают деревья святыми и неприкасаемыми. Они пытаются остановить деревенских жителей. Является ли одна из сторон в этом сценарии действительной злой? Вероятно, нет.

Не все конфликты основаны на противоборстве добра и зла. Две добрые страны легко могут начать войну между собой. Две злые страны тоже могут воевать между собой. Разве злой поступок совершит ваш персонаж, убив доброго персонажа, если ваше королевство находится в состоянии войны с королевством того, убитого? Несомненно, это и есть серое место. Персонажи, чрезвычайно требовательные к своему моральному облику, должны внимательно изучить причины войны. Такой персонаж должен не разрушать и не причинять боль больше, чем необходимо. Если это возможно, он найдет другой способ разрешить конфликт.

ЗЛЫЕ ДЕЯНИЯ

Изучение злых поступков не только помогает определить, что является злом, но также дает понимание планов злодеев. Нижеследующее – не просто список, определяющий зло как противопоставление добру. Прочтите следующие параграфы, чтобы получить идеи для злодейских планов, схем, мотиваций и характера.

ЛОЖЬ

Обман, уловки и манипулирование – орудия труда для большинства злодеев. С такими инструментами они могут заводить врагов в ловушки, физические и не только. Хорошо подготовленная и рассказанная ложь может перенацеливать целые армии, изменять мнение населения целого города и просто заставить авантюриста открыть не ту дверь в подземелье.

Некоторые лжецы просто больные люди, то есть они психически не могут не лгать. Другие же испытывают удовольствие, обманывая людей. Если злодей может заставить врага поверить в ложь, он показывает себе (по крайней мере, в своем сознании), что он превосходит этого врага.

Умные злодеи часто сосредотачиваются на получении рангов в умении *Блеф*, чтобы было проще лгать. Конечно, сами, будучи лжецами, они всегда настороже, потому что другие, возможно, врут так же как они сами. Потому-то, у них также высок модификатор *Чувства мотиваций*.

Ложь не всегда является злым деянием, хотя она является орудием, которое легко можно использовать во имя зла, вот почему большинство вероучений добрых религий и рыцарских кодексов запрещают лгать.

МОШЕННИЧЕСТВО

Жульничество – это нарушение правил с целью личной выгоды. Конечно же, злодеи жульничают, не только играя

в азартные игры. Наиболее распространенным способом жульничества является подложный контракт, пункты которого настолько двусмысленны и туманны, что подписавший его может лишиться всех своих сбережений или даже попасть к злодею в кабалу. Злодеи управляют должностными лицами так, что преступников освобождают, а не сажают в тюрьму. Они продают неисправное или поломанное оборудование, которое откажет в нужную минуту. Мошенники могут угрожать жизни членам семьи чиновника, чтобы он проголосовал за их план. Они могут использовать заклинания и яды, чтобы определенный гладиатор умер на арене, чтобы они смогли подзаработать на выигравшем.

Мошенничество может принимать множество форм. Например, мошенник может изловчиться и столкнуть двух своих врагов, или одурачить ненавистного им влюбленного, соблазнив его любовью.

ВОРОВСТВО

Любой ребенок скажет вам, что воровать – плохо. Однако злодеи часто видят воровство как лучший путь заполучить то, что им хочется. Злые люди платят только за те вещи, которые не могут достать сами.

Злому персонажу не нужна причина, чтобы совершить кражу. Страх быть пойманным часто сдерживает их, но иногда злодей решает не красть вещь из-за того, что он не хочет навлечь на себя гнев владельца. Например, жрец дроу может заплатить жулику за волшебное изделие. Жрец легко мог бы украсть его у жулика, но он заплатит, чтобы жулик продолжал работать на него.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Предательство – чаще всего приукрашенная ложь, но его влияние гораздо больше. Такой поступок подразумевает заслуживание чьего-то доверия, а затем использование этого доверия против него же. Обычное предательство включает узнавание и разоблачение секретов, и использование доверия, чтобы подобраться к недругу и атаковать или обворовать его.

Предательство не всегда бывает умышленным – по крайней мере, его не нужно умышленно начинать. Иногда персонаж испытывает соблазн кого-либо, чье доверие он завоевал. Дети могут предавать своих родителей, любимый может предать любимую, а друг предать друга. Однако предательство может быть и более запутанным: Король может предать свой народ, муж может предать семью жены, и человек может предать всю свою расу. В сущности, любая связь между двумя существами, в конечном счете, может стать основанием для предательства.

УБИЙСТВО

Убийство – одно из самых ужасных деяний, которое может совершить существо. Убийство – это причинение смерти разумному существу из гнусных побуждений: воровство, личная выгода, извращенное чувство удовольствия и тому подобное.

Герои, идущие в лес зеленого дракона, чтобы убить его – не убийцы. В фэнтезийном мире, основанном на объективном определении зла, убийство злого существа, чтобы остановить его злые деяния, не злой акт. Даже убийство злого существа ради личной выгоды – не совсем зло (хотя и не является добром), потому что это все равно прекратит нападки существа на невиновных. Однако такое оправдание работает только для убийства абсолютно неисправимых злых существ, таких как цветные драконы.

Злые существа упиваются убийством. Это максимальное выражение их силы и их готовности совершить любой гнусный поступок. Убийство доказывает что они или достаточно сильны или бесстрашны настолько, что делают что захотят.

Для отдельных злых существ, особенно с чуждой нам точкой зрения, убийство само по себе – желаемая цель. Некоторые из таких существ ненавидят жизнь и презирают все живое. Они считают приятной или смерть или не жизнь и потому подавляют жизнь везде, где это возможно. Такие существа обычно (но не всегда) сами являются нежитью.

МЕСТЬ

Мсть – это мощная сила. Отмщение само по себе не всегда является злым поступком, но концепция «мести любой ценой», вполне может направить человека по пути Зла. Мсть без ограничений может повлечь за собой все виды злых поступков.

Например, допустим, кто-то украл волшебное кольцо у мага куо-тоа. Волшебник врывается в крепость дуэргаров, чтобы использовать хрустальный шар, чтобы найти вора. Куо-тоа телепортируется к местонахождению вора – переполненную таверну – и начинает швырять разряды молний в толпу. Вор убегает и использует заклинание *необнаружение*, чтобы такое больше не повторилось. Бесстрашный волшебник принимает неприметную форму и начинает выслеживать членов семьи вора, выпытывая из них информацию о местонахождении вора. Этот сценарий обрисовывает злую сторону мести.

Прощение и милосердие не являются характерными чертами большинства злых существ.

ПОКЛОНЕНИЕ ЗЛЫМ БОГАМ И ДЕМОНАМ

Жрецы, поклоняющиеся темным силам – злы, как и существа, которым они служат. Во имя Векны, Эритнула и Лолт эти грязные служители приносят жертвоприношения, проводят злобные ритуалы и строят планы по оказанию помощи своим покровителям. Иногда активность злых сектантов открыта и пряма: похищение жертв для жертвоприношений, кража денег для постройки своих храмов или простое следование догматам, требующим убийств, изнасилований и других, более грязных деяний. А иногда их интриги более хитры и тонки.

Например, архидьявол, такой как Белиал, может построить планы по инструктированию своих последователей в городе (через сны, видения и заклинания *коммуникации*) увести семьи со здоровыми детьми определенного возраста. В двадцать лет, когда эти дети станут взрослыми, Белиал намеревается выпустить мощного корнюгона, чтобы тот украл ценный артефакт из местного храма. С недостатком пригодных к охране взрослых, корнюгон имеет больше шансов преуспеть.

Злые храмы – это иногда тайные места, сокрытые в ничего не подозревающих сообществах. Под старым сараем, в складе или просто в дальней комнате чьего-то дома – злой храм может быть где угодно. Большие, более постоянные святыни зла обычно находятся вдалеке от цивилизации – по крайней мере далеко от общин с добрым мировоззрением. Такой злой храм может быть возвышающимся строением из камня, покрытое мрачными барельефами и наполненное ужасными

статуями, стоящими в дикой местности. Другие злые храмы могут стоять посреди городов, населенных злыми существами.

ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ И СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ

Оживление трупов – искаженных пародий на жизнь – зло от природы. Создание их – одно из самых гнусных преступлений против мира. Даже если ими управляют для выполнения добрых дел, нежить приносит негативную энергию в этот мир, что делает его темнее и злее.

Многие сообщества размещают свои кладбища за высокими стенами или даже ставят охрану для защиты от грабителей могил. Осквернение могил – прибыльное занятие, поскольку некроманты хорошо платят за исходные материалы. Конечно же, поля битв тоже популярны у осквернителей могил и самих некромантов.

НАЛОЖЕНИЕ ЗЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Злые заклинания могут создавать нежить, причинять чрезвычайные страдания, ранить чужую душу и производит другие подобные эффекты. Иногда незлой заклинатель может оставаться чистым, накладывая некоторые злые заклинания, пока он не делает это в злых целях. Но путь злой магии быстро приводит к порче и разрушению. Заклинания с развращающей ценой (смотрите *Развращающая магия* в *Главе 6*) злы настолько, что они требуют физической и душевной дани от заклинателя.

ПРОКЛИНАНИЕ И ПОВРЕЖДЕНИЕ ДУШИ

Нанесение вреда врагам физически – не всегда зло, но повреждение их душ – зло по определению. Лишь самые подлые злодеи могут захотеть причинить боль бессмертной сущности другого существа. Существа с неповрежденными сердцами просто убивают своих жертв, считая, что посылка душ злодеев на суд в посмертии – достаточное наказание. Но злые существа обожают захватывать врагов и мучить их до смерти, а иногда мучают души своих жертв, не давая им уйти со смертью. Хуже всего то, что некоторые злые существа используют свою грязную магию, чтобы уничтожить душу противника, навсегда прекращая его существование.

СДЕЛКИ С ДЕМОНАМИ

Те, кто идет на сделку с демонами и дьяволами, безусловно злы, ибо демоны – это непосредственное воплощение Зла. Уничтожение демона – всегда добрый поступок. Освобождение, призывание и помощь демонам – чистое зло.

Иногда заклинатели призывают демонических существ для выполнения определенных заданий. Такой поступок – зло, но не сильное. Однако некоторые персонажи, особенно поклоняющиеся демонам или дьяволам или считающие их ценными союзниками, могут сотрудничать с демонами или работать на демонов, чтобы оттянуть свой конец. Хуже всего, некоторые смертные продают свои души демонам в обмен на власть или поддержку. Хотя иметь дела и демонами и продажа душ – как минимум рискованное мероприятие, жажда власти – слишком сильное искушение. Но

демоны обладают большой властью, бесконечной жизнью, и обожают обманывать других, потому не удивительно, что большинство персонажей, попросивших помощи у демонов, в итоге оказываются у разбитого корыта.

СОЗДАНИЕ ЗЛЫХ СУЩЕСТВ

Некоторые злодеи не удовлетворяются простыми сделками, призывами и управлением злыми существами. Они пытаются пойти дальше и самим создавать таких существ грязными экспериментами и злой магией.

Злые диктаторы иногда создают легионы ужасных монстров (или их подчиненные делают это) и ведут их в бой против сил добра. Демоны, дьяволы и другие гадкие существа охраняют их крепости. Желание творить - сильно, и им хочется создать множество легко управляемых прислужников. И создание и управление - демонстрируют власть, а жаждущие власти злодеи встречаются очень часто.

Другой способ создавать злых существ - позволить монстрам самим превращать поверженных врагов в свое подобие. Например, жертва бодака на следующий день сама станет бодаком, а волк-оборотень может распространять свое зло, заражая других ликантропией. Персонажи, поощряющие такие действия, часто заинтересованы в распространении зла ради самого зла. Такие злодеи любят хаос, смерть и сами переносят болезни своих монстров.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРУГИХ ДЛЯ ЛИЧНОЙ ВЫГОДЫ

Признаками злодея являются и жертвоприношения на алтаре злого бога ради его благорасположения, и кража у друзей, и использование окружающих в своих личных целях. Злодеи часто подставляют ни в чем не повинных людей, что бы самим выйти сухими из воды.

Крайний эгоизм злого персонажа редко оставит место для сопереживания. Он настолько поглощен своими целями и желаниями, что не может думать ни о чем кроме как об успехе за счет других. В лучшем случае, другие существа - скот, который можно использовать, мучить или управлять. В худшем случае - они насекомые, которых можно игнорировать или прихлопнуть.

ЖАДНОСТЬ

Жадность - столь обыденное явление, что, казалось бы, ее можно и не упоминать, но, тем не менее, именно стремление к наживе руководит действиями злодеев, больше, чем, что-либо другое. Жадность заставляет людей совершать большинство из упомянутых выше злодеяний. Непомерные амбиции, алчность, жажда власти - все это толкает человека на путь воровства, убийства и предательства.

ЗАПУГИВАНИЕ

Запугивание - это обычный симптом одержимости властью. Злодей, обладающий властью над другими, любит размахивать этой властью для доказательства своей мощи и себе и другим. Такие выродки считают, что власть ничего не стоит, если другие не знают о ней.

Чаще всего запугивание выражается в виде угрозы физического воздействия, но также бывают и другие варианты. Иногда задира использует волшебную мощь вместо физической расправы. Иногда эта власть - политического характера.

Десятилетняя принцесса, заставляющая бардов петь песни о ее красоте или пасть под гнев ее деспотичной мамы (королевы) - самое настоящее запугивание.

ПРИЧИНЕНИЕ СТРАДАНИЙ

Злые существа очень любят причинять другим боль и страдания. Одни поступают так, потому что сломав дух других они чувствуют свое превосходство; другие причиняют страдания из-за извращенного чувства удовольствия от этого.

Иногда желание заставить врага страдать, мешает исполнению других целей. Например, *мерзавец* может оставить врага в живых, лишь ранив, победив или унизив его (а возможно еще и наведя порчу). Однако такое решение едва ли разумно, поскольку выживший противник может излечиться и отомстить обидчику.

Или, к примеру, злодей может, вместо того, что бы сразу убить жертву, сначала поведать ей свой коварный план, дабы насладиться ее отчаянием. Совершая подобный поступок, злодей хочет, что бы противники поняли, насколько безнадежно их положение.

Подлец, любящий чужие страдания, может попытаться сломить дух врага вместо, или прежде чем убить его. Самым простым способом для этого может быть пытка, но более извращенный злодей мог бы методично уничтожать то, что дорого его врагу. Если враг злодея обожает красоту древнего леса, злодей может приказать огненным элементам сжечь его. Если у врага есть возлюбленная, злодей может захватить и пытать ее - или обратить ее против любимого. Также злодей может оклеветать или подставить врага, заразить чумой или проклясть.

Обожающие мучения существа обожают заклинания подобные *bestow curse*, *contagion*, и *sorrow*. Такие злодеи любят использовать любые магические эффекты, не просто убивающие своих жертв, потому что они считают смерть слишком хорошей, чтобы предоставить ее своим врагам.

ИСКУШЕНИЕ ДРУГИХ

Совращение добрых творить непотребности - злой поступок. Но, в большинстве своем это удел демонов и дьяволов, стремящихся развращать смертных, что бы заполучить их души. Результатом работы искусителя является личинка, физическое представление злых душ на Нижних Планах (смотрите Главу 7). Личинки ценны для демонов; в действительности это форма валюты в их обществе. Некоторые демоны и дьяволы, особенно *ginyues*, *sukku* и *glabrezu* проводят почти все свое время, развращая смертных, предлагая секс, власть, магию и другие удовольствия.

Когда же злой смертный искушает других смертных, то, скорее всего он будет предлагать взятку взамен исполнения каких-либо требований. Например, богатый человек мог бы убедить женщину убить своего отца в обмен на огромную сумму денег. В отличие от демона богач не старается развратить душу женщины; ему просто нужно, чтобы умер ее отец. Однако другие смертные злодеи могут искушать других совершать злые поступки из-за извращенного чувства удовольствия от самого искушения.

ФЕТИШИ И ОТКЛОНЕНИЯ

Многие невольники тьмы поглощены отклонениями и извращенными вкусами. Сексуальные извращения, зависимость от наркотиков, садизм и мазохизм – вот малая часть ужасных особенностей распространенных среди злодеев и извращенцев.

Каннибализм: Каннибалы – это существа, которые едят существ своего вида. В более широком смысле каннибалов можно определить как существ, поедающих других разумных существ ради извращенного чувства удовольствия, которое при этом возникает. Многие существа делают это – драконы едят людей и других разумных существ все время – но обычно они получают не больше удовольствия (и наверняка меньше насыщаются) от человека, чем если бы они ели коров.

Каннибалы получают удовольствие, а в некоторых случаях и мощь (смотрите заклинания *впитать ум* и *впитать силу* в Главе 6), поедая других. Часто каннибалы поедают врагов, поверженных в битве, а иногда просто, чтобы утолить чувство голода.

Через каннибализм могут передаваться болезни, в том числе и психические нарушения. Поедание чрезвычайно грязных существ, таких как тролли или демоны, может быть очень опасным (смотрите болезнь *blue guts* (внутренности с кровоподтеками) в Главе 2).

Мазохизм: Мазохисты редко находят при полных НР, потому что они постоянно наносят себе раны. Мазохист получает удовольствие от чувства боли и иногда не может отличить их друг от друга. Мазохисты носят ювелирные изделия и прочие вещи, погруженные в их плоть крючками и зажимами, они стегают себя кнутами и колючей проволокой, и режут свое тело ножами и бритвами. При встрече мазохист обычно ранен на 1d3X10% общего количества НР из-за ран, нанесенных самому себе.

Мазохист получает премию обстоятельств +4 спасброскам против болевых эффектов (таких как *символ боли*). Кроме того, если он получает урон, равный уровню его персонажа за раунд, он получает премию обстоятельств +1 броскам на атаку и повреждение, проверкам умений и спасброскам в следующем раунде. Мазохисты часто ухмыляются в тошнотворном ликовании, когда их бьют в сражении, и они издадут ликующие звуки экстаза, даже когда им наносят ужасные раны.

Членовредительство: Подобно мазохистам, членовредители наслаждаются нанесением ран самому себе. Но для членовредителя боль не важна; его очаровывает деформация и разрушение его собственной плоти. Такие персонажи превращают разрушение своих тел в искаженный вид искусства, поэтому они часто покрыты узором из шрамов. Иногда этот ритуал скарификации - часть религиозного ритуала, а иногда просто причинение вреда самому себе, просто из-за больших и искаженных желаний.

Не все членовредители мотивируются мазохизмом или искусством. Некоторые вставляют полезные обычные или волшебные изделия в свою плоть. Крошечные объекты, такие как ключи, могут быть спрятаны не только в полостях тела, но и под кожей, засунутые в нанесенные самому себе раны. В некоторых случаях, подкожный карман формируется при лечении такой раны с объектом внутри. В последующем, татуировка может скрыть шрамы.

У членовредителя при встрече всегда не хватает 1d3-1x10% НР до максимума. Как и мазохист, членовредитель

Получает премию обстоятельств +4 всем спасброскам против болевых эффектов.

В заключение, членовредитель может решить уменьшить свое количество НР на 10, навсегда покрыв свое тело рубцами и шрамами. Это закаляет его плоть, предоставляя премию естественной брони +1.

Садизм: Садистам нравится причинять боль. Обычно они не любят переносить боль сами, но встречаются и садомазохисты, наслаждающиеся и причинением и получением боли. Враги получают премию обстоятельств +1 проверкам *запугивания*, когда они угрожают физической расправой садисту, если он также не является мазохистом.

Если садист наносит урон, равный уровню его персонажа за раунд, он получает премию обстоятельств +1 броскам на атаку и повреждение, проверкам умений и спасброскам в следующем раунде. Садист смеется и слизывает брызги крови со своего лица каждый раз, когда он наносит ужасную рану.

Психопатия: По сути, психопат – любой человек с тяжелыми психическими нарушениями, характеризующийся эгоцентрическим и антиобщественным поведением. В целях D&D, однако, психопат – это кто-то, кто получает удовольствие – и может получить от этого зависимость – от убийств. Такие психопаты убивают просто ради убийства и переживаний прилива безумной мощи, сопровождающих обрывание чужой жизни. Психопаты, которым нравится смотреть как их жертвы просят пощады, часто являются садистами, и им нравится причинять боль перед убийством жертвы. Психопаты, которым нравится просто обрывать жизнь, заинтересованы только в самой смерти, и крики о пощаде или от боли лишь раздражают их.

Заслуживает внимания и еще один тип психопата: насильник. Этот жалкий злодей использует насильные половые сношения для доказательства своего превосходства над другими. Насильник может быть любого пола, но почти всегда является мужчиной. Насильнику нравится пленить своих жертв, особенно тех, к чьему полу его притягивает (хотя это и не обязательно, потому что изнасилование связано с господством и властью, а не настоящим сексуальным притяжением).

Некрофилия: Среди самых отвратительных из фетишей, некрофилия – наслаждение сексом с мертвыми (или в некоторых случаях с нежитью). Некрофилы – часто члены культов смерти, слуги неживых божеств, таких как Векна, или последователи лордов демонов, таких как Оркус. Некрофилы могут заниматься сексом с трупами как часть религиозного ритуала, как знак верности высшим силам, или просто ради удовольствия. Чрезвычайно злые личности оскверняют тела своих поверженных и убитых врагов, чтобы почувствовать себя властным и превосходящим.

Скотоложство: Особь, имеющая фетишем скотоложство, желает секса с существом вида, формы или интеллекта очень отличного от своего. Иногда скотоложство происходит от желания обладать властью над существом с ограниченным интеллектом, но более часто это извращение вызывается отклонением от нормы в тяге к другим. Особи, способные менять форму, самые частые скотоложцы, хотя по каким-то причинам злые драконы изредка обнаруживают тягу к существам другого вида. Поэтому драконы часто изучают заклинания или приобретают волшебные изделия, позволяющие им принимать другую форму.

Демоны, совращающие и насилующие поистине любых существ, порождают всевозможных ужасных полудемонов.

Алкоголизм/наркомания: Индивидуум, увлекшийся употреблением определенного вещества, склонен к неустойчивому, вспыльчивому и иногда самоубийственному поведению. Некоторые зависимые люди достигают точки, когда без нужного вещества они не могут нормально существовать, и они продают свои материальные ценности (а иногда и членов семьи), чтобы получить желаемый наркотик.

Наркомания действует как болезнь, как сказано в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА*. Смотрите Главу 3 этой книги для конкретных наркотиков и правил зависимости.

МЕРЗКИЕ БОГИ

По сравнению с богами, такими как Эритнул и Векна, божества, описанные в этом разделе, безусловно, незначительны, с небольшим количеством последователей и культов их имен. Большинство людей произносят имена этих божеств со страхом, или вовсе не произносят, чтобы не привлечь внимание этих ужасных богов. Любые из этих богов могут быть включены в уже начатую кампанию.

КАРААН

Известный в основном как Бог Животных, Караан - чудовищное существо дикой страсти и бессмысленного разрушения. Караан обычно изображается громадным гуманоидом, покрытым мехом, с ужасными когтями и зубами. Он не напоминает никакого животного, но выглядит как хищник.

Караан представляет темную сторону природы, и потому он враг Обад-Хая и Элоны. Он часто почитается в соединении с Эритнулом, хотя его культы незначительнее. Некоторые верят, что он как-то связан с Йеноху, хотя этот князь демонов в действительности не является богом. Караан - покровитель оборотней и животных существ, таких как багберы, гноллы, ворги, манतिकоры и некоторые сфинксы. Его символы – обглоданные и сломанные кости, и окровавленные зубы. Его предпочтительное оружие - **greatclub** (хотя когти и острые зубы тоже предпочтительны). Он связан с доменами Хаоса, Разрушения и Животных. Он хаотично-злой.

Жрецы Караана такие же, как и бог, которому они служат. Они презирают цивилизацию и любят разрушать вещи – особенно объекты, созданные с мастерством, это умение чуждо им. Они носят меха, шкуры или доспех в бою, а могут и ничего не носить. Их волосы растрепаны, и они издают бессвязные крики и ворчание. Они обычно подвергаются скарификации, как часть ритуалов и подпиливают зубы, если они о рождения не острые.

Храмы Караана – это места природной силы: уединенные горные долины, каменистые поверхности и глубокие ямы в дикой местности. Они всегда полны костей жертв, добычи, и поверженных врагов.

РАЛЛАСТЕР

Ралластер, Бог Резни, божество убийств, пыток и психозов. Религиозные философы считают его

Безумным Богом и Богом Сумасшедших, но последователи Ралластера считают его вполне здравомыслящим и вменяемым.

Обычно Ралластер изображается высоким, искрящимся, чернокожим гуманоидом без волос и морщин. При ближайшем рассмотрении откроется, что все его тело сделано из лезвий, покрытых кровью и маслом для защиты от ржавчины. Символ Ралластера – зубастый рот, сомкнувшийся на кровавом, бритвенно-тонком лезвии, и его предпочтительное оружие короткий меч. Домены, с которыми связан Ралластер - Зло, Разрушение и Боль. Он хаотично-злой.

Жрецы Ралластера - психопаты и массовые убийцы, скрывающиеся в тених и не попадающиеся на глаза. Многие действуют вполне нормально, ведя вторую жизнь как торговцы или ремесленники. Не важно, скрываются ли они от общества, или таятся внутри него, последователи Ралластера наслаждаются пытками и убийствами жертв, обычно в одиночестве.

У Ралластера очень мало храмов. Его последователи – обычно одиночки, и потому они хранят свои тайные святилища только для себя. Каждое святилище имеет небольшой алтарь, сделанный целиком из лезвий.

ТЕРПЕЛИВЫЙ

Ждущий во тьме, Терпеливый – также известный под именем Темный Наблюдатель – странное и чуждое существо. Вечно шепчущий тайны самому себе, Терпеливый ждет пока придет его время, чтобы ударить, разрушая или поглощая все на своем пути.

Хотя его целиком никогда не изображали, известно, что у этого божества много глаз, много ртов и много когтистых рук на выпуклом теле. Символ Терпеливого – рот, окруженный глазами, всегда в темных тонах. Домены к которым у него есть доступ - Зло, Тьма и Разложение, и его предпочтительное оружие - **flail**. Терпеливый нейтрально-злой.

Хотя этому странному существу поклоняются и некоторые гуманоиды, гораздо больше поклонников среди различных отклоненных порождений. Храмы Терпеливого - башни, часто построенные на высоких холмах и изолированных местах. Башни Терпеливого можно найти и под землей, с жрецами и паствой бехолдерами и живодерами разума. На вершухе каждой башни находится каменный алтарь, вырезанный так, чтобы напоминать рот, окруженный глазами, испачканный темно-красными пятнами крови.

Шахросса

Известная всем как Госпожа Изощренной Боли, Шахросса обычно изображается женщиной, полностью покрытой обтягивающей, проклепанной черной кожей так, что скрыто даже ее лицо. Она обычно держит плеть и крюк. Она эгоистична, жестока и деспотична, и таковы же и большинство ее последователей. Шахросса – сестра Олидамары, но этим божествам нечего делать вместе – лишь самые туманные религиозные тексты напоминают о связи между ними. Шахросса законно-злая и связана с доменами Зла, Боли и Смерти. Ее предпочтительное оружие - кнут.

Жрецы Шахроссы одеваются так же как и их госпожа, предпочитая прятать свою личность под кожей и железными масками. Все они садисты (а многие и мазохисты тоже) предпочитают причинять боль, а не убивать. Жертвам, предназначенным Шахроссе, часто требуются дни, чтобы умереть, ибо их мучают до смерти, и чем медленнее, тем

лучше. Последователи Шахроссы наслаждаются звуками криков и рвущейся плотью, потому то они и пытаются продлить агонию жертвы, а многие обучены искусству врачевания. В свободное время жрецы придумывают новые пытки и пыточные инструменты.

Храмы Госпожи Изощренной Боли сокрыты за ложными фасадами. Жрецы часто поддерживают прикрывающий бизнес, например пекарню, молочную ферму или антикварные магазины, с храмами, куда можно пройти через потайную дверь. Комнаты храма звукоизолированы, чтобы заглушить крики боли. Хотя большинство жрецов Шахроссы способны поддерживать храм в чистоте, обычно невозможно убрать все брызги крови и выбитые зубы. Алтари обычно представляют собой причудливые чудовища из шипов, колючек, зажимов и цепей.

КСАММУКС

Не один бог, а сущность, составленная как минимум из шести существ, Ксаммукс олицетворяет холодное аналитическое мышление, доведенное до крайности. Ксаммукс является покровителем полной беспристрастности и поисков тайных знаний путем исследований и экспериментов.

Символ Ксаммуksа – пара блестящих, бритвенно-острых стальных кронциркуля. Ксаммукс нейтрально-злой. Он связан с доменами Зла, Знания и Тьмы. Его предпочтительное оружие – короткий меч (которые жрецы Ксаммуksа называют длинным ножом).

Жрецы Ксаммуksа – «хладнокровные» существа, очарованные знанием. Они запросто могут вскрыть живое существо просто ради того, чтобы изучить их биологию. Они помещают существ в пыточные камеры, чтобы увидеть, как долго те смогут терпеть ужасную боль, прежде чем сломается их психика.

Храмы Ксаммуksа полностью каменные сооружения, наполненные ловушками и искусными замками. Внутренние стены часто покрыты белой штукатуркой. Алтари, посвященные Ксаммуksу, всегда делаются из полированной стали.

ЙЕТАН

Бог злых глубин, хозяин последнего глотка воздуха, и повелитель глубинной тьмы, Йетан – бог морей. Когда-то он был обычным морским божеством, но постепенно стал задумываться о тьме и тайных материях, пока не стал нейтрально-злым божеством всего дурного и злого, что есть в море. Некоторые сахуагины, немного куо-тоа и приличное количество аболетов и их слуг-отбросов почитают Йетана, почти не известного среди земных обитателей.

ДРУГИЕ ЗЛЫЕ БОГИ

Создание новых злых богов – не трудно. Создать его можно, просто взяв прототип любого божества и скомбинировать ее со злом. Вы можете создавать злое божество земли, злое божество огня, злое божество войны, злое божество (не)удачи, злое божество путешествий, и так далее. В пустыне, легко представить злого бога солнца. Вы можете даже создать злого бога лечения, дающего лечение, но за ужасную цену.

Храмы Йетана всегда затоплены и неосвящены, наполнены акулами, осьминогами и странными обитателями, обычно находящимися только на огромных глубинах. Его символ – темная синева-зеленая спираль с черным центром. Йетан связан с доменами Зла, Разрушения и Воды, и его предпочтительное оружие – трезубец. Йетан нейтрально-злой.

Жрецы Йетана – тихие, размышляющие индивидуумы с вспыльчивым характером. Они носят темно зеленые и черные одежды. Даже если от природы они и не могут дышать под водой, они прекрасные пловцы.

ЗЛЫЕ РАСЫ И КУЛЬТУРЫ

Иногда целая культура или раса может быть злой. Примеры злых рас можно найти, изучив статьи из *Руководства монстров* про дроу, дуэргаров, орков и пожирателей разума. Ниже вы найдете несколько примеров абсолютно злых культур (подразделений существующих рас).

ВАШАР

Есть легенда, повествующая о расе, известной как Вашар. Разумные создания не рассказывают ее не только потому, что она включает в себя тьму, но и из-за стыда.

Когда боги вознамерились создать человечество, они сформировали первого человека и дали ему жизнь. Согласно легенде о Вашаре, первый человек тут же начал охотиться в дикой местности пока боги любознательно наблюдали за новым созданием. Человек нашел животное и убил его голыми руками. Боги были удивлены такой жестокостью, но продолжили наблюдать. Человек съел плоть животного и начал копаться во внутренностях, пока не нашел несколько больших костей. Он связал эти кости вместе сухожилиями, продемонстрировав сообразительность, еще больше удивившую божеств.

Затем человек сломал одну из костей, чтобы у нее был острый конец, создав оружие. Он тут же обратился против своих создателей и попытался убить их, выкрикивая свои первые слова – проклятья и богохульства. Божества, конечно, были в безопасности, но их возмутил такой результат их работы. Они уничтожили человека и ушли. Они вернулись спустя вечность, чтобы создать человечество, научившись на ошибках их первой попытки.

Но едва только боги ушли, демон собрал останки первого человека и тайными тропами отнес их на оскверненное плато, где его силы возросли многократно. И возродил демон первого человека, и сотворил ему пару, и даровал возможность плодиться и размножаться, а затем убрался в Бездну. Многие версии этой легенды указывают, что этот демон был Граз'зтом, прежде чем он стал лордом демонов. Другие называют демона Ультролотом. Одна из версий описывает демона как суккуба, вступившего в связь с воскресшим человеком и из его семени породившего расу с демонической кровью в жилах.

Так, как говорят, и появились люди Вашар.

Вашары – люди, но для других людей они как дроу для эльфов. В обычном человеческом обществе, злые индивидуумы перемешаны с нейтральными и добрыми, но

Вашары злы все на корню. Вашарцы редко называют себя злыми, но они не возражают против навешивания такого ярлыка на них. Они считают себя выше этих терминов.

Все Вашарцы исполнены насилия, гнева и боли. Ни понимают только ненависть, эгоизм и жадность. Все это время, так же как они любят убивать и калечить, одна цель наполняет их душу еще сильнее: богоубийство. Вашарцы хотят убить божеств, создавших их. Это страстное желание смерти богов и связывает их вместе в вынужденное общество. Хотя Вашарцы иногда убивают других Вашарцев, это происходит редко, несмотря на их кровожадность, разрушительность и чрезвычайно аморальный характер.

Личность: Вашарцы не понимают таких понятий как милосердие, доброта и любовь – даже по отношению друг к другу. Эти понятия так чужды им, что они редко используют эти эмоции других для достижения цели. Например, только Вашарец долгие годы живший среди других гуманоидов мог бы похитить кого-то; большинство даже не думают, что друзья жертвы могут ценить ее жизнь. Вашарцы также не испытывают отвращения от существ и поступков, которые другие люди сочли бы отталкивающими. Им не отвратительны ни кровь, ни отбросы, у них нет табу на изнасилование и инцест, и у них нет отвращения к существам, таким как насекомые, змеи и черви. Если Вашарец считает, что поедание личинок как-то поможет ему, он бес колебаний сделает это.

Строение тела: Типичный Вашарец ростом немного выше 6 футов и весом от 175 до 210 фунтов. Мужчины значительно выше и тяжелее женщин. Оттенок кожи Вашарца варьируется от светлого, до очень бледного, их волосы черные и прямые, и у мужчин обычно присутствуют волосы на лице. Как и люди, Вашарцы обладают короткой продолжительностью жизни, достигая зрелости годам к 15 и редко живя больше века.

Отношения: В основном, другие расы считают Вашарцев людьми, потому что немногие знают разницу. Вдали от своего дома Вашарцы обращаются с другими расами как люди.

Мировоззрение: Любое злое.

Вашарские земли: Плато Вашар очень хорошо защищено, наполнено ловушками и поработанными охраняемыми чудовищами, наполняющими входы в пещеры. Вашарцы уходят для поимки рабов или для кражи нужных им изделий (хотя им редко что-то нужно из внешнего мира). Захваченный Вашарец будет рассказывать об ужасном плане, разрабатываемом столетиями, уже почти осуществившемся, но деталей не знает. Зная историю Вашарцев, можно догадаться, что план наверняка включает убийство богов.

Народ Вашар развил довольно сложную и организованную культуру, несмотря на общее для всех разрушительное поведение. Вашаром правит совет старейшин, выбранных демократическим способом – Вашарцы никогда не потеряют деспота и скорее умрут, чем подчинятся деспотии. Члены совета – просто управляющие, потому что у Вашарцев мало законов. Они делают и берут что хотят, и каждый защищает себя, как только сможет. Почему-то эта система правления работает – главным образом потому, что ненависть связывает Вашарцев вместе, и они не понимают, как можно жить по-другому.

Религия: нет.

Язык: Вашарцы говорят на Всеобщем. Они обычно изучают и другие языки, включая малоиспользуемые. Кроме

того, они знают по несколько слов На Темном наречии (смотрите Главу 2).

Имена: Как у людей.

Авантюристы: Вашарцы уважают магию волшебников. Многие берут классы мага, а многие другие рождаются чародеями. Вашарские заклинатели преуспевают в порочных заклинаниях и злой магии, и все время разрабатывают новые заклинания. Несмотря на неприязнь к божественной магии, у Вашарцев есть несколько жрецов разных видов, называемых ур-жрец. Эти личности не канализируют силу от богов – они крадут ее. Вашарцы заявляют, что настоящая роль жреца не служить, а брать. Вашарские воины, жулики, убийцы, мерзавцы, танцующие тени, *logemasters*, воины тьмы, чумные маги, властители паразитов и дьяволисты тоже распространены. Очень мало Вашарцев – рейнджеры и демонологи. Вашарцы никогда не бывают друидами, бардами, варварами и последователями поработанных престижных классов. (Смотрите Главу 5, описание злых престижных классов, упомянутых выше).

Расовые черты Вашарцев

- Средний размер: Как существа среднего размера, у Вашарцев нет особых премий и штрафов из-за размера.
- Базовая скорость Вашарца - 30 футов.
- Поскольку они насквозь злые, Вашарцы получают 1 дополнительный злой навык на 1 уровне. Смотрите Главу 4, описание злых навыков.
- Вашарцы получают 4 дополнительных единицы умения на 1 уровне и 1 дополнительную единицу умений на каждом последующем уровне. Как и люди, они изменчивы и одаренны. (4 единицы умений на первом уровне добавляются, не умножайте их.)
- Автоматический язык: Всеобщий. Дополнительные языки: любые (кроме тайных языков, таких как *друидский*). Смотрите также список рас в *Таблице 4-6: Языки в Руководстве игрока* для более полного списка языков. Также смотрите правила Темного наречия в Главе 2 этой книги.
- Предпочтительный класс: Любой. При определении будет ли мультиклассовый Вашарец получать штраф опыта, класс с самым большим уровнем не считается. (Смотрите Опыт для мультиклассовых персонажей в Главе 3 *Руководства игрока*).

Джеррен

Джеррен – это халфлинги, хотя они и презирают это название. Примерно двести лет тому назад Джеррен были обычными кочевыми халфлингами, населявшими джикские степи. Каждую весну их осаждали гоблины и багберы с соседних

ДРУГИЕ ЗЛЫЕ РАСЫ И КУЛЬТУРЫ

Любое злое чудовище можно легко представить членом злой расы - ламии, сахуагины, драйдеры, темные наги и умбер халки могут развить свои злые сообщества. Также нетрудно представить и другие злые культуры. Просто взгляните на злодеев, описанных ниже, и распространите их свойства на других. Например, может существовать тираническое государство, в котором все предпочли покориться злему правителю, чем умереть. Этот народ предаст своих товарищей, чтобы продвинуться вперед в этой беспощадной культуре.

холмов. Эти набегі дорого обошлись Джерренам – их жизнями и пропитанием, и в конечном счете привели к угрозе исчезновения всех халфлингов. Предводители разных кланов Джерренов собрались одной зимой и приняли суровое решение. Они созвали всех своих заклинателей и дали им доступ порочной магии, хранимой в тайном месте. Они снарядили всех воинов ужасными ядами и оружием, созданным для распространения болезней и чумы среди гоблиноидов.

На следующую весну, война между Джеррен и их врагами угрожала уничтожить обе расы. Стены обагрились кровью. Даже со своей новой тактикой, Джеррен проигрывали, а их принятое решение открыло дверь большой злобе. Вскоре халфлинги были охвачены такой яростью против своих врагов, что даже гоблины и багберы почувствовали отвращение. Когда последние отступили в холмы, Джеррен преследовали их. Вскоре все, что осталось от гоблиноидов – это головы на копьях, установленные повсюду на холмах и вызывающие ужас места предполагаемых кровавых жертвоприношений злым богам.

В настоящее время равнины населены ужасными отрядами злобных халфлингов, желающих победить, пожрать и испортить все, что они могут затравить и поймать. Все путешественники и степные жители боятся охотников Джеррен.

Личность: Джеррен управляются силой и жадной крови. Ни один лидер не сможет править больше чем маленьким отрядом этих хаотичных и злых халфлингов, а

Проявившие даже малую толику слабости или жалости быстро убиваются и пожираются своими же. Как и другие халфлинги, Джеррен живут кочевым образом жизни. Они охотятся на других ради пищи и товаров. Единственное, что производят Джеррен – военное и пыточное снаряжение и яды, давшие им дурную репутацию.

Строение тела: Джеррен физически неотличимы от легконогих халфлингов, но их зло настолько ощутимо, что никто не спутает Джеррена с обычным халфлингом. В своих ритуалах, посвященных таким темным божествам, как Караан, Эритнул, Ралластер и неназванной силе почитания своих предков, Джеррен покрывают себя ритуальными шрамами и ранами. Джеррен всегда голодны, злы, жестоки и дики. Они всегда садисты, а часто вдобавок и мазохисты.

Отношения: Джеррен охотятся на любых живых существ, пересекающих им путь. Они жаждут крови и жертвоприношений для утоления ненасытного голода божеств, которым они присягнули в верности. Джеррен ищут жертв для проверки новых ядов, порочных заклинаний и новосозданных болезней.

Мировоззрение: Любое злое.

Земли Джеррен: Отряды Джеррен заявляют права на пространства равнин, степей и пустынь, вдалеке от бастионов цивилизации. Они кочевники, и разбиты на племенные отряды, каждый из которых требует себе земли. Когда разные отряды Джеррен встречаются друг с другом, они могут

КНИГА МЕРЗКОЙ ТЬМЫ

Оригинал *книги мерзкой тьмы* был свитком, написанным Вашарским заклинателем тысячелетия тому назад. Он содержал его грешные мысли и ужасные знания, которые он получил в экспериментах и изучении. Лишь в нескольких тысячах слов он записал такие злобные идеи и концепции, что до сего дня не приходили на ум другой, даже самой грязной душе. Годами позже, свиток был найден жрицей Нерулла. Она дописала его, утроив длину записями своих знаний темных богов, жертвоприношений, и злой божественной магией. Многие другие злые жрецы учились по ее свиткам (манускрипт стал очень длинным, чтобы быть одним свитком), добавляя частицы знаний из своих грязных мыслей и отвратительных экспериментов. Некоторые писатели даже задавали вопросы призванным демонам и записывали их слова.

В конце концов, этот общий труд попал в руки геноцидного мага и военного диктатора по имени Векна. Он взял свитки и добавил кое-что из своих открытий. После того как он умер и восстал как лич, Векна переписал свитки в одну книгу, создал обложку из плоти человеческого лица и костей демона, превратив магией их в металлический переплет. Говорят, что странные символы на обложке понятны только тем, кто прочитал всю книгу, и что внезапное осознание совершенной злобы, которую представляет книга – тьмы настолько глубокой, что она пристыдила бы даже ад – и есть причина, по которой эта книга так ценится.

Члены культа Эритнула хранили эту книгу втайне многие годы, используя ее как финальное посвящение в их сокровенный круг. За это время было сделано несколько копий,

хотя большинство из них было неполными и неправильными по тем или иным причинам. Ошибки, содержащиеся в этих копиях, обычно переносили читателя на один из Нижних Планов, и больше его никогда не видели.

Во время великой войны воры украли оригинал, и книга поменяла множество рук. Согласно некоторым записям, лорд демонов Вельзевул какое-то время хранил книгу в своей личной библиотеке, добавив несколько своих страниц. Известно, что существует шесть полных копий, как минимум одна из которых была сделана после изменений Вельзевула. Также существует в три раза больше неправильных копий и откровенных подделок. Эти книги часто находятся в злых храмах, темных библиотеках, и в руках безнравственных коллекционеров. Оригинал Векны тоже существует, и это желанная добыча для любого жреца темного бога.

Эта книга – фантастическое руководство по злым божествам, черной магии, жертвоприношениях, и запретных тайн. Ее знание настолько мощно и так темно, что незлые существа, прочитавшие ее содержание часто превращаются в злых через растление, а не искушение. Как только сознание вобрало знание из этой книги, душа становится так загрязнена, что единственным выходом является обращение ко злу.

В отличие от своей доброй версии, *книги возвышенных деяний*, *книга мерзкой тьмы* не исчезает после прочтения. Злой персонаж, скорее всего, сохранит ее для руководства. Мощные демоны присматривают за этой книгой, ибо там, где она находится, растет зло.

напасть друг на друга, их натура превосходит узы родства.

Религия: Не особо набожные, Джеррен могут дать неискреннее желание служить какой-либо злой силе. Однако все они скрытно чтят безымянную силу, силу их предков, которую они давным-давно обменяли на разращение своей расы.

Язык: Джеррен говорят на гортанном диалекте Халфлингского, который для письма использует Всеобщие буквы (хотя Джеррен редко пишут). Почти все также умеют говорить на Всеобщем.

Имена: Обычно Джеррен выбирает имя, помогающие ему выразить то, что он хочет делать. Если он хочет, чтобы его знали как убийцу целых семей своих врагов, он возьмет имя типа Безжалостный Убийца Семей. Если он хочет быть известным как ужас для всех встречных, он возьмет имя вроде Кровавый Дождь.

Авантюристы: Джеррен склонны овладевать профессиями, в которых они могут убивать, разрушать и поработать других. Потому жулики, убийцы, мерзавцы и многие из престижных классов из этой книги – идеальны для Джерренов.

Расовые черты Джерренов

- +2 Ловкости, -2 Силы: Джеррен быстры, проворны и умело обращаются с метательным оружием, но они маленькие, и потому они не так сильны как другие гуманоиды.
- Маленький размер: Будучи Маленькими существами, Джеррен получают премию размера +1 к АС, премию размера +1 броскам атаки, и премию размера +4 проверкам *скрыться*, но они должны использовать меньшее оружие, чем люди, и их пределы подъема и переноски – $\frac{3}{4}$ от персонажа Среднего размера.
- Базовая скорость Джеррен - 20 футов.
- Расовая премия +2 проверкам *запугивания*, *блефа* и *бесшумного передвижения*. Джеррен страшны, неверны и подлы.
- Расовая премия +1 всем спасброскам. Джеррен удивительно способны избегать неприятностей.
- Премия морали +2 спасброскам от страха. (Эта премия объединяется с предыдущей +1).
- Расовая премия +1 броскам атаки с метательным оружием. Джеррен обожают причинять боль с расстояния.
- Расовая премия +2 проверкам *выслушивания*. Джеррен весьма обучены подслушивать тайны.
- Автоматические языки: Всеобщий и Халфлингский. Дополнительные языки: Адский, Безднный, Гоблинский и Орочий.
- Предпочтительный класс: жулик. Класс жулика мультиклассового Джеррена не учитывается при определении, будет ли он получать штраф опыта за мультиклассовость. Джеррен наслаждаются тайнами, коварными трюками и ложью, и должность жулика очень подходит им.

СОЗДАНИЕ ЗЛОДЕЕВ

Если вы понимаете зло, вы можете создать злодеев с нужной вам индивидуальностью и мотивациями. Нижеследующие примеры описывают несколько злодеев, чья деятельность стороны зла, описанные выше.

ГРУБЫЙ ГОЛОВОРЕЗ

Возможно, простейший пример злодея - жестокий, эгоистичный болван, берущий то, что ему хочется. Его желания редко простираются далее обычного богатства или привилегий, хотя он может жаждать чего-то значительного, например уважения.

Ведомый простыми нуждами и желаниями, этот злодей не использует утонченных и изощренных методов. Он прямолинеен, и единственное применимое им оружие – грубая сила. Если у него есть помощники или союзники, они скорее всего будут такими же как он, поскольку другие просто не смогут долго терпеть его присутствие.

Пример: Трендан Реш (НЗ мужчина человек боец 2/жулик 4) – преступник, всю свою жизнь проживший в большом городе. С ранних лет Трендан думал о небольшой банде. Ни один из них не ищет прибыльной должности – вместо этого они устраивают засады на приезжих в город или крадут у пьяниц в переулках позади Таверной улицы. Трендан труслив, ленив и груб. Он даже не очень-то умеет сражаться, но он знает как хрустит человеческий затылок под дубинкой, если этот человек не смотрит по сторонам.

ТИРАН

Классический одержимый жадной власти злодей, желающий доминировать над всем, что он видит - земли, люди и магия. Он может быть правителем, претендентом на правителя или одиночкой, желающим физического господства, а не политической силы.

Злодей тиран может быть могущественным жрецом, ведущим легионы фанатиков, или смышленным предводителем преступников, выполняющим все виды нелегальных операций в сердце города. Другие тираны могут быть мелкими правителями с манией величия, желающими расширить владения и не боящимися задушить свой народ налогами до смерти, или учеными магами, в одиночку исследующими библиотеки в течение многих лет, в надежде изучить заклинание, позволяющее захватить весь мир.

Тиран в основном использует прислужников для выполнения своих нужд. Он считает, что он выше других и потому не должен пятнать себя мелкими деяниями. Он приказывает оплаченным наемникам и манипулирует другими магией. Некоторые тираны сами создавали своих прислужников, от механизмов до рабов, должных тирану и отработывающих долг. Планы тирана обычно весьма сложны, хотя не все тираны умны. Иногда тиран – это просто жаждущий власти простак, опасный только потому, что при рождении получил власть и богатство.

Пример: Истан Серый Господин (ХЗ мужчина дварф маг 15), стремящийся захватить область вокруг Возвышающейся Горы своими прислужниками - нежитью. Однако пока он не обладает достаточной силой, чтобы оживить большую армию, способную штурмовать обнесенный стеной город Ракель, и потому он проводит годы в поисках волшебного артефакта, способного подавлять волю других. С нежитью и ментально поработанными солдатами, Истан может начать штурм. Так начинаются мечты Истана о громадной и ужасной империи.

Истан носит особое изделие, названное *черепа былого великолетия*, обладающий всеми способностями *железа великолетия*. Кроме этого он дарует воспоминания, хранящиеся в черепе владельца, что предоставляет Истану премию обстоятельств +2 проверкам *знания* и *искусства колдовства*.

КОВАРНЫЙ ЛЖЕЦ

Коварный мошенник, хитрый вор, красноречивый жулик – эти злодеи не так опасны как головорезы и психопаты, но опасны по-своему. Эти враги, скорее всего, сунут кинжал под ребра, пока вы спите, и не будут сталкиваться в открытую. Или еще лучше, интриган обвинит кого-то в убийстве и позволит властям повесить его на городской площади. Такие жестокие злодеи плетут паутину хитрости, где бы они не находились. Интриганы знают, кому и что нужно говорить, чтобы добиться желаемого.

Лжецы могут быть политическими манипуляторами, использующими других для выполнения своих задач. Ни не против законов и правил; они заставляют законы и правила работать на них, искажая и скручивая слова как захотят. Они не по настоящему уважают закон, но хотят чтобы со стороны все выглядело пристойно, без нарушений одного. Таких злодеев трудно победить, а самое главное, трудно доказать, что они - злодеи.

Пример: Нарма Глиттерхом (ХЗ женщина гном Маг 8) служит дворецким при Лорде Федине Спрайтстаре, влиятельном и важном гноме. Большая часть народа не знает, что Нарма пользуется благосклонным влиянием лорда и часто дает ему советы по правлению его владениями. Но Лорд Спрайтстар не знает, что Нарма, управляя им, развязала войну против соседних племен кобольдов Кровавой Стены.

Нарма – иллюзионист, часто путешествующая по Кровавой Стене под личиной мужчины кобольда, воздействуя на совет вождей. Вспыхнула война, и Нарма приняла третье обличье: давно пропавшей королевы гномов Халли Гаттенстоун, спасла гномов от кобольдов и стала правителем земли.

Нарма носит кольцо, которое дорого ей, *кольцо многих лиц*, дарующее ей возможность использовать *polymorph self* три раза в день и светскую (profane) премию +10 проверкам *маскировки*.

ПСИХОПАТ

Некоторые злодеи сосредоточены на самом злом деянии, а не на целях, которые помогает достичь это деяние. Они веселятся, убивая, причиняя боль и распространяя страдания. Мотивы и методы психопатов очень разнятся. Некоторые существа рождаются психопатами - ламии, дестрачаны, орки, бехолдеры и черные драконы, например. Эти монстры злы насковзь, и наслаждаются смертью и страданиями. Их любовь к убийствам ради убийства делает их более опасными, чем монстры, убивающие просто ради пищи, такие как анкег и ремораз.

Люди, эльф, дварф, халфлинг и гном психопат различаются не меньше. Некоторые просты и добиваются чего хотят. Они подкрадываются к жертвам тихо и после убийства убеждаются, что это убийство с ними никто не свяжет. Другие психопаты более вульгарны и прямы. Их не заботит, что кто-нибудь может узнать об их деятельности, и они просто наслаждаются страхом и смертью жертвы. Часто такие психопаты обладают властью, позволяющей избежать наказания.

Пример: Рейнод (НЗ мужчина человек вампир жулик 6/

убийца 4) оруженосец влиятельного преступного воротилы. Большинство других оруженосцев преступных лордов ожидают награды после устранения врагов синдиката. В конце концов, убийство – опасное и грязное дело. А Рейнод не такой, он наслаждается убийством. В действительности, преступный лорд беспокоится, что же может случиться, если он не сможет дать Рейноду частую возможность убивать. Рейнод любит использовать ножи; у него своя коллекция, насчитывающая более трех сотен. Он подл, неуловим и хитер. Жертвы Рейнода редко знают, что к ним приближается, потому что он умеет затаиваться, и приближаться к жертве тихо. Даже работодатель Рейнода не знает, что тот - вампир.

Рейнод носит амулет, который он называет *зуб отца*. Этот длинный зуб предоставляет Рейноду дополнительное сопротивление *изгнанию* +4.

ДВУЛИЧНЫЙ

Злодей может быть ужасным убийцей или лживым обманщиком и все равно сохранять видимость нормальности. Этот тип злодеев может быть простым бессовестным жуликом или хладнокровным повелителем, наслаждающимся прекрасным эльфийским вином, поглядывая на казнь пленников.

Двуличные злодеи иногда всем кажутся вполне нормальными. Только расследование может выявить их ужасные поступки. Городской злодей способен убедить большинство людей, что он замечательный гражданин. А иногда, эти о злодеях все всё знают, но все равно считают культурными и утонченными, и они ведут себя соответствующе – даже при совершении злодеяний.

Пример: Герцогиня Винсом Д'Артреда (33 женщина человек Аристократ 3) правящая обширным лесным государством. Все считают ее красивой, воспитанной и утонченной женщиной. Однако она также садист и хладнокровный убийца. У нее есть тайные камеры в подземельях под замком, где она держит своих жертв. У Винсом есть странный кодекс чести: Она терзает только низший класс и разумные негуманоидные существа. Ее тайные охотники совершают набеги на отдаленные деревни и прочесывают леса в поисках пикси, дриад, и даже редких кентавров.

Винсом нравится использовать ее изготовленный на заказ *кнут многочисленных плетей*, дарующий ей премию обстоятельств +2 проверкам *запугивания*, когда она использует его в полуночных попытках.

ОДУРАЧЕННЫЙ БОЛВАН

Некоторые злодеи даже не знают, что они злодеи. Введенные в заблуждение безумием, религиозными верованиями или простой тупостью, они совершают ужасные поступки и даже не понимают что творят. Одураченный злодей может полагать, что его поступки и мысли плохи, но он лишком равнодушен, чтобы докопаться до истины. Безрассудно совершая злые поступки, просто потому что это самый легкий путь, одураченный болван легко может стать настоящим злодеем, продолжая совершать злые деяния.

Молодой король, ознакомленный со злом своим злобным визирем, фанатичный демонопоклонник, ищущий жертв

Для подношения своему богу, и радикальный расист – примеры одуроченных болванов.

Пример: Неренс Унгер (НЗ мужчина человек эксперт 5) директор школы для мальчиков. Раз в несколько месяцев к Неренсу в кабинет приходят два мужчины и дают ему большую сумку денег. В то же время, один из мальчиков – охарактеризованный Неренсом как хулиган – исчезает. Неренс ничего не говорит. Он просто считает свое золото. Он говорит себе, что не делает ничего плохого.

ИЗВЕРГ

Изверги жаждут убийств, живут в разврате и желании уничтожения всего, что встретят. Более испорченные чем психопаты и садисты, эти существа не имеют надежд на улучшение. Такой злодей - практически демон или даже дьявол. Он пьет кровь своих врагов и позволяет ей течь по подбородку и груди. Никакой поступок не будет для него неприятным.

Пример: Как многие другие злые диктаторы, Аграттанат (33 мужчина хобгоблин варвар 9) безнаказанно убивает своих врагов. Но Аграттанату действительно нравится медленно убивать детей его мертвых врагов а после угощаться трепещущими сердцами. Когда он идет в бой, он ведет отряды, которые выглядят храбрыми, но на самом деле ведомы жаждой крови. Даже собственное племя Аграттаната боится его, потому что он с готовностью убьет и их и пожрет сердца их детей, если у него не будет врагов под рукой.

Аграттанат носит палицу, чей набалдашник – окаменелая голова эльфийского лорда по имени Йессеф. Она по свойствам равна +3 *палице выпития жизни* (как *Великий топор выпития жизни*, описанный в Главе 8 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*).

НЕОЖИДАННЫЙ ЗЛОДЕЙ

Иногда зло не показывается там, где его ожидают игроки. Верный слуга может злоупотреблять своим положением и красть и подслушивать тайны для шантажа. Жрец Пелора может в действительности быть оборотнем. Подсевшая на наркотики жена фермера сделает все, лишь бы утолить голод ее зависимости – даже убийство. Почтенный лекарь в городе состоит на службе у местных работорговцев. Неожиданный злодей обычно принадлежит также к одной из других категорий злодеев.

Иногда злодей чрезмерно зол, но не так-то прост. Например, живодер разума может быть одержим демоном, а злой маг в действительности может оказаться полиморфированным драконом.

Пример: Каждые шестьсот лет рождается эльфийский ребенок со сверхъестественным талантом и сознанием. Известное как Дитя Тени, это создание обладает сознанием бесстрастного убийцы и многими особыми силами. Однако внешне Дитя Тени – обычный эльфийский ребенок.

В эльфийской деревне Даэртан, молодая Таэтра Фезерфолл (ХЗ женщина эльф полу-демон) выглядит как другие дети, носящиеся по деревне и местным лесам. Но она другая. Она – Дитя Тени, и недавние исчезновения рядом с Даэртаном – ее рек дело, а не стаи совиных медведей, которых выследили деревенские рейнджеры. Таэтра чрезвычайно осторожна при похищении и жертвоприношениях детей. Она не желает раскрывать себя пока не станет достаточно взрослой.

ПРИМЕРЫ ЗЛОДЕЕВ

Нижеследующие злодеи легко подходят для большинства кампаний D&D. Они используют многие из навыков, престижных классов, заклинаний, волшебных изделий и новых правил из этой книги

ИМПЕРАТОР УЖАСА

Одна из самых захватывающих личностей – это Император Ужаса. Это впечатляющий мужчина человек ростом 198 см. Он носит золотой пластинчатый доспех и длинный красный плащ, в руке его зеркальный щит, хотя он не носит оружие. Больше всего шокирует, что он ходит с четырьмя детьми, прикованными ошейниками и цепями к его доспеху. Дети тащатся за Императором Ужаса в ступоре – видно, что с ними плохо обращаются.

Никто не знает настоящее имя этого человека. Император Ужаса заявляет, что он Император Мира. Хотя это утверждение и не верно, Император Ужаса очень силен. Любой, кто скажет, что он не правитель – вскоре скорей всего умрет.

Кроме этих четырех детей (кстати, это всегда разные дети) прикованных к доспеху, Император Ужаса ни с кем не общается. Его одинокая (но хорошо охраняемая) крепость находится на Эфирном Плани, доступная через скрытый портал в пещере высокой горы. Иногда Император Ужаса приходит в город продавать созданные им волшебные изделия, но он ведет дела только с темными элементами города, поскольку только самые мерзавцы захотят иметь дело с ним. Нравственно здоровые люди часто пытаются спасти детей, и Императору Ужаса приходится убивать этих филантропов и при этом обычно уничтожается несколько городских кварталов.

Император Ужаса иногда торгуется ради информации, волшебных изделий и заклинаний. Знающие его утверждают, что единственная его мотивация – собрать больше персональных волшебных сил, сколько бы они ни стоили. Последнее время он чрезвычайно заинтересован в оборонительных изделиях.

Император Ужаса несомненно безумен, но не глуп. Он параноидален и психотичен. Он не наслаждается страданиями других, но у него нет ни грамма жалости и сопереживания. Если оставлен в покое, Император Ужаса довольствуется малым и становится скромным. Однако дети, которых он держит на привязи, часто провоцируют потенциальных героев атаковать его, так что иногда он оказывается в схватке, когда ходит среди людей. Когда это происходит, он не колеблясь убьет сотни, лишь бы добраться до одного. Одной из его любимых тактик является наложить *ускорение* на себя и продолжить *роем метеоритов*, порочным максимизированным *файерболом*, и порочным ускоренным *файерболом*, и все это за один раунд. Другая излюбленная тактика - использовать *массовое очарование*, чтобы перевести всех свидетелей на свою сторону, пока герой или охранник пытается заговорить с ним. Иногда он очаровывает и нападающих, хотя позже их находят мертвыми, даже если они были полностью подчинены Императору.

Император Ужаса: Мужчина человек Маг 10/Дьяволист 10; CR 20; Гуманоид среднего размера; HD 10 d4+40 плюс 10d4+40; hp 130; Инициатива +1; Скорость 20 футов; AC 36, касанием 16, врасплох 35; Атака +11 рукопашного касания (заклинанием), или +12 дистанционного касания

(заклинанием); SQ дьяволизм, преимущества любимца, любимец имп, мерзкий дьяволизм; Мировоззрение 33; Спасброски Стойкость +10, Реакция +8, Сила воли +18; Сила 12, Ловкость 15, Телосложение 19, Интеллект 26, Мудрость 14, Обаяние 13.

Умения и навыки: Блеф +17, Концентрация +18, Ремесло (изготовление доспехов) +17, Ремесло (кузнечное дело) +17, Запугивание +24, Знание (тайное) +25, Знание (планов) +26, Выслушивание +15, Подсматривание +23, Говорит на языках (Бездны, Водный, Воздушный, Всеобщий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Халфлингский, Ignan, Адский, Лесной, Подземный), Искусство колдовства +25, Высматривание +18; Alertness, Corrupt Spell, Craft Magic Arms and Armor, Craft Wondrous Item, Evil Brand, Forge Ring, Железная воля, Malign Spell Focus, Максимизация заклинания, Ускорение заклинания, Написание свитков, Мастерство заклинаний (конус холода, eyebite, фэйрбол, удержание монстра, улучшенная невидимость, телепорт, безошибочный телепорт).

Дьяволизм (Ех): Император

Ужаса может даровать одному из своих заклинаний большую магическую силу. Четыре раза в день, любое заклинание, которое он накладывает, которое воздействует на цель или область (исключая себя) получает злой дескриптор. Это заклинание причиняет +3db единиц нечестивого урона любому доброму персонажу, попавшему под заклинание. Преимущества любимца: Император Ужаса получает Alertness когда его любимец находится в пределах 5 футов. Он обладает эмпатической связью с ним на расстоянии 1 мили и может делиться с ним заклинаниями. Также он может использовать любимца для нанесения заклинания касанием.

Любимец имп (Ех): С импом Императора Ужаса обращаются как с обычным импом (смотрите *Руководство монстров*), за исключением того, что у него АС 23, 65 hp, Атака +15 рукопашным (ld4 плюс яд, жало); Спасброски Стойкость +6, Реакция +9, Сила воли +15; Выслушивание +12, Искусство колдовства +17, Высматривание +15. Также он обладает улучшенными увертками и эмпатической связью с Императором Ужаса.

Мерзкий дьяволизм (Ех): Император Ужаса может превращать дополнительный порочный урон от дьяволизма в два раза меньше количество мерзкого урона.

Снаряжение: доспех Императора Ужаса (пластинчатый доспех +1), большой металлический зеркальный щит +5, кольцо защиты +5, амулет природного доспеха +4, колокольчик Императора Ужаса, кольцо Императора Ужаса, повязка Интеллекта +4, плащ колдовства II (функционирует как кольцо), ожерелье демонов, палочка выносливости (10 зарядов), палочка оцепенения (24 заряда), бутылка спирального взрыва,

масло ламии (2 дозы), 2 зелья меньшего восстановления, зелье лечения серьезных ран, компоненты для злых заклинаний (4 пальца гуманоида, человеческое сердце, сердце металлического дракона, все законсервированы).

Подготовленные заклинания (4/6/10/6/6/5/5/5/4; спасбросок DC 18 + уровень заклинания, для злых заклинаний 20 + уровень заклинания; 50% шанс неудачи волшебного заклинания): 0 - daze, обнаружение магии, flare, mage hand; 1 - charm person, волшебный снаряд (2), seething eyebane, щит, silent image; 2 - сила быка, cat's grace, тьма, темновидение, Lahm's finger darts, порочный волшебный снаряд, кислотная стрела Мелфа, видеть невидимое, паутина (2); 3 - впитать ум, развеять магию, полет, ускорение, необнаружение, touch of jubilex; 4 - впитать силу, очаровать монстра, дверь измерений, порочный фэйрбол, улучшенная невидимость, стена льда; 5 - облако убийца, конус холода, удержание монстра, телепорт, стена силы; 6 - дезинтеграция, eyebite, максимизированный фэйрбол, mass suggestion, истинное зрение; 7 - порочный максимизированный фэйрбол, ускоренный фэйрбол, ограниченное желание, слово силы «оглушить», rapture of torture; 8 - порочный ускоренный фэйрбол, horrid wilting, массовое очарование, призматическая стена, защита от заклинаний; 9 - dominate monster, рой метеоритов, дизъюнкция Морденкайна, слово силы «убить».

Книга

заклинаний: 0 -

arcane mark, dancing ights, daze, обнаружение магии, обнаружение яда, disrupt undead, flare, призрачный звук, свет, mage hand, mending, открыть/закрыть, prestidigitation, ray of

frost, read magic, сопротивление; 1 - charm person, identify, mage armor, волшебный снаряд, seething eyebane, щит, silent image, true strike; 2 - arcane lock, слепота/глухота, blur, сила быка, cat's grace, continual flame, тьма, темновидение, knock, Lahm's finger darts, кислотная стрела Мелфа, misdirection, видеть невидимое, spectral hand, паутина; 3 - впитать ум, blink, развеять магию, фэйрбол, полет, ускорение, необнаружение, защита от элементов, secret page, языки, touch of Jubilex; 4 - впитать силу, очаровать монстра, дверь измерений, улучшенная невидимость, lesser geas, phantasmal killer, remove curse, стена льда; 5 - облако убийца, конус холода, контакт с другим планом, удержание монстра, кошмар, Rary's telepathic bond, телепорт, стена силы; 6 - analyze dweomer, Bigby's forceful hand, дезинтеграция, eyebite, плоть в камень, mass suggestion, permanent image, истинное зрение; 7 - forcage, greater scrying, ограниченное желание, plane shift, слово силы «оглушить», rapture of torture, призвать монстра VII, безошибочный телепорт,

8 - *antipatия, demand, horrid wilting, массовое очарование, призматическая стена, защита от заклинаний, trap the soul*;
9 - *dominate monster, врата, рой метеоритов, дизъюнкция Морденкайна, слово силы «убить», refuge, soul bind*.

Кольцо Императора Ужаса: Если Император Ужаса убил гуманоида как минимум 10 уровня, в статсах на следующие 24 часа происходят следующие изменения: Скорость 30 футов; АС 37, касанием 17, врасплох 35; 0% шанс неудачи волшебного заклинания.

СИДДАЛ И ГАУДЕРИС

Сиддал, медуза чумной маг, и Гаудерис, полу-орк лорд паразитов, сформировали странный союз. Они живут в изолированном комплексе пещер, наполненном насекомыми, червями и всеми видами других паразитов, а также *ouyugh*. Эта парочка, работая вместе, пытается создать новые, более опасные виды заболеваний, в надежде распространения их среди цивилизаций. Хотя изначально они стремились распространять болезни, чтобы вернуть свои земли, захваченные фермерскими общинами, сейчас они работают ради чистого психопатического удовольствия. Посетитель должен сделать соответствующие спасброски для избегания заражения случайной болезнью каждый раунд, проведенный в этих пещерах.

Сиддал ощутила Зов (смотрите раздел *Зов* в Главе 2) и вернулась с жезлом *пожирателя плоти*, зная, что ей нужно стать чумным магом, и склонностями к мазохизму и членовредительству. Прогнанная своими четырьмя сестрами, которые считали ее омерзительной даже по своим стандартам, Сиддал в конце концов нашла родственную душу в Гаудерисе. Она сдерживает свою атаку взглядом, чтобы не поранить его и его паразитов и крыс в пещерах, нося вуаль. Несмотря на это, Сиддал не побоится подставить союзников под удар, если это спасет ее от угрозы.

Гаудерис тайно влюблен в Сиддал. Он считает, что при окаменении от ее взгляда получит ни с чем не сравнимое удовольствие, и он жаждет его. Сейчас Гаудерис пытается завоевать ее доверие, продолжая свои эксперименты с новыми болезнями. Если так он не завоеует ее уважение, Гаудерис планирует накачать ее наркотиками, чтобы снизить бдительность, а затем с ликованием попасть под ее окаменяющий взгляд.

Сиддал: Женщина медуза рейнджер 2/чумной маг 3; CR 12; чудовищный гуманоид среднего размера; HD 6 d8+12 плюс 2d10+4 плюс 3d6+6; hp 73; Инициатива +4; Скорость 30 футов; АС 21, касанием 14, врасплох 17; Атака +12/+7 рукопашным (ld4+2/19-20, кинжал) и +7 рукопашным (ld4+1 плюс яд, змеи), или +16/+11 дистанционно (ld8+1/x3, мастерски сделанный мощный композитный длинный лук [+1 премия силы] со стрелами мастерской работы); Особые способности: окаменяющий взгляд, яд, атака крадучись + ld6, подобные заклинаниям способности; SQ раковая опухоль, темновидение 60 футов, переносчик болезней, предпочтительный враг (люди, +1), оборванец; Мировоззрение ХЗ; Спасброски Стойкости +12, Реакции +12, Силы воли +8; Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 15, Обаяние 16.

Умения и навыки: Блеф +12, Карабкаться +4, Дипломатия +5, Маскировка +14, Лечение +5, Скрыться +11, Запугивание +5, Знание (природа) +4, Выслушивание +5, Передвигаться бесшумно +12, Высматривание +11, Знание дикой природы +3; Великая стойкость, Выстрел в упор, Иммунитет к ядам (яд большого чудовищного скорпиона), Toughness, Выслеживание.

Contagion (Sp): Сиддал может три раза в день создавать эффект, подобный заклинанию *contagion* (уровень заклинателя 3; Спасбросок DC 15).

Окаменяющий взгляд (Su): Взгляд Сиддал превращает любого в 30 футов, поймавшего его, навсегда в камень (Спасбросок по стойкости DC 16 отрицает).

Яд (Ex): Змеи, Спасбросок по стойкости DC 15; начальный урон ld6 Силы, второй урон 2d6 Силы.

Яд (Sp): Сиддал может три раза в день создавать эффект, подобный заклинанию *яд* (уровень заклинателя 3; спасбросок DC 16).

Раковая опухоль: Опухоль в Сиддал обладает Интеллектом 7 и собственной личностью. Опухоль обладает 30 футовым зрением и может использовать одну из подобных заклинаниям способностей Сиддал как свои в качестве стандартного действия, не требуя действий со стороны Сиддал.

Переносчик болезней (Ex): Сиддал не переносит вредных эффектов от болезни, за исключением чисто косметических, но она переносит все болезни, которые встретит.

Предпочтительный враг: Сиддал получает премию +1 проверкам блефа, выслушивания, чувства мотиваций, высматривания и знаниям дикой природы при использовании этих умений против людей. Она получает такую же премию броскам на повреждение оружием, сделанным против людей. Сиддал также получает премию повреждения метательным оружием, но только если цель находится в 30 футах. Эти премии не применяются против существ, иммунных к критическим ударам.

Оборванец (Ex): Сиддал создала доспех из тряпок, предоставляющий ей премию доспеха +4, максимальная премия по Ловкости +5, штраф проверки доспеха -1, и 15% шанс неудачи волшебного заклинания. Он весит 20 фунтов.

Снаряжение: жезл *пожирателя плоти*, мастерски сделанный мощный композитный длинный лук (+1 премия Силы), 12 стрел мастерской работы, 3 порции яда большого чудовищного скорпиона, 2 бомбы гниения, кинжал.

Гаудерис: Мужчина полу-орк друид 7/лорд паразитов 7; CR 14; гуманоид среднего размера; HD 7d8+7 плюс 7d6+7; hp 69; Инициатива +2; Скорость 30 футов; АС 18, касанием 12, врасплох 16; Атака +14/+9 рукопашным (ld6+6, *зубуренная дубинка* +1 сила); особые способности: утка крови, подобные заклинаниям способности, *отрыгнуть паразитов*; SQ животные спутники, хитин, темновидение 60 футов, чувство природы, сопротивление природным соблазнам, доспех из роя, не оставляющая следов походка, слуги паразиты, животная форма (маленькое или среднее животное, 3/день), крылья паразита, ходьба по лесу; Мировоззрение: НЗ; Спасброски Стойкости +8, Реакции +8, Силы воли +13; Сила 20, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 13, Мудрость 17, Обаяние 15.

Умения и навыки: Алхимия +5, Эмпатия к животным +8, Концентрация +4, Скрыться +5, Запугивание +11, Знание (природа) +7, Выслушивание +13, Бесшумное передвижение +10, Профессия (аптекарь) +9, Подсматривание +7, Искусство колдовства +6, Высматривание +9, Использование веревки +4; Alertness, Изготовление зелий, Уродство (лицо), Молниеносные рефлексы, Друг паразитов, Добровольное уродство.

Утка крови (Su): В качестве свободного действия, Гаудерис может отрастить жвалы как у насекомого, кусающие на 1 единицу урона. Если он попадает атакой укусом, он может попытаться начать захват как свободное действие без провоцирования атаки при возможности (премия захвата +13). Если атака успешна, жвалы наносят 2d6 единиц урона в раунд, высасывая кровь из жертвы. Утка крови работает только на живых существах.

Подобные заклинаниям способности: 1/день - *spider hand, spider legs*. Уровень заклинателя 14.

Отрыгнуть паразитов (Sp): Один раз в день, Гаудерис может выпустить рой паразитов из рта в 30 футовом конусе. Все в этой области получают 7d6 единиц урона (Спасбросок по реакции DC 14 уменьшает вдвое). Паразиты остаются, как если бы были вызваны заклинанием *призвать рой* (уровень заклинателя 7).

Животные спутники: Гаудериса сопровождают семь ужасных крыс.

Хитин (Ex): Гаудерис обладает премией +3 природного доспеха к АС от своих хитиновых пластин (уже учтено в вышеприведенной статистике).

Чувство природы: Гаудерис может опознавать растения и животных (их вид и особые характеристики) с превосходной точностью. Он может определить, можно или нет пить воду.

Сопrotивление природным соблазнам: Гаудерис получает премию +4 спасброскам против подобных заклинаниям способностей от фей (дриад, нимф и спрайтов).

Доспех из роя (Su): Каждый день, когда он подготавливает заклинания, Гаудерис автоматически призывает рой паразитов, покрывающий его плоть. Эти насекомые впитывают до 10 единиц повреждения от любой одиночной атаки, наносящей урон HP. Доспех из роя исчезает после впитывания 35 единиц урона.

Не оставляющая следов походка: Гаудерис не оставляет следов в природной среде и не может быть выслежен.

Слуги паразиты: У Гаудериса есть чудовищная многоножка среднего размера и гигантский богомол; они подобны тем, что описаны в *Руководстве монстров* за исключением того, что они – волшебные животные с Интеллектом 9, 34 hp, улучшенным уклонением, и эмпатической связью с Гаудерисом. Гаудерис может разговаривать с ними, разделять заклинания, и использовать их для выполнения заклинаний с касанием. Эти существа могут говорить с другими своего вида. У многоножки Атака +7 рукопашным (1d6+1 плюс яд, укус); Спасброски Стойкости +7, Реакции +6, Силы воли +10. У богомола Атака +12 рукопашная (1d8+4, когти) и +7 рукопашная (1d6+2, укус), Спасброски Стойкости +9, Реакции +3, Силы воли +12; Выслушивание +10. У обоих АС 20.

Животная форма (Sp): Гаудерис может принять животную форму как указано выше, но может принимать только одну форму за использование. Он возвращает HP как если бы отдыхал целый день, и никогда не дезориентируется в *животной форме*. Он получает все естественные и экстраординарные способности существа, чью форму он принял.

Крылья паразита (Su): Один раз в день, как стандартное действие, Гаудерис может отрастить жужжащие крылья насекомого на 1 час. С этими крыльями Гаудерис может летать со скоростью 30 футов (средне).

Ходьба по лесу: Гаудерис может проходить через природные шипы, кусты, заросшие места и подобные им местности на обычной скорости и не перенося урона и другого

ДРУГИЕ ЗЛЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все престижные классы, предложенные в Главе 5, идеальны для потенциальных злодеев. Используйте руководство для уточнения зла и типа злодея, чтобы создать из него NPC. Больше количество злодеев вы найдете в Главе 7: Лорды Зла. В этой главе можно найти

многих прислужников и членов культов, почитающих этих существ. Каждый злодей ждет приключений.

вреда. Однако шипы, кусты и заросшие области, зачарованные или управляемые волшебством для замедления движения все еще воздействуют на него.

Подготовленные заклинания (6/6/5/5/3/2/1; спасбросок DC 13 + уровень заклинания): 0 – *лечение небольших ран, обнаружить магию, обнаружить яд, flare, mending, сопротивление*; 1 – *лечение легких ран, endure elements, magic fang, obscuring mist, идти не оставляя следов, suspend disease*; 2 – *charm person or animal, chill metal, circle of nausea, удержание животного, меньшее восстановление*; 3 – *contagion, лечение умеренных ран, greater magic fang, red fester, remove disease*; 4 – *claws of the savage, giant vermin, scrying* 5 – *лечение критических ран, insect plague*; 6 – *greater dispelling*.

Снаряжение: зазубренная дубинка +1 Сила, большой деревянный щит +1, плащ арахнида, Vasharan offal hag, горшок слизи, зелье лечения умеренных ран, свиток транса животного, 3 бомбы гниения.

ЭНИССТРЕР, ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ ДРАКОН

Энисстрер был обычным голубым драконом. И жил он жизнью обычного голубого дракона. Он собрал символическое сокровище и нашел себе хорошее пустынное логово в сухой прохладной пещере. Он нашел себе пару, но она покинула его. Жизнь его приближалась к концу вместе с достоинством и силой.

Потом пришел Юккандри, и все поменялось.

Юккандри – это демон. Он был глабрезу, но сбросил физическую форму, чтобы путешествовать по Материальному Плану в качестве демона-захватчика. Юккандри нашел Энисстрера, и после колоссального сражения силой воли он захватил контроль над драконом. Первое, что Юккандри сделал после захвата Энисстрера, проглотил наркотик лихукс и стал зависимым от него. Будучи внутри разума Энисстрера, Юккандри весело хихикал, вне себя от радости от такой отвратительной проделки, которую он придумал, путешествуя (и захватывая) среди людей, где это было полезно.

Квазит приносит Энисстреру одну дозу лихукса каждый день. Если Энисстрер и победит Юккандри в схватке с самим собой, он окажется посреди пустыни без возможности заполучить новую дозу.

Юккандри до сих пор медлит. В качестве эксперимента по испытанию возможностей дракона, Юккандри налетел на близлежащий монастырь и разорил его, убив всех монахов внутри. С того времени монастырь стал тайной базой для множества демонов. Сейчас среди пустынных племен ходят слухи о вторжении демонов. Если они подтвердятся, вероятно, демоническая армия будет содержать в своих рядах древнего голубого дракона.

Энисстрер: Самец древнего голубого дракона; CR 20; Gargantuan дракон (земля); HD 33d12+264; hp 478; Инициатива +6; Скорость 40 футов, полет 200 футов (неукложе), копать 20 футов; АС 40, касанием 8, врасплох 38; Атака +42 рукопашным (4d6+13, укус) и +37 рукопашным (2d8+6, 2 когтя) и +37 рукопашным (2d6+6, 2 крыла) и +37 рукопашным (2d8+19, удар хвостом); SA оружие дыхания, раздавливание, создать/уничтожить воду, ужасная внешность, подражание звукам, подобные заклинаниям способности, заклинания, взмах хвостом; SQ зрение вслепую 300 футов, DR 15/+2, иммунитеты, острое чутье; SR 27; Face/Reach 20 – 40 футов /15 футов; Мироззрение 33; Спасброски Стойкости +26, Реакции +20, Силы воли +23; Сила 36, Ловкость 14, Телосложение 27, Интеллект 22, Мудрость 20, Обаяние 16.

Умения и навыки: Блеф +36, Концентрация +41, Дипломатия +44, Мастерство побега +35, Запугивание +7, Знание (тайное) +39, Знание (география) +39, Знание (история) +39, Выслушивание +40, Подсматривание +39, Поиск +39, Чувство мотиваций +38, Искусство колдовства +39, Высматривание +40; Alertness, Cleave, Flyby Attack, Парение, Улучшенная инициатива, Мощная атака, Захват, Фокус заклинания (Evocation), Переворот через крыло, Оружие дыхания (Su): Молния, 120 футов в длину, каждые 4 раундов; урон 20d8, Рефлексы DC 34 уменьшат вдвое.

Раздавливание:

Когда Энесстрер летит или прыгает, он может приземлиться на противника среднего или меньшего размера как стандартное действие, используя все свое тело для раздавливания. Атака раздавливанием затрагивает столько существ, сколько может поместиться под его телом. Каждое существо в затронутой области должно преуспеть в спасброске по реакции (DC 34) или быть прижатым. Если Энесстрер решает удерживать зажим, обращайтесь с этим как с обычной атакой захвата (премия захвата +58). Противник автоматически получает 4d6+19 единиц дробящего урона каждый раунд, в котором он придавлен.

Создать/уничтожить воду (Sp): Три раза в день, Энесстрер может создавать эффект, функционирующий как заклинание *создать воду* за исключением того, что он может решить уничтожить воду вместо ее создания, что автоматически портит жидкости, содержащие воду. Волшебные изделия (такие как зелья) и изделия во владении существа должны пройти спасбросок по силе воли (DC 29) или быть разрушенными.

Ужасная внешность (Ex): Энесстрер может выбивать из колеи врагов своей внешностью. Эта способность вступает в силу автоматически (в 300 футовом радиусе) когда дракон атакует, ураганно атакует, или пролетает над головой. Потенциально затронутые существа (с меньше чем 33 HD) преуспевшие в спасброске по силе воли (DC 29) остаются иммунными к ужасной внешности Энесстрера на 24 часа. При неудаче существо с 4 и меньше HD впадает в панику на 4d6 раундов, а существа с более 5 HD трясутся от страха 4d6 раундов.

Подражание звукам (Ex): Этот дракон может подражать любому голосу или звуку, который он слышал. Слушатель должен преуспеть в спасброске по силе воли (DC 29) чтобы обнаружить обман.

Подобные заклинаниям способности: 3/ день - *чревоуециание*; 1/день - *иллюзорная местность*, *veil*. Уровень заклинателя: 13; Спасбросок DC 13 + уровень заклинания.

Взмах хвостом: Энесстрер может махать хвостом в качестве стандартного действия. Взмах воздействует на половину круга диаметром 30 футов, с центром в заднице.

Каждый маленький и меньше персонаж в области взмаха переносит 2d6+19 единиц урона (реакция DC 34 уменьшит вдвое).

Зрение вслепую (Ex): Драконы могут замечать существ не_видимыми средствами (в основном по слуху и чутью, но также замечая вибрации и другие изменения в окружении).

Иммунитеты (Ex): Иммунитет ко сну, электричеству, и параличу.

Острое чутье (Ex): Драконы могут видеть в четыре раза лучше людей при плохом освещении и в два раза лучше при обычном освещении. Энесстрер обладает темновидением с диапазоном в 1000 футов.

Навыки: Существо, кинутое Энесстрером после *захвата* проходит 100 футов и получает 10d6 единиц урона. Если Энесстрер летит, существо получает этот урон или соответствующий урон от падения, что будет больше.

Известные заклинания

(6/7/7/6/6/4;

спасбросок DC 13 + уровень заклинания, или 15 + уровень заклинания для заклинаний Evocation):

0 - *daze*, *обнаружить магию*, *flare*, *mage hand*,

no light, *preserve organ*, *prestidigitation*, *читать магию*,

unnerving gaze; 1 - *extract drug*, *mage armor*, *волшебный снаряд*, *щит*, *tongue tendrils*; 2 - сила быка, *грация кошки*, *выносливость*, *entice gift*, *паутина*; 3 - *displacement*, *файербол*, *gaseous form*, *reality blind*; 4 - *очаровать монстра*, *улучшенная невидимость*, *каменная кожа*, *стена огня*; 5 - *конус холода*, *passwall*, *prying eyes*; 6 - дезинтеграция, *project image*.

ДУРНЫЕ МЕСТА

Ниже приведены два примера ужасных мест, которые вы можете использовать в своих кампаниях.

ЛАЗУРНЫЙ ДОЛ

Когда диктатор-маг Лам Одержатель разорил Фаэниш-Кул, он взял в плен всех горожан и дал своим слугам оркам и ограм по одному. Он приказал всем воинам убить пленников по сигналу. В этот день, по прихоти человека, за одну секунду умерло девять тысяч людей. Лам совершил этот мерзкий поступок просто потому, что мог.

Армии Лама пошла дальше и, в конечном счете, потерпела поражение, но область вокруг Фаэниш-Кула, известная как Лазурный Дол, перестала быть такой как раньше. Это место постоянного зла приютило странные, чрезвычай-

но бледные растения, и сплошные области неестественного холода, длящегося даже в жаркие летние месяцы.

Любой, кто провел ночь в туманной долине, слышал тихий шепот, а иногда даже стоны. Его сны были наполнены кошмарами убийств и ненависти. Но посетители, пришедшие в Дол и встретившие только шепот и плохие сны - счастливики, ибо Лазурный Дол населен духами девяти тысяч людей. Каждый, убитый легионами Лама остался здесь – и все они жаждут отмщения живым.

Каждый, прошедший через долину живым, может рассказать жуткие вещи, но несмотря на эти ужасные истории, Лазурный Дол привлекает авантюристов. Поговаривают, что среди бледных деревьев покоится мощный второстепенный артефакт, *амулет Лама*, потерянный в беспорядке той роковой ночи. Среди всего прочего, амулет дает владельцу способность регенерировать, как тролль и премию +6 к Силе.

ЯМЫ ГОБЛИНОВ ИО-РАША

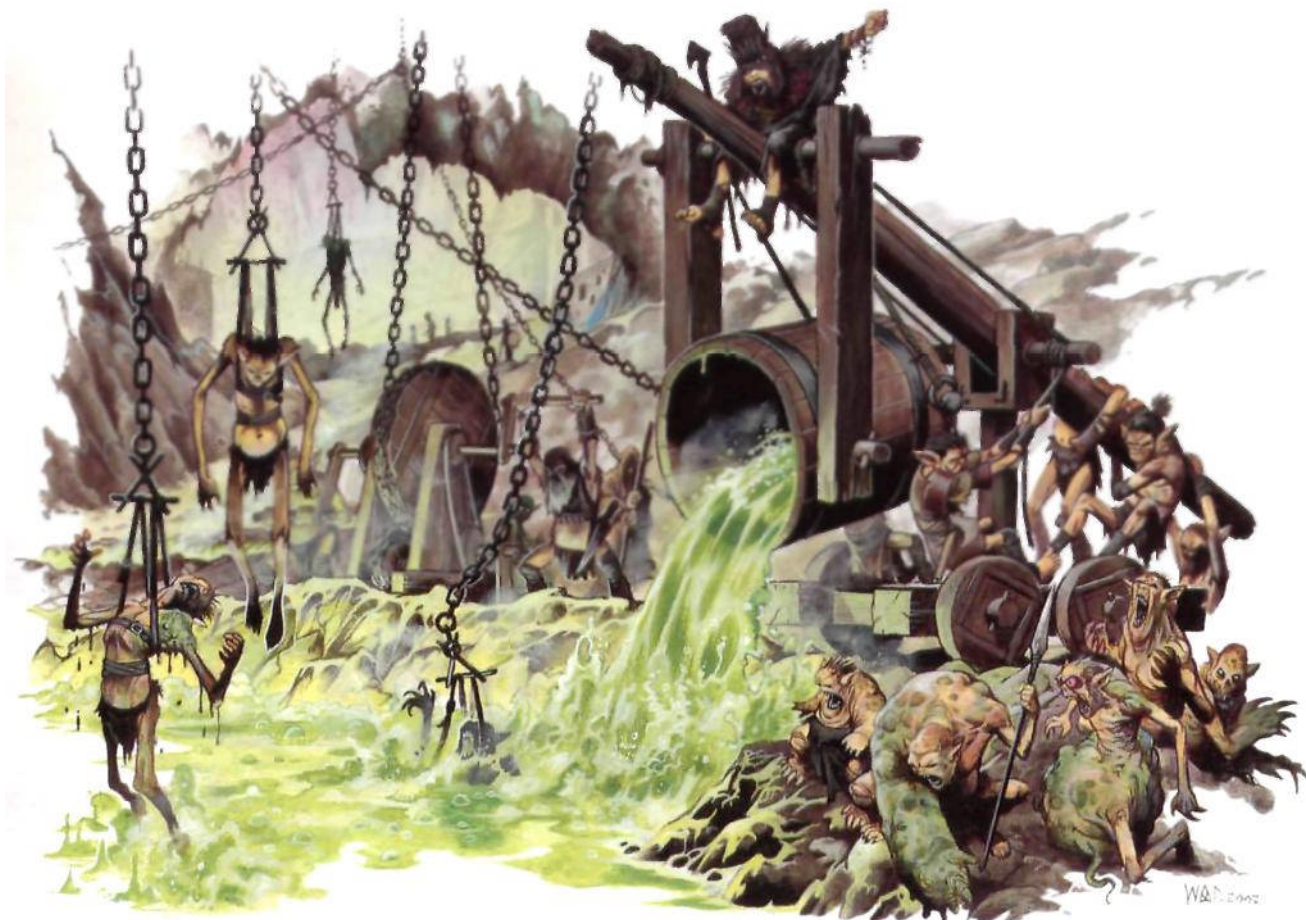
Кацеруг – это вождь гоблинов, правящий большим племенем, известным как Ио-Раш (что на Гоблинском означает примерно "кровавый глаз, лежащий на земле"). Когда воины Кацеруга потерпели поражение от небольшого отряда эльфов, он решил, что нужно что-то делать. Кацеруг прика-

зал трем мудрецам племени начать работу над волшебным способом усилить могущество племени Ио-Раш. После нескольких лет экспериментов и ошибок, они построили план.

После наполнения больших ям алхимическими варевами, племя Ио-Раш опустило своих воинов на подвесках в варево на такой срок, пока те могли терпеть. Когда гоблина вытаскивали из ямы, он проводил несколько следующих дней испытывая мучительные изменения. Одна четверть таких воинов умерла в муках. А все остальные выросли до среднего размера и получили врожденную премию +4 к Силе и Телосложению и врожденный штраф -4 к Интеллекту, Мудрости и Обаянию. Эти воины стали уродливыми, неуклюжими мутантами с искривленными конечностями, выпуклыми глазами и гнойными нарывами.

После создания множества таких искаженных гоблинов, мудрецы начали эксперименты на других пойманных существах. Ни один из этих экспериментов не был так успешен как с гоблинскими воинами, но ямы породили много странных существ – а потомство тех, что могли размножаться стало и того чудней.

Таким путем племя Ио-Раш собрало большую мощь. Их подземное логово разрослось, и ям теперь несчетное количество. Ужасные, искаженные существа населяют те пещеры, и гоблинские мародеры прочесывают сельские местности в поисках алхимических ингредиентов, необходимых для процедур, включая человеческие мозги и кровь.





Далее описаны новые правила, описывающие отдельные аспекты зла - одержимость, жертвоприношения, проклятья и так далее. Эти правила могут подходить, а могут и не подходить к вашей кампании. Внимательно все обдумайте.

ОДЕРЖИМОСТЬ

Некоторые демоны, у которых как минимум 4 HD и показатель Обаяния как минимум 13, могут обладать подобной заклинанию способностью сбрасывать свою физическую форму и принимать эфирную, которая позволяет им овладевать другими существами и объектами.

Новая форма существа эфирна, и потому иммунна даже самым мощным физическим атакам и большинству волшебных атак (например, за исключением силовых атак) незфирных существ. Когда демон овладевает существом или объектом, на него больше не действуют даже силовые эффекты. Только такие заклинания как *освобождение* могут воздействовать на демона, при наложении на незфирное существо. Однако любая атака, волшебная или нет, направленная против демона, воздействует на одержимое существо или объект.

Пока демон находится в эфирной форме, его физическое тело лежит без чувств, как будто в состоянии приостановленной жизнедеятельности. Телу не требуется пища и воздух, но урон и подвергание опасной окружающей среде убьет его. Демон может странствовать эфирно столько, сколько захочет, но эфирный демон умрет, если его тело уничтожено, и он мгновенно возвращается в свое тело,

если на тело демона наложить *развеять магию* (или другой подобный эффект).

Уровень заклинателя для демонской способности одержания равен HD демона. Демоны с этой способностью обычно имеют CR на 2 выше чем обычный демон их вида. Например, суккуб со способностью одержания имеет CR 11.

Как только демон оказался на Эфирном Plane, обычно он невесомо плывет по миру, ища цель для одержания. Попытка одержания – сверхъестественная способность, которую демон может выполнять по желанию в качестве стандартного действия.

ОДЕРЖИМЫЕ СУЩЕСТВА

Если демон захочет захватить существо, эфирная форма демона должна соединиться с его желаемой целью. Заклинание *защита от зла* (или подобный эффект) делает существо иммунным к попыткам одержания. Незащищенная цель попытки одержания должна преуспеть в спасброске по силе воли (DC 10 + 1/2 HD демона + премия демона по Обаянию) чтобы избежать захвата. Злые цели попытки одержания получают штраф обстоятельств -2 этому спасброску, и цель попытки одержания, совершающая сейчас злое деяние, получает дополнительный штраф обстоятельств -2.

Если существо спаслось от одержания, то демон не может больше пытаться захватить это существо в

течение 24 часов. Если спасение провалено, жертва - одержима.

Демон, захвативший тело, становится частью жертвы, он знает, что происходит вокруг захваченного им существа. Он может видеть и слышать так же, как это делает жертва. Этот демон в любое время может мысленно разговаривать с захваченным им существом на языке, понятном существу, хотя если жертва не очень умна, ее понимание может быть ограниченным.

Существо, одержимое демоном, не всегда знает, что его захватили. Более того, демон может пытаться скрывать свое присутствие в одержимом существе, что позволяет ему проходить через *волебный круг против зла*, входить в церковь, защищенную *запретом*, и избегать обнаружения *обнаружением зла*. Чтобы сделать это, должен сделать особую проверку "умственного" *Скрыться*. Эта проверка *Скрыться* использует модификатор демона по Интеллекту, а не по Ловкости, при использовании умения *Скрыться*. Класс сложности (DC) проверки *Скрыться* равен 10 + уровень заклинания + подходящий модификатор по характеристике заклинателя (так же как и спасбросок от заклинателя). Демон получает премию обстоятельств +4 проверке *Скрыться* если в данный момент он не контролировал жертву. Демон также может делать эту проверку *Скрыться* для избегания нанесения одержимому существу урона от заклинаний, основанных на мировоззрении, таких как *святое сокрушение*. DC для проверки *Скрыться* в этом случае такой же, как DC спасброска повреждающего заклинания. Если проверка провалена, заклинание воздействует на одержимое существо, как если бы у него было то же мировоззрение как у демона.

Демон-захватчик обладает немедленным доступом ко всем текущим мыслям его жертвы, как при заклинании *обнаружение мыслей*, за исключением того, что он автоматически читает поверхностные мысли. Демон по желанию может зондировать и воспоминания одержимого существа, но жертве позволяется спасбросок по силе воли (DC 10 + 1/2 HD демона + премия демона по Обаянию). Если спасение успешно, жертва сохраняет свои мысли от демона на следующие 24 часа. Было ли спасение успешным, или неудачным, зондирование памяти автоматически разоблачает жертве присутствие демона.

Физическое ранение одержимого существа не вредит демону. Убийство одержимой жертвы только вытеснит демона назад, на эфирный план, откуда он снова сможет попытаться захватить кого-либо; демон невредим. Даже эфирные существа не могут повредить демону захватчику.

Демон, захвативший существо, может принимать одну из четырех ролей по отношению к жертве: всадник, союзник, контролер или враг. Демон может одновременно исполнять только одну роль. Например, если демон действует как контролер, он не может одновременно давать своей жертве премии, как если бы он был союзником.

Всадник: В большинстве случаев демон, захвативший существо, путешествует с жертвой, которая обычно даже не знает о присутствии демона. Демон может комбинировать поездку с умением *Скрыться*, чтобы пробраться в область, защищенную *запретом* или проскользнуть через *волебный круг против зла* вокруг цели, к которой иначе подобраться нельзя. В качестве свободного действия, демон может стать *союзником* или *контролером* одержимого существа. Однако оба эти действия выдают присутствие союзника жертве (хотя жертва с низким показателем Интеллекта может и не понимать, что с ней происходит).

Союзник: Если одержимое существо предупреждено об

обладающем им демоне, и хочет быть его носителем, демон может даровать одержимому существу нечестивую премию +4 одному любому показателю характеристики. Эта премия обычно даруется после заключения некоторых договоров между демоном и одержимым существом. Демон управляет этой премией и может забрать ее в качестве свободного действия если одержимое существо ведет себя не так как того хочет демон. Если одержимое существо не делает что хочет демон, демон может в качестве стандартного действия перейти от *союзника* до *контролера* или от *союзника* до *врага*. Из-за того, что демон и одержимое существо могут общаться телепатически, они часто формируют соглашения: «премия – это награда одержимому существу за то, что оно ведет себя так, как того хочет демон».

Контролер: В самой ужасной форме одержания демон может принять стандартное действие, чтобы попытаться захватить контроль над действиями жертвы, которая тоже борется за контроль над своим собственным телом. Жертва должна преуспевать в спасброске по силе воли каждый раунд (DC 10 + 1/2 HD демона + модификатор демона по Обаянию, + 1 за каждый предыдущий проваленный спасбросок от управления за этот день) чтобы не потерять контроль. Если жертва преуспевает в спасброске, жертва сопротивляется демону, но демон может предпринять еще одну попытку контроля в следующем раунде. Жертва, сражающаяся за контроль, считается ошеломленной и может предпринимать только неполные действия.

Если одержимое существо выполняет три последовательных успешных спасброска, то демон не может совершать других попыток контроля жертвы в этот день. Однако успехи и неудачи спасбросков жертвы от захвата контроля не воздействуют на само одержание, и демон все равно остается внутри существа.

Если одержимое существо проваливает спасбросок по силе воли против потери контроля, демон получает доступ ко всем чувствам, характеристикам, умениям, навыкам и заклинаниям существа. Теперь демон может действовать во всех отношениях как существо, пока контроль не потеряется или демон не отпустит управление. Все это время одержимое существо все еще может мысленно разговаривать с демоном и все еще посвящено во все свои чувства – если только захватчик не принимает стандартного действия по блокированию доступа одержимого существа к чувствам. Если демон пожелает, жертва теряет сознание когда управляет демон.

Демон использует свои показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния, но все физические характеристики остаются от существа. Демоны с как минимум 9 HD и Интеллектом 15, поддерживающими контроль над жертвой как минимум 10 раундов в день в течение семи последовательных дней может также использовать подобные заклинания способности существа (на том же уровне заклинателя, что и одержимое существо). Демон принимает тип жертвы и попадает под действие заклинаний и эффектов, как если бы он был этим существом. Таким образом, одержимый корнюгоном волк подвержен заклинаниям, воздействующим на животных, несмотря на то, что он более разумен, чем обычный волк.

Демон автоматически поддерживает контроль на количество раундов, равное 1/2 HD демона + модификатор демона по Обаянию + 1 за каждый раз, когда демон контролировал конкретно эту жертву. Когда контроль демона проходит, он вновь может попытаться установить контроль.

Демоны часто выбирают слабых волей существ для обладания, таких как големы и другие сооружения. Механизму могут делать спасброски по Силе воли как и другие

существа для избегания одержимости, но скорей всего демон захватит, и будет поддерживать контроль, потому что большинство механизмов обладают плохими показателями силы воли. Демон, обладающий механизмом, может и помогать ему, как описано в роли *союзника*, но он должен отказаться от непосредственного управления им, и механизм возвращается к своей предыдущей программе.

Враг: В противоположность *союзнику*, этот демон препятствует захваченному существу. Демон обычно использует эту тактику, когда он провалил контроль над жертвой или когда он зол на одержимое существо, которому он раньше был *союзником*. Демон может предоставить жертве нечестивый штраф -4 одной любой характеристике. Демон контролирует этот штраф и может убрать его в качестве свободного действия, заключив соглашение с одержимым существом после телепатических переговоров.

ОДЕРЖИМЫЕ ОБЪЕКТЫ

Демон может захватывать объекты как минимум *крошечного* размера и не больше чем *огромный*. Изделие, которое держится, носится или несутся персонажем (в том числе и волшебные изделия) используют спасбросок владельца для избегания одержимости. Обособленным волшебным изделиям позволяет спасбросок, как если бы на изделие было наложено заклинание. В любом случае, DC спасброска по силе воли равен $10 + 1/2 \text{ HD}$ демона + модификатор демона по Обаянию. Демон со способностью одержимости автоматически успешно преуспевает при попытке овладения обособленным, неволшебным изделием.

Демон, захвативший объект, становится частью этого объекта. Демон может видеть и слышать все в пределах 60 футов от этого объекта, но он не может использовать темновидение и слепое зрение, будучи внутри объекта, даже если в обычном состоянии эти возможности у демона были. Демон остается уязвимым заклинаниям, воздействующим на аутсайдеров, экстрапланарных и злых существ (такие как *holy word* и *holy smite*) и воздействующим на разум заклинаниям и эффектам. Физические атаки и большинство заклинаний (такие как *файербол*) не воздействуют на демона, но могут воздействовать на объект. Повреждение одержимого объекта не вредит демону; если объект разрушен, демон принимает эфирную форму и может выбрать себе другой объект (или существо).

Демон может попытаться скрыть свое присутствие в одержимом объекте, что позволяет ему проходить через *волшебный круг*, проникать в защищенную *запретом* церковь, и избегать обнаружения такими заклинаниями как *обнаружить зло*. Используются те же правила, что и в случае одержимого существа. Если заклинание обычно обнаруживает или нацеливается только на существо, демон получает премию обстоятельств +8 проверке *Скрыться*, потому что он находится внутри объекта. Демон также может попытаться использовать проверку *Скрыться*, чтобы избежать урона от повреждающих заклинаний, основанных на мировоззрении, таких как *holy smite*. Если демон проваливает свою проверку *Скрыться*, одержимый объект получает повреждение, как если бы он был демоном.

Демон также может захватить материю, не имеющую определенной формы (например, лужу воды или облако пыли) или часть большого объекта (секция стены). Когда демон так делает, он не может захватить область по объему большую, чем 10 футов на сторону.

Некоторые демоны захватывают изделия, такие как ступеньки, для попытки одержания персонажа. Демон получает премию попыткам одержания существа, которое несет, держит или носит изделие. За каждый день одержания изделия, которое носится, держится или переносится целью, ее DC спасброска по Воле увеличивается на +1, до максимума +10.

Демон, одерживающий объект, может принимать любые из нижеследующих ролей. Смена роли – стандартное действие.

Наблюдатель: Демон, одерживающий объект, обычно что-то большое и неподвижное. Он может видеть и слышать в удвоенном диапазоне (120 футов) пока объект остается неподвижным.

Контролер: Если у одержимого объекта есть движущиеся части, например, повозка, часы или арбалет, демон может управлять движением. Повозка может следовать за пешеходом по улице или выезжать из стойла без тяги лошади. Часы могут отставать или идти назад. Арбалет может подняться и выстрелить (но не может прицеливаться и заражаться самостоятельно). Одержимые объекты с колесами и ногами не могут двигаться быстрее, чем сам демон в материальной форме.

Более сильные демоны могут оказывать больший контроль. Демон с минимум 10 HD и Обаянием 17 может заставить двигаться объект, даже если у того нет движущихся частей (стол или статуя). Одержимый объект действует как *оживленный объект* (смотрите *Руководство монстров*). Однако ни один демон не может контролировать *оживленный объект* с CR выше, чем у демона.

Осквернитель: Одержимое изделие излучает проклятие и осквернение. Любой, коснувшийся одержимого объекта, должен преуспеть в спасброске по Силе воли (DC $10 + 1/2 \text{ HD}$ демона + модификатор демона по Обаянию) или попасть под эффект заклинания *наложить проклятие* с уровнем заклинателя, равным HD демона. В отличие от заклинания *наложить проклятие*, субъект не обязательно узнает, что проклятие действует, и что оно пришло из объекта. Ничто во внешности объекта не подсказывает, что он одержим (хотя могут быть остаточные злые эффекты, как описано в разделе *Затянувшаяся зло* ниже). Проклятие длится, пока не снимется при помощи *break enchantment*, *ограниченное желание*, *чудо*, *снятие проклятия* или *желанием*, даже если демон покидает одержимый объект.

Особенно коварный демон может захватить небольшой фонтан в качестве осквернителя, воздействуя на всех, кто дотронется или выпьет воды. Также демон может осквернить кусок земли, воздействуя на всех, кто пройдет по нему.

Зачарователь: Демон может одержать *крошечное* или большее оружие или доспех и зачаровать его, как если бы это было волшебное изделие. Демон может дублировать свойства волшебного изделия стоимостью до 2000 зм за Hit Die. Например, хезроу (9 HD), зачаровавший длинный меч, может предоставлять силы на 18000 зм. Он может дублировать эффекты *длинного меча* +3, *нечестивого длинного меча* +1, или другие комбинации. Демон, зачаровывающий волшебный доспех или оружие, может усиливать их силы на то же самое количество. Таблица 8-3: Доспехи и Таблица 8-10: Оружие в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА* дает цены для разнообразных зачарований.

Демон управляет силами, заложенными им в изделие. Он может убрать их в качестве свободного действия за мгновение, если существо, использовавшее изделие, не действует так, как хочется демону. Если демон покидает изделие, оно теряет все силы от одержания.

Несмотря на то, что демон дублирует способности волшебных изделий, неволшебное одержимое изделие не становится по-настоящему волшебным. *Обнаружение магии* не чувствует ауры; однако *обнаружение зла* чувствует. Сообразительные персонажи могут заметить, что одержимое изделие ведет себя странно или выглядит необычно (волшебное оружие, не обладающее качеством мастерской работы, например, это намек, что что-то не так). Персонажи, преуспевшие в проверке *Поиска* (DC 25) замечают, что в изделии "что-то странное".

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Большинство злых богов и демонов требуют жертвоприношений. Под жертвоприношением они подразумевают жертвоприношение живого разумного существа. Обычно жертва - гуманоид, но темные силы могут требовать жертв любых форм, от медузы до великана или бехолдера. Главный критерий - существо должно быть живым и обладать показателем Интеллекта 3 или выше.

Жертвоприношение должно быть проведено в ритуальной манере. Прекрасно, когда *мерзавец* говорит, что он посвящает каждого убитого им врага Векне. Но в действительности Векна ценит и награждает последователей за жертвы, убитые на церемонии, в месте, посвященном ему. Это означает, что ритуал требует время, и возможно включает дополнительных участников и нечестивых атрибутов (например, жертвенное снаряжение, смотрите орудия палача и другое снаряжение в Главе 3).

В мире, наполненном магией, злые боги обращают внимание когда им приносят жертвоприношение, и часто награждают своих последователей за это. В абстрактном смысле, жертвоприношение добавляет частичку к несметной мощи бога, и в оплату злое божество иногда желает исполнить просьбу или благословить.

СИСТЕМА НАГРАЖДЕНИЯ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ

Награда слуг злого бога, совершающих жертвоприношение, зависит от многих факторов. Основной фактор - это результат проверки *Знание (религия)* персонажа, выполняющего жертвоприношение. Все остальные факторы являются модификаторами проверки.

Каждое злое божество обладает своими пристрастиями и предпочтениями в жертвоприношении, и разные божества дают разные награды своим последователям. Нижеследующая система жертвоприношений и наград - просто стартовая точка; дайте каждой злой силе в вашей кампании свои собственные жертвы и награды.

ЧТО ТАКОЕ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ?

Жертвоприношение - это предложение жизни разумного существа злему божеству или сильному демону. Жертва связана, скована или иначе обездвижена, чтобы церемонии можно было вести и завершить убийством. Во многих ритуалах кровь - священный символ жизни. Когда эта кровь проливается во время ритуального убийства невинного существа, кровь (а иногда и душа) она посвящается низшей силе зла. Бескровные виды убийства, такие как удушение и утопление, тоже возможны во время жертвоприношения, но обычно презираются опытными злодеями.



ТАБЛИЦА 2-1: ОБЫЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Элемент жертвоприношения	Модификатор Знания (религия)
Церемония длится как минимум час	+1
Церемония проведена на алтаре	+2
Церемония проведена в оскверненном месте	+1
Церемония проведена в грешном месте	+2
Церемония проведена в присутствии существа, важного божеству (демонический слуга, например)	+2
Церемония совершена прилюдно (на улице или на ступенях общественного учреждения)	+1
Церемония проведена перед более чем 10 последователями	+1
Церемония проведена перед более чем 100 последователей	+1
Жертву мучили в течение 1 дня перед смертью	+1
Конечности жертвы перед смертью съел голодный демон	+1
Мировоззрение жертвы доброе	+1
Жертва целомудренна или девственна (как решит DM)	+1
У жертвы 1-5 HD уровней	+1
У жертвы 5-10 HD или уровней	+2
У жертвы 11-15 HD или уровней	+3
У жертвы 16+HD или уровней	+4
Жертва – жрец другого бога	+2
Жертва – расы или класса ненавидимого божеством	+1
Жертва добровольна, но одурчена или контролируется	+1
Жертва полностью добровольна	+3

Если последователь совершает несколько жертвоприношений, премии проверки Знания (религия) последователя не складываются; за каждую жертву делается отдельная проверка. Большинство божеств дают храму только одно вознаграждение в день, и неважно, сколько жертв было убито. Лидер жертвоприношения может совершать многочисленные жертвоприношения и многочисленные проверки Знания (религия), а затем использовать наилучший результат для определения награды, дарованной божеством.

Фактическая награда за жертвоприношение живого существа отличается от религии к религии. Смотрите Таблицу 2-2, ниже, в поисках обычных вознаграждений от злых божеств и DC проверки Знания (религия), соответствующее каждому из них. У многих божеств будут свои собственные награды. Ведущий церемонии может решать, какой награды он добивается, но божество может даровать другую, особенно если результат проверки Знание (религия) значительно выше, чем DC задуманной награды. Ведущий не может брать принцип «10» или «20», и никто не может помогать ему.

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ ПО ТРЕБОВАНИЮ

Иногда могут возникнуть особые ситуации, когда вместо удовлетворения просьбы божество требует жертвоприношение чтобы избежать божественного наказания. Злое божество может требовать жертвоприношение от непокорного жреца (или от провалившего выполнение требований или задач божества) перед выдачей ему новых заклинаний. Могут требоваться периодические жертвоприношения для поддержания систем оборон замка, таких как *антиманическое поле*, *призматические стены*, уникальный эффект *запрета* или *unhallow*, или что-то подобное. Обычно DC проверки Знаний (религия) для такого жертвоприношения по требованию 25, и иные награды из этого злого ритуала не извлекаются.

Таблица 2-2: ОБЫЧНЫЕ НАГРАДЫ ЗА ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Результат проверки	Эффект
15	<i>Помощь</i> на ведущего на 24 часа.
15	<i>Сила быка</i> на ведущего на 24 часа.
15	<i>Грация кошки</i> на ведущего на 24 часа.
15	<i>Выносливость</i> на ведущего на 24 часа.
20	<i>Divine favor</i> (наложенное на 20 уровне) на ведущего на 24 часа.
20	<i>Защита от элементов</i> на ведущего на 24 часа.
20	<i>Благословение</i> на свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
25	<i>Magic vestment</i> (наложенное на 20 уровне) на облачение ведущего на 24 часа.
25	Появляется злой <i>аутсайдер</i> и служит ведущему 1 час за каждый HD жертвы, служа как описано в заклинании <i>младший планарный союзник</i> .
25	<i>Divine power</i> на ведущего на 24 часа.
30	<i>Greater magic weapon</i> (наложенное на 20 уровне) на оружие ведущего на 24 часа.
30	<i>Сила быка</i> на свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
30	<i>Грация кошки</i> на свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
30	<i>Выносливость</i> на свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
30	Появляется злой <i>аутсайдер</i> и служит ведущему 1 час за каждый HD жертвы, служа как описано в заклинании <i>планарный союзник</i> .
30	<i>Сопrotивление заклинаниям</i> на ведущего на 24 часа (используйте уровень ведущего для определения SR).
35	<i>Magic vestment</i> (наложенное на 20 уровне) на облачение свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
35	Появляется злой <i>аутсайдер</i> и служит ведущему 1 час за HD жертвы, служа как описано в заклинании <i>старший планарный союзник</i> .
35	<i>Divine power</i> на свидетелей обряда (по одной личности за HD жертвы) на 24 часа.
40	<i>Ограниченное желание</i> на ведущего.
40	<i>Greater magic weapon</i> (наложенное на 20 уровне) на оружие, вовлеченное в обряд (одно оружие за HD жертвы) на 24 часа.
45	<i>Управление погодой</i> (наложенное на 20 уровне) по желанию ведущего на 24 часа.
50	<i>Желание</i> на ведущего (это колоссальное проявление силы происходит только один раз с ведущим).
Разнообразный	Опыт темного искусства, равный DC x 3 (минимальный DC 15). Ведущий определяет количество опыта (и как следствие DC) и делает проверку. Провал проверки показывает, что опыт просто не заработан.
Разнообразный	Золото темного искусства, равное DC x 5 (минимальный DC 20). Ведущий определяет количество золота (и как следствие DC) и делает проверку. Провал проверки указывает, что золото просто не заработано.

Награды темного искусства: За жертвоприношение можно получить опыт и золотые монеты (смотрите две последние записи в Таблице 2-2, сверху). Эти так называемые награды темного искусства не обладают настоящей физической формой, но ведущий чувствует их присутствие как тень в душе. Золото и опыт темного искусства нельзя тратить на покупку товаров и получение новых уровней, но можно использовать вместо настоящих золотых монет и опыта при создании волшебного предмета. Только однократное прошение золота и опыта темного искусства при-

менимо при создании волшебного изделия. Время на создание изделия не изменяется, когда ведущий использует ресурсы темного мастерства.

Когда ведущий завершает создание волшебного изделия, созданного при использовании любого количества ресурсов темного мастерства (пусть даже это 1 зм или 1 XP), изделие заражается злом. Другие могут чувствовать это зло, как описано для объектов наделенных злом (смотрите *Затянувшиеся эффекты зла*, ниже в этой главе). Опыт и золото темного мастерства можно объединять с разрушением душ, чтобы волшебное изделие было проще создать (смотрите *Души в качестве силы*, ниже в этой главе).

ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия – важный вид злой магии. Хотя персонажи с добрым и нейтральным мировоззрением иногда используют проклятия для удара по своим врагам, обычно проклятия – территория злобных и коварных существ.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

Когда заклинатель накладывает *наложить проклятие* (смотрите Главу 11 в *Руководстве игрока*), нижеследующие проклятия могут заменить те, что даны в описании заклинания.

- Цель становится бесплодной.
- Следующая личность, увидевшая цель в первый раз, навсегда будет неуправляемо ненавидеть его. Даже если это проклятие снять, личность все еще будет ненавидеть жертву проклятия, но жертва может изменить отношение личности к себе, когда проклятие спадет.
- Каждый раз, когда цель попытается помочь другу или союзнику, существует 50% шанс, что попытка провалилась, и союзник не смог выполнить задачу.
- Цель становится слепой и глухой.
- Каждый раунд в бою существует 25% шанс, что цель атакует ближайшее существо, а не противника.
- Каждый раз, когда жертва кидает d20, «20» считается как «1».
- Цель стареет, переходя в начало следующей возрастной категории. Смотрите Главу 6 *Руководства игрока* в поисках эффектов старения.
- Однажды в течение следующей недели (или когда это будет возможно), воры смогут украсть все монетное богатство жертвы.
- Животные отказываются подходить к жертве ближе, чем на 5 футов и не отвечают на команды и зов.
- В следующий раз, когда жертва встретит кого-либо впервые, существует 50% шанс, что эта личность перепутает цель с ненавидимым врагом, известным преступником или буйнопомешанным.
- Все существа определенного вида (такие как орки, совиные медведи или черные драконы) навсегда невидимы взору жертвы (*снятие невидимости* не поможет, но *видеть невидимое* и *истинное зрение* помогут). Вид существ выбирает заклинатель.

Нижеследующие эффекты могут заменять эффекты, данные в описании заклинания *наложить великое проклятие* (смотрите Главу 6).

- Случайным образом выбранный друг или член семьи цели заболевает. Если болезнь вылечена магически или оставлена без внимания (невзирая на результат), заболевает другой родной человек.

- Самое мощное и/или любимое изделие распадается на части, навсегда становясь бесполезным.
- Ценные металлы (такие как платина, золото, серебро и медь) во владении цели превращаются в свинец, даже если они в *сумке удержания* или хранятся вдали от цели. К тому же касание цели превращает ценные металлы (включая монеты) в свинец.
- 1d4+1 родных людей или союзников подвергаются проклятию, выбранному из списка *наложить проклятие* выше.
- Все родные люди и союзники цели внезапно презирают его и считаются имеющими недружелюбные отношения. Смотрите *Отношения NPC* в Главе 5 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА* для действий, которые могут предпринять бывшие союзники.
- Цель не может накладывать заклинания, использовать подобные заклинаниям способности и активировать окончание заклинаний и изделий, реагирующих на заклинания.

ПРЕДСМЕРТНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Когда умирает чрезвычайно злое существо, оно часто говорит предсмертное проклятие на тех, кто причинил ему боль (обычно на персонажей, убивших его). Эффект предсмертного проклятия зависит от уровня или Hit Dice существа, накладывающего заклинание.

ТАБЛИЦА 2-3: ЭФФЕКТЫ ПРЕДСМЕРТНОГО ПРОКЛЯТИЯ

HD или уровень	Эффект
1-4	Ничего
5-8	Как при <i>наложить проклятие</i>
9-12	Как при <i>наложить великое проклятие</i> , или до четырех <i>наложить проклятие</i>
13-16	Как <i>ограниченное желание</i> , или до четырех <i>наложить великое проклятие</i> , или до десяти <i>наложить проклятие</i>
17-20	Как <i>желание</i> , или до десяти <i>наложить великое проклятие</i> , или до двадцати пяти <i>наложить проклятие</i>
21+	На усмотрение Мастера

Не все злые существа насылают предсмертное проклятие, потому что существо, сказавшее предсмертное проклятие, нельзя впоследствии *поднять* и *воскресить*. Заклинание *истинное воскрешение* может оживить существо, но в этом случае проклятие мгновенно спадает. Умиравшее существо проклясть абсолютно любого; цели не нужно находиться рядом.

Снятие предсмертного проклятия

Снятие предсмертного проклятия требует больше чем просто заклинание *снятие проклятия* если у умершего существа было больше 10 HD или уровней. Заклинания *чудо* и *желание* снимают проклятие, но каждое предсмертное проклятие также должно иметь способ снятия посредством какого-либо деяния, как определяет Мастер. Деянием должно быть что-то, что цель может выполнить за год, начав прямо сейчас. Например, деянием может быть "Убить дракона под Замком Блюкрафт" или "Забраться на самую высокую гору в мире". Цель предсмертного проклятия может принимать помощь в выполнении этого деяния. В действительности кто-то другой может совершить это деяние пока снятие проклятия выражается в целях этого поступка. Таким образом, рыцарь короля может забраться на высочайшую

гору в мире чтобы снять проклятие с короля. Но если на гору взберется кто-то не знающий о проклятии, оно останется.

Предсмертное проклятие - в основном сфера деятельности злых существ, но не всегда. Доброе существо, с которым обошлись несправедливо, и убили путем обмана, тоже может наложить предсмертное проклятие, по решению Мастера.

СЕМЕЙНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

Иногда проклятия проходят через поколения одной семьи как наследственное заболевание. Семейное проклятие может переходить от родителя ко всем детям, или проклятие может падать просто на старшего ребенка, младшего ребенка, старейшего ребенка определенного пола, ребенка с определенной особенностью, и так далее.

Семейное проклятие может быть результатом особенно мощного предсмертного проклятия, заклинания *желание*, использования артефакта, или вмешательства богов. Оно может принимать форму обычного проклятия, или может оказаться силой, толкающей персонажа к определенному делу. Из-за того, что проклятия задают направления в царстве судьбы и могут быть неуловимы в своем определении, лучше их доверить рукам Мастера, чем загонять в рамки, описывая их набором правил.

Семейное проклятие можно снять как описано в разделе *Предсмертных проклятий*, выше. Некоторые основанные на судьбе семейные проклятия можно навсегда сломать, если один из членов семьи сможет просто побороть роковую судьбу.

Ниже приведено несколько примеров семейных проклятий.

- Каждый старший сын обречен убить своего отца.
- Младшая дочь в каждом поколении обречена стать злой заклинательницей.
- Дети, родившиеся с рыжими волосами, ужасно невезучи (как описано в заклинании *наложить проклятие*).
- Один мальчик в каждом поколении обречен на съедение драконом.
- Шестая дочь шестой дочери принесет погибель всей своей стране.

ПРОКЛЯТИЯ СТРАДАНИЙ

Злые существа, которые извлекают выгоду из всеобщего увеличения страданий, тьмы и зла, часто распространяют проклятия, чтобы добиться своего. Демоны, особенно дьяволы, часто являются источником проклятий страданий. Демоны более заинтересованы в разрушении, чем дьяволы, многие из которых получают исключительное удовольствие от тонких форм разложения. Потому-то, волшебные

изделия, насылающие проклятия, высоко ценятся среди демонов.

Проклятие, которое вызывает физическое уродство, приносит страдания не только своей цели, но и ее друзьям, любимым и даже незнакомцам, мельком увидевшим ее. Не слишком добрые прохожие могут дразнить или сторониться цель проклятия. Так и прогрессирует работа демона: Проклятие поражает существ с добрым сердцем и вносит тьму в их души.

Из проклятия может вырасти любое страдание. Демон может проклясть ребенка так, что тот получит жажду крови, не только ради зла, которое ребенок может причинить, но и ради печали, пустившей корни в тех, кто узнает о этом ребенке.

БОЛЕЗНИ

Глава 3 в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА* описывает некоторые болезни, которые могут встретить персонажи. Здесь представляются новые болезни. Все болезни ужасны, они чрезвычайно злобны и мерзки, вызванные развращением и влиянием злых аутсайдеров, богов или злых эмоций.

Персонажи, вступившие в контакт с одной из этих болезней (через близость с переносчиком, ранение атаккой грязным оружием, прикосновение к изделию, испачканному гноем, или поедание испорченных продуктов или питья) должны немедленно сделать спасбросок по Стойкости. При успехе болезнь не действует, потому что иммунитет поборол инфекцию. Персонажи, провалившие спасбросок, получают урон, приведенный в Таблице 2-4 после инкубационного периода болезни. Каждый следующий день больной должен преуспеть в спасброске по Стойкости, чтобы избежать повторного повреждения. Два успешных спасброска подряд указывают, что персонаж поборол болезнь, и больше не будет получать урона.

Характеристики болезни, описанные в Таблице 2 -4, определены ниже.

Болезнь: Название болезни. Все болезни в Таблице 2-4 сверхъестественны. Ни одна из них не доступна для использования путем заклинания *contagion*.

Заражение: Метод распространения болезни - глотаемое, вдыхаемое, посредством ранения или при контакте. Некоторые болезни, передающиеся при ранении, могут передаваться при безобидном укусе блохи. Большинство болезней, передающихся через вдох, передаются и через проглатывание (и наоборот).

DC: DC спасброска по Стойкости чтобы сопротивляться или бороться с болезнью. Мастер часто кидает этот спасбросок по Стойкости за персонажа, чтобы игрок не знал, заболел ли он.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОКЛЯТИЙ

Временами проклятия могут казаться мелкими. Зачем злодею проклинать своих врагов, если можно использовать то же количество волшебной энергии чтобы уничтожить врага? Потому что проклятия – максимальное выражение истинной злобы.

Часто более жестоко позволить кому-то жить в боли и с обезображенной внешностью, чем убить и окончить страдания. Если злодей чрезвычайно жесток, такой как дьявол или демон, он получает большое наслаждение от причинения вреда, а не смерти. Полагая, что злодей уверен в себе или достаточно силен для того, чтобы пойти на риск насылаания проклятий, трудно устоять перед

искушением показать миру, что может случиться с теми, кто перешел ему дорогу. Но проклятия – рискованное мероприятие: проклятая жертва может снять проклятие и жаждать мести.

Предсмертные проклятия и великие проклятия могут стать прекрасной отправной точкой для сценария игры. Если что-то нельзя сделать простым заклинанием, требуется действие или лекарство для снятия проклятия, это может быть великолепно приключенное.

С другой стороны не злоупотребляйте проклятиями. Не каждый поверженный злодей говорит предсмертное проклятие, и не позволяйте предсмертным проклятиям стать рутинной. Пусть проклятия будут редким моментом истинной драмы для вашей кампании.

Инкубационный период: количество времени до начала повреждения.

Повреждение: Повреждение жертвы начинается после инкубационного периода, если провален спасбросок; также урон получается каждый день до исцеления. Показатели характеристик повреждаются временно, если не сказано иначе.

ТАБЛИЦА 2-4: БОЛЕЗНИ

Болезнь	Заражение	DC	Инкубационный период	Повреждение
Кислотная лихорадка	Ранение	18	1d3 дня	1d6 Сила ²
Синие кишки	Особое	14	1d3 дня	1d4 Сила
Песнь смерти	Контакт	25	1 день	1d8 Сила, 1d8 Лов, 1d8 Тел
Безликая ярость ¹	Ранение	20	1d4 дня	1d6 Сила, 1d6 Тело ³
Гложущий гнев ¹	Особое	22	Разный	Особое
Горящая немочь	Вдох	18	1 день	1d6 Муд ²
Морозный недуг	Ранение	18	1 день	1d6 Тел ²
Железная порча	Ранение	24	1d3 дня	1d4 Тел
Жизненная слепота	Вдох	21	1 день	Особое
Проклятие молнии	Контакт	18	1 день	1d6 Инт ²
Яростное истощение	Контакт	16	1d6 дней	1d4 Сила, 1d4 Лов, 1d4 Тел
Путь страданий	Ранение	15	Разный	1d6 Сила ³
Инфекция одержимости ¹	Контакт	17	1 день	1d6 Муд, 1d8 Оба
Звуковая болезнь	Контакт	18	1d3 дня	1d6 Лов ^{2,4}
Душевное гниение	Особое	23	1d8 дней	1d6 Муд, 1d6 Оба
Мерзкое отвердение	Контакт	19	1 день	Особое
Деформирующее касание ¹	Контакт	20	Мгновенный	Особое

¹ Удачный спасбросок не позволяет вылечить персонажу. Только волшебное лечение может спасти его.

² После повреждения персонаж должен преуспеть в еще одном спасброске или 1 единица временного урона становится постоянной.

³ Жертве требуется совершить три успешных спасброска по Стойкости, чтобы выздороветь.

⁴ С каждым проваленным спасброском нужно совершить второй спасбросок. Если второй спасбросок провален, жертва навсегда глохнет.

ОПИСАНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Кислотная лихорадка: Когда персонаж получает больше 30 единиц кислотного урона и в то же время находится рядом с большим злом (например, присутствие злого аутсайдера или оскверненной области), он рискует подхватить *кислотную лихорадку*. Гнойные нарывы покрывают плоть жертвы, а кожа чернеет и сохнет.

Синие кишки: Это заболевание происходит от поедания плоти чрезвычайно отвратительных существ, таких как отиугхи, бормочущие хвастуны, и серые oozes. Это приводит к посинению кожи, особенно вокруг живота жертвы (отсюда и название). Многие (но не все) хищные волшебные животные, отклонения и другие существа иммунны к этому заболеванию, а вот гуманоиды нет.

Песнь смерти: Одно из худших известных заболеваний, эта ужасная чума опустошает целые общины меньше чем за неделю. Жертвы *песни смерти* не могут ничего делать, кроме как визжать и завывать пока их тела сохнут и чернеют. По окончании инкубационного периода течение заболевания ускоряется настолько, что жертва может слышать, как потрескивает ее кожа, а кости становятся хрупкими и ломаются.

Безликая ярость: Когда жертва этой болезни получает такие повреждения Силы или Телосложения что их показатели уменьшаются до 0, болезнь исчезает. Показатели характеристик персонажа мгновенно восстанавливаются до тех, что были перед заболеванием, но он становится чудовищем без лица. Персонаж теряет способность видеть (и обонять, если раньше мог), но получает слепое зрение в диапазоне 60 футов. Он теряет способность говорить, но получает навык *Тихое заклинание*, если был заклинателем. Мироззрение жертвы меняется на нейтрально-злое, и она полна решимости убить всех, кто раньше был ее друзьями и членами семьи. Когда жертва поубивала всех, кто дорог ей, она оборачивается против всех других живых существ. Эти изменения постоянны, и *снятие болезни* не действует. Заклинания *желание* и *чудо* восстановят персонажа, но ничто другое не сможет. Если жертва умирает и на труп наложить заклинание *снятие болезни*, то *воскрешение* и *истинное воскрешение* вернут персонажа к жизни в обычной форме. *Поднять мертвого* не работает.

Гложущий гнев: Вызываемая длительным и интенсивным неистовством и ненавистью, эта болезнь проявляется как тьма, кипящая под кожей. Инкубационный период в этом случае – количество времени, во время которого персонаж должен злиться, и отличается, но обычно требуется как минимум год, чтобы *гложащий гнев* вышел наружу. Каждый день после наступления этой болезни персонаж получает повреждение 1d3 единиц Телосложения, но получает совокупную премию зачарования +2 Силы.

Жертва должна каждый день преуспеть в дополнительном спасброске по Силе воли (DC 22) или атаковать то, что вызывает в нем гнев. Жертва одержима борьбой с центром своего гнева, но не предпринимает необдуманных поступков. Если этот источник гнева недоступен, жертва будет атаковать союзников, слуг или символы, напоминающими ей о причине ненависти. Например, фермер, обязательно пойдет с оружием на дворец после провала спасброска по Силе воли. Вместо этого он может атаковать королевскую охрану на базарной площади, убивать местных сборщиков налогов или разрушить статую короля на городской площади.

Горящая немочь: Когда персонаж получает больше 30 единиц огненного урона и в то же время находится рядом с большим злом (как и в случае с *кислотной лихорадкой*, смотрите выше), он рискует подхватить *горящую немочь*. Его плоть краснеет, а внутренности кажутся горящими. Жертву рвет желчью.

Морозный недуг: Когда персонаж получает больше 30 единиц холодного урона и в то же время находится рядом с большим злом (как в случае с *кислотной лихорадкой*, смотрите выше), он рискует подхватить *морозный недуг*. Кожа его синее, и его знобит даже в самый жаркий день.

Железная порча: Эта болезнь происходит от длительного контакта с железом в условиях усиленного труда и страданий. Железная порча часто происходит от удара клинком или онконечника стрелы, надолго застрявшей в чьей-то плоти. Жертва скована ужасным ознобом, а кожа приобретает тусклый металлический оттенок.

Жизненная слепота: Больной теряет все способности по ощущению живых существ, даже растений. Все эти существа считаются невидимыми, тихими и запахнувшими. Одиночество и отчуждение, в конечном счете, сделают больного полностью антиобщественным, по эффектам напоминая

заклинания *эмоция (отчаяние)* и *эмоция (ненависть)*.

Проклятие молнии: Когда персонаж получает больше 30 единиц электрического урона и в то же время находится рядом с большим злом (как в случае с *кислотной лихорадкой*, смотрите выше), он рискует подхватить *проклятие молнии*. Вены жертвы воспаляются, она покрывается синяками и кровоподтеками. Мышцы ее болят, и она не может собраться с мыслями.

Яростное истощение: Поражает персонажей, державших в руках плоть нежити; на эту болезнь так же страшно смотреть, как и болеть ею. Плоть больного медленно разжигается и тело "тает" пока жертва не умрет.

Путь страданий: Вызываемая длительными и сильными эмоциями печали и отчаяния, эта болезнь проявляется в виде темных нарывов. Инкубационный период варьируется так же как в случае *гложащего гнева*. Кроме урона жертва должна преуспеть

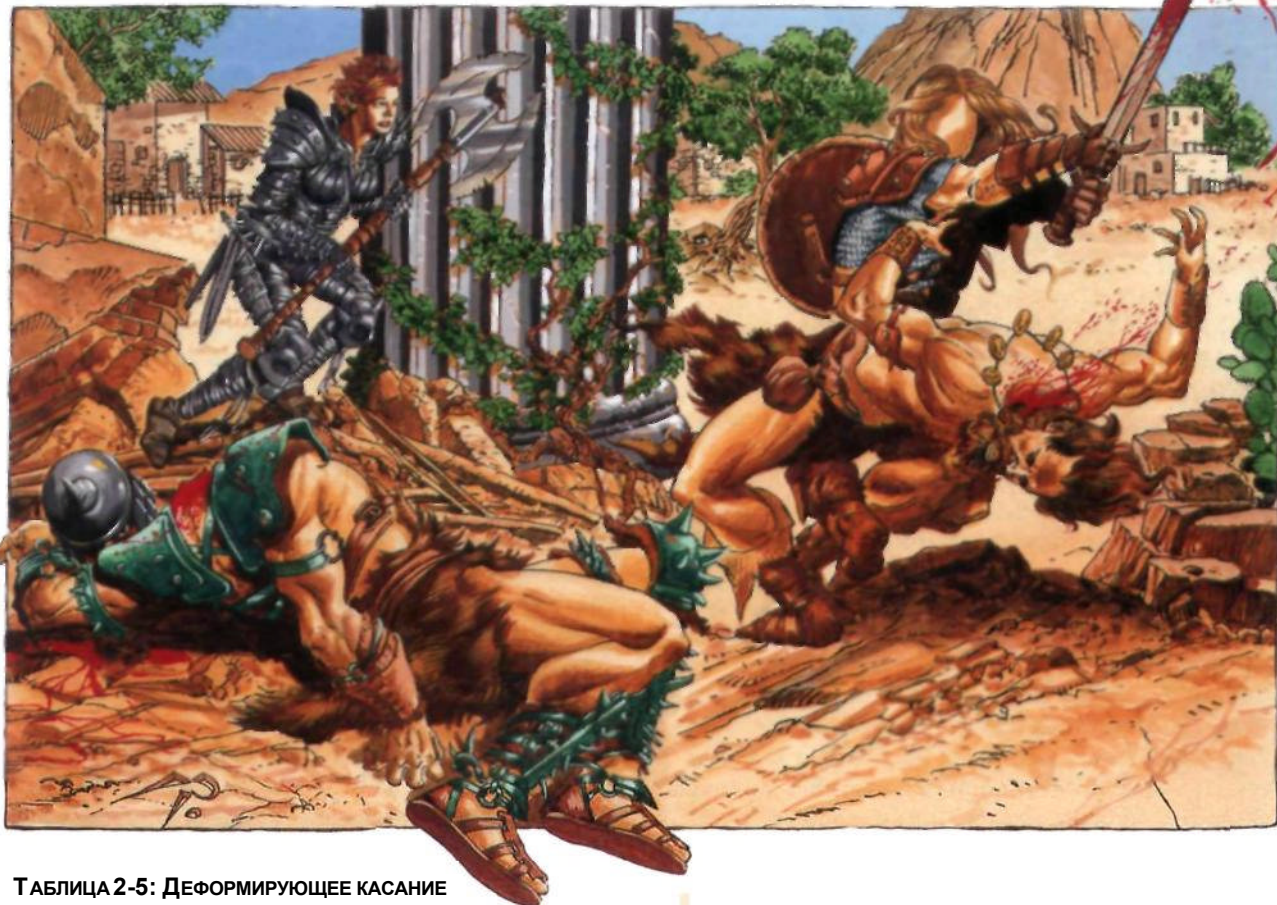


ТАБЛИЦА 2-5: ДЕФОРМИРУЮЩЕЕ КАСАНИЕ

D%	Описание/эффект
01-10	Тело превращается в бесформенное желе; персонаж умирает.
11-15	Одна рука становится бездействующей; высасывание 1d6 Сил, Тел. и Лов.
16-20	Одна нога становится бездействующей; высасывание 1d6 Сил, Тел. и Лов.
21-23	Глаза вытекают; слепота навсегда.
24-28	На голове вырастает гигантская опухоль; высасывание 1d6 Инт и Муд.
29-32	Пальцы закручиваются в запутанный клубок; высасывание 1d8 Лов.
33-36	Становится очень худым; высасывание 1d6 Сил и Тел.
37-38	Рот навсегда запечатывается; нельзя говорить.
39-40	Ноги становятся змеиными хвостами; скорость уменьшается вдвое.
41-42	Кожа приобретает случайным образом выбранный цвет.
43-44	Глаза становятся разного цвета.
45-46	Волосы приобретают случайным образом выбранный цвет.
47-48	Язык становится очень длинным.
49-50	Все волосы выпадают.
51-52	На коже появляются разноцветные пятна.
53-54	Тело покрывается пучками волос.
55-56	Вырастают рудиментальные крылья.
57-58	Вырастает еще одна, но бездействующая рука.
59-60	Вырастает рудиментальный хвост.
61-62	Кожа сморщивается.
63-64	Спина искривляется, вырастает горб.
65-66	Руки становятся щупальцами; персонаж не может держать объекты, но получает <i>улучшенный захват</i> .
67-68	Вырастает дополнительный глаз; премия уродливости +2 проверкам выслеживания.
69-70	Ноги становятся более мускулистыми; скорость увеличивается на +10 футов.
71-72	Раздувается голова; премия уродливости +4 к Интеллекту.
73-74	Вырастает лапа, наносящая 1d6 единиц урона.
75-76	Рот становится очень широким; кус причиняет 1d6 единиц урона.
77-78	Вырастает змееподобная рука; добровольно атакует как гадюка среднего размера.
79-80	Вырастают рога; бодаящая атака причиняет 2d4 единицы урона.
81-82	Кожа становится толстой; природная премия +2 к АС.
83-84	Вырастает чешуя; природная премия +3 к АС.
85-86	Ноги становятся длинными; премия уродства +2 к Ловкости.
87-88	Руки становятся жутко мускулистыми; премия уродства +2 к Силе.
89-90	Тело становится плотнее; премия уродства +2 к Телосложению.
91	Вырастают рабочие крылья; полет 30 футов (неуклюже).
92	Окаменяющий взгляд; получает атаку взглядом, как медуза.
93	Вырастают прыщи, источающие жидкость; неуправляемое отравление касанием; Стойкость DC 15; Начальный урон 1 Интеллект, вторичный урон 1d6 Интеллекта.
94	Вырастают дымящие прыщи; неуправляемое зловоние в радиусе 5 футов с центром на жертве; необходим спя сбросок по Стойкости (DC 15) или штраф морали -2 атакам, сброскам и проверкам на 10 раундов.
95-100	Киньте кубик два раза.

в дополнительном спасброске по Силе воли (DC 15) каждый день или считаться оглушенным в этот день. Даже передвижение будет отнимать очень много усилий.

Инфекция одержимости: Эта болезнь развивается только после того, как злой дух, аутсайдер или другая доминирующая сила (включая эффект заклинания *dominate person*, наложенного злым заклинателем) владела жертвой. Большой потихоньку становится подавленным и апатичным, по-видимому, мысленно раненый чужим присутствием в его душе.

Звуковая болезнь: Когда персонаж получает больше 30 единиц звукового урона и в то же время находится рядом с большим злом (как в случае с *кислотной лихорадкой*, смотрите выше), он рискует подхватить *звуковую болезнь*. Хотя и с судорогами, больной не выглядит больным, но лишается устойчивости, и с трудом держится на ногах.

Душевное гниение: Существа, поедающие плоть злых аутсайдеров могут подхватить это ужасное заболевание. Душевное гниение пожирает разум и душу жертвы, пока та не умрет в ужасной и мучительной смерти полной боли и страданий.

Мерзкое отвердение: Вначале эта болезнь кажется положительной. Кожа жертвы твердеет, что предоставляет природную премию +1 к АС спустя 24 часа после заражения. На второй день эта премия превращается в +2. на третий день природная премия к АС увеличивается до +3, но жертва получает штраф -2 к Ловкости. Каждый последующий день кожа жертвы становится все толще и толще, добавляя совокупную природную премию +1 к АС и штраф -2 к Ловкости. Это длится пока Ловкость жертвы не достигнет 0, что указывает что жертва окаменела целиком. В этот момент жертва умирает от удушения.

Деформирующее касание: Один из худших эффектов необработанного хаоса и распада – болезнь, известная как *деформирующее касание*, представляет из себя набор эффектов, которые немедленно проявляют себя. Как только болезнь победила, больше спасброски не требуются: болезнь не будет прогрессировать. Заклинание *снятие болезни* ничем не может помочь. Когда персонаж заболевает этой болезнью, киньте кубик и сверьтесь с таблицей выше.

ДРУГИЕ СТОРОНЫ ЗЛА

Следующие элементы знания о зле можно использовать как наброски для приключений, новой игровой механики по дальнейшему отображению зла, или для того и другого.

ЗОВ

Раз в несколько лет абсолютно злые существа - медузы, тролли, ламии и подобные им – чувствуют что-то, что мудрецы называют Зовом. Когда это происходит, существо покидает свое логово, следуя магическому принуждению. Никто точно не знает куда они направляются, но скорее всего они идут к мощному демону или младшему злему божеству. Уходят они обычно на несколько месяцев.

Когда впоследствии существа возвращаются домой, они получают способность использовать заклинания и создавать волшебные изделия, даже если они не были заклинателями, и оружие в виде какого-нибудь ужасного злого изделия (например, *wand of unholy blight* или *wand of darkbolt*). На существо иногда наложены заклинания, которые впоследствии были сделаны постоянными (обычно это *крылья демона* и *видеть невидимое*). Существо становится опытным в легких, средних и тяжелых доспехах, а также в

военном оружии.

Существа, вернувшиеся из Зова, часто становятся лидерами в своих рядах, готовые повергнуть силы добра своим новым оружием и способностями. Это наводит на мысль, что какая-то злая сила готовит их для большого столкновения.

ТЕМНОЕ ПЕСНОПЕНИЕ

Некоторая нежить изучает тайны темного песнопения из запретных свитков и забытых книг. Темное песнопение – это не заклинание, а множество отдельных грязных некромантных слов и фраз, связанных в молебне злой силе. Если как минимум два неупокоенных существа исполняют вместе темное песнопение, вся нежить в пределах 100 футов (включая самих певцов) получает +1 сопротивления изгнанию за каждые 2 усредненных HD певцов. Например, если 7-HD вампир и 11-HD лич вместе исполняют темное песнопение, то премия сопротивления изгнанию составит +4 (среднее от 7 HD и 11 HD составляет 9 HD, разделив которые на два и округлив и получаем «4»).

Кроме того, если темное песнопение исполняет бестелесная нежить, слова и фразы получают энергию из междумирья, добавляя +1 к сопротивлению изгнанию в конце. Поэтому если два 7-HD спектра исполняют темное песнопение, премия сопротивления изгнанию составит +4 ($7/2 = 3; 3 + 1 = 4$).

Нежить с отсутствующим показателем Интеллекта не может использовать темное песнопение. Темное песнопение – это сверхъестественная способность.

Некоторые предполагают, что темное песнопение обладает силой потому, что в действительности использует некоторые слова из Темного Наречья (смотрите ниже), хотя слова и фразы могут быть искаженными, неправильно истолкованными и неправильно произнесенными.

ТЕМНОЕ НАРЕЧЬЕ

Существует язык настолько страшный, настолько пропитанный злобой, злостью, развращением и ненавистью, что его просто называют Темным Наречьем. Это тайный язык злых богов, настолько дурной и такой мощный, что даже демоны и дьяволы сдерживаются от его использования, чтобы оно не поглотило их.

Не удивительно, что очень мало смертных знают хотя бы несколько слов на Темном Наречии. А те, кто знает, достаточно мудры, чтобы оценить силу этих слов. Самый безопасный способ использовать Темное Наречье – посредством заклинаний, таких как *жуткое слово* (смотрите Главу 6). Большинство персонажей должны взять навык Темного Наречья прежде чем изучать этот язык.

В Темном Наречии чрезвычайно трудно добиться мастерства. Требуется особый навык чтобы сказать хотя бы одно слово правильно, язык смертных не создан для произношения этих слов чистого Зла. Некоторые злые аутсайдеры имеют представление (или чуть больше) о Темном Наречии и не нуждаются во взятии отдельного навыка чтобы добиться в нем мастерства.

Общаясь посредством Темного Наречья – то есть для передачи информации знающим оратором знающему слушателю – говорящий должен быть очень осторожен, иначе и он и слушатель могут быть наказаны. В Темном Наречии нет таких добрых понятий как доброта, жалость и непорочность. Однако злые персонажи могут говорить о страданиях, муках, ненависти и предательствах с точностью, невозможной в других языках.

У Темного Наречья нет письменной формы. Его нельзя перевести в письменную форму других языков без потери всего смысла и силы.

Кроме самого общения на языке зла, есть четыре способа по использованию Темного Наречья.

Страх: Произнесенные слова вызывают страх, отвращение и ужас во всех, кто их слышит. Произношение страшных слов ранит говорящего, высасывая из него 4 единицы Обаяния каждый раунд, пока он говорит на Темном Наречии. Когда произносятся страшные слова из Темного Наречья, все в пределах 30 футов от говорящего должны выполнить спасбросок по Силе воли (DC 10 + 1/2 уровня говорящего + модификатор по Обаянию говорящего). Слушатели, знающие темное наречье путем обладания навыком Темное Наречье, получают премию обстоятельств +4 этому спасброску. Если слушатель проваливает свой спасбросок, он переносит следующие эффекты, в зависимости от его Hit Dice (или уровня) и мировоззрения:

Уровень 1-4, Незлой: Персонаж потрясен, и убегает от источника своих страхов так быстро, как только может, хотя может выбрать путь самостоятельно. Когда он не будет видеть и слышать источник своих страхов, персонаж может действовать как захочет. Персонажи, неспособные бежать могут сражаться (хотя все равно трясутся 1d10 раундов).

Уровень 5-10, Незлой: Персонаж испуган и получает штраф морали -2 броскам атаки, спасброскам и проверкам на следующие 1d10 раундов.

Уровень 11+, Незлой: Персонаж испытывает отвращение к оратору и должен атаковать его в качестве своего следующего действия.

Уровень 1-4, Злой: Персонаж съезживается и застывает в страхе. Он теряет премии от Ловкости к АС (какие бы не были) и не может действовать 1d10 раундов. Враги получают премию +2 на попадание по застывшим персонажам.

Уровень 5-10, Злой: Персонаж подчиняется Темному Наречью, действуя так, будто он очарован (как описано в заклинании *charm person*) на 1d10 минут.

Уровень 11+, Злой: На персонажа производится впечатление, он относится к оратору с большим уважением и осторожностью. Это добавляет премию компетентности +2 последующим попыткам изменить их отношение (смотрите *Отношение NPC* в Главе 5 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*).

Энергия: Слова Темного Наречья помогают заряжать злые волшебные изделия и заклинания. Однако это высасывает из оратора 4 единицы Обаяния каждый раз, когда произносится слово силы. Если используется в связке со злым заклинанием, использующим вербальный компонент, Темное Наречье увеличивает эффективный уровень заклинателя на +1. Если используется при создании злого волшебного изделия, Темное Наречье увеличивает уровень заклинателя для изделия на +1 без увеличения стоимости.

Оба увеличения уровня заклинателя считаются оскверненной премией. Вероятно, что Темное Наречье потребуется для многих злых артефактов.

Разложение: Слова Темного Наречья, произнесенные мягко, могут ослабить физические объекты. В качестве полнораундного действия заклинатель может шептать слова разложения и разрушения на неодушевленный объект, например, дверь или стену, уменьшая их прочность наполовину. Это незначительное использование Темного Наречья не вредит оратору. На один объект нельзя использовать

больше одного раза.

Темное единение: Слова Темного Наречья могут создавать коллективный разум. До одной сотни паразитов или животных, (ни один из которых не может иметь больше 1 HD) формируют злой коллективный разум, как будет описано ниже, в разделе *Коллективный разум*. Объединенное сознание существ примет одну команду от говорящего на Темном Наречии, как в заклинании *suggestion*. Перетягивание животных на свою сторону высасывает из оратора 4 единицы Телосложения за каждое слово темного единения.

ДУШИ В КАЧЕСТВЕ ЭНЕРГИИ

Душа - воплощение жизненной энергии. По существу, она содержит безбрежное количество энергии. Этой энергии так много, что души служат валютой на Нижних Планах (смотрите Главу 7). Ночные ведьмы и демоны собирают злые души в форме личинок, а затем продают или обменивают на товары, услуги или другие атрибуты лучшего благосостояния. Огромные адские машины и демонические устройства в тех царствах черпают энергию из душ (смотрите *Дьявольские двигатели и демонические устройства* в Главе 6).

Души можно использовать как компоненты заклинаний (смотрите Главу 3), и вместо очков опыта, тратящихся на создание волшебных изделий. Каждая душа - эквивалент 10 очков опыта при создании изделий. Когда создатель заканчивает создание волшебного изделия, оно наполняется злом, как описано в *Затянувшиеся эффекты зла*, ниже в этой главе. Создатели волшебных изделий могут использовать души совместно с единицами опыта темного искусства и золотом темного искусства.

Чтобы использовать душу именно таким способом, ее нужно правильно приготовить и хранить. Важно выбрать правильное хранилище, такое как драгоценный камень и заклинания *soul bind* и *захватить душу*, или объект с заклинанием *заключить душу*. Волшебное изделие *темный алтарный камень* тоже может оказаться полезным в этом отношении. Подчиненные и захваченные личинки, и другие экстрапланарные души покойников (часто называемые *просителями*), могут функционировать как души, если их правильно подготовить. Даже бестелесная нежить может использоваться таким образом, если ее как-то захватить.

Использование душ каким-либо способом, отличным от простой передачи их другому лицу, полностью уничтожает ее навсегда. Уничтожение души это злое деяние самого худшего вида, даже если сама душа была чернее ночи.

БОЛЬ В КАЧЕСТВЕ ЭНЕРГИИ

Некоторые заклинания и волшебные изделия (такие как заклинание *жидкая боль* и удивительное изделие *экстрактор боли*) позволяют хранить боль в специальных хранилищах. Очищенная боль, также называемая агонией, это густая жидкость.

Злые заклинатели могут использовать жидкую боль при создании волшебных изделий. Каждая порция эквивалентна 3 единицам опыта, необходимым для создания изделия. Жидкую боль можно использовать в соединении с единицами опыта темного мастерства и душами в качестве единиц опыта.

Порцию боли можно использовать как специальный компонент злых заклинаний (смотрите Главу 3). Некоторые адские волшебные изделия питаются болью (смотрите



Дьявольские двигатели и демонические устройства в Главе 6).

Требуется целый день, чтобы отфильтровать порцию жидкой боли заклинанием *жидкая боль* или *экстрактором боли*. Жертва не может вынести – иначе говоря, произвести – больше порций боли, чем ее показатель Телосложения.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

Посторонним эффектом присутствия злого духа или темного благословения может быть то, что паразиты и некоторые животные могут принять разновидность злого сознания, общего для всей большой группы, хотя каждый отдельный член обладает малым количеством или вовсе не имеет Интеллекта. Когда формируется коллективный разум, каждое отдельное существо становится крошечной частью чего-то большего, с большим Интеллектом. Но даже мудрейшие из мудрецов не понимают, как и почему развивается коллективный разум.

Если как минимум 50 паразитов или животных одного вида расположатся так, что ни один не будет дальше, чем в 10 футах от другого, коллективный разум можно создать. Все существа действуют, как если бы у них был Интеллект 5, даже если раньше у них не было показателя Интеллекта (как в случае с паразитами). Показатель Интеллекта существ увеличивается на +1 за каждые дополнительные 20 особей (сверх первых 50), вплоть до Интеллекта 10 при коллективном разуме из 150 существ. По достижении 150 существ, Интеллект увеличивается на +1 за каждые 50 дополнительных существ. Таким образом, рой из 500 крыс будет обладать коллективным разумом с Интеллектом 17. За каждую единицу премии по Интеллекту, полученную коллективным разумом, каждое отдельное существо получает один навык и 1 единицу умений за Hit Die. Умения, основанные на Интеллекте, увеличиваются соответствующим образом. Так что из 500 крыс в стае (Инт 17, премия +3) каждая получит 3 дополнительных единицы умений и 3 навыка. В данном случае они получают премию +3 проверкам *Скрыться* и навыки *Настороженность*, *Фокус умения (Бесцельное перемещение)* и *Фокус оружия (укус)*.

Увеличение Интеллекта каждого существа в коллективном разуме из более 50 особей, также применяется и к Обаянию. Таким образом, Коллективный разум из 500 крыс (обычный показатель Обаяния 2) обладают показателем Обаяния 14.

Если коллективный разум получает показатель Обаяния 18 или выше, он получает способность накладывать заклинания как чародей. За каждую единицу Обаяния сверх 17, коллективный разум получает один уровень чародея. Например, коллективный разум из 1000 крыс обладает



Обаянием 22, и потому может накладывать заклинания как чародей 5 уровня. У коллективного разума каждый день 6 заклинаний *небольшое колдовство*, 8 заклинаний 1 уровня и 6 заклинаний 2 уровня. Любое отдельное существо может накладывать одно из заклинаний коллективного разума, но эти слоты заклинаний теряются для других существ из коллективного разума. Существа в групповом разуме не нуждаются в телесном и материальном

компонентах, а их писк, визг и шорох являются вербальным компонентом.

Когда существа из коллективного разума атакуют, все они получают премию понимания +1 к своим броскам атаки и премию понимания +1 к АС. Каждое существо знает действия всех других членов коллективного разума. Весь коллектив знает то, что испытывают отдельные его члены.

При столкновении с коллективным разумом, отыгрывайте коллективный разум одно целое существо так долго, пока это возможно. Утомительно сражаться с множеством существ, поэтому считается, что оружие ударяет по всему коллективному разуму. Например, если воин ударяет рой из крыс в коллективном разуме на 9 единиц урона, и у каждой крысы 1 hp, считается, что он убил 9 крыс. Если бы он сражался с роем маленьких гадюк с 4 hp каждая, он убил бы двух.

Рейтинг вызова коллективного разума больше чем Рейтинг вызова одного отдельного существа. Если CR отдельного существа меньше 1/2, CR коллективного разума будет 1/2. Если у существа CR равен 1/2, CR коллективного разума равен 1. Если у существа CR 1 или выше, CR коллективного разума на 1 больше чем у отдельного существа.

МЕРЗКИЙ УРОН

Мерзкий урон, как и обычный, выражается в потере HP или показателей характеристик. Однако в отличие от обычного, мерзкий урон можно вылечить только магией, наложенной в области заклинаний *consecrate* или *hallow*. Мерзкий урон отображает, что зло разрушает тело и душу персонажа так, что только святое место в совокупности с магией смогут восстановить урон.

ПАГУБНАЯ ПОГОДА

Как чума, насылаемая злым богом и побочные эффекты великого зла, различные проявления пагубной погоды могут угрожать благополучию обширных областей и огромному множеству людей. Так же как и обычная, пагубная погода непредсказуема, и редко появляется в одном месте дважды.

Фиолетовый дождь: Всегда сопровождаемый ужасной грозой с молниями, фиолетовый дождь приносит предзнаменование большого зла. Когда начинает идти фиолетовый дождь, все связи с божественными силами исчезают на 24 часа. Божественные заклинатели не имеют доступа к заклинаниям, эффекты божественных заклинаний подавляются, а волшебные изделия, наполненные божественной магией, прекращают работать. Когда начинает идти фиолетовый дождь, лидеры храмов часто нанимают дополнительную силу для охраны храма пока они лишены магии. Из-за того, что фиолетовый дождь такой разрушительный, религиозные лидеры иногда используют предсказания и пророчества, чтобы получить предупреждение о нем как можно раньше.

Обычный фиолетовый ливень покрывает 1d10x200 квадратных миль.

Зеленый туман: Покров из темно-зеленого тумана прокатывается по сельской местности. Туман искажает все живые существа, до которых дотронется, искривляя и видоизменяя плоть. Любое живое существо, затронутое туманом, должно преуспеть в спасброске по Стойкости (DC 17) или видоизмениться в случайное существо (смотрите описание заклинания *реинкарнация* для определения существа, или выберите уместное существо из списка столкновений в дикой местности из Главы 4 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*). Туман обычно охватывает область в

1d3 квадратных мили, длится 10d6 минут, и перемещается со скоростью 30 футов.

Крапивное поветрие: Крошечные органические шипы падают с неба. Попавшие под них переносят 1d2 единицы урона каждый раунд, пока не найдут какое-нибудь укрытие. Шипы, попавшие в почву, закапываются в землю и становятся толстыми сорняками, способными убить весь урожай за несколько минут. Крапивное поветрие настолько сильно, что за день может задушить даже лес. Через неделю после выпадения шипов область заполняется ожившими и опасными растениями, такими как лоза убийца, *tendriculoses* и блуждающие насыпи. Этот пагубный дождь распространяется на 3d6 квадратных миль и длится 3d6 раундов.

Кровавый дождь: Это ужасное событие может произойти во время обычной грозы, а может и само по себе. Кровавый ливень состоит из крупных капель и длится 2d10 минут, покрывая все темно-красной липкой грязью. Любое живое и не злое существо в области кровавого дождя должно преуспеть в спасброске по Силе воли (DC 20) или получить штраф морали -1 броскам атаки и повреждения, проверкам и спасброскам на 24 часа. Телесная нежить получает премию морали +1 броскам атаки и повреждения, проверкам и спасброскам на 24 часа, если они нходятся в области дождя. Кровавый дождь покрывает 5d6 квадратных миль.

Дождь из лягушек или рыбы: Этот сверхъестественный дождь наносит 1d3 единиц урона в раунд всем, кто не под укрытием. Тысячи животных, падающих с неба, обычно умирают от удара, но 1 из 20 выживает и прыгает или трепещется, по крайней мере, недолго, делая происходящее еще больше странным. Дождь длится 2 d6 раундов и покрывает область в 2d6 квадратных миль.

ЭФФЕКТЫ ЗАТЯНУВШЕГО ЗЛА

Большие злодеяния и совершение грехов берут огромную дань с вовлеченных людей, и часто зло задерживается в местах, где оно проявляется. Хуже всего то, что отголоски зла остаются, даже если само зло исчезло. Сильное зло может изменять тело и душу существ, и подлая злоба может навсегда исказить место или важный объект.

Затянувшиеся эффекты зла основаны на уровне затронутого зла. Существа, места и объекты можно пометить одним из четырех уровней зла: плохое предчувствие, длительное зло, великая и мощная злоба, и тьма доселе невиданная миром.

ПЛОХОЕ ПРЕДЧУВСТВИЕ

Даже небольшая жестокость или небольшое злодеяние может иметь длительные эффекты после события. Этот тип зла может мысленно ранить субъекта, знающего, что искать или видевшего ужасные события. Это может оставить зловещую отметину в месте, где произошло злодеяние. Эти события могут поднять нежить просто по своей воле: призрак может появиться в месте своего убийства, или *morlg* может задержаться в месте, где ему причинили зло. Действия, способные вызвать эту ступень длящегося зла включают нижеследующие.

- Ужасное кровожадное убийство.
- Издание дурных законов, например убийство младенцев, чтобы не родился новый король.
- Единичное жертвоприношение злему богу или демону.
- Оживление дюжины неживых существ.
- Оскорбление, пытка голодом, и дурное обращение с пленниками.
- Накладывание постоянного или долго длящегося заклинания со злым дескриптором.

Плохое предчувствие проявляется следующими способами.

Существа: У людей могут быть кошмары после подвергания этому уровню зла, но физически они обычно не затрагиваются. Некоторые виды нежити могут вызываться даже после единичного греха. Например, дух убитой жертвы может обитать в месте ее убийства.

Места: Место убийства или жертвоприношения дает области ощущение легкой неправильности. Иногда нежить или злые аутсайдеры в таких местах получают эффект заклинания *благословения*.

Объекты: Этот уровень зла обычно не воздействует на объекты.

Обнаружение зла: Обычно *обнаружение зла* не обнаруживает злую ауру, связанную с существами, местоположениями и объектами, подверженным эффектам этого уровня зла, но иногда люди могут чувствовать холодный озноб в испорченных местах.

ДЛИТЕЛЬНОЕ ЗЛО

Редко совершаются такие злые события, что эффекты от них длятся очень долго. Эта ступень зла требует истинной злобы и умышленного совершения дурных дел. К длительному злу могут привести:

- Постройка злого храма.
- Многочисленные жертвы злым богам или демонам.
- Призыв многочисленных демонов.
- Совершение массовых убийств или хранение трофеев от такого преступления.
- Многочисленные одержания невинных.
- Длительное присутствие лича, *nightshade* и другой мощной нежити.
- Длительное присутствие злого аутсайдера на Материальном Планае.

Длительное зло проявляется следующими способами.

Существа: Люди, подвергнутые этой ступени зла, могут мучаться кошмарами, неврозами и более серьезными психологическими расстройствами.

Места: Место ужасного злого события почти всегда имеет длительные эффекты. Эти эффекты могут включать следующие:

- Неестественный холод в области.
- Отсутствие растительной жизни.
- Место заполнено жуткими звуками: стоны, шепот редкие вскрики.
- Все время дует холодный ветер.

Объекты: Объекты, подвергнутые этой ступени зла, могут потерпеть одно или несколько из нижеследующих изменений:

- Объект становится темнее или бледнее в цвете.

- Форма объекта искривляется.
- Объект становится неестественно холодным.
- Объект становится одержим аутсайдером.

Обнаружение зла: Обнаружение зла регистрирует слабую злую ауру вокруг мест и объектов участвовавших в событиях. Присутствовавшие существа не получают злой ауры, но та что была, никуда не денется.

ВЕЛИКАЯ И МОЩНАЯ ЗЛОБА

Лишь несколько событий, способных вызвать эту степень зла, существует во всем мире, если только весь мир вашей кампании не является злым местом. Это события истинного и ужасного зла, включая нижеследующие:

- Постройка поргала на Нижние Планы.
- Призыв мощных демонов в злой храм на Материальном Планае.
- Совершение ежедневных многочисленных жертвоприношений в течение сотен лет на алтаре в злом храме.
- Присутствие злого бога на Материальном Планае.

Великая и мощная злоба проявляется следующими способами:

Существа: Кроме испытаний психологической травмы, существа подвергнутые этой степени зла могут измениться физически. В зависимости от обстоятельств, существо может получить демонский или полу-демонский шаблон. Другие физические изменения не затрагивают шаблоны, но все равно драматичны. Они включают следующее:



- Существо седеет.
- Плоть существа становится бледной.
- Плоть существа становится неестественно холодной.
- Глаза существа становятся черными или красными.
- Существо приобретает дурной запах.
- Нейтральные существа становятся злыми.
- Существа становятся одержимыми.

Места: Злые события такого масштаба всегда оставляют отметины на ландшафте, что может выглядеть как одно или несколько из следующего списка:

- Распространяется *пагубная погода*.
- Природное лечение в этой области становится невозможным.
- Заклинания областей с добрым мировоззрением, такие как *hallow*, *consecrate* и *волшебный круг против зла* нельзя накладывать в этой области.

Объекты: Объекты, подверженные такому злу могут претерпеть следующие изменения:

- Объект получает тусклое зеленоватое свечение.
- Объект приобретает дурной запах.
- На объекте появляются странные изображения: демоны, призрачные лица или другие символы зла.
- Структура объекта слабеет, прочность и HP уменьшаются на 1.
- Объект переносит заболевание (болезнь выберите случайным образом).

Обнаружение зла: Обнаружение зла всегда указывает на злую ауру вокруг мест, где произошли события такого уровня зла, и где находятся объекты, подверженные ему. Подверженные существа обладают легкой злой аурой, прилипнувшей к ним на 1d10x10 часов.

ТЬМА ДОСЕЛЕ НЕВИДАННАЯ МИРОМ

Обычно уникальное для всего мира, такое событие оставляет глубокий след на природе реальности. Эти шрамы возможно никогда не будут залечены. Вот возможные поступки, способные спровоцировать эту ступень зла:

- Геноцид.
- Рождение злого божества.
- Убийство бога, полубога или легендарного героя света.

Тьма доселе невиданная миром проявляется следующими способами:

Существа: При пробуждении такого мощного зла вероятны тяжелые психологические травмы и физические изменения. Возможные изменения включают нижеследующие:

- Существо приобретает тусклое зеленоватое свечение.
- Существо заболевает.
- Существо получает врожденный штраф -2 к одному показателю характеристики.
- Касание существа вызывает слабую боль, причиняя 1 единицу урона.
- Животные стараются избежать присутствия этого существа.
- Существо получает премиальный навык *Клеймо зла*, хочет оно того или нет.
- Существо ужасно изменяется физически, получая премиальный навык *Добровольное уродство*.
- Кровь существа становится кислотной; оно иммунно к урону от собственной крови.
- Тело существа покрывается нарывами, источающими яд.
- Существо получает развращенный шаблон (смотрите Главу 8).

Места: Места такого зла навсегда искажаются. Такой водоворот зла может проявлять некоторые из следующих свойств:

- На область накладывается заклинание *unhallow*. Развеивание эффекта *unhallow* всего лишь подавляет его на 1d4 раунда.
- На область накладывается заклинание *befoul* или *despoil*.
- Значительно изменяется ландшафт, часто образуются огромные расселины или кратеры или высыхает огромный водоем.
- Навсегда изменяется шаблон погоды, с преобладанием облачности, холодных ветров и дождя.

Объекты: Объекты, подверженные такому злу, могут обладать одним из следующих свойств:

- Прикосновение к объекту вызывает боль, причиняя 1 единицу урона.
- Объект становится злым артефактом.

Обнаружение зла: Обнаружение зла всегда обнаруживает сильную злую ауру вокруг мест, где происходили ужасные события, и объектов, побывавших там. Затронутые существа имеют легкую злую ауру, прилипнувшую к ним на 1d10x10 дней.



Снаряжение, описываемое в этой главе, обычно находится во владении злых персонажей. Мастер может ограничивать количество этого снаряжения, доступное на обычном рынке, (если оно там вообще будет). Изделия, приобретенные на черном рынке, могут иметь завышенные цены, превышающие указанные здесь в два или даже в три раза. Эти раздутые цены на черном рынке отображают дефицит этих изделий; это снаряжение слишком дурное, чтобы его можно было найти на обычном рынке.

ПЫТОЧНЫЕ УСТРОЙСТВА

Пыточные устройства – это все виды приспособлений созданных чтобы причинять боль. Все пыточные устройства, описанные в этом разделе, обеспечивают премию обстоятельств, добавляемую к проверкам Запугивания, сделанным мучителем против жертвы – чем более эффективно устройство, тем больше модификатор.

Палач обычно что-то пытается узнать от жертвы, причиняя ей боль, хотя иногда мучитель причиняет боль ради самой боли. Нездоровое возбуждение охватывает палача, когда он отрезает кончик одного из пальцев жертвы, и он ликует, чувствуя, как раскаленное докрасна железо проходит через щеку жертвы. Это неуловимый наркотик, обожаемый извращенцами.

ПРАВИЛА ПЫТОК

Жертва палача должна быть обездвижена, будучи либо привязанной к месту, подвешенной на крюке, или удачно

прикована к закрепленному пыточному устройству. Жертва в таком устройстве может предпринимать попытки проверок *Мастерства побега* каждый раунд, против DC указанного для этого устройства (смотрите Таблицу 3 -1: *Пыточные устройства* на следующей странице). Подвешенная жертва может попытаться сломать крюк или гвозди. Однако палач обычно присматривает за жертвой, сдерживаемой в стационарном пыточном устройстве или захваченной третьим лицом. Если попытки жертвы совершить проверку *Мастерства побега* или проверку захвата становятся известны палачу, вне зависимости от того, была ли эта проверка удачной, палач может нанести смертельный удар жертве.

Как только жертва обездвижена, палач может применять использовать против нее пыточное устройство (такое как тиски, для пальцев дэвы, привязанной к стулу) в течение определенного времени (один раз в раунд, если не сказано иначе). Для каждого устройства указана премия обстоятельств, применимая к проверкам *Запугивания* палача, когда тот пытается выпытать нужную информацию из жертвы. DC проверки *Запугивания* равен 10 + уровень или HD жертвы.

Естественно, жертва может рассказать информацию еще до начала пыток. Простая угроза использования пыточного устройства не может быть эффективной: если палач преуспевает в проверке

Блефа, противопоставленной проверке *Чувства мотиваций* жертвы, палач может использовать половину премии обстоятельств пыточного устройства для последующей проверки *Запугивания*.

При использовании пыточного устройства палач может предпринимать многочисленные проверки *Запугивания* при попытке получить нужную информацию, в отличие от стандартного использования умения *Запугивание*. Удачная проверка *Запугивания* указывает, что жертва выдает нужную информацию.

Жертва может попытаться обмануть палача, симулируя выдачу правдивой информации в надежде, что палач завершит ее страдания. Если жертва врёт или вводит в заблуждение палача во время допроса, проверка *Блефа* жертвы противопоставляется проверке *Чувства мотиваций*. Из-за того, что палач уверен в своих методах – что боль извлекает истину – палач скорее всего поверит, даже самой диковинной лжи. Палач претерпевает штраф обстоятельств -3 проверкам *Чувства мотиваций*, чтобы видеть истину за блефом своих жертв. Даже жертвы в действительности не знающие правду могут соврать палачу, чтобы прекратить боль.

Тенденция жертв говорить что угодно, лишь бы остановить боль, в некоторых случаях делает попытки непрактичными. Но ведь даже если палачу кажется, что он уже узнал правду, он все равно может продолжить пытки.

Если жертва доведена до 0 НР или ниже при использовании пыточных устройств, затем была вылечена, последующее использование пыточных устройств удваивает премию обстоятельств проверкам *Запугивания* палача. Это удваивание происходит только во второй и последующей пыточной сессии.

Пыточные устройства в качестве оружия: Перемещаемые устройства, такие как клеймо и скальпели, представляют из себя плохое холодное оружие. В схватке пыточные устройства наносят вдвое меньший урон чем указано в Таблице 3-1, если это устройство вообще можно использовать как оружие. Например, палач среднего размера не сможет использовать железную деву в качестве оружия.

Мастерски сделанные устройства: Пыточные устройства, сделанные мастером, возможны, но они не обеспечивают большую премию обстоятельств. Они просто выглядят как сделанные мастером и стоят в два раза больше.

ОПИСАНИЯ УСТРОЙСТВ

Кроме представленных здесь, существуют и другие виды пыток и пыточных устройств. Используйте описанные ниже устройства как руководство для определения игровых эффектов других видов пыток.

Тавро/Клеймо: Нагретый на жарких углях, этот металлический стержень используется для создания болезненных но не смертельных ожогов. Ожог причиняет 1d3 единицы урона и позволяет одну проверку *Запугивания*.

Кинжал: Любое оружие можно использовать как пыточное, хотя традиционное оружие делает свою работу слишком хорошо - слишком быстро наступает риск убить жертву. Если кинжал используется как пыточное устройство, каждое использование причиняет 2d4 единиц урона и позволяет одну проверку *Запугивания*.

Расплавленный свинец: Палач растапливает свинец и выливает его на кожу жертвы. Часто это делают на ладони, руке и животе, но иногда палач льет свинец на веки и другие нежные участки. Каждое использование причиняет 1d3 единицы урона и позволяет одну проверку *Запугивания*.

Железная дева: Эта коробка в форме саркофага обита шипами на внутренней поверхности. Любой, кого поместят внутрь, прокалывается во многих местах, а любое движение причиняет еще большую боль. Железная дева имеет несколько настроек, определяющих как плотно должны сходиться обе половинки, когда устройство запирается. При маленьком схождении жертва переносит 1 единицу урона в раунд. При среднем схождении – 5 единиц урона, при сильном 10 единиц урона, а полное схождение наносит 50 единиц урона каждый раунд. Как только железная дева закрыта на любое из положений, палач может предпринимать проверки *Запугивания* каждый раунд.

Крушитель челюстей: Это устройство из дерева и металла похоже на тиски для пальцев, но наоборот. Палач вставляет крушитель челюстей в рот жертве, и начинает крутить маленькое колесико. При кручении колесика, две противоположные дощечки все больше и больше расширяют рот жертвы, ломая зубы и в конечном счете челюсть. Крушитель челюстей можно использовать и на других участках тела жертвы. Каждое использование причиняет 2d4 единицы урона и позволяет одну проверку *Запугивания*. Обычно крушитель челюстей нужно вынуть изо рта жертвы, чтобы та смогла связно говорить.

Иглы: Большие иглы и гвозди можно вставлять в плоть жертвы в места с большой чувствительности и причиняя

ТАБЛИЦА 3-1: ПЫТОЧНЫЕ УСТРОЙСТВА

Устройство	Премия обстоятельств	ДС побега	Урон	Цена	Вес
Тавро/клеймо	+3	-	1d3	2 зм	4 фунта
Кинжал	+4	-	2d4	2 зм	1 фунт
Расплавленный свинец	+3	-	1d3	1 см	1 фунт
Железная дева	-	27	-	200 зм	250 фунтов
Маленькое схождение	+6	-	1	-	-
Среднее схождение	+8	-	5	-	-
Сильное схождение	+10	-	10	-	-
Полное схождение	+12	-	50	-	-
Крушитель челюстей	+4	-	2d4	10 зм	1 фунт
Иглы	+2	-	1	1 см	-
Позорный столб	+2	20	1d6	50 зм	50 фунтов
Дыба	+5	22	1	150 зм	200 фунтов
Скальпель/разделочный нож	+4	-	1d6	4 зм	-
Тиски для пальцев	+3	-	1d2	1 зм	1 фунт
Связывание	+0	Проверка <i>Использования веревки</i> палача устанавливает ДС проверки <i>Мастерства побега</i> жертвы	-	1 см	1 фунт

маленький урон. Обычно используется три или четыре иглы для проверки *Запугивания*.

Позорный столб: Это деревянное устройство, состоящее из рамки с отверстиями для головы и рук жертвы, как таковое не является пыточным устройством. Позорный столб создан, чтобы удерживать и ограничивать в движениях жертву. Когда позорный столб находится в общественном месте, палач, его помощники и даже проходящие незнакомцы могут издеваться, нападать и по-другому унижать жертву. Те, кто задерживаются возле столба совершают поступки от простого унижения жертвы до открытого причинения физических травм. Каждые 8 часов лишения свободы обычно причиняют 1d6 единиц повреждения и позволяют одну проверку *Запугивания*.

Дыба: Длинное устройство в форме стола, дыба снабжена цепями и воротами, связанными с кандалами. При повороте ворота дыба растягивает руки и ноги жертвы. Каждые 30 минут, проведенные на дыбе причиняют 1 единицу повреждения и позволяют одну проверку *Запугивания*.

Скальпель/разделочный нож: Идеально созданный нож с коротким острым лезвием, скальпель используется при хирургии для отрезания большой плоти. При использовании палачом, скальпель отрезает куски кожи, пальцы и уши. Каждое использование скальпеля причиняет 1d6 единиц повреждения и позволяет одну проверку *Запугивания*. Разделочный нож похож на скальпель и используется для снятия кожи.

Тиски для пальцев: Это небольшое устройство из металла и дерева медленно раздавливает пальцы жертвы. Это причиняет огромную боль, но наносит лишь 1d2 единиц повреждения за использование. Каждый раз, когда затягиваются тиски, палач может использовать одну проверку *Запугивания*.

Связывание: Все, что связывает жертву – не пыточное устройство. Но если жертва видит много пыточных устройств поблизости (как в пыточной камере), палач может выполнить проверку *Запугивания* используя половину премии обстоятельств для используемого изделия.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ КАЗНИ

Казнь пленников, без надежды на спасение, это то, чего боятся все существа, когда странствуют по землям, где распространены месть и грубая злоба. Презренные правители и деспотические государства тоже наслаждаются чрезвычайно жестокими видами казни, высмеивая саму идею о меньшем наказании. И даже просвещенное общество может считать, что наказание более важно, чем исправление преступника. Потому-то у палачей всегда хватает дел.

Палач приносит смерть осужденному быстрым ударом. Иногда палачу приказывают умертвить осужденного посредством пыточного оборудования, Однако многие снаряжения для казни тоже приносят огромную боль.

ПРАВИЛА КАЗНИ

Прежде всего, осужденного нужно обездвигнуть, привязав его, подвесив крюками, или зажать в стационарном устройстве для казни. При заключении в устройство для казни, осужденный может пытаться совершать проверки

Мастерства побега против DC, указанного в Таблице 3-2 каждый раунд, пока не будет обездвигнут магией или иначе не станет беспомощным. Если он находится в захвате, осужденный может попытаться сломить захват как обычно.

Когда жертва обездвигнута, палач может выполнить выбранный метод казни. Палач делает проверку *Профессия (палач)* против DC, указанного для этого устройства в Таблице 3-2. Если проверка успешна, осужденный умирает согласно природе устройства. Если палачу не повезло, казнь сделана небрежно, и палач может сделать новую попытку в следующем раунде. Небрежная попытка наносит урон, указанный для этого устройства, так что осужденный может умереть, даже если палач не преуспел в проверке. Гордые палачи (а почти все палачи гордые) считают бесчестьем, когда осужденный умирает от небрежного удара.

Устройства для казни в качестве оружия: некоторые устройства для казни, такие как топор палача, являются вполне приемлемыми рукопашными оружием. В бою такое изделие причиняет обычный урон для изделия его вида (двуручный топор) и не могут убивать мгновенно. Большинство других орудий казни нельзя использовать в рукопашном бою.

Мастерски сделанные устройства: мастерски сделанные устройства казни предоставляют премию обстоятельств +1 проверке *Профессии (палач)* палача. Они стоят в два раза больше чем это указано в Таблице 3-2.

УСТРОЙСТВА ДЛЯ КАЗНИ

Кроме описанных ниже, существуют сотни, если не тысячи методов казни. Таблица 3-2 определяет простые техники, из которых можно вывести более изощренные методы.

ТАБЛИЦА 3-2: УСТРОЙСТВА ДЛЯ КАЗНИ

Устройство	DC казни	DC побега	Небрежный урон	Цена	Вес
Крест - распятие	15	28	*	1 зм	50 фунтов
Шнур для четвертования	18	25	5d6	3 см	1 фунт
Веревка для повешения	18	**	1d3/раунд	3 см	1 фунт
Топор палача	18	**	Добивающий удар	20 зм	20 фунтов

*Распятие персонажи теряют 10% общего количества НР каждый час.

** DC устанавливает проверка *Использования веревки* палача.

Крест-распятие: Это устройство состоит из двух кусков дерева или другого крепкого материала, плюс несколько гвоздей. Палач пригвозждает осужденного к этому сооружению гвоздями через запястья и ноги. После этого осужденный считается распятым. При удачной проверке *Профессии (палач)*, осужденного за несколько следующих часов медленно убивает мучительная боль: он теряет количество НР, равное 10% общего обычного количества НР каждый час. Если палач выполняет распятие небрежно, осужденный прибавается к кресту не крепко и получает премию +10 проверке *Мастерства побега*. Она все равно теряет 10% общего количества НР каждый час, пока остается на кресте.

Шнур для четвертования: Для начала палач крепко привязывает специально подготовленный шнур к жизненно важным внутренним органам жертвы, обычно кишечни-

ку; эта процедура причиняет 3d4 единицы урона. Как только шнур зафиксирован, палач или тянет за шнур сам, или привязывает другой конец к лошади, которую затем пускают галопом. Шнур натягивается, вытягивая внутренности из тела осужденного. При успешной проверке *Профессия (палач)*, осужденный мгновенно умирает. При небрежной попытке шнур отвязывается до момента потрошения, но все равно причиняет 5d6 единиц дополнительного повреждения.

Веревка для повешения: Веревка, используемая для этих целей, обычно заранее кипятится и растягивается, чтобы устранить дальнейшее растяжение. Узел смазывается воском, чтобы обеспечить гладкое скольжение после затягивания вокруг шеи осужденного. Петля помещается так, чтобы узел был за левым ухом заключенного; затем открывается люк, или выбивается табуретка и осужденный умирает. При успешной проверке *Профессия (палач)*, осужденный умирает мгновенно. Если палач облажался, осужденный не умирает но медленно задыхается, получая 1d3 единицы урона за раунд.

Топор палача: После особой заточки и при правильной технике держания, двуручный топор (или двуручный меч) может служить палачу инструментом казни. Осужденный обездвиживается, с шеей, готовой к удару палачом. При успешной проверке *Профессия (палач)*, осужденный умирает мгновенно. Если палач проваливает попытку, топор совершает добивающий удар осужденному (автоматическое критическое попадание, и осужденный должен преуспеть в спасброске по Стойкости или умереть). Добивающий удар просто выполняет задачу палача более грязно.

ЛОВУШКИ НА ДОСПЕХАХ/СНАРЯЖЕНИИ

Мстительные или параноидальные существа иногда ставят ловушки на свое имущество, чтобы эти ловушки срабатывали, если кто-то другой попытается использовать их имущество. Самая распространенная ловушка этого типа – яд, к которому владелец иммунен.

Более хитрой ловушкой является пружинные иголки автоматические зажимы, опять-таки покрытые ядом. Такая ловушка наносит 1 единицу урона и вводит яд, выбранный владельцем. Такие ловушки обычно имеют DC *Поиска* 30, но DC *Обезвреживания устройств* всего лишь 20: они созданы быть незаметными, но достаточно просты, чтобы их можно было обезвредить или удалить. Большие изделия могут иметь несколько таких ловушек. Мерзавец, например, может поместить восемь или десять ловушек на свои латы.

Более сложные ловушки могут делать снаряжение бесполезным в руках не того владельца. Ловушка на доспехе может блокировать сочленения. Клинок меча может отвалиться посреди боя, а веревка может быть так обработана, что без нужных предосторожностей она порвется при использовании.

ПРИМЕРЫ ЛОВУШЕК

✂ **Игла с пружиной в рукояти меча:** Если не нажать на специальную пластинку, любого кто попытается использовать этот длинный меч уколёт игла. Создатель ловушки может построить ловушку этого типа в любом ору-

жии, инструменте, или подобном объекте. CR 2; 1 единица повреждения плюс яд скорпиона среднего размера; спасбросок по Стойкости (DC 15); *Поиск* (DC 30); *Обезвреживание устройств* (DC 20). *Рыночная цена:* 225 зм, включая одну порцию яда.

✂ **Замыкающая латы ловушка:** Если не отстегнуть определенные защелки и не развязать незаметные веревочки, этот доспех станет очень тесным; разные части сходятся вместе в одном и более сочлений. Эта ловушка работает на латах, полулатах, banded mail, и чешуйчатом доспехе. CR 1; повреждения нет, носящий из переносит штраф проверки доспеха -12 на соответствующие умения; *Поиск* (DC 30); *Обезвреживание устройств* (DC 20). *Рыночная цена:* 100 зм.

✂ **Отделяющееся лезвие топора:** Если не закрепить две особые пластинки, лезвие топора отлетает во время первой же атаки, произведенной им. Эту ловушку можно поместить практически на любое оружие. CR 1; повреждения нет, оружие становится непригодным; *Поиск* (DC 30); *Обезвреживание устройств* (DC 20). *Рыночная цена:* 40 зм.

✂ **Ядовитый газ в кошельке:** Если открыть его не повернув ручку, скрытую в завязках, вокруг кошелька выбрасывается облако газа, воздействуя только на открывшего. Такая ловушка будет работать на любом виде сумок и кошельков, а также на доспехе и рукояти оружия. CR 3; яд ишентав; спасбросок по Стойкости (DC 15); *Поиск* (DC 30); *Обезвреживание устройств* (DC 20). *Рыночная цена:* 625 зм, включая одну порцию яда.

✂ **Алхимический огонь в нагрудной пластине:** Если не носить эту нагрудную пластину очень бережно, особый стеклянный контейнер разрушится, выпустив алхимический огонь на персонажа. Как только затянуть ремни, однако, чувствительный к давлению рычаг закрывает стеклянный сосуд в мягком футляре делающим сосуд неразбиваемым, пока доспех не снимут. Подобный механизм можно построить в латы и полулаты. CR 1; 2d6 единиц повреждения; спасбросок по Реакции (DC 20) уменьшает вдвое; *Поиск* (DC 30); *Обезвреживание устройств* (DC 20). *Рыночная цена:* 110 зм.

✂ **Огненная ловушка на пузырьке с зельем:** Открывание пробки пузырька выпускает огонь, если специально не настроиться (смотрите описание заклинания *огненная ловушка* в *Руководстве игрока*) при создании пробки. Ни сосуд, ни зелье не получают урон от огня. Подобные ловушки можно поместить на любое снаряжение, которое открывается и закрывается. CR 2; 5 футовый радиус взрыва огня (1d4+3 единицы повреждения); спасбросок по Реакции (DC 13) уменьшает вдвое; *Поиск* (DC 27); *Обезвреживание устройств* (DC 27). *Рыночная цена:* 60 зм.

✂ **Глиф охраны на рюкзаке:** Если не сказать нужную фразу перед открытием рюкзака, он взорвется, выплескивая кислоту, причиняя урон незаконному владельцу и возможно уничтожая содержимое. Почти любая часть снаряжения можно снарядить такой ловушкой. CR 2; 5 футовый радиус взрыва кислоты (2 d8 единиц повреждения); спасбросок по Реакции (DC 15) уменьшает вдвое; *Поиск* (DC 28); *Обезвреживание устройств* (DC 28). *Рыночная цена:* 150 гр.

АЛХИМИЧЕСКИЕ И КВАЗИ-МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Некоторые изделия имеют налет злой магии, хотя по большому счету они и не являются волшебными изделиями. А в зловещих лабораториях злые некроманты работают над новыми сюрпризами для защитников добра и света.

Таблица 3-3: Алхимические и квази-магические изделия

Изделие	Цена	ДС <i>Алхимии</i>
Перьевой порошок	70 зм	25
Гнойная бомба	50 зм	22
Нож из камня каррас	250 зм	—
Оскверненный рог	3,000 зм	—
Плачущий камень	100 зм	25

Перьевой порошок: Первоначально созданный как оружие против devas и ламмасу, этот темно-красный алхимический порошок встречается в маленьких стеклянных сосудах, кидаемых как гранатоподобное оружие. Любой, ударенный или обсыпанный порошком должен преуспеть в спасброске по Стойкости (DC 15) или получить штраф обстоятельств -1 броскам атаки и повреждения, спасброскам, проверкам умений и характеристик на 1 минуту из-за раздражения и зуда. Существа с перьями – особо чувствительны к нему и получают штраф обстоятельств -2 спасброску по Стойкости против перьевого порошка и переносят удвоенный эффект (штраф -2) если они провалят спасбросок.

Гнойная бомба: Этот маленький глиняный шар наполнен алхимической взрывчаткой, гниющим мясом и падалью, зараженной грязной лихорадкой. Если его метнуть как гранатоподобное оружие, он распространит болезнь. Взрыв от воздействия не причиняет вреда, но он раскидывает гнилое содержимое и инфекцию в 20 футовом взрыве. Все попавшие в него должны сделать спасбросок, как если бы оказались заражены грязной лихорадкой (DC по Стойкости 12; смотрите раздел Болезни в Главе 3 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*). В отличие от обычного заражения грязной лихорадкой, жертву не нужно ранить.

Нож из камня каррас: Этот простой нож – квази-магическое изделие. Он должен быть вырезан из очень редкого камня, производимого из желчного пузыря разумного существа, убитого во время особого ритуала. Камень каррас используется только для изготовления ножей, потому что во всем остальном это обычный камень. Когда нож из камня каррас используется при жертвоприношении живого существа, персонаж, использующий этот нож получает премию осквернения +1 своей проверке Знания (религия) для этого жертвоприношения (смотрите *Жертвоприношения* в Главе 2).

Оскверненный рог: Еще одно квази-магическое изделие, оскверненный рог – это рог единорога, удаленный у живого единорога, оставляя существо калекой с постоянной ужасной болью. Чтобы оскверненный рог получил особую силу, нужно физически осквернить жертву во время извращенного религиозного ритуала проведенного на алтаре, посвященному злему богу. Персонаж, выполняющий ритуал, должен преуспеть в проверке Знание (тайное) (DC 20) для выполнения ритуала правильно, если первая попытка провалена, второй на этом роге быть не может. Как только оскверненный рог заряжен, его владелец может сломать рог в любое время и немедленно перенестись к месту ритуала, как будто наложив заклинание *слово возврата*.

Плачущий камень: Созданный в алхимическом процессе, он причиняет ужасную – а иногда и смертельную – боль живым существам. Плачущий камень заставляет любого, приложившего его к своему лицу, начать рыдать и испытывать великую печаль. Такие персонажи считаются shaken в течение 1d6 раундов.

НАРКОТИКИ

Наркотики функционируют как яды, позволяя начальный и вторичные спасброски для сопротивления их эффектам. *Delay poison*, *нейтрализация яда* и подобные им эффекты отрицают или оканчивают эффект наркотика, но не восстанавливают HP, показатели характеристик и другой урон, вызванный этим веществом.

Существа, сознательно принимающие наркотик автоматически проваливают оба спасброска. Невозможно умышленно провалить начальный спасбросок, но пытаться спастись от вторичного повреждения, и наоборот. DC обеспечиваются в зависимости от ситуации в которой персонаж принимает наркотик против своей воли.

Наркотики в вашей кампании: В зависимости от вашей кампании, достать наркотики может быть легко или сложно – это решение – дело вкуса. Однако будут ли они незаконными (как в случае с цивилизацией ограничивающего но доброго мировоззрения) или легализованными, дилеры будут всегда.

Дилеры – это те, кто непосредственно или косвенно хочет видеть наркотики распространенными среди населения. Обычно они мотивируются выгодой. Обычная тактика дилера - предложить наркотик потенциально новому потребителю лишь за 1/10 его обычной цены (или даже бесплатно), в надежде, что тот получит зависимость. Когда в последствии потребитель найдет дилера ради наркотика (когда уже станет зависим), дилер потребует полную цену или даже с надбавкой.

Проще всего ввести наркотики в вашу кампанию через NPC дилера. Игровые персонажи (PC) могут столкнуться с дилером на черном рынке в обществе, где наркотики вне закона, или на базаре в мире, где наркотики легализованы. В обществе где распространены волшебные зелья, наркотики тоже могут быть легальными.

Наркозависимость функционирует подобно болезням, как описано в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА*. После первого раза (когда персонаж вдыхает или принимает наркотик с рейтингом зависимости), персонаж должен преуспеть в спасброске по Стойкости или стать зависимым, что раскрывается ниже. Зависимость развивается как болезнь – будучи зависимым, персонаж получает повреждение характеристик каждый день, если он не преуспеет в спасброске по Стойкости против указанного DC.

Таблица 3-4: Зависимость

Рейтинг зависимости	DC Стойкости	Действие	Повреждение
Незначительный	4	1 день	1d3-2 Лов (может быть 0)
Низкий	6	10 дней	1d3 Лов
Средний	10	5 дней	1d4 Лов, 1d4 Муд
Высокий	14	2 дня	1d6 Лов, 1d6 Муд, 1d2 Тел
Чрезвычайный	25	1 день	1d6 Лов, 1d6 Муд, 1d6 Тел
Ужасный	36	1 день	1d8 Лов, 1d8 Муд, 1d6 Тел, 1d6 Сил

Рейтинг зависимости: Наркотики классифицируются согласно возможности к зависимости от них. Например, многие популярные стимулирующие напитки имеют *незначительный* рейтинг зависимости, но, тем не менее, имеют свойство зависимости. Иногда длительная зависимость индивидуума увеличивает рейтинг зависимости этого наркотика для этого индивидуума. Наркотики с рейтингом *незначительный* не подвержены этому изменению. Более сильные наркотики увеличивают свой рейтинг на одну ступень за каждые два полных месяца зависимости от них. Персонаж, избавившийся от зависимости и позже снова ставший зависи-

мым, будет иметь дело с рейтингом зависимости бывшим до его лечения.

Действие: Каждый раз, когда наркоман принимает наркотик, к которому у него есть зависимость, он насыщается и отбрасывает ломку на указанный период времени. Когда проходит период действия, DC спасброска по Стойкости для сопротивления эффектам зависимости увеличивается на +5. Доза, от которой персонаж становится зависимым, имеет значение для действия. Например, персонаж становится зависимым от дьявольского табака (*низкая зависимость*) при первом использовании наркотика должен преуспеть в спасброске по Стойкости каждый день или перенести 1d2 единиц повреждения Мудрости. Пока он продолжает курить дьявольский табак каждые 10 дней, его DC спасброска лишь «б». Если он не будет курить дьявольский табак более 10 дней, DC спасброска от зависимости увеличивается до «11». Если он снова начнет курить, DC опустится до «б».

Повреждение: Зависимость причиняет указанный урон каждый день, если персонаж не преуспевает в спасброске по стойкости и не насыщен. Повреждение показателей характеристик временное, и персонаж естественным образом вылечивает 1 единицу каждого показателя в день.

Выздоровление: Если персонаж делает два успешных спасброска подряд, он поборол свою зависимость и выздоравливает, больше не перенося повреждение. Конечно, он в любой момент снова может стать зависимым позже, приняв наркотик и провалив спасбросок по Стойкости для сопротивления зависимости.

Заклинания *меньшее восстановление* и *восстановление* могут восстановить часть или все повреждение показателей характеристик, вызванное зависимостью, но на следующий день жертва может накопить большее повреждение показателей характеристик, если снова провалит спасбросок по Стойкости. *Снятие болезни* мгновенно избавит наркомана от зависимости, но не восстановит потерянные показатели. *Великое восстановление* или *лечение* и избавляют от зависимости и восстанавливают характеристики.

СВОЙСТВА НАРКОТИКОВ

Некоторые свойства наркотиков приведены в Таблице 3-5: Наркотики.

Другие свойства приведены в описаниях для каждого наркотика. После общего описания наркотика приводятся следующие свойства:

Первичный эффект: Эффект наркотика, если провален первичный спасбросок. Если происходит несколько эффектов, результат одного спасброска влияет на все эти эффекты.

Вторичный эффект: Эффект наркотика, если провален вторичный спасбросок. Если указано несколько эффектов, результат одного спасброска влияет на все эти эффекты.

Побочный эффект: Побочные действия, если они есть. Это происходит сразу после принятия наркотика.

Передозировка: Что составляет передозировку и ее эффекты.

Агония (жидкая боль): Эта густая красноватая жидкость - очищенный экстракт боли, захваченный специальным заклинанием или изделием (смотрите раздел *Боль в качестве энергии* в Главе 2). Она высоко ценится среди аутсайдеров.

Первичный эффект: Оглушение на 1d4+1 раунд и возможность совершать только частичные действия в течение 1d6 минут после этого.

Вторичный эффект: Премия зачарования 1d4+1 к Обаянию на 1d10+50 минут.

Побочный эффект: Чувство сильного удовольствия, длящееся 1d4 часов.

Передозировка: Если за 24 часовой период принять больше одной дозы, можно тут же потерять сознание на 1d4 часа (DC спасброска по Стойкости 18 для отмены).

Баккаран: Это пастообразное вещество иногда высушивается и хранится как порошок, а иногда оставляется пастой. Ингредиенты многочисленны и труднодоступны.

Первичный эффект: Повреждение 1d4 единиц Силы.

Вторичный эффект: Премия зачарования 1d4+1 к Мудрости на 1d10+15 минут.

Побочный эффект: Находящиеся под эффектом баккарана получают штраф обстоятельств -4 к спасброскам, затрагивающих иллюзии на 2d4 часа после использования этого слабого галлюциногена.

Передозировка: Если за 24 часовой период принять больше одной дозы, наркоман получает 2d6 единиц повреждения и посторонний эффект удваивается.

Дьявольский табак: Листья растения виссин высушивают и скручивают в сигары и курят.

Первичный эффект: Повреждение 1 единицы Мудрости.

Вторичный эффект: Курильщик получает алхимическую премию +2 к Силе на 1d3 часа.

Побочный эффект: Существо под действием дьявольского табака легко сбить с толку и действует пугливо (считается трясущимся).

Передозировка: Нет.

Лахикс: Толченые стебли растения, растущего лишь в Бездне, лахикса, обычно посыпают на кровоточащие самопричиненные раны. Затем рану закрывают или магическим лечением или тугими бинтами.

Первичный эффект: Повреждение всех характеристик на 1 единицу.

Вторичный эффект: Наркоман получает алхимическую премию +2 ко всем показателям характеристик на 1d2 часа.

Побочный эффект: В первую минуту прикладывания чувство сильной боли. Пока действует вторичный эффект, наркоман иммунен к боли (включая эффекты таких заклинаний как *символ боли*). Персонаж получает урон как обычно, но не реагирует на это повреждение.

Передозировка: Принявшие этот наркотик больше двух раз за 24 часа должны сделать отдельный спасбросок (DC Стойкости 25 отрицает) или умереть в ужасной боли.

Пары мордейна ("Туман грез"): Сделанный из грубых наземных листьев редкого растения, растущего глубоко в лесах, мордейн настолько силен, что в горячую воду бросают крошечную щепотку, а затем вдыхают пары получившегося настоя. Необработанный порошок мордейн и вода с мордейном – смертельные яды; принятие самого порошка или питье воды вызывает немедленную передозировку. Туман грез ценится за вызывание прекрасных видений и смертельную опасность.

Первичный эффект: Экзотические видения невероятной красоты очаровывают на следующие d20+10 минут. В это время есть 50% шанс потери любого предпринятого действия, как описано в заклинании *наложить проклятие*.

Вторичный эффект: Повреждение 1d4 единиц Телосложения и 1d4 единиц Мудрости.

Побочный эффект: Видения невероятно красивы и живы. Обычная жизнь кажется тусклой и пустой, и наркоман стремится пережить эту красоту снова и снова. Когда эффект дозы проходит, нужно преуспеть в спасброске по Силе воли (DC 17) или желание повторить дозу будет непреодолимым (считайте это принуждением, подобным заклинанию *внушение*). Принуждение длится 1d4 часа, а потом затихает.

Передозировка: Если в течение часа приняты две дозы, или при принятии порошка или воды внутрь, наркотик становится смертельным ядом (проглатываемый DC 17, 1d10 Тел/1d10 Тел). Зависимые от паров мордейна часто выбрасывают настой после вдыхания и убеждаются, что доступна только одна доза.

Грибной порошок: Получаемый из редкого синего гриба, этот порошок нужно вдыхать. Он популярен среди заклинателей, практикующих волшебную магию.

Первичный эффект: Алхимическая премия +2 к Интеллекту и Обаянию на 1 час.

Вторичный эффект: Повреждение 1 единицы Силы.

Побочный эффект: Это галлюциноген средней силы. Наркоман получает алхимический штраф -2 к Мудрости на 1d4 часа и алхимический штраф -2 к Силе и Телосложению на 2d4 часа.

Передозировка: Если за 12 часовой период принять больше одной дозы, наркоман переносит 2d6 единиц повреждения. Использование больше трех раз за 24 часовой период причиняет 4 d6 единиц повреждения и парализует на 2d4 часа.

Листья красного цветка: Эти толченые листья крошечного красного болотистого цветка известны как улучшающие координацию руки и глаза.

Первичный эффект: Нет.

Вторичный эффект: В качестве действия, равного движению, можно сфокусировать внимание на определенном существе. Если это существо затем

атаковать, предоставляется премия компетентности +4 броску атаки. Эта способность длится 10 минут.

Побочный эффект: Нет.

Передозировка: Принятие второй дозы, прежде чем пройдет первая, вызывает тошноту на 1d4 x 10 минут.

Санниш: Голубоватая жидкость, получаемая из волчьего молока и растолченного пустынного растения, очень популярная. Наркомана легко определить по постоянным синим пятнам на их губах.

Первичный эффект: Повреждение 1 единицы Мудрости.

Вторичный эффект: Персонаж становится нечувствительным к боли на 1d4 часа, и иммунным к вызываемым болью штрафам (таким как от заклинания *символ боли*).

Побочный эффект: Санниш вызывает эйфорию. Пока действует наркотик, наркоман получает штраф -2 всем проверкам инициативы.

Передозировка: Вторая доза, принятая пока действует первая вызывает оцепенение и ступор на 2d4 часа. Можно предпринимать только частичные действия, пока ступор не пройдет.

Терран бренди: Этот волшебный крепкий алкогольный напиток пользуется успехом среди бессердечных заклинателей всех видов. Эта зеленая жидкость – перегнанная эссенция умирающих фей.

Первичный эффект: Алхимическая премия +2 к эффективному уровню заклинателя на 1d20+20 минут.

Вторичный эффект: Повреждение 2 единиц Телосложения.

Побочный эффект: Нет.

Передозировка: Если за 8 часовой период принять больше одной дозы, наркоман немедленно получает повреждение 1 единицы Телосложения.

Водар: Чрезвычайно горький коричневый порошок, водар обычно смешивается с подслащенной водой или сладким вином для улучшения вкуса. Он изготавливается из раздавленных лепестков цветка, который растет только

ТАБЛИЦА 3-5: НАРКОТИКИ

Название	Тип	Цена	DC Алхимии	Зависимость
Агония ("жидкая боль")	Глотаемый DC 18	200 зм	25	Чрезвычайная
Баккаран	Глотаемый DC 14	10 зм	20	Низкая
Дьявольский табак	Вдыхаемый DC 15	6 зм	20	Низкая
Лахикс	Ранение DC 25	2000 зм	30	Ужасная
Пары мордейна ("туман грез")	Вдыхаемый DC 17	200 зм	20	Средняя
Грибной порошок	Вдыхаемый DC 15	100 зм	25	Средняя
Листья красного цветка	Глотаемый DC 10	300 зм	27	Низкая
Санниш	Глотаемый DC 9	15 зм	20	Средняя
Терран бренди ¹	Глотаемый DC 19	500 зм	30	Низкая
Водар	Глотаемый DC 13	40 зм	15	Высокая

Название: Название наркотика (и его просторечное название, если есть).

Тип: Этот столбец описывает метод проникновения наркотика в организм жертвы (глотаемый, вдыхаемый и посредством ранения) и DC спасброска по Стойкости, необходимого для отрицания эффектов наркотика. Ранение также включает в себя посыпание наркотиков на раны и применение в качестве припарки.

Цена: Цена за одну дозу, если учитывать что наркотик свободно доступен. Если наркотик запрещен, цена обычно удваивается или учетверяется.

DC Алхимии: DC проверки Алхимии, необходимый для создания наркотика. Создание должно проводиться в надлежащем образом подготовленной алхимической лаборатории.

Зависимость: Рейтинг зависимости наркотика (смотрите выше раздел *Зависимость*).

¹Это волшебный наркотик. Его положительный эффект не работает в *антиволшебном поле*, но отрицательный эффект и зависимость работают.

на могилах тех, кто посвятил свою жизнь служению Ралластера.

Первичный эффект: Алхимическая премия +2 к проверкам Запугивания и спасброскам против эффектов страха на 1d4 часа.

Вторичный эффект: Алхимический штраф -4 проверкам Дипломатии и Блефа на 2d4 часа.

Побочный эффект: Умеренная эйфория и сильная самоуверенность в течение действия наркотика.

Передозировка: Если принять больше одной дозы за 4 часовой период, можно впасть в кататонию (DC спасброска по Стойкости 15 для отрицания).

ЯДЫ

Когда персонаж получает повреждение отравленным оружием, касается изделия, смазанного контактными ядом, или поглощает отравленную пищу или питье, он должен совершить спасбросок по Стойкости. Проваливший спасбросок получает первичное повреждение от яда, которое обычно повреждает показатели характеристик. Даже преуспевшие в этом спасброске через минуту подвергаются опасности вторичного повреждения, чтобы избежать его нужно выполнить второй спасбросок по Стойкости.

СОЗДАНИЕ ЯДОВ

Самое главное в использовании природных ядов, таких как яды животных, то, что недостаточно просто убить животное и смазать его железами свой клинок. Большинство ядов существ - это хрупкие смеси разнообразных токсинов, а такая смесь часто разрушается при смерти существа или при подвергании воздуху. Смазать меч ядом и сделать так, чтобы яд работал - мудреная задача.

Переработка сырых материалов, таких как яд существа, в эффективный яд требует времени, размышлений и применения ремесла. Ремесло (изготовление ядов), подкатегория умения Ремесло, обеспечивает необходимые знания. Таблица 3-6 описывает DC проверок Ремесло (изготовление ядов) для изготовления ядов из многоножек, скорпионов и пауков.

Создание ядов умением Ремесло (изготовление ядов) использует правила из Главы 4 *Руководства Игрока* по созданию изделий умением Ремесло, со следующими двумя исключениями:

Цена: Стоимость сырья для ядов очень сильно различается в зависимости от того, насколько персонаж доступен к активным ингредиентам, то есть яду или растению, содержащему яд. Если припасы легкодоступны, сырье

ТАБЛИЦА 3-6: Яды

Яд	Тип	Первичное повреждение	Вторичное повреждение	Цена	DC Создания
Яд крошечной многоножки	Ранение, DC 11	1 Лов	1 Лов	40 зм	15
Яд маленькой многоножки	Ранение, DC 11	1d2 Лов	1d2 Лов	90 зм	15
Яд средней многоножки	Ранение, DC 13	1d3 Лов	1d3 Лов	110 зм	15
Яд большой многоножки	Ранение, DC 16	1d4 Лов	1d4 Лов	150 зм	18
Яд огромной многоножки	Ранение, DC 18	1d6 Лов	1d6 Лов	210 зм	20
Яд гигантской многоножки	Ранение, DC 26	1d8 Лов	1d8 Лов	950 зм	20
Яд колоссальной многоножки	Ранение, DC 36	2d6 Лов	2d6 Лов	2900 зм	30
Яд крошечного скорпиона	Ранение, DC 11	1d2 Силы	1d2 Силы	90 зм	15
Яд маленького скорпиона	Ранение, DC 11	1d3 Силы	1d3 Силы	100 зм	15
Яд среднего скорпиона	Ранение, DC 15	1d4 Силы	1d4 Силы	175 зм	18
Яд большого скорпиона	Ранение, DC 18	1d6 Силы	1d6 Силы	200 зм	20
Яд огромного скорпиона	Ранение, DC 26	1d8 Силы	1d8 Силы	1200 зм	25
Яд гигантского скорпиона	Ранение, DC 36	2d6 Силы	2d6 Силы	3000 зм	32
Яд колоссального скорпиона	Ранение, DC 54	2d8 Силы	2d8 Силы	9000 зм	35
Яд крошечного паука	Ранение, DC 11	1d2 Силы	1d2 Силы	90 зм	15
Яд маленького паука	Ранение, DC 11	1d3 Силы	1d3 Силы	100 зм	15
Яд среднего паука	Ранение, DC 13	1d4 Силы	1d4 Силы	150 зм	18
Яд большого паука	Ранение, DC 16	1d6 Силы	1d6 Силы	175 зм	18
Яд огромного паука	Ранение, DC 22	1d8 Силы	1d8 Силы	1000 зм	20
Яд гигантского паука	Ранение, DC 31	2d6 Силы	2d6 Силы	2500 зм	26
Яд колоссального паука	Ранение, DC 35	2d8 Силы	2d8 Силы	3000 зм	28
Яд бибилита	Ранение, DC 20	1d6 Тело	2d6 Тело	900 зм	20
Дьявольский глаз	Ранение, DC 21 ¹	1 единица SR ³	1d3 единиц SR ³	1000 зм	22
Отравы жизни	Ранение, DC 20 ²	1d6 Тело	1d6 Тело	2000 зм	25
Вырвиглаз	Ранение, DC 22	Слепота	Слепота	500 зм	23
Желчь балора	Контакт, DC 25	1d6 Силы	1d6 Силы	1000 зм	25
Мерзкая звезда	Контакт, DC 24 ²	2d6 Силы	2d6 Силы	6000 зм	34
Сок сассона	Контакт, DC 18	1d4 Лов	1d4 Лов	500 зм	22
Дым страданий	Вдыхание, DC 20	1 всех показателей	1 всех показателей	1200 зм	21
Урсаник	Вдыхание, DC 19	1d6 Силы	1d6 Силы	2000 зм	26
Туман Нурна	Вдыхание, DC 25	1d8 Тело	1d8 Тело	7000 зм	35
Ишентав	Вдыхание, DC 13	1d6 Силы	1d6 Силы	500 зм	25
Дым горящих крыльев ангела	Вдыхание, DC 18	1d6 Оба	2d6 Оба	2800 зм	27
Дыхание валилиски	Вдыхание, DC 17 ¹	1d6 Тело	1d6 Тело	2500 зм	26

¹ Воздействуют на аутсайдеров в других отношениях иммунных к ядам.

² Это повреждение - мерзкое повреждение.

³ Повреждение SR восстанавливается с той же скоростью что и показатели характеристик.

стоит 1/6 от рыночной цены, а не 1/3. В противном случае сырье стоит как минимум 3/4 рыночной цены, если вообще будет продаваться.

Время: Для вычисления сколько яда будет создано за неделю, персонаж делает проверку Ремесло (изготовление ядов) в конце этой недели. Если проверка успешна, умножьте результат проверки на DC этой проверки. Результат указывает, на сколько золотых монет создано яду за эту неделю. Если заработанные монеты равны или превышают рыночную цену одной порции яда, создатель яда изготовил порцию. Умелый создатель ядов легко создаст несколько доз за неделю, но если результат проверки неудачен, за неделю ничего не сделано. Если проверка провалена на 5 или больше, сырье портится и его следует заменить.

Использование умения Алхимия: Персонажи с умением Алхимия могут использовать его вместо Ремесла (изготовление ядов), но они получают штраф обстоятельств -4 проверкам, связанным с изготовлением ядов.

Сбор ядов: Из-за необходимости очистки, сырой яд от существ не стоит столько же, сколько готовый яд. Нет открытых рынков для ядовитого сырья, потому что использование ядов часто незаконно, ну или как минимум редко применяется. Персонажи, охотящиеся на существ из-за их яда, с трудом смогут найти покупателей. А если и найдут, то скорее всего получат 1/6 от стоимости одной порции очищенного яда.

НОВЫЕ ЯДЫ

Яды из Таблицы 3-6 прибавляются к тем, что описаны в Главе 3 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*. Некоторые получаются из ядовитым монстров из *Руководства монстров*, а другие создаются злыми изготовителями ядов.

ПСИХИЧЕСКИЕ ЯДЫ

Психические яды – отдельная разновидность умышленного проклятия, налагаемого на существо, объект или область, и почти всегда являются результатами заклинания *психический яд*. Психические яды используются в качестве ловушек, так же как контактный яд можно использовать на сундуке с ценностями. Психический яд - это волшебный токсин, воздействующий на тех, кто накладывает определенные типы заклинаний на существо, объект или область.

Если заклинатель накладывает воздействующее на разум заклинание или заклинание предсказаний на объект или область, затронутую психическим ядом, или на существо, находящееся в отравленной области, заклинатель тут же должен сделать спасбросок по Силе воли (DC определяется заклинанием *психический яд*). Заклинатель, проваливший спасбросок подвергается психическому яду, получая первичное повреждение, указанное в Таблице 3-7. Вне зависимости от того, был ли первый спасбросок успешен, через 1 минуту заклинатель должен преуспеть во втором спасброске для избегания вторичного повреждения (все как у обычных ядов).

Каждый психический яд имеет минимальный уровень, связанный с ним. Заклинатель или создатель изделия должен быть как минимум этого уровня, чтобы использовать определенный психический яд при создании изделия или наложении заклинания *психический яд*.

ТАБЛИЦА 3-7: ПСИХИЧЕСКИЕ ЯДЫ

Яд	Цель	Первичное повреждение	Вторичное повреждение	Минимальный уровень
Дарин-газит	Существо	1d6 Инт	1d6 Инт	7
Карадраш	Существо	1d6 Муд	1d6 Муд	7
Эстадраш	Существо	1d8 Муд	2d8 Муд	9
Страда	Существо или объект	1d6 Оба	1d6 Оба	8
Нишита	Объект	1d6 Инт	1d6 Инт	7
Вашита	Объект	1d6 Муд	1d6 Муд	7
Ланшита	Объект	2d6 Оба	2d6 Оба	11
Синий анлин	Область	1d6 Инт	1d6 Инт	8
Красный анлин	Область	1d6 Муд	1d6 Муд	8
Янтарный анлин	Область	1d6 Оба	1d6 Оба	8
Фиолетовый анлин	Область	1d6 Инт	2d6 Инт	10
Черный анлин	Область	1d6 Инт, 1d6 Муд, 1d6 Оба	1d6 Инт, 1d6 Муд, 1d6 Оба	13

МАТЕРИАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Для наложения злых заклинаний требуются некоторые особые компоненты (смотрите Главу 6). Если определенный компонент не упоминается в Таблице 3-8, его цена ничтожна и компонент считается частью сумки заклинателя.

За дополнительные 10 зм любой материальный компонент может быть волшебным образом законсервирован, что замедлит гниение и разложение на 24 часа.

ТАБЛИЦА 3-8: КОМПОНЕНТЫ ЗЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Компонент	Цена	Компонент	Цена
Агония (жидкая боль)	200 зм	Глаз гуманоида	2 мм
Мозговая жидкость животного	3 см	Палец гуманоида	1 мм
Кусочек меха или кожи оборотня	7 см	Рука гуманоида	3 мм
Кусочек охряного желе или серой слизи	5 см	Сердце гуманоида	1 см
Сердце цветного дракона	6 зм	Сердце металлического дракона	7 зм
Плоть демона	5 зм	Душа в форме лягушки	250 зм
Сердце демона	18 зм	Душа в сосуде	200 зм
Сердце дьявола	20 зм	Язык способного говорить существа	3 мм
Перо разумного существа	20 зм	Сосуд с кровью гуманоида	3 мм
Кость гуманоида	1 мм	Перо Врока (только одно используется демоном)	1 зм
Мозг гуманоида	4 мм	Мозг Югоюта	5 зм

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Некоторые компоненты злых заклинаний необязательны (и не упоминаются среди других компонентов в тексте описания заклинания). Эти компоненты иногда увеличивают эффективность злых заклинаний и всегда исчезают, принеся пользу и нет. Заклинатель может использовать только один необязательный компонент при наложении злого заклинания, поэтому использование двух сердец или сердца и мозга не увеличат шансы заклинателя.

Как и при обращении с другими компонентами, заклинатель должен касаться необязательного компонента злого заклинания и демонстрировать его, чтобы он работал. Эти необязательные компоненты могут применяться только с заклинаниями со злым дескриптором.

Ниже приведены описания необязательных компонентов из Таблицы 3-8:



Агония (жидкая боль): Боль в форме очищенной жидкости (смотрите *Боль в качестве энергии* в Главе 2), извлеченная определенными заклинаниями или изделиями, автоматически увеличивает эффективный уровень заклинателя для одного заклинания на 2. Это увеличение не складывается с предыдущими применениями жидкой боли и другими подобными премиями к эффективному уровню заклинателя.

Сердце цветного дракона: Если заклинание с этим компонентом причиняет повреждение, то существует 30% шанс что заклинание причинит дополнительные 2d6 единиц повреждения цели доброго мировоззрения. Сердце должно быть от дракона с минимум 15 HD, и оно должно быть высушено и доведено до формы драгоценного камня.

Сердце демона: Заклинание с этим компонентом получает 25% шанс увеличения любого урона от заклинания на 10%. Сердце должно быть от демона с минимум 6 HD, и оно должно быть высушено до предмета, похожего на камень.

Сердце дьявола: Заклинание с применением этого компонента обладает 10% шансом остаться подготовленным даже после наложения. Заклинатели не подготавливающие заклинания заранее не получают преимуществ от этого компонента. Сердце должно быть от дьявола с минимум 6 HD, и оно должно быть высушено до предмета, похожего на камень.

Сердце гуманоида: Заклинание с этим компонентом обладает 25% шансом увеличить эффективный уровень заклинателя на 2. Сердце должно быть неповрежденным и хорошо сохранившимся (все еще кровавым).

Мозг гуманоида: Заклинание с этим компонентом обладает 50% шансом удвоить диапазон. Мозг должен быть неповрежденным и свежим (ну или законсервированным).

Глаз гуманоидного ребенка: Заклинание с этим компонентом обладает 20% шансом удвоить продолжительность. Глаз должен быть неповрежденным и свежим (ну или законсервированным).

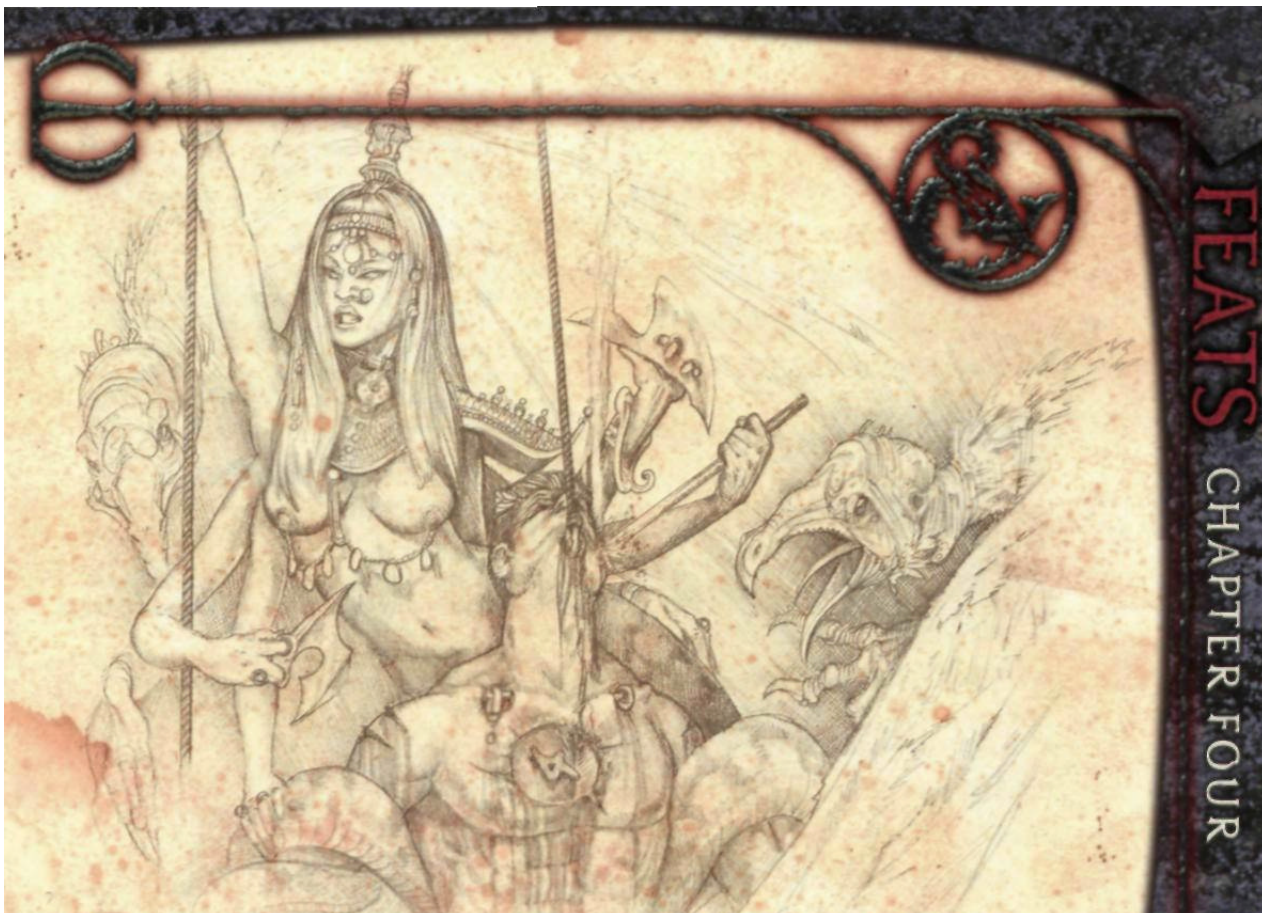
Палец гуманоида: Если заклинание с этим компонентом требует атаки касанием (неважно, рукопашная или метательная), существует 40% шанс получить премию осквернения +1 броску атаки. Палец должен быть неповрежденным и хорошо сохранившимся (все еще кровавым).

Сердце металлического дракона: Заклинание с этим компонентом обладает 30% шансом увеличения DC спасброска на 1. Сердце должно быть от дракона с минимум 15 HD, и оно должно быть высушено и доведено до формы драгоценного камня.

Душа в форме личинки: Заклинание с этим компонентом увеличивает DC спасброска на 2. Души в форме личинок обычно находят в естественном виде только на Нижних Планах (смотрите Главу 7).

Душа в сосуде: Заклинание с этим компонентом получает премию осквернения +10 к проверке уровня заклинателя для преодоления сопротивляемости к заклинаниям. Души в сосудах – это обычно результат использования таких заклинаний как *soul bind* и *trap the soul*.

Мозг Юголота: Заклинание с этим компонентом обладает 10% шансом отринуть любой спасбросок против него. Также существует 10% шанс, что заклинание кроме цели или области также будет воздействовать на заклинателя, без позволения спасброска. Сделайте две проверки, независимо друг от друга. Мозг должен быть от юголота (или другого нейтрально-злого демона) с минимум 10 HD, и он должен быть высушен и истолчен в порошок.



НАВЫКИ

Эта книга представляет новый тип навыков: мерзкий навык. Только разумные существа со злым мировоззрением могут использовать мерзкие навыки. Мерзкие навыки даруются персонажам по распоряжению мощной злой силы - бога, демона или кого-то подобного. Как таковые, мерзкие навыки – это скорее сверхъестественные способности чем экстраординарные. Некоторые мастера могут захотеть от персонажа желающего мерзкий навык выполнения особого ритуала или заключения сделки с властным существом зла. Существо-покровитель даже может (по усмотрению Мастера) обладать способностью отнять мерзкий навык, если персонаж рассердит его.

ФОРСИРОВАТЬ ПОДОБНУЮ ЗАКЛИНАНИЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩИЙ]

Одной из подобных заклинаний способностей существа сложнее противостоять, чем обычно.

Выгода: Класс сложности (DC) спасброска форсированной подобной заклинанию способности увеличивается на 2. Каждая из подобных заклинаниям способностей существа может быть форсирована три раза в день, но навык не позволяет существу превысить ограничение по использованию самой способности в день. Таким образом, если суккуб решит форсировать свою способность *внушение*, она может использовать форсированное *внушение* до трех раз в день. После этого она может использовать *внушение* как обычно (поскольку *внушение* используется по желанию), или может форсировать другую свою способность, например, *очаровать монстра*.

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять форсирование еще три раза в день.

ФОРСИРОВАТЬ СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ [ОБЩИЙ].

Заклучив договор со злой силой, персонаж повышает свою сопротивляемость заклинаниям.

Требования: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Если у персонажа уже есть врожденное сопротивление заклинаниям, он получает премию осквернения +2 к текущему показателю.

ПОРОЧНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЯ]

Персонаж может трансформировать одно из своих заклинаний в злое, чтобы действие заклинания выполнялось с участием злой силы.

Требования: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Этот навык добавляет к заклинанию злой дескриптор. Кроме того, если заклинание причиняет повреждение, половина повреждения считается нечестивым. Например, порочный *файербол*, наложенный магом 6 уровня причиняет 6d6 единиц повреждения: 3d6 единиц огненного повреждения и 3d6 единиц порочного урона. Таким образом, существа, имеющие иммунитет к огню, все равно могут перенести 3d6 единиц повреждения. Порочное заклинание занимает слот заклинания на один уровень выше чем оригинальное заклинание.

Особенности: Персонаж может брать этот навык несколько раз, каждый раз выбирая разные заклинания.

ТАБЛИЦА 4-1: НАВЫКИ

Общие навыки	Требования
Форсировать подобную заклинанию способность	-
Форсировать сопротивление заклинаниям	Любое злое мировоззрение
Порочная подобная заклинаниям способность	Любое злое мировоззрение
Усилить подобную заклинанию способность	-
Фокус пагубного заклинания	Любое злое мировоззрение
Проклятье смертных	-
Иммунитет к яду	-
Ускорить подобную заклинанию способность	-
Осквернить подобную заклинаниям способность	-
Метамагические навыки	Требования
Порочное заклинание	Любое злое мировоззрение
Осквернить заклинание	Любое злое мировоззрение
Мерзкие навыки	Требования
Темное наречье	Базовый стасбросок по Силе воли +5, Интеллект 15, Обаяние 15
Последователь тьмы	-
Клеймо зла	-
Некрофил	Клеймо зла
Мастерство жертвоприношений	Мудрость 15
Раб демона	-
Друг паразитов	Обаяние 15
Мерзкий удар	Обаяние 15, Улучшенный безоружный удар
Мерзкий боевой удар	Обаяние 15, Фокус оружия
Мерзкая природная атака	Базовая премия атаки +5, природная атака, причиняющая как минимум 1d8 повреждения
Добровольная деформация	-
Деформация (когти на руках)	Добровольная деформация
Деформация (глаза)	Добровольная деформация
Деформация (лицо)	Добровольная деформация
Деформация (измождение)	Добровольная деформация
Деформация (тучность)	Добровольная деформация

ПОРОЧНАЯ ПОДОБНАЯ ЗАКЛИНАНИЯМ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩИЙ]

Одна из подобных заклинаниям способностей существа наполняется злом. Договор с тьмой обеспечивает существо нечестивой энергией.

Требования: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Этот навык добавляет злой дескриптор к подобной заклинаниям способности. Кроме того, если эта способность причиняет повреждение, половина этого повреждения (округленная вниз) – нечестивый урон. Например, если порочный *файербол* демона ямы причиняет 35 единиц повреждения, половина этого (18 единиц) – нечестивое повреждение, а вторая половина (17 единиц) – нечестивое повреждение. Незлые существа, имеющие иммунитет к огню, все равно перенесут 17 единиц нечестивого повреждения.

Каждая из подобных заклинаниям способностей существа может быть опорочена три раза в день, но навык не позволяет существу превзойти ограничение по использованию самой способности в день. Таким образом, если демон ямы решит опорочить свою способность *файербол*, он сможет использовать порочный *файербол* до трех раз в этот день. В последствии он может использовать *файербол* как обычно (поскольку он может использовать *файербол* по желанию), или опорочить другую подобную заклинаниям способность, например, *рой метеоров*.

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять порочную подобную заклинаниям способность еще три раза в день.

ТЕМНОЕ НАРЕЧЬЕ [МЕРЗКИЙ]

Персонаж получает поверхностное знание языка истинной темной силы.

Требования: Базовая премия спасброска +5, Интеллект 15, Обаяние 15.

Выгода: персонаж может использовать Темное Наречье, для того чтобы пугать и вызывать отвращение в других, для помощи в наложении злых заклинаний и создания злых волшебных изделий, и чтобы ослаблять физические объекты (смотрите *Темное наречье* в Главе 2).

Обычно: Попытка произнести слово на Темном Наречье всегда заканчивается немедленной смертью для говорившего, не обученного этой темной силой. К счастью невозможно заставить кого-то говорить на Темном Наречье, если он того не желает, потому что этот язык очень чувствителен к произношению.

Особенности: Персонаж получает премию обстоятельств +4 к спасброску, сделанному от Темного Наречья, направленного против него.

ДЕФОРМАЦИЯ (КОГТИ НА РУКАХ) [МЕРЗКИЙ]

Из-за умышленного членовредительства персонаж имеет уродливые руки и кисти, оканчивающиеся острыми когтями.

Требования: Добровольная деформация.

Выгода: Персонаж получает способность причинять 1d6 единиц повреждения безоружной атакой когтями. Персонаж считается вооруженным, даже если он без оружия.

Особенности: Персонаж не вызывает атаки при возможности при безоружной атаке, и он угрожает областям даже если безоружен.

ДЕФОРМАЦИЯ (ГЛАЗА) [МЕРЗКИЙ]

У персонажа или высверлено отверстие во лбу в попытке добавить третий глаз, или обычный глаз покрут шрамами и рубцами.

Требования: Добровольная деформация.

Выгода: В качестве сверхъестественной способности, персонаж может использовать *видеть невидимое* 1 минуту в день.

Особенности: Персонаж получает штраф уродства -2 проверкам Выматривания и Поиска.

ДЕФОРМАЦИЯ (ЛИЦО) [МЕРЗКИЙ]

Из-за умышленного членовредительства, персонаж имеет отвратительное лицо.

Требования: Добровольная деформация.

Выгода: персонаж получает премию обстоятельств +2 проверкам Запугивания и премию уродства +2 проверкам Дипломатии при сделках со злыми существами другого вида.

ДЕФОРМАЦИЯ (ИЗМОЖДЕНИЕ) [МЕРЗКИЙ]

Путем умышленного голодания и ужасных операций персонаж становится очень легким. У него скелетная внешность, а вес вдвое меньше обычного для существ его вида.

Требования: Добровольная деформация.

Выгода: Персонаж получает премию уродства +2 к Ловкости и штраф уродства -2 к Телосложению. Кроме того, он получает премию обстоятельств +2 проверкам Мастерства побега и Запугивания.

Особенности: Персонаж с этим навыком не может взять навык Деформация (тучность).

ДЕФОРМАЦИЯ (ТУЧНОСТЬ) [МЕРЗКИЙ]

Персонаж получает ожирение посредством умышленного обжорства. Имея избыточный вес, он весит как минимум в три раза больше чем обычные представители его вида.

Требования: Добровольная деформация.

Выгода: персонаж получает премию уродства +2 к Телосложению и штраф уродства -2 к Ловкости. Кроме того он получает премию обстоятельство +2 проверкам Запугивания и спасброскам от яда.

Особенности: Персонаж с этим навыком не может взять навык Деформация (измождение).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ТЬМЫ [МЕРЗКИЙ]

Персонаж официально посвящает себя архидьяволу. В обмен на это послушание, он получает маленькую толику силы.

Выгода: Один раз в день, при выполнении злого деяния, персонаж может воззвать к своему дьявольскому покровителю и получить премию удачи +1 одному любому броску кубиков.

Особенности: Когда персонаж взял этот навык, он больше не может взять его; нельзя быть последователем больше одного дьявола. Также нельзя взять навык Раб демона.

УСИЛИТЬ ПОДОБНУЮ ЗАКЛИНАНИЯМ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩИЙ]

Существо может использовать подобную заклинаниям способность с большим эффектом.

Выгода: Все переменные числовые эффекты усиленной подобной заклинаниям способности увеличиваются на половину. Усиленная подобная заклинаниям способность наносит в полтора раза больший урон, чем обычно, исцеляет в полтора раза больше hp, воздействует на количество целей, в полтора раза большее, чем обычно, и так везде. Например, усиленный *вошебный снаряд* ночной ведьмы причиняет полуторный урон (киньте 1d4+1 и умножьте результат на 1.5 для каждого кубика). Спасброски и противопоставленные броски (например те, что персонаж кидает для развеивания магии) не изменяются. Подобные заклинаниям способности без переменных значений тоже не изменяются.

Каждую из подобных заклинаниям способностей существа можно усиливать два раза в день, но навык не позволяет существу превысить обычный предел использования этой способности. Таким образом, если ночная ведьма решит усилить свою способность *вошебный снаряд*, она может использовать усиленный *вошебный снаряд* до двух раз за этот день. В последствии она может использовать свою способность *вошебный снаряд* как обычно (поскольку она может использовать *вошебный снаряд* по желанию), или может усилить другую подобную заклинаниям способность, например *сон*.

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять его к каждой из подобных заклинаниям способностей еще два раза в день.

КЛЕЙМО ЗЛА [МЕРЗКИЙ]

Персонаж навсегда физически отмечается как слуга вышестоящей злой силы или как злодей, которого не беспокоит, что все вокруг узнают его тягу к смерти, разрушению и страданиям других. Символ неоспорим в своей порочности, изображая настолько невообразимый разврат, что все увидевшие его без сомнения узнают владелица находится в сговоре с чернейшими силами.

Выгода: Злые существа автоматически распознают символ на персонаже как знак его греховности или служения властному покровителю, хотя личность покровителя не раскрывается. Персонаж получает премию обстоятельство +2 проверкам Дипломатии и Запугивания, сделанным против злых существ.

Некрофил [МЕРЗКИЙ]

Благодаря постоянному извращенному сексу с нежитью, ужасные силы.

Требования: Клеймо зла.

Выгода: Бессмысленная нежить видит персонажа нежитью. Становясь все больше и больше похожим на настоящую нежить, персонаж получает премию обстоятельство +1 к спасброскам против воздействующих на разум эффектов, яда, сна, паралича, оглушения и болезней.

ФОКУС ПАГУБНОГО ЗАКЛИНАНИЯ [ОБЩИЙ]

Заклинания персонажа, имеющие злой дескриптор, становятся более мощными благодаря договору со злой силой.

Требования: Любое злое мировоззрение.

Выгода: DC всех спасбросков против заклинаний персонажа со злыми дескрипторами увеличивается на +2.

ПРОКЛЯТЬЕ СМЕРТНЫХ [ОБЩИЙ]

Существо может применять подобную заклинанию способность, чрезвычайно смертельную для смертных.

Выгода: Способность проклятья смертных – это повреждающая подобная заклинаниям способность, причиняющая 2d6 единиц дополнительного повреждения при использовании против живых неаутсайдеров, и только половину повреждения (округленную вниз) против аутсайдеров, нежити и механизмов. Например, если обычно *конус холода* джелгона наносил бы 45 единиц повреждения, то с этим навыком в действительности он нанесет 45 + 2d6 единиц повреждения гуманоиду, но лишь 22 единицы повреждения ночной ведьме. Существа имеющие иммунитет к холоду (вне зависимости от их типа) все так же не будут получать урон от измененного *конуса холода*.

Проклятье смертных можно применять к каждой из подобных заклинаниям способностей существа пять раз в день, но навык не позволяет существу превысить предел обычного использования этой способности в день. Таким образом, если джелгон решит применить Проклятье смертных к своей способности *конус холода*, он сможет использовать измененный *конус холода* до пяти раз в этот день. В последствии он может использовать *конус холода* как обычно (поскольку он может использовать *конус холода* по желанию).

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять его к каждой из подобных заклинаниям способностей дополнительно пять раз в день.

ИММУНИТЕТ К ЯДУ [ОБЩИЙ]

После длительного поглощения яда или токсина, персонаж получает иммунитет к нему.

Выгода: Персонаж иммунен к одному конкретному яду (по выбору Мастера или игрока), будь это яд на лезвии, яд определенного существа, или другой токсин. Персонаж также получает премию обстоятельство +1 спасброскам от других ядов.

Особенности: персонаж может брать этот навык несколько раз, каждый раз выбирая разные яды. Премия +1 от других ядов не складывается сама с собой, потому что обстоятельства иммунитета к ядам одни и те же.

УСКОРИТЬ ПОДОБНУЮ ЗАКЛИНАНИЯМ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩИЙ]

Существо может использовать подобную заклинанию способность со скоростью мысли.

Выгода: использование ускоренной подобной заклинанию способности – свободное действие, не вызывающее атаку при возможности. Существо может предпринимать другое действие, включая использование другой подобной заклина-

нию способности, в том же раунде при использовании ускоренной подобной заклинанию способности. Существо может использовать только одну ускоренную подобную заклинанию способность в раунд. Подобная заклинанием способность, дублирующая заклинание со временем активирования больше 1 полного раунда не может быть ускорена.

Каждая из подобных заклинанием способностей существа может быть ускорена только один раз в день, и навык не позволяет существу превысить обычный предел использования этой способности в день. Таким образом, если демон решит ускорить свою способность *тьма*, он не сможет использовать ускоренную *тьму* еще раз в тот же день, хотя он может использовать *тьму* как обычно (поскольку он может использовать *тьму* по желанию), и он может ускорить другую подобную заклинанию способность, например *осквернение*.

Обычно: Обычно использование подобной заклинанию способности требует стандартного действия и вызывает атаку при возможности, если не сказано иначе.

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять его к каждой из своих подобных заклинанием способностей один дополнительный раз в день.

МАСТЕРСТВО ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ [МЕРЗКИЙ]

Персонаж умело проводит жертвоприношения живых существ злым богам или демонам.

Требования: Мудрость 15.

Выгода: Персонаж получает премию осквернения +4 к проверкам Знания (религия), сделанным при выполнении жертвоприношения.

Обычно: Без этого навыка персонаж, выполняющий жертвоприношение, совершает обычную проверку Знания (религия), модифицированную как указано в Главе 2.

РАБ ДЕМОНА [МЕРЗКИЙ]

Персонаж официально посвящает себя князю демонов. В обмен на это он получает малую толику силы.

Выгода: Один раз в день при совершении злого деяния, персонаж может воззвать к демоническому покровителю и получить премию удачи +1 к одному любому броску кубиков.

Особенности: Когда персонаж взял этот навык, он больше не может взять его; нельзя быть последователем больше одного демона. Также нельзя взять навык Последователь тьмы.

ДРУГ ПАЗАРИТОВ [МЕРЗКИЙ]

Паразиты относятся к персонажу лучше, чем обычно.

Требования: Обаяние 15.

Выгода: Если паразит собирается атаковать персонажа, тот может сделать проверку Обаяния (DC 20). При успехе паразит не будет атаковать его в течение 24 часов.

МЕРЗКИЙ УДАР [МЕРЗКИЙ]

Персонаж может сфокусировать злую силу в своем безоружном ударе.

Требования: Обаяние 15, Улучшенный безоружный удар.

Выгода: Каждый раз, когда персонаж наносит безоружный удар, он причиняет 1 дополнительную единицу мерзкого урона.

МЕРЗКИЙ БОЕВОЙ УДАР [МЕРЗКИЙ]

Персонаж может сфокусировать злую энергию в своем ударе оружием.

Требования: Обаяние 15, Фокус оружия в определенном оружии.

Выгода: Каждый раз, когда персонаж причиняет урон определенным видом оружия, он причиняет 1 дополнительную единицу мерзкого урона.

Особенности: Персонаж может брать этот навык несколько раз, каждый раз выбирая разное оружие.

МЕРЗКАЯ ПРИРОДНАЯ АТАКА [МЕРЗКИЙ]

Персонаж может сфокусировать злую силу на своей природной атаке.

Требования: Природная атака, причиняющая как минимум 1d8 единиц повреждения, премия базовой атаки +5.

Выгода: Каждый раз, когда персонаж причиняет урон природной атакой, он причиняет 1 дополнительную единицу мерзкого урона.

ОСКВЕРНИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЯ]

Персонаж может трансформировать одно из своих заклинаний в злое, и раны, нанесенные заклинанием, поражаются скверной.

Требования: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Этот навык добавляет злой дескриптор к заклинанию. Кроме того, если заклинание причиняет урон, половина причиненного урона – мерзкий урон. Например, оскверненный *разряд молнии*, наложенный магом 8 уровня причиняет 8d6 единиц повреждения: 4d6 единиц электрического повреждения и 4 d6 единиц мерзкого электрического повреждения (но существа с иммунитетом к электричеству не получают урона). Оскверненное заклинание использует слот заклинания на один уровень выше, чем настоящий уровень заклинания.

Особенности: Персонаж может брать этот навык несколько раз, каждый раз применяя к разным заклинаниям.

ОСКВЕРНИТЬ ПОДОБНУЮ ЗАКЛИНАНИЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩИЙ]

Подобная заклинанию способность существа чрезвычайно пропитывается злом.

Выгода: Этот навык добавляет злой дескриптор к подобной заклинанию способности. Кроме того, если подобная заклинанию способность причиняет урон, половина этого урона (округленная вниз) является мерзким уроном. Например, если оскверненный *разряд молнии* корнюгона причиняет 35 единиц повреждения, половина (18 единиц) будет электрическим повреждением а вторая половина (17 единиц) - мерзкий урон. Существа с иммунитетом к электричеству не переносят повреждения от оскверненного *разряда молнии*.

Каждую из подобных заклинанием способностей существа можно осквернять два раза в день, но навык не позволяет существу превысить обычный предел использований для этой способности. Таким образом, если корнюгон решит осквернить свой *разряд молнии*, то он сможет использовать его до двух раз в этот день. Впоследствии он может использовать *разряд молнии* как обычно (поскольку он может использовать *разряд молнии* по желанию три раза в день), или может осквернить другую свою подобную заклинанию способность, например *файербол*.

Особенности: Этот навык можно брать несколько раз. Каждый раз, когда он берется, существо может применять его к каждой из своих подобных заклинанием способностей два дополнительных раза в день.

ДОБРОВОЛЬНАЯ ДЕФОРМАЦИЯ [МЕРЗКИЙ]

Путем нанесения шрамов, членовредительства и просьб у темных сил персонаж умышленно искажает свое тело.

Выгода: Персонаж получает премию уродства +2 проверкам Запутивания.



ПРЕСТИЖНЫЕ КЛАССЫ

Хотя они и называются престижными классами, многие из нижеописанных классов понравятся персонажам, ищущим сырую силу, а не престиж. Например, если вы – Раб Джуиблекса, возможно вы и не сможете наслаждаться обществом – вместо этого вы совершаете темные ритуалы в коллекторе под дворцом. В большинстве мест культы демонов и дьяволов отвратительны многим людям, если вообще не запрещены законом. Таким образом, рабы и последователи, описанные здесь, в основном работают тайно. Часто они принимают вид другого класса и скрывают свое истинное имя. Раб Оркуса может носить священный символ другого бога, а Последователь Мефистофеля может нести посох и завести крысу, которую будет называть «мой питомец».

В злых обществах все с точностью до наоборот. Если где-нибудь приверженцы князей демонов или архидьяволов обладают властью и влиянием, то разнообразные Рабы и Последователи из этой главы могут действовать открыто. Злые общества – это укрытия, пользуются большим спросом у злых персонажей, потому что там им нет необходимости выдавать себя за того, кем они не являются. Если городом правит культ Асмодеуса, Последователи Асмодеуса и будут правителями этого города, ну или как минимум будут иметь большое влияние на правителей.

Высокоуровневые Рабы и Последователи занимают важное место в кампаниях с одним или более князем демона и архидьяволом в главных ролях, играя роль прослойки

между слугами и руководителем. Низкоуровневые персонажи будут боевыми рядовыми культистами и другими пешками в планах архидемонов. Высокоуровневые персонажи могут выжить в бою с самим архидемоном. На средних уровнях персонажи могут соперничать со средне- и высокоуровневыми Рабами и Последователями, достаточно способными для действий в качестве лейтенантов архидемона.

Остальные престижные классы из этой главы не связаны с князьями демонов и архидьявлами. Демонологи и сатанисты скорее обучаются и ведут переговоры (с демонами и дьяволами соответственно), чем связывают себя с определенным покровителем князем демонов или архидьяволом. Чумные маги используют разврат, болезни и распад в качестве источников силы, а лорды паразитов обожают насекомых и других паразитов. Пьющие жизни – это вампиры, сведущие в использовании украденной крови в темных целях, а пожиратели душ делают то же самое с украденной жизненной энергией. Охотники на смертных – это демоны, носящие кожу своих жертв. Воины тьмы используют черную магию для улучшения своих боевых способностей. И ур-жрецы крадут заклинания у самих богов.

ЧУМНОЙ МАГ

Шныряющий по коллекторам, черным переулкам и заброшенным строениям, чумной маг кормится на трупе общества. Чумной маг прячется во тьме, куда никто не отважится даже заглянуть, раскапывая давно и всеми позабытый мусор. Чумные маги это самые отвратительные личности, которых когда-либо может встретить персонаж, ибо они получают удовольствие от разврата, болезней и разложения. Обычно у них есть свои грязные цели, иногда они почитают божество болезни или порчи, а все остальное время для забавы распространяют болезни.

Чумные маги используют свои силы для снаряжения смертельным набором оружия, но это не оружие воина. Чумной маг ударяет из тьмы. Он совершает быстрые отравленные атаки и отступает, позволяя зараженным ранам гнить и надеясь, что жертва умрет медленно и в муках.

Жулики, рейнджеры, друиды и жрецы чаще всего становятся чумными магами. Крысы, насекомые, черви и болезни – союзники чумного мага. Чумные маги иногда работают в ужасных тайных низших обществах, пораженных болезнями, таких как нищие и воры. Иногда они разделяют компанию с ассасинами и лордами паразитов. Они ненавидят жрецов с добрым мировоззрением и паладинов (особенно паладинов) лютой ненавистью. Некоторые разумные монстры, такие как троглодиты или медузы могут стать чумными магами, но эти существа изгоняются даже из своего общества. Однако можно представить, что отиугх или паразиты, такие как гигантские личинки и тараканы не будут возражать против присутствия чумного мага. Самые странные союзники чумного мага - нежить.

Hit Die: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать чумным магом, персонаж должен удовлетворять всем следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базового спасброска: Стойкость +5.

Умения: Лечение 3 ранга, Скрыться 6 рангов, Знание (природа) 2 ранга, Бесшумное перемещение 6 рангов.

Навыки: Великая стойкость, Иммунитет к ядам, Toughness.

Особенности: Чумной маг должен стать жертвой болезни и должен получить повреждение от яда.

Таблица 5-1: Чумной маг

Уровень класса	Спасбросок				Особенности
	Премия базовой атаки	стойкость	реакция	сила воли	
1	+0	+2	+2	+0	Атака крадучись

Уровень чумного мага	Интеллект спутника	Способность
2	6	Слепое зрение 30 футов.
3	7	Может использовать подобные заклинаниям способности чумного мага в качестве стандартного действия один раз в день, не требуя действия со стороны чумного мага.
4	8	Может предупреждать чумного мага об опасности, предоставляя ему способность <i>уклонение</i> .
5	9	Может предупреждать чумного мага об опасности, предоставляя ему способность <i>сверхъестественное уклонение</i> (премия по Ловкости к АС).
6	10	Воздействующие на разум заклинания и эффекты имеют 50% шанс воздействия на спутника вместо чумного мага.
7	11	Может использовать заклинания и подобные заклинаниям способности чумного ага в качестве стандартного действия три раза в день, не требуя действий со стороны чумного мага.
8	12	Может предупреждать чумного мага об опасности, предоставляя ему способность <i>сверхъестественное уклонение</i> (не может быть атакован с флангов).
9	13	Может формировать усик из плоти длиной 1 фут, способный проводить атаки касанием, включая подобные заклинаниям способности <i>зараза</i> и <i>яд</i> чумного мага.
10	14	Слепое зрение 60 футов.

Уровень	Стойкость	Реакция	Сила воли	Интеллект	Особенности
2	+1	+3	+3	+0	+1d6, переносчик болезней
3	+2	+3	+3	+1	Зараза, раковый спутник
4	+3	+4	+4	+1	Оборванец, яд
5	+3	+4	+4	+1	Дети ночи
6	+4	+5	+5	+2	Атака крадучись +2d6, вирусный агент
7	+5	+5	+5	+2	Зараженные раны
8	+6	+6	+6	+2	Рой насекомых, доспех из насекомых
9	+6	+6	+6	+3	Вирусный союзник
10	+7	+7	+7	+3	Атака крадучись +3d6 Форма болезни

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) чумного мага – Алхимия (Инт), Равновесие (Лов), Блеф (Оба), Карабкаться (Сил), Ремесло (Инт), Обезвреживание устройств (Инт), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Сбор информации (Оба), Лечение (Муд), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Чувство направления (Муд), Прыжки (Сил), Знание (природа) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Карманное воровство (Лов), Профессия (Муд), Верховая езда (Лов), Поиск (Инт), Чувство мотивации (Муд), Высматривание (Муд), Плавание (Сила), Кувырки (Лов) и Использование веревки (Лов). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 6 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Чумной маг.

Навыки в оружии и доспехах: Чумные маги опытные во всем простом и военном оружии, во всех видах доспехов и щитов.

Атака крадучись (Ex): Если чумной маг может застать противника в тот момент, когда тот не может эффективно защитить себя от атак, он может ударить в жизненно важное место и причинить дополнительный урон. В основном, каждый раз, когда цель чумного мага отменяет премию по Ловкости к АС (вне зависимости от того, была ли эта премия вообще), атака чумного мага причиняет дополнительные 1d6 единиц повреждения. Эта премия увеличивается на 1d6 единиц каждые 4 уровня (+2 d6 на 5 уровне и +3d6 на 9 уровне). Если чумной маг выбрасывает

критическое попадание при атаке крадучись, этот дополнительный урон не умножается.

Требуется точность и попадание в жизненно важную точку, поэтому метательные атаки могут считаться атакой украдкой только если цель в 30 футах или ближе.

Гирькой и безоружным ударом чумной маг может делать атаку крадучись, причиняющую подчиняющее повреждение вместо обычного. Он не может использовать оружие, причиняющее обычное повреждение для подчиняющего повреждения при атаке крадучись, даже с обычным штрафом -4, потому что оружие нужно использовать с наивысшей эффективностью.

Чумной маг может атаковать крадучись только живые существа с понятной анатомией - нежить, механизмы, слизи, растения и бестелесные существа не имеют жизненно важных мест для атаки. Кроме того, все существа с иммунитетом к критическим повреждениям также обладают иммунитетом к атакам крадучись. Также чумной маг должен видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненно важное место и должен дотянуться до него. Чумной маг не может ударить крадучись существо с укрытием или ударя по конечностям существа, чьи жизненно важные органы далеко позади них.

Если чумной маг получает премию атаки крадучись из другого источника (например, от уровней Жулика), премии повреждения складываются.

Переносчик болезней (Ex): Уже на 1 уровне чумной маг не переносит эффектов от болезней, за исключением чисто косметических, таких как нарывы, язвы, слезящиеся глаза, потемнение кожи, облысение, дурной запах, и так далее. Чумной маг становится переносчиком всех болезней, которые он встретил, хотя остается с иммунитетом к большей части их эффектов.

Тем не менее, чумной маг получает 1d6 единиц повреждения за уровень заклинателя, если кто-то наложит на него заклинание *лечение болезни* или подобный эффект (позволяется спасбросок по Стойкости для сопротивления эффекту). Кроме того, если чумной маг имеет ракового спутника (смотрите ниже), он теряет все способности, предоставляемые спутником на 1d10 дней после подвергания заклинанию *лечение болезни*.

Зараза (Sp): Начиная со 2 уровня, касание чумного мага переносит заклинание *зараза* один раз в день за уровень класса. DC спасброска цели 13 + модификатор по Мудрости чумного мага.

Раковый спутник (Ex): На 2 уровне на чумном маге вырастает большая раковая опухоль. Эта опухоль вырастает, получает разум и индивидуальность от чумного мага. Спутник и чумной маг могут мысленно общаться. При необходимости, раковый спутник использует показатели чумного мага для спасбросков, показателей Характеристики (кроме Интеллекта), и так далее. Раковый спутник получает способности при получении уровней чумным магом.

Оборванец (Ex): Собирая обрывки одежды и старые выброшенные лохмотья, чумной маг 3 уровня может смастерить из них легкий доспех со следующими показателями: премия доспеха +4, максимальная премия по Ловкости +5, штраф проверки доспеха -1, шанс неудачи тайного заклинания 15%, Скорость 30 футов/20 футов, вес 20 фунтов. Только чумной маг 3 уровня или выше может носить этот доспех и получать выгоды от него; для других он считается обычным стеганым доспехом. Этот доспех считается мастерской работы и может быть приспособлен для превращения в волшебный доспех.

Яд (Sp): Один раз в день за уровень класса, начиная с 3 уровня, касание чумного мага переносит заклинание *яд*. DC спасброска цели 14 + модификатор по Мудрости чумного мага.

Дети ночи (Su): Чумной маг 4 уровня управляет меньшими существами мира и может вызывать рой из 2d6 маленьких чудовищных пауков или группу из 4d8 ужасных крыс или рой из 10d10 летучих мышей, один раз в день, в качестве стандартного действия. Эти существа прибывают за 2d6 раундов и служат чумному магу (понимая его мысленные команды) до 10 минут за уровень класса.

Вирусный агент (Su): На 5 уровне чумной маг начинает дружески относиться к болезням и вирусам, наполняющим его тело. Он сверхъестественно усиливает болезнь, делая ее умнее, передавая ей 1 единицу своего Интеллекта. Он устанавливает телепатическую связь с болезнями, функционирующими в диапазоне одной мили за уровень класса чумного мага.

Чумной маг может инфицировать цель своим вирусным агентом, используя способность *зараза*. При успехе вирусный агент может телепатически рассказывать чумному магу, что испытывает его носитель. Во всех других отношениях вирусный агент – это обычная болезнь; если жертва переборет его или использует заклинание *лечение болезни*, и болезнь и вирусный агент умирают. Чумной маг получает обратно свои единицы Интеллекта через 24 часа после смерти вирусного агента. Чумной маг может создать столько вирусных агентов, сколько захочет, и пока позволяют единицы Интеллекта.

Зараженные раны (Ex): Один раз в день за уровень класса, начиная с 6 уровня, чумной маг может заражать своих врагов инфекцией после успешной рукопашной атаки. Враг получает повреждение 1 единицы Телосложения и должна совершить спасбросок по Стойкости (DC 10 + уровень класса чумного мага + модификатор по Мудрости чумного мага) 1 час спустя или перенести еще одно повреждение 1d6 единиц телосложения.

Рой насекомых (Sp): На 7 уровне чумной маг вызывает *insect plague* один раз в день как жрец с уровнем, равным уровню класса.

Доспех из насекомых (Su): Позволяя насекомым и червям ползать по его телу, чумной маг 7 уровня получает премию природного доспеха +4. Однако чумной маг не может носить доспех тяжелее, чем *легкий* и сохранять эту выгоду.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕСТИЖНЫХ КЛАССОВ

Каждый из престижных классов, представленных в этой главе, - это неигровые персонажи, жаждущие насыпать бедствия на игровых персонажей. Каждый является злодеем, испытывающим желание плести интриги, заговоры и преследовать зловещие цели. Хотя Глава 1 много рассказывает о создании злодеев и предлагает множество примеров, вы можете обращаться с каждым престижным классом как с производителем мерзких заговоров.

Воины тьмы, например, могут быть злой военной организацией в вашей кампании, возглавляемыми павшим паладином, желающим разрушить свою былую церковь. Последователь Граз'та в вашей кампании может быть культистом, планирующим использование заклинания *очарования* и умения Маскировка для похищения шести детей – по одному за каждый из пальцев его темного повелителя. В следующее новолуние дети будут принесены в жертву.

Вирусный союзник (Su): Чумной маг 8 уровня и выше может создать вирусного союзника, передав 3 единицы Интеллекта болезни или вирусу в своем организме. После этого чумной маг может передать этого вирусного союзника гуманоидной жертве, используя способность *зараза*, и вирусный союзник может телепатически общаться с чумным магом. Вирусный союзник (то есть чумной маг) управляет своей жертвой так же как заклинанием *dominate person*, хотя жертва не получает отдельных спасбросков для избежания эффекта *dominate person*. Однако вирусный союзник – это обычная болезнь, и жертва может побороть его успешным спасброском по Стойкости или заклинанием *лечение болезни*, и то и другое убьет вирусного союзника. Чумной маг восстанавливает потерянные единицы Интеллекта за следующие 24 часа. Чумной маг может создать столько вирусных союзников, сколько захочет, и сколько позволят его единицы Интеллекта.

Форма болезни (Su): На 10 уровне чумной маг получает способность один раз в день превращаться в болезнь. (Эта способность также воздействует на 100 фунтов снаряжения, которое несет чумной маг, плюс доспех оборванца, доспех из насекомых и раковый спутник). В качестве болезни, чумной маг неуловим, неосязаем и невидим обычными методами наблюдения, даже слепым зрением. Существа со способностью обоняния отмечают испорченность в воздухе. Чумной маг не может перемещаться, кроме как с ветром (если он есть), или с носителем.

Чумной маг может принять форму болезни в качестве стандартного действия, пытаясь заразить живое существо в радиусе 100 футов. Потенциальная жертва должна преуспеть в спасброске по Стойкости (DC 20) чтобы избежать заражения чумным магом. Любое существо, прошедшее в пределах 10 футов от чумного мага в форме болезни тоже должно пройти спасбросок для сопротивления заражению. Оказавшись внутри жертвы, чумной маг причиняет повреждение 1 d3 единиц телосложения в день после 24 часового инкубационного периода. Жертва ничего не подозревает о чумном маге, считая его обычной болезнью.

Чумной маг путешествует с жертвой, и знает все, о чем осведомлена жертва. Чумной маг может предпринимать попытки заставить жертву действовать в течение 1 раунда по его воле количество раз, равное модификатору по Обаянию чумного мага. Успешный спасбросок по Силе воли (DC 18 + модификатор по Мудрости чумного мага) позволяет жертве сопротивляться этому. При управлении жертвой, чумной маг имеет доступ ко всем умениям, навыкам, заклинаниям и особым способностям жертвы, плюс те свои, что можно использовать в бестелесном состоянии.

Чумной маг в любой момент может покинуть тело жертвы, оставив ее выздоравливать как обычно. Жертва также может пытаться изгнать чумного мага, совершив спасбросок по Стойкости, как если бы чумной маг был обычной болезнью. Проверка Лечения поможет жертве так же как и обычно. Заклинание *лечение болезни* убьет чумного мага, если он провалит спасбросок по Стойкости (подсчитайте DC спасброска как для заклинания того же уровня). Даже если чумной маг преуспел в спасброске, он вынужденно принимает материальную форму рядом с жертвой.

Чумной маг может оставаться в форме болезни столько, сколько пожелает, а может принимать обычную форму и в этот день больше не принимать форму болезни. Будучи в форме болезни, чумной маг не нуждается в еде, сне и питье, и он не стареет. Чумной маг может бездействовать в комнате сотни лет, и потом принять телесную форму или заразить новую жертву.

ДЕМОНОЛОГ

Демонолог – это смертный, посвятивший свою жизнь изучению демонов. Он упражняется в заключении с ними сделок, борьбе с ними и использованию их в своих целях. Из-за этой обучения и привязанности к демонам Бездны он даже получает некоторые демонические свойства. Демонологии всегда злы, хотя сами себя они такими могут и не считать. Ни один персонаж не остался неизменным после такого близкого контакта с полным развращением.

Большинство демонологов когда-то было магами или чародеями, хотя барды, ищущие злое знание, тоже иногда удовлетворяют требованиям класса.

Демонологии считают себя исследователями и хранителями знания, с которым большинство людей не смогут разобраться. Поэтому они часто уединяются в библиотеках темного знания. Они пытаются на равных основаниях заключать договора с демонами (а это чрезвычайно опасное занятие) и редко взаимодействуют со смертными. Когда демонологам что-то понадобится, они отрываются от своих занятий и используют темные силы чтобы получить это; после этого они вернутся к своим книгам и пентаграммам. PC могут вступить в конфликт с демонологом, которому необходимо редкое знание или волшебное изделие, имеющееся у них. Ну, или персонажи могут попросить помощи демонолога, если они захотят сражаться с демонами или нуждаются в поддержке или информации.

Hit Die: d4.

ТАБЛИЦА 5-2: ДЕМОНОЛОГ

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок				Особенности	Заклинаний в день			
		Стойкость	Реакция	Сила воли			1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	<i>Очаровать демона</i>	1	—	—	—	
2	+1	+0	+0	+3	<i>Любимец квазит</i>	1	1	—	—	
3	+1	+1	+1	+3	<i>Мастерство призывания +2</i>	2	1	1	—	
4	+2	+1	+1	+4	<i>Сопротивления</i>	2	2	1	1	
5	+2	+1	+1	+4	<i>Иммунитет к ядам</i>	3	2	2	1	
6	+3	+2	+2	+5	<i>Мастерство призывания +3</i>	3	3	2	2	
7	+3	+2	+2	+5	<i>Удерживать демона</i>	3	3	3	2	
8	+4	+2	+2	+6	<i>Телепатия</i>	4	3	3	3	
9	+4	+3	+3	+6	<i>Мастерство призывания +4</i>	4	4	3	3	
10	+5	+3	+3	+7	<i>Доминирование над демоном</i>	4	4	4	3	

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать демонологом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Мировоззрение: Хаотично-злое.

Умения: Знание (тайное) 4 ранга, Знание (планы) 8 рангов.

Навыки: Клеймо зла, Мастерство жертвоприношений, Фокус пагубного заклинания.

Особенности: Должен уметь накладывать как минимум 6 тайных заклинаний школы Колдовства (Conjuration), одно из которых должно быть как минимум 3 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) демонолога – Алхимия (Инт), Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Расшифровать почерк (Инт), Подделка (Инт), Запугивание (Оба), Знание (тайное) (Инт), Знание (планы) (Инт), Знание (религия) (Инт), Верховая езда (Лов), Подсматривание (Инт), Чувство мотиваций (Муд) и искусство колдовства (Инт). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Демонолог.

Навыки в оружии и доспехах: Демонологии не опытни в обращении ни с одним видом оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Начиная с 1 уровня демонолог получает способность накладывать небольшое количество тайных заклинаний. Чтобы наложить заклинание, демонолог должен обладать показателем Обаяния как минимум 10 + уровень заклинания, поэтому демонолог с Обаянием 10 и ниже не может накладывать эти заклинания. Премияльные заклинания демонолога основаны на Обаянии, а спасброски от заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор по Обаянию. Список заклинаний демонолога приведен ниже; демонолог имеет доступ ко всем заклинаниям в списке и не нуждается в подготовке этих заклинаний заранее, так же как и чародей. Демонолог накладывает заклинания так же как и чародей.

Очаровать демона (Sp): Демонолог 1 уровня может попытаться очаровать хаотично-злого аутсайдера, как описано в заклинании *charm person*, один раз в день. Демон не может использовать сопротивление заклинаниям, хотя он может сделать спасбросок как обычно (DC 11 + модификатор по Обаянию демонолога).

Любимец квазита (Ex): Демонолог 2 уровня получает

в качестве любимца квазита, хочет он этого или нет. Если у демонолога уже есть любимец, квазит уничтожает его и занимает его место, но персонаж не теряет опыт. Квазит считается обычным любимцем, используя в качестве уровня хозяина классовый уровень демонолога (смотрите раздел Любимцев в Главе 3 *Руководства игрока* в поисках способностей любимцев).

Мастерство призывания (Su): Когда демонолог 3 уровня и выше накладывает заклинание *призвать монстра*, с ним обращаются как с тем же заклинанием, но на два

уровня выше, когда призываются хаотично-злые существа. Например, демонолог обращается к списку заклинания *призвать монстра IV*, когда призывает хаотично-злого аутсайдера заклинанием *призвать монстра II*. На 6 уровне демонолог обращается к списку призывания на три уровня выше, чем тот, который накладывается. На 9 уровне демонолог обращается к списку на 4 уровня выше.

Сопротивления (Su):

Демонолог, достигший 4 уровня получает сопротивление кислоте 10, сопротивление холоду 10, сопротивление огню 10 и сопротивление электричеству 20. **Иммунитет к ядам (Ex):**

На 5 уровне демонолог получает иммунитет к ядам.

Удерживать демона (Sp): На 7 уровне демонолог один раз в день может попытаться удержать хаотично-злого аутсайдера, как описано в заклинании *hold person*. Демон не может использовать свою сопротивляемость заклинаниям, но может совершить обычный спасбросок (DC 12 + модификатор по Обаянию демонолога).

Телепатия (Su): Демонолог 8 уровня может телепатически общаться с любым существом в пределах 100 футов, имеющим разговорный язык, так же как это делает танар'ри.

Доминирование над демоном (Sp): Демонолог 10 уровня

может один раз в день попытаться доминировать над хаотично злым аутсайдером, как описано в заклинании *dominate person*. Демон не может использовать свою сопротивляемость заклинаниям, но может совершить обычный спасбросок (DC 15 + модификатор по Обаянию демонолога).

Список заклинаний демонолога

Демонологии выбирают свои заклинания из этого списка:

1 уровень: *bane*, *demonflesh*, *рок*, *защита от зла*, *защита от добра*, *споры врока*, *призвать монстра I*, *unnerving gaze*.



2 уровень: наложить проклятье, *dance of ruin, demoncall*, волшебный круг против зла, волшебный круг против добра, защита от элементов, *stunning screech*, призвать монстра II.

3 уровень: *abyssal might, call dretch horde, corrupt summons, крылья демона, dread word, dimensional anchor*, меньшие планарные узы, призвать монстра III.

4 уровень: наложить великое проклятье, *call nightmare, cloud of the achaierai, dismissal, impotent possessor, imprison possessor*, планарные узы, призвать монстра IV.

посчитает нужным.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) сатаниста – Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Дипломатия (Оба), Запугивание (Оба), Знание (тайное) (Инт), Знание (планы) (Инт), Подсматривание (Инт), Искусство колдовства (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 2 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Сатанист.

Навыки в оружии и доспехах: Сатанисты не опыты в обращении ни с одним видом оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Когда сатанист получает 1 уровень, и каждый последующий уровень персонаж получает новые заклинания в день, как если бы он также получил уровень в классе заклинателей, к которому он принадлежал до того как стал сатанистом. Однако он не получает других выгод от того класса за высокий уровень (улучшенный шанс контролирования или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что получаются от престижного класса, и так далее), только улучшенный эффективный уровень заклинателя. По существу это означает, что он добавляет новые уровни сатаниста к уровню класса заклинателя, что уже есть у персонажа, при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний и уровня заклинателя. Например, если Леди Мандрагора, чародейка 9 уровня, получит уровень сатаниста, она получит новые заклинания, как если бы она поднялась до 10 уровня чародейки, но остальные аспекты, такие как премии базовой атаки и спасбросков она использует от класса сатаниста. Если в следующий раз она получит уровень чародейки, став чародейкой 10/сатанистом 1 уровня, она получит заклинания, как если бы в классе чародея поднялась до 11.

Если у персонажа было несколько классов заклинателей до того, как он стал сатанистом, он должен решить к какому классу добавлять уровень сатаниста.

Сатанизм (Ex): Сатанист может наделить одно из своих заклинаний большой волшебной силой один раз в день плюс еще один раз за каждые три уровня класса. Любое заклинание, которое воздействует на цель или область (не включая самого сатаниста) получает злой дескриптор и причиняет дополнительно +1d6 нечестивого урона всем

САТАНИСТ

Сатанист - это тот, кто посвятил свою судьбу силам ада. В отличие от последователей Асмодеуса и других архидьяволов, сатанист – не слуга определенного мощного демона, а просто смертный, ищущий темный путь как способ заполучить великую силу. Он не служит дьяволам – он хочет быть одним из них.

Сатанисты – это обычно маги, но чародеи, жрецы, а иногда и барды тоже ищут эту черную магию. Сатанисты жутко ненавидимы паладинами и вежливо презираемы теми, кто не умеет колдовать.

Сатанисты – чаще всего одиночки, но время от времени они сплетают зловещие сговоры. Обычно они ищут и политической власти, а не только волшебной. Сатанисты часто используют свои ужасные силы для запугивания и уничтожения своих врагов. Из-за своей дьявольской силы они особенно хорошо умеют обращаться с добрыми врагами, и они фокусируют свои силы на персонажах с добрым мировоззрением, когда это возможно. С сатанистом часто можно встретить в компании с дьяволами, легионами нежити, хорошо оплачиваемыми наемниками, или фанатичными культистами.

Hit Die: d4.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать сатанистом, персонаж должен удовлетворять всем следующим требованиям:

Мировоззрение: Законно-злое.

Премия базового спасброска: Сила воли +5.

Умения: Блеф 3 ранга, Запугивание 3 ранга, Знание (планы) 8 рангов.

Навыки: Клеймо зла, Порочное заклинание.

Особенности: Должен уметь накладывать *shriveling*.

Особенности: Персонаж должен предложить свою душу (но не обязательно верность) силам ада в обмен на силу. Когда сатанист умирает (навсегда), его душа переходит во владения сильного дьявола. Дьявол использует душу как

ТАБЛИЦА 5-3: САТАНИСТ

Уровень класса	Базовая премия атаки	Спасбросок			Особенности	Заклинаний в день/Известные заклинания
		Стойкость	Реакция	Сила воли		
1	+0	+0	+0	+2	Сатанизм +1d6	+1 к уровню существующего класса
2	+1	+0	+0	+3	Любимец имп	+1 к уровню существующего класса
3	+1	+1	+1	+3		+1 к уровню существующего класса
4	+2	+1	+1	+4		+1 к уровню существующего класса
5	+2	+1	+1	+4	Сатанизм +2d6	+1 к уровню существующего класса
6	+3	+2	+2	+5		+1 к уровню существующего класса
7	+3	+2	+2	+5		+1 к уровню существующего класса
8	+4	+2	+2	+6	Мерзкий сатанизм	+1 к уровню существующего класса
9	+4	+3	+3	+6		+1 к уровню существующего класса
10	+5	+3	+3	+7	Сатанизм +3d6	+1 к уровню существующего класса

добрым персонажам, попавшим под действие этого заклинания. Например, *файербол*, наложенный магом 6 /сатанистом 1 уровня причинит 7 d6 единиц огненного повреждения и 1d6 единиц нечестивого урона. Заклинание *hold person*, этого же сатаниста сделает гуманоидную цель неподвижной и причинит 1d6 единиц нечестивого урона, если цель добрая.

На 5 уровне нечестивый урон увеличивается до +2d6 единиц. На 10 уровне нечестивый урон увеличивается до +3d6 единиц.

Любимец имп (Ех): Сатанист 2 уровня получает импа в качестве любимца, хочет он этого или нет. Если у сатаниста уже есть любимец, имп уничтожает его и занимает его место. Имп считается обычным любимцем, используя в качестве уровня хозяина классовый уровень сатаниста (смотрите раздел Любимцев в Главе 3 *Руководства игрока* в поисках способностей любимцев).

Мерзкий сатанизм (Ех): Сатанист 8 уровня может использовать свои сатанистские силы для превращения половины дополнительного нечестивого повреждения в мерзкий урон (смотрите Главу 2 для толкования мерзкого урона). Например, *файербол*, наложенный магом 6/сатанистом 8 уровня причинит 10d6 единиц огненного урона и 2d6 единиц нечестивого повреждения. Если сатанист выкинет «7» при определении 2d6 единиц нечестивого урона, он может (если так было задумано сразу) преобразовать нечестивый урон в 3 единицы мерзкого урона.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ АСМОДЕУСА

"Безжалостный лорд Девяти Кругов Ада, хранитель всех запретных и неизвестных вещей, повелитель всего, что можно встретить, Асмодеус, я зываю к твоему ужасному имени".

—Джиллиард ДеРозан

Последователь Асмодеуса – высокомерный и надменный тип, жаждущий неограниченной силы. Он безжалостен в своих стремлениях и не заботится о попавшихся по дороге. Он использует свою силу и влияние для изучения тайн, что лишь усиливает его, позволяя манипулировать и управлять другими, и усиливает физически.



Заклинатели (и волшебные и божественные) часто становятся лучшими последователями Асмодеуса.

Последователи Асмодеуса – это часть большой но тайной организации, оплетающей большинство цивилизованных сообществ. У них жесткая иерархия, и жаждущие власти члены постоянно повышаются и понижаются в звании. Последователи Асмодеуса жаждут не много ни мало – господства над миром. Их ужасный повелитель часто награждает их властью над несколькими младшими демонами или нежитью.

Hit Die: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать последователем Асмодеуса, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Законно-злое или нейтрально-злое.

Умения: Блеф 4 ранга, Дипломатия 5 рангов, Чувство мотивации 4 ранга.

Навыки: Последователь тьмы, Клеймо зла, Лидерство.

Особенности: Секта Асмодеуса инициирует последователей в ужасном ритуале, включающем жертвоприношение разумного существа. Жертва должна быть с королевской кровью или подобным политическим положением.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) последователя Асмодеуса – Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Расшифровать почерк (Инт), Дипломатия (Оба), Сбор Информации (Оба), Скрыться (Лов), Клевета (Муд), Запугивание (Оба), Знание (любое) (Инт), Выслушивание (Муд), Подсматривание (Инт), Поиск (Инт), Чувство мотиваций (Муд), Искусство колдовства (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

ТАБЛИЦА 5-4: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ АСМОДЕУСА

Спасбросок

Уровень класса	Базовая премия атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Особенности	Заклинаний в день/Известные заклинания
1	+0	+0	+0	+2	<i>Очарование</i> , изучение тайн	+1 к уровню существующего класса
2	+1	+0	+0	+3	<i>Команда</i>	—
3	+2	+1	+1	+3	Изучение тайн 2/неделю	+1 к уровню существующего класса
4	+3	+1	+1	+4	<i>Призвать адского кота</i>	—
5	+3	+1	+1	+4	Изучение тайн 3/неделю	+1 к уровню существующего класса
6	+4	+2	+2	+5	<i>Злой авторитет</i>	—
7	+5	+2	+2	+5	Изучение тайн 4/неделю	+1 к уровню существующего класса
8	+6	+2	+2	+6	<i>Призвать старшего дьявола</i>	—
9	+6	+3	+3	+6	<i>Великая команда</i> , Изучение тайн 1/день	+1 к уровню существующего класса
10	+7	+3	+3	+7	<i>Жуткая мощь</i>	+1 к уровню существующего класса

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Последователь Асмодеуса.

Навыки в оружии и доспехах: Последователи Асмодеуса не опытни в обращении ни с одним видом оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Когда последователь Асмодеуса получает 1 уровень, и каждый последующий уровень персонаж получает новые заклинания в день, как если бы он также получил уровень в классе заклинателей, к которому он принадлежал до того как получил этот престижный класс. Однако он не получает других выгод от того класса за высокий уровень (улучшенный шанс контролирования или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что получают от престижного класса, и так далее), только улучшенный эффективный уровень заклинателя. По существу это означает, что он добавляет новые уровни последователя Асмодеуса к уровню класса заклинателя, что уже есть у персонажа, при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний и уровня заклинателя. Например, если Ультанк, маг 8 уровня, получит уровень последователя Асмодеуса, он получит новые заклинания, как если бы он поднялся до 10 уровня мага, но остальные аспекты, такие как премии базовой атаки и спасбросков она использует от класса последователя Асмодеуса. Если в следующий раз он получит уровень мага, став магом 9/последователем Асмодеуса 1 уровня, он получит заклинания, как если бы в классе мага поднялся до 11.

Если у персонажа было несколько классов заклинателей до того, как он стал последователем Асмодеуса, он должен решить к какому классу добавлять уровень последователя Асмодеуса.

Очарование (Sp): Один раз в день последователь Асмодеуса может создавать эффект, идентичный эффекту от заклинания *очаровать существо*, наложенного заклинателем с эффективным уровнем заклинателя равным его.

Изучение тайн (Ex): Путем хитрости, обмана а иногда и запугивания, последователь Асмодеуса может изучать тайны иначе недостижимые. На 1 уровне последователь может один раз в неделю совершать проверку Сбора Информации с премией компетентности +10. За каждые два уровня после 1 последователь Асмодеуса может использовать эту способность чаще (два раза в неделю на 3 уровне, три раза на 5 уровне и так далее). А на 9 уровне последователь Асмодеуса может использовать эту способность один раз в день.

Команда (Sp): Последователь Асмодеуса 2 уровня может один раз в день создавать эффект, идентичный заклинанию *команда*, наложенному заклинателем уровнем, равным его эффективному уровню заклинателя.

Призвать адского кота (Sp): Последователь Асмодеуса 4 уровня может призывать 1 адского кота один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем, с уровнем, равным его эффективному уровню заклинателя. Последователь Асмодеуса 9 уровня может призвать 1d4 адских кота один раз в день.

Злой авторитет (Sp): Один раз в день, по команде последователя Асмодеуса 6 уровня и выше, все существа со злым мировоззрением в пределах 50 футов, имеющие меньше Hit Dice чем последователь, должны преуспеть спасброске по Силе воли (DC 10 + уровень класса последователя + премия по Обаянию последователя) или начать считать последователя своим начальником. Затронутые существа не атакуют последователя Асмодеуса

и делают все, что он прикажет, как если бы на них наложили заклинание *массовое внушение*. Эта воздействующая на разум способность длится 24 часа.

Призвать старшего дьявола (Sp): Последователь Асмодеуса 8 уровня один раз в неделю может создавать эффект, идентичный заклинанию *большой планарный союзник* для призыва дьявола ради сделки о помощи.

Великая команда (Sp): Последователь Асмодеуса 9 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *большой приказ*, наложенному заклинателем с уровнем, равным его эффективному уровню заклинателя.

Жуткая мощь (Ex): Получая частичку силы Асмодеуса, последователь получает постоянную божественную премию +2 к AC, спасброскам и броскам атаки.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ВЕЛЬЗЕВУЛА

"Повелитель мух! Повелитель лжи! Вельземул, со своим хитрым искусством, со своей темной мощью, ты хозяин моей души!"

—Изракан Лжец

Последователь Вельзевула лжец, мошенник и вор. Он скорее убьет паладина во сне, чем в бою. Он использует обман и надувательство для получения желаемого, предавая даже свою семью и близких друзей ради достижения цели. Его способности делают его хитрым лжецом и подлым убийцей, нападающим исподтишка, и он может разделять влиянием своего лорда на все, от дьяволов до мух, если это понадобится.

Жулики, Убийцы, Барды, и иногда Рейнджеры становятся последователями Вельзевула. Злые жрецы тоже иногда принимают этот класс, если они благоговеют перед Вельзевулом.

Последователь Вельзевула редко имеет союзников. Они используют и манипулируют другими и, в конечном счете, предают их.

Hit Die: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать последователем Вельзевула, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Блеф 10 рангов, Дипломатия 4 ранга, Сбор информации 4 ранга.

Навыки: Последователь тьмы.

Особенности: Секта Вельзевула инициирует новых последователей ужасным ритуалом, включающим жертвоприношение разумного существа. Ритуал должен проходить в доме жертвы.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) последователя Вельзевула – Оценка (Муд), Равновесие (Лов), Карабкаться (Сил), Расшифровать почерк (Инт), Дипломатия (Оба), Обезвреживание устройств (Инт), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Сбор информации (Оба), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Клевета (Муд), Прыжки (Сил), Знание (религия) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Открывание замков (Лов), Карманная кража (Лов), Профессия (Муд), Верховая езда (Лов), Поиск (Инт), Чувство мотивации (Муд), Висматривание (Муд), и Использование волшебных устройств (Инт). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне : 6 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки для престижного класса Последователь Вельзевула.

Навыки в оружии и доспехах: Последователь Вельзевула опытен в обращении со всем простым и военным оружием, всеми легкими доспехами, но не щитами.

Язык дьявола (Ex): Последователь Вельзевула может говорить красноречиво и правдоподобно, даже рассказывая наглуго ложь, используя хитрость и очарование. При совершении проверок Блефа последователь Вельзевула добавляет свои модификаторы по Интеллекту и Обаянию к результату на кубике.

Атака крадучись: Если последователь Вельзевула 2 уровня и выше может застать противника когда тот не способен эффективно защитить себя от его атак, он может ударить в жизненно важное место и нанести дополнительный урон. По существу, каждый раз, когда цель последователя отменяет премию по Ловкости к АС (вне зависимости от того, была ли эта премия вообще), атака последователя причиняет дополнительные 1d6 единиц повреждения. Этот дополнительный урон увеличивается на 1d6 единиц каждый третий последующий уровень (+2 d6 на 5 уровне, +3d6 на 8 уровне). Если последователь выбрасывает критическое попадание при атаке крадучись, этот дополнительный урон не умножается.

Требуется точность и проникновение в жизненно важный участок, поэтому метательные атаки могут считаться атаками крадучись только если цель находится в 30 футах или меньше.

Гирькой, или безоружным ударом последователь Вельзевула может совершать атаку крадучись, наносящую стрессовый урон вместо обычного. Он не может использовать оружие, причиняющее обычный урон для нанесения стрессового урона при атаке крадучись, даже с обычным штрафом -4, потому что при атаке крадучись оружие надо использовать самым оптимальным образом.

Последователь Вельзевула может атаковать крадучись только живые существа с понятной анатомией – нежить, механизмы, слизи, растения и бестелесные существа не имеют жизненно важных мест. Кроме того, все существа с иммунитетом к критическим попаданиям имеют иммунитет и к атаке крадучись. Также последователь Вельзевула должен видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненно-важное место и должен дотянуться до него.

Последователь не может атаковать крадучись существо с укрытием или ударяя по конечностям существа, чьи жизненно важные органы находятся далеко. Если последователь Вельзевула уже имеет премию атаки крадучись из другого источника (например, уровней жреца), премии повреждения складываются.

Внушение (Sp):

Последователь Вельзевула 3 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *внушение*. DC для сопротивления внушению последователя равен 10 + уровень класса последователя + премия по Обаянию последователя.

Призвать осилут (Sp): Последователь Вельзевула 4 уровня может призывать 1 осилута один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня.

Нашествие насекомых (Sp): Последователь Вельзевула 6 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *нашествие насекомых*, наложенному заклинателем 15 уровня. Всегда призываются кусачие мухи.

Обманная натура (Sp): Последователь Вельзевула 7 уровня один раз в два дня может создавать эффект, идентичный заклинанию *массовое очарование*, с DC спасброска по Силе воли 10 + уровень класса последователя + премия по Обаянию последователя.

Призвать корнюгона (Sp): Последователь Вельзевула 9 уровня может призывать 1 корнюгона один раз в день. Это функционирует как заклинание *призывать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня.

Король лжи (Ex): На 10 уровне последователь Вельзевула получает врожденную премию +4 к Обаянию.



ТАБЛИЦА 5-5: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ВЕЛЬЗЕВУЛА
Спасбросок

Уровень класса	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Особенности
1	+0	+0	+2	+2	Язык дьявола
2	+1	+0	+3	+3	Атака крадучись +1d6
3	+2	+1	+3	+3	Внушение
4	+3	+1	+4	+4	Призвать осилута
5	+3	+1	+4	+4	Атака крадучись +2d6
6	+4	+2	+5	+5	Нашествие насекомых
7	+5	+2	+5	+5	Обманная натура
8	+6	+2	+6	+6	Атака крадучись +3d6
9	+7	+3	+6	+6	Призвать корнюгона
10	+8	+3	+7	+7	Король лжи

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ДИСПАТЕРА

"Запертый в железной крепости железного города в разгадывающейся железной яме Диса, Лорд Диспатеер повелитель всего, что он видит!"

—Устигрин-я

Последователь Диспатеера – воинственный генерал зла. У него защищенное сознание и он страстно желает, чтобы другие сражались с ним. Когда он должен сражаться, он делает это на своих условиях и на выбранном им самим поле. Последователь Диспатеера склонен к паранойе и потому никому не доверяет. Он обладает мистической силой над железом, что дарует им большие способности в битве.

Воины, рейнджеры и жулики становятся последователями Диспатеера, и жрецы со связями с архидьяволами тоже принимают этот класс. Они могущественные солдаты, причиняющие ужасные повреждения своими железными мечами и топорами.

У последователей Диспатеера мало настоящих союзников, хотя они часто нанимают наемников и других служащих. Все последователи Диспатеера имеют что-то вроде штаб-квартиры, которую они защищают как только могут. Высокоуровневые последователи этого архидьявола командуют огромными крепостями и своими собственными армиями.

Hit Die: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать последователем Диспатеера, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +6.

Навыки: Последователь тьмы, Экспертиза, Могучий удар.

Особенности: Секта Диспатеера инициирует новых последователей в ужасном ритуале, включающем жертвоприношение разумного существа на алтаре, сделанном из железа. Ритуал должен проходить в присутствии эриньезов, которые впоследствии рапортуют самому Диспатееру.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) последователя Диспатеера – Равновесие (Лов), Карбаться (Сил), Обезвреживание устройств (Инт), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Скрыться (Лов), Клевета (Муд), Запугивание (Оба), Прыжки (Сил), Знание (религия) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Профессия (Муд), Верховая езда (Лов), Поиск (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4+ модификатор по Интеллекту.

Таблица 5-6: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ДИСПАТЕРА

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок				Особенности
		Стойкость	Реакция	Сила воли		
1	+1	+2	+2	+2	Знание устройств	
2	+2	+3	+3	+3	Разрушение железа	
3	+3	+3	+3	+3	Ржавеющая хватка	
4	+4	+4	+4	+4	Сила железа +1	
5	+5	+4	+4	+4	Призвать эриньеза	
6	+6	+5	+5	+5	Великое разрушение железа	
7	+7	+5	+5	+5	Железная кожа	
8	+8	+6	+6	+6	Сила железа +2	
9	+9	+6	+6	+6	–	
10	+10	+7	+7	+7	Железное тело	

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Последователь Диспатеера.

Навыки в оружии и доспехах: Последователи Диспатеера опытные во всех простых и военных видах оружия, и во всех видах доспехов и щитов.

Знание устройств (Ех): Последователь Диспатеера может находить ловушки, сделанные преимущественно из металла так же, как это может делать Жулик. Кроме того, он получает премию компетентности +2 к проверкам Обезвреживания устройств, сделанным против устройств, сделанных по большей части из металла.

Разрушение железа (Su): Один раз в день за каждую единицу премии по Телосложению, последователь Диспатеера 2 уровня может добавить божественную премию +3 к повреждению от атак, сделанных в этом раунде.

Ржавеющая хватка (Sp): Последователь Диспатеера 3 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *ржавчина* заклинателя 15 уровня.

Сила железа (Ех): При использовании железного или стального оружия, последователь Диспатеера 4 уровня получает премию понимания +1 броскам повреждения и атаки. Кроме того, его диапазон угрозы удваивается как при использовании **keen weapon**. На 8 уровне премия понимания увеличивается до +2, и диапазон угрозы утраивается. Эта способность не складывается со свойствами **keen weapon**, но складывается с навыком Улучшенный критический удар

Призвать эриньеза (Sp): Последователь Диспатеера 5 уровня может призвать 1 эриньеза один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня. На 9 уровне последователь Диспатеера может призвать 1d4 эриньезов один раз в день.

Великое разрушение железа (Su): Один раз в день за каждую единицу премии по Телосложению, последователь Диспатеера 6 уровня может добавить божественную премию +6 к повреждению от атак, сделанных в этом раунде. Хотя эта премия не складывается со способностью Разрушение железа, эти способности разные: последователь Диспатеера с премией по телосложению +3 может использовать каждую способность три раза в день.

Железная кожа (Sp): Последователь Диспатеера 7 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *камнекожа*, наложенного заклинателем 15 уровня, только на себя.

Железное тело (Sp): Последователь Диспатеера 10 уровня один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *железное тело*, наложенного заклинателем 18 уровня.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ МАММОНА

"Всемогущий Маммон, лорд страсти и король жадности, я взываю к твоей великой силе, чтобы получить возжеленное. Лежу ниц перед тобой и твоей неослабной силой. осуществи мое сердечное желание"

—Збавра, королева-ведьма

Последователь Маммона берет все, что захочет любым возможным путем. Он быстро предаст друзей и союзников ради преуспевания, и с легким сердцем поставит себя в трудное или неловкое положение, если это, в конечном счете, приведет его к тому, чего он желает. У последователя Маммона нет гордости, стыда и совести. Его способности помогают ему не только лгать, обманывать и красть, но также избегать опасностей за счет других.

Злые жулики и барды иногда становятся последователями Маммона, особенно те, кто больше специализируется в кражах, чем в убийствах,

Последователь Маммона обычно действует один. Хотя он может присоединиться к гильдии или действовать с союзниками, последователь Маммона предаст своих спутников так быстро, что они вскоре заработают плохую репутацию. Именно по этой причине, хотя есть и другие, последователи Маммона часто находятся в движении, на шаг впереди тех, кого они предали, обманули и ограбили. Гоблиноидные существа часто приходят в услужение Маммону, а также иногда злые драконы (те, что действуют во внешнем мире, а не те, что сидят в своем логове).

Hit Die: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать последователем Маммона, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +4.

Умения: Оценка 6 рангов, Открывание замков 4 ранга, Карманное воровство 4 ранга.

Навыки: Последователь тьмы.

Особенности: Персонаж должен пройти через отвратительный и унижительный сексуальный ритуал и жестоко предать своего ближайшего друга, чтобы служить новому повелителю.

ТАБЛИЦА 5-7: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ МАММОНА

Уровень класса	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Спасбросок
					Особенности
1	+1	+0	+2	+2	Ложь
2	+2	+0	+3	+3	Обман
3	+3	+1	+3	+3	Вор, кража
4	+3	+1	+4	+4	Отклонение атаки
5	+4	+1	+4	+4	Призвать осилута
6	+5	+2	+5	+5	Отнять объект
7	+6	+2	+5	+5	Увеличить стоимость
8	+6	+2	+6	+6	Отклонение заклинания
9	+7	+3	+6	+6	Необнаружение
10	+8	+3	+7	+7	Призвать джелюгона

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) последователя Маммона – Оценка (Инт), Равновесие (Лов), Обезвреживание устройств (Инт), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Подделка (Инт), Скрыться (Лов), Клевета (Муд), Запугивание (Оба), Знание (любое) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Открывание замков (Лов), Карманное воровство (Лов), Профессия (любая) (Муд), Поиск (Инт) и Высматривание (Муд).



Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Последователь Маммона.

Навыки в оружии и доспехах: Последователи Маммона опытные во всем простом и военном оружии, но ни в каких доспехах и щитах.

Ложь (Su): Последователь Маммона получает премию компетентности +4 к проверкам Блефа и сопротивление заклинаниям 11+ уровень последователя против заклинаний, разоблачающих ложь, такие как *зона истины* и *распознать ложь*, даже если обычно заклинание не позволяет использовать сопротивляемость (как например *распознать ложь*).

Обман (Sp): Один раз в день за уровень класса, последователь Маммона может создавать эффект, идентичный заклинанию *обман*, наложенному заклинателем 15 уровня.

Вор (Ex): Последователь Маммона 3 уровня получает премию компетентности +4 проверкам Карманного воровства и Открывания замков.

Кража (Sp): Последователь Маммона 3 уровня может притянуть один обособленный предмет, весящий не больше 5 фунтов, как при использовании *телекинеза*. Он функционирует как если бы был наложен заклинателем 15 уровня.

Отклонение атаки (Ex): Последователь Маммона 4 уровня может три раза в день маневрировать так, что рукопашная атака противника, направленная на него, в действительности перейдет на другого персонажа в области досягаемости атакующего. Новая цель тоже должна быть атакуемому врагом. Если такого врага нет в области досягаемости, маневр терпит поражение.

Призвать осилута (Sp): Последователь Маммона 5 уровня может призвать 1 осилута один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня.

Отнять объект (Ex): Последователь Маммона 6 уровня получает премию компетентности +4 попыткам обезоружить врага, и он не вызывает атаки при возможности, совершая эту попытку без оружия.

Увеличить стоимость (Ex): Путем осторожного и легкого изменения, последователь Маммона 7 уровня может увеличивать стоимость неволшебного изделий, таких как драгоценные камни, объекты искусства и части снаряжения. Последователь тратит 1 час на эти изменения и впоследствии делает проверку Оценки, увеличивая стоимость объекта на 1% за каждую единицу результата проверки. Последователь Маммона не может улучшить вещь, имеющую конкретную стоимость, например монету, и не может улучшать один и тот же объект дважды.

Отклонение заклинания (Ex): Последователь Маммона 8 уровня один раз в день может маневрировать так, что заклинание противника, нацеленное на него, в действительности перейдет на кого-то другого. Новая цель должна быть в пределах диапазона заклинания и должна быть врагом заклинателю. Если такого врага в пределах диапазона нет, маневр терпит поражение.

Необнаружение (Sp): Последователь Маммона 9 уровня постоянно обладает эффектом, идентичным заклинанию *необнаружение*, наложенным заклинателем 18 уровня. Эту способность нельзя развеять, но ее можно сдерживать.

Призвать джелюгона (Sp): Последователь Маммона 10 уровня может призывать 1 джелюгона один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 18 уровня.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ МЕФИСТОФЕЛЯ

«Мефистофель, Лорд Адского Пламени Герцог Серы, к тебе взываю в огненном изяществе. Я дарю тебе себя, Законный Король Ада. Да наступит день, когда твоя темная сила будет господствовать повсеместно»

—Нагруул, мастер адского пламени

Последователь Мефистофеля владеет адским пламенем как оружием, разя им всех своих противников. Он концентрируется на всем, связанном с огнем, что соответствует деятельности архидьявола, которому он служит.

Жрецы, маги и чародеи чаще других обращаются к Мефистофелю, хотя практически любой класс может научиться владению смертельной силой адского пламени.

Последователям Мефистофеля одинаково удобно и наедине и в компании-сборище злых интриганов и разрушительных маньяков. Хотя им мила компания дьяволов, последователей Мефистофеля так же часто можно найти среди адских гончих, саламандр и других злых огненных существ. Огненные великаны часто стремятся стать последователями Мефистофеля.

Hit Die: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать последователем Мефистофеля, удовлетворять требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +6.

ТАБЛИЦА 5-8: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ МЕФИСТОФЕЛЯ

Уровень класса	Спасбросок				
	Преми- я базовой атаки	Стойко- сть	Реакци- я	Сил- а воли	Особенности
1	+1	+2	+2	+2	Хватка адского пламени, знаток огня
2	+2	+3	+3	+3	Сопротивление огню 10
3	+3	+3	+3	+3	Порыв адского пламени
4	+4	+4	+4	+4	<i>Вспышка</i>
5	+5	+4	+4	+4	<i>Призвать гаматулу</i>
6	+6	+5	+5	+5	<i>Адское пламя</i> , сопротивление огню 20
7	+7	+5	+5	+5	<i>Огненный щит</i>
8	+8	+6	+6	+6	<i>Шторм адского пламени</i>
9	+9	+6	+6	+6	—
10	+10	+7	+7	+7	Огненное тело



персонаж должен следующим

Навыки: Последователь тьмы, Клеймо зла.

Особенности: Секта Мефистофеля встречает новых последователей ужасным ритуалом, включающим жертвоприношение разумного существа в волшебном огне.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) последователя Мефистофеля - Равновесие (Лов), Карбась (Сил), Обезвреживание устройств (Инт), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Клевета (Муд), Прыжки (Сил), Знание (религия) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Профессия (любая) (Муд), Верховая езда (Лов), Подсматривание (Инт), Поиск (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 +

модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Последователь Мефистофеля.

Навыки в оружии и доспехах: Последователи Мефистофеля опытные в обращении со всеми простыми и военными видами оружия и со всеми типами доспехов и щитов.

Хватка адского пламени (Su): Последователь Мефистофеля может причинить 1d6 единиц огненного повреждения при атаке касанием по воле.

Это повреждение добавляется к повреждению, сделанному самой безоружной атакой.

Знаток огня (Su): Последователь Мефистофеля, способный накладывать заклинания, получает премию +1 к уровню заклинателя при наложении заклинаний с огненным дескриптором.

Сопротивление огню (Su): На 2 уровне последователь Мефистофеля получает сопротивление огню 10. На 6 уровне премия увеличивается до 20.

Порыв адского пламени (Su): Последователь Мефистофеля 3 уровня может выпустить сгусток адского пламени из рук по своей воле, причиняя 4 d6 единиц огненного повреждения в качестве металлической касательной атаки. Диапазон этой атаки – 30 футов.

Вспышка (Sp): Один раз в день за уровень класса, последователь Мефистофеля может создавать эффект, идентичный заклинанию *вспышка*, наложенному заклинателем 15 уровня.

Призвать гаматулу (Sp): На 5 уровне последователь Мефистофеля может призвать 1 гаматулу один раз в день. То функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня. На 9 уровне последователь может призвать 1d4 гаматул один раз в день.

Адское пламя: Последователь Мефистофеля 6 уровня может три раза в день создавать эффект, идентичный заклинанию *адское пламя*, наложенное заклинателем 15 уровня.

Огненный щит (Sp): Последователь Мефистофеля 7 уровня может два раза в день создавать эффект, идентичный заклинанию *огненный щит*, наложенному заклинателем 15 уровня.

Шторм адского пламени (Sp): Последователь Мефистофеля 8 уровня может два раза в день создавать эффект, идентичный заклинанию *шторм адского пламени*, наложенному заклинателем 15 уровня.

Огненное тело (Su): Последователь Мефистофеля 10 уровня может превращать свое тело в огонь на период до 10 минут один раз в день. Он получает иммунитет к огню и снижение повреждения 30/+1, и все, кого он коснется, должны преуспеть в спасброске по Реакции (DC 15) или загореться. Огонь горит 1d4 раундов (смотрите Воспламенение в Главе 3 *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА*). Горящие существа могут принять равное перемещению действие чтобы потушить огонь.

Существа, ударяющие последователя Мефистофеля естественным оружием или безоружной атакой, переносят 2d6 единиц огненного повреждения и тоже загораются, если не преуспеют в спасброске по Реакции (DC 15).

ПЬЮЩИЙ ЖИЗНИ

Среди рядовой нежити вампиры – одно из самых страшных существ, крадущихся в ночи. Кроме того, даже зараженных вампиризмом уважают и боятся. У одной из таких тайных групп много имен, но чаще всего их называют пьющими жизни.

Пьющие жизни – это вампиры, существующий как нежить очень давно, и отточившие свои злые способности до идеала. Они сосредоточены на своей способности кормиться живыми. Вампиры-маги, чародеи и жрецы становятся лучшими пьющими жизни, потому что первичная способность пьющего жизни – превращать жизненную энергию и кровь, украденную у других в волшебную энергию.

Как большинство вампиров, пьющие жизни часто окружаются множеством зачарованных охранников, вампирских отродий, и других слуг. Они часто имеют небольшое количество живых созданий на прокорм, относясь к пленникам как к своему "скоту".

Hit Die: d12.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать пьющим жизни, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Знание (тайное) 6 рангов, Искусство колдовства 6 рангов.

Особенности: Должен быть вампиром.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) пьющего жизни - Блеф (Оба), Скрыться (Лов), Знание (тайное) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Профессия (любая) (Муд), Поиск (Инт), Чувство мотиваций (Муд), Искусство колдовства (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Пьющий Жизни:

Навыки в оружии и доспехах: Пьющий жизни не опытен в использовании никакого оружия, доспехов и щитов.

ТАБЛИЦА 5-9: ПЬЮЩИЙ ЖИЗНИ

Уровень класса	Спасбросок				Особенности
	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	
1	+0	+2	+2	+2	Колодец жизни, подбодрить
2	+1	+3	+3	+3	Форсировать заклинание (усиление)
3	+2	+3	+3	+3	Форсировать заклинание (повышение), форсировать особую атаку (усиление)
4	+3	+4	+4	+4	Форсировать особую атаку (по выше-ные)
5	+3	+4	+4	+4	Кровавый слуга, форсировать защиты
6	+4	+5	+5	+5	Форсировать заклинание (максимизирование)
7	+5	+5	+5	+5	Большое высасывание крови, форсировать особую атаку (максимизирование)
8	+6	+6	+6	+6	Форсирование заклинания (ускоренные)
9	+6	+6	+6	+6	Сильно подбодрить
10	+7	+7	+7	+7	Кровавое веселье

Колодец жизни (Ex): Пьющий жизни может хранить жизненную энергию, которую он украл в хранилище вну три себя, называемом «колодец жизни». Из этого колодца жизни пьющий жизни может брать силы, нужные для его способностей. Пьющий жизни получает единицы в колодец жизни награждая негативными уровнями и высасывая Телосложение. Каждый негативный уровень, дарованный способностью вампира высасывание энергии, предоставляет в колодец 2 единицы. Каждая вытянутая единица Телосложения дает 1 единицу в колодец. Жизненный колодец пьющего жизни может содержать максимум 3 единицы за уровень пьющего жизни. Единицы в колодце, полученные после его наполнения пропадают даром.

Пьющий жизни с 0 единиц в колодце должен преуспеть в спасброске по Силе воли (DC 20) или впасть во временное безумство, атакуя всех живых существ в пределах видимости, пока в колодце жизни не окажется как минимум 1 единица за каждый уровень пьющего жизни. Успешный спасбросок означает, что следующий спасбросок придется сделать через неделю и то, только если в колодце так же и останется 0 единиц.

Подбодрить (Ex): Пьющий жизни может потратить 1 единицу из колодца жизни чтобы получить 1d6 временных НР. Эти НР остаются на 24 часа, и хотя они не складываются с временными НР из других источников, они складываются с временными НР от этой самой способности, так что пьющий жизни может потратить несколько единиц из колодца, чтобы получить больше временных НР. В день можно потратить количество единиц из колодца, не превышающее уровень пьющего жизни.

Форсировать заклинание (усиление) (Ex): Если пьющий жизни 2 уровня или выше накладывает заклинания, он может потратить 4 единицы из колодца жизни, чтобы усилить заклинание как при помощи навыка Усилить заклинание. Слот заклинания и его уровень остаются без изменений.

Форсировать заклинание (повышение) (Ex): Если пьющий жизни 3 уровня или выше может накладывать заклинания, он может потратить некоторое количество единиц из колодца жизни чтобы усилить заклинание, как если бы он использовал навык Повысить заклинание. За каждые 2 единицы из колодца жизни, назначенные на форсирование заклинания, эффективный уровень заклинания поднимается на 1, при определении DC спасброска и других эффектов. Например, если пьющий жизни потратит 4 единицы из колодца жизни на форсирование *файерболла*, с заклинанием обращаются как с заклинанием 5 уровня при подсчете

DC спасброска по Реакции, и форсированный *файербол* сможет пробить *младшую сферу неуязвимости*, а *файербол* 3 уровня не сможет. Слот заклинания и уровень заклинания не изменяются.

Форсировать особую атаку (повышение) (Ех): Пьющий жизни 4 уровня может потратить 4 единицы из колодца жизни для усиления особой атаки, увеличивая ее переменные и числовые эффекты в 1,5 раза. Особая атака усиливается только на одно использование. Например, пьющий жизни, повысив свою способность *высасывания крови*, высосет 1d3 единицы Телосложения, умноженные на 1,5. Пьющий жизни также может использовать эту способность для призыва большего количества существ, используя способность Дети ночи. Некоторые пьющие жизни могут иметь другие особые способности, подходящие для использования с этой способностью; пьющая жизни вампир морская ведьма, например, может усиливать свою ужасающую внешность.

Кровавый слуга (Ех): Потратив 10 единиц из колодца жизни, пьющий жизни 5 уровня может призвать младшего планарного союзника (только злого), как при помощи заклинания с тем же названием. Союзник автоматически служит пьющему жизни 24 часа.

Форсировать защиты (Ех): На 5 уровне пьющий жизни может потратить 8 единиц из колодца жизни чтобы добавить +2 к премии природного доспеха и сопротивляемости изгнанию, +10 к сопротивлению холоду и электричеству, и увеличить снижение повреждения до 20/+2. Эффект длится 24 часа.

Форсировать заклинание (максимизирование) (Ех): Если пьющий жизни 6 уровня или выше может накладывать заклинания, он может потратить 6 единиц из колодца жизни чтобы максимизировать заклинание как при использовании навыка Максимизировать заклинание. Слот заклинания и уровень заклинания не изменяются.

Большое высасывание крови (Ех): На 7 уровне способность высасывания жизни пьющего жизни начинает причинять высасывание 1d6 единиц Телосложения.

Форсировать особую атаку (максимизирование) (Ех): Пьющий жизни 7 уровня или выше может потратить 6 единиц из колодца жизни чтобы максимизировать все переменные и числовые эффекты особой атаки. Особая атака максимизируется только для одного использования. Например, пьющий жизни, использующий эту способность для максимизирования своей способности Большое высасывание крови, причинит высасывание 6 единиц Телосложения. Пьющий жизни также может использовать эту способность для призыва максимального количества существ, используя способность Дети ночи. Некоторые пьющие жизни могут иметь другие особые способности, которые можно форсировать подобным же образом.

Форсировать заклинание (ускорение) (Ех): Если пьющий жизни 8 уровня или выше умеет накладывать заклинания, он может потратить 8 единиц из колодца жизни для ускорения одного из своих заклинаний, как при использовании навыка Ускорить заклинание. Слот заклинания и уровень заклинания не изменяются.

Сильно подбодрить (Ех): Каждый раз когда пьющий жизни 9 уровня использует свою способность Подбодрить, он получает премию зачарования +1 к Силе за каждую потраченную единицу из колодца жизни. Если за один раз тратится несколько единиц из колодца жизни, премия будет соответственно больше. Пьющий жизни, потративший 10 единиц из колодца жизни за один раз, при применении Подбодрить, получает 10d6 временных НР и премию зачарования +10 к Силе. Но если пьющий жизни потратит 5 единиц из колодца жизни в одном раунде и 5 единиц в другом раунде, он получит 10d6 временных НР но премия очарования составит +5 к Силе. Премия к Силе длится 24 часа.

Кровавое веселье (Ех): Когда пьющий жизни 10 уровня высасывает любое количество крови у жертвы, он может

по желанию войти в состояние, называемое «кровавым весельем» в качестве свободного действия в начале следующего хода и остаться в этом состоянии 10 раундов. В этом состоянии пьющий жизни получает премию осквернения +4 к Силе, его снижение повреждения увеличивается до 25/+3, его быстрое лечение увеличивается до 10 единиц в раунд, и он может игнорировать слабость к чесноку, зеркалам, святым символам, текущей воде и уязвимость к солнечному свету.

Однако во время кровавого веселья пьющий жизни не может убежать от живого врага, и должен физически атаковать каждый раунд. Ускоренный пьющий жизни в состоянии кровавого веселья может использовать его дополнительные неполные действия для наложения заклинаний или рукопашных атак. Кровавое веселье заканчивается когда пьющий жизни этого захочет, когда пройдут 10 раундов или когда ни одного живого врага нельзя будет достигнуть полной атакой, перемещением а атакой и ураганной атакой. Когда кровавое веселье заканчивается, пьющий жизни должен достигнуть своего гроба в течение 2 часов или умереть, как если бы его НР опустились до 0. Он должен остаться в гробу столько же, сколько он был в кровавом веселье, плюс количество времени, потраченное на перемещение до гроба.

ОХОТНИК НА СМЕРТНЫХ

Хотя демоны ценят соvrащенные ко злу души смертных, иногда некоторые смертные должны быть просто убиты. Такие смертные, часто после нарушения планов демона, оказываются целью охотника на смертных.

Охотники на смертных – это демоны, специализирующиеся на убийстве смертных. В отношении этого престижного класса термин "смертный" означает существо, не являющееся аутсайдером, нежитью, механизмом и феей. Для оттачивания своих навыков травли, демоны захватывают смертных и тащат их в свои адские царства, где их освобождают, выслеживают и убивают. Охотники на смертных хороши не только в выслеживании и убийстве смертных, они также изучают как использовать кожу смертных для маскировки под самих смертных для проникновения в общества смертных и обмана индивидуумов, заводя их в ловушки.

Если у охотника на смертных есть классы персонажа, это часто рейнджер или воин. Охотники на смертных обычно работают в одиночку, но иногда имеют в помощниках меньших демонов для использования в качестве ударных войск или помощников в засадах и ловушках. Иногда в своих травлях они используют гончих - хоулеров, смещающихся животных, адских гончих и подобных им существ.

Hit Die: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать охотником на смертных персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Тип: Любой аутсайдер.

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +5.

Умения: Бесшумное перемещение 3 ранга, Разговорный язык (общий), Знание дикой местности 5 рангов.

Навыки: Бдительность, Проклятье смертных, Выслеживание.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) охотника на смертных - Блеф (Оба), Карабкаться (Сил), Концентрация (Тел), Маскировка (Оба), Скрыться (Лов), Чувство направления (Муд), Прыжки (Сил), Знание (тайное) (Инт), Знание (религия) (Инт), Зна-

ние (планы) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Поиск (Инт), Чувство мотиваций (Муд), Высматривание (Муд) и Знание дикой местности (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Охотник на смертных:

Навыки в оружии и доспехах: Охотники на смертных не опытные в использовании никакого оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Охотник на смертных получает способность накладывать небольшое количество тайных заклинаний. Для наложения заклинаний охотник на смертных должен иметь показатель Обаяния как минимум 10 + уровень заклинания, так что охотник на смертных с Обаянием 10 и меньше не может накладывать эти заклинания. Дополнительные заклинания охотника на смертных основаны на Обаянии, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор по Обаянию. Когда Таблица 5 -10 указывает 0 заклинаний какого-либо уровня, например как «0» заклинаний 1 уровня на 1 уровне, охотник смертных получает только премиальные заклинания. Охотник на смертных без премиальных заклинаний этого уровня не сможет накладывать заклинания этого уровня. Список заклинаний охотника на смертных приводится ниже; он имеет доступ к любому заклинанию в списке и не должен приготавливать их заранее, так же как и чародей. Охотник на смертных накладывает заклинания так же как это делает чародей.

Травля смертных (Ex): Охотник на смертных получает премию против смертных из-за обширного изучения их и тренировок в техниках ведения боя. Охотник на смертных получает премию +1 броскам атаки и повреждения против смертных и проверкам Блефа, Выслушивания, Чувства мотиваций, Высматривания и Знания дикой местности при использовании этих умений против смертных. Премии повреждения применяется к метательному оружию только против целей в пределах 30 футов (охотник на смертных не может стрелять со смертельной точностью дальше этого расстояния). Премия повреждения не применяется против существ с иммунитетом к критическим атакам. На 3, 6 и 9 уровне премии охотника на смертных увеличиваются на +1. Эта премия складывается с премией рейнджера против предпочтительного врага.

Кожа смертного (Su): Пересадив кусочки плоти смертного волшебным образом на свое тело, охотник на смертных 1 уровня получает способность трансформироваться (как при заклинании *превращение себя*) в любую форму смертного гуманоида. На 5 уровне охотник на смертных может превращаться в любую смертную форму кроме дракона. На 8 уровне можно при-

нимать любую смертную форму. Если используемая плоть взята из точного имитируемого индивидуума, продолжительность - постоянная. Если плоть взята из существа того же типа, что и принимаемая форма, то продолжительность - 1 час. Если взята плоть от существа отличного от принимаемой формы, то продолжительность - 10 минут. Во всех случаях охотник на смертных может снять личину в качестве стандартного действия. Во всем остальном эта способность работает как заклинание *превращение себя*, и охотник на смертных может использовать ее один раз в день.

Обнаружение смертных (Su): На 2 уровне охотник на смертных может использовать обнаружение смертных по желанию. Эта способность дублирует эффекты заклинания *обнаружение нежити*, наложенное заклинателем 15 уровня, но обнаруживаются только смертные.

Форсировать подобную заклинанию способность: На втором уровне охотник на смертных получает этот навык в качестве премиального.

Карать смертных (Su): Один раз в день охотник на смертных 4 уровня или выше может попытаться покарать смертных одной обычной рукопашной атакой. Он добавляет свой модификатор по Мудрости (если он положителен) к броску атаки и причиняет 2 дополнительные 2 единицы повреждения за уровень класса. Например, охотник на смертных 8 уровня, вооруженный длинным мечом может нанести 1d8+16 единиц повреждения, плюс 3 единицы повреждения от способности Травля смертных, плюс все дополнительные премии от высокой Силы и волшебных эффектов. Если охотник на смертных случайно ударяет существо, не являющееся смертным, кара не работает, но считается использованной в этот день.

Отклонение магии смертных (Su): Охотник на смертных 5 уровня применяет свой модификатор по Мудрости (если он положителен) в качестве дополнительной премии всем спасброскам от заклинаний и подобных заклинаниям способностей смертных. Таким образом спасбросок по Силе воли использует удвоенный модификатор по Мудрости.

Когти сверхдемона (Ex): На 7 уровне урон, причиняемый всеми природными атаками охотника на смертных увеличивается на один шаг. Используйте таблицу из раздела Увеличение размера во вступлении *РУКОВОДСТВА МОНСТРОВ* для определения правильного типа кубиков. Например, укус причинявший 1d6+2 единицы повреждения теперь будет причинять 1d8+2 единицы повреждений.

Крик-проклятие смертных (Su): На 8 уровне охотник на смертных может один раз в день издать крик, оглушающий на 1 раунд всех смертных в пределах 50 футов и проваливших спасбросок по Стойкости (DC 10 + премия по Обаянию + уровень класса).

Убить смертного (Su): Охотник на смертных 10 уровня может попытаться убить смертного касанием один раз в день. Если охотник на смертных преуспевает в рукопашном бою в касательной атаке, смертный должен сделать успешный спасбросок по Стойкости (DC 10 + уровень класса + модификатор по Обаянию охотника на смертных) или немедленно умереть.

ТАБЛИЦА 5-10: ОХОТНИК НА СМЕРТНЫХ

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок				Особенности	Заклинаний в день			
		Стойкость	Реакция	Сила воли			1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Травля смертных +1, кожа смертного (любого гуманоида)	0	—	—	—	
2	+2	+3	+0	+0	Обнаружение смертных, Форсировать подобную заклинанию способность	1	—	—	—	
3	+3	+3	+1	+1	Травля смертных +2	1	0	—	—	
4	+4	+4	+1	+1	Карать смертных	1	1	—	—	
5	+5	+4	+1	+1	Отклонение магии смертных, Кожа смертного (кроме драконов)	1	1	0	—	
6	+6	+5	+2	+2	Травля смертных +3	1	1	1	—	
7	+7	+5	+2	+2	Когти сверхдемона	2	1	1	0	
8	+8	+6	+2	+2	Крик-проклятие смертных	2	1	1	1	
9	+9	+6	+3	+3	Травля смертных +4	2	2	1	1	
10	+10	+7	+3	+3	Убить смертного, кожа смертного (любая)	2	2	2	1	

Список заклинаний охотника на смертных

Охотники на смертных выбирают свои заклинания из этого списка:

1 уровень: *устрашение, очаровать существо, обнаружить добро, страдание, защита от добра, сон, нервирующий взгляд.*

2 уровень: *обнаружить мысли, злой глаз, удержатъ существо, волшебный круг против зла, видеть невидимое, паутину, иссушение конечности.*

3 уровень: *распороть плоть, зеркальное послание, необна- ружение, наблюдение, внушение, мерзкий ланцет, wrack.*

4 уровень: *волшебное око, call dretch horde, найти существо, отмена морали, воображаемый убийца, резонирующее сопротивление.*

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Проклятье всех живых существ, пожиратель душ – это чудовищное существо, питающееся самой сущностью жизненной силы. Отвратительные и злые (даже по меркам таких существ как бехолдеры, ламии и живодеры разума), пожиратели душ устрашают всех живых существ. Пожирателей душ часто путают с вампирами и другой нежитью, но они бесспорно живы, что делает их поступки еще более гнусными.

Злые существа, такие как вышепомянутые бехолдеры, ламии и живодеры разума могут стать пожирателями душ, так же как дестрачаны, юань-ти, тролли, гарпии и медузы. Некоторые великаны и драконы тоже становятся пожирателями душ. Даже существо с добрым мировоззрением, такое как ламмасус и единорог может обратиться ко злу и стать пожирателем душ.

Пожиратели душ всегда работают в одиночку, хотя у них могут быть поработанные или покоренные слуги.

Hit Die: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать пожирателем душ, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Тип: Любое живое негуманоидное существо (чудовищный гуманоид подойдет).

Мировоззрение:

Любое злое

Премия базовой атаки: +5.

Умения: Знание (тайное) 2 ранга.

Навыки: Бдительность, Фокус оружия (когти или другое природное оружие).

Особенности: Пожирателями душ обычно становятся против своей воли. Иногда агент злого бога или мощный демон находит монстра на грани смерти. В обмен на продолжение жизни существо впоследствии должно кормиться душами. Гораздо реже существо, желающее пожирать души, проводит запретные и грязные ритуалы, которые позволяют впоследствии стать пожирателем душ.

ТАБЛИЦА 5-11: ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок			Особенности
		Стойкость	Реакция	Сила воли	
1	+1	+2	+2	+2	Высасывание энергии 1
2	+2	+3	+3	+3	Сила души
3	+3	+3	+3	+3	Разряд души
4	+4	+4	+4	+4	Зачарование души
5	+5	+4	+4	+4	Вывосливание души
6	+6	+5	+5	+5	Сущность души
7	+7	+5	+5	+5	Высасывание энергии 2
8	+8	+6	+6	+6	Подвижность души
9	+9	+6	+6	+6	Раб души
10	+10	+7	+7	+7	Энергия души

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) пожирателя душ – Караться (Сил), Концентрация (Тел), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Прыжки (Сил), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Профессия (любая) (Муд), Поиск (Инт), Искусство колдовства (Инт), Высматривание (Муд), Плавать (Сил) и Использование веревки (Лов). See Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4+ модификатор по Интеллекту.

КЛАСОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса пожиратель душ:

Навыки в оружии и доспехах: Пожиратели душ не опытные в использовании никакого оружия, доспехов и щитов.

Высасывание энергии (Su): Пожиратель душ получает способность высасывать энергию, награждая жертву негативными уровнями. Начиная с 1 уровня касание пожирателя душ предоставляет цели один негативный уровень цели. На 7 уровне пожиратель душ касанием предоставляет 2 негативных уровня.

Сила души

(Su): Когда

пожиратель

душ 2 уровня

использует свою способность высасывания энергии, он получает премию зачарования +4 к Силе на 24 часа.

Разряд души (Su): После того как пожиратель душ 3 уровня использовал способность пожирания души, он может испустить 100 футовый луч силы, причиняющий 1d6 единиц повреждения за уровень пожирателя душ одной цели. Цели позволяется спасбросок по Реакции для избегания урона (DC 10+ уровень класса пожирателя душ + премия по Обаянию пожирателя душ). Эту сверхъестественную способность можно использовать один раз в день, и только в тот день, когда пожиратель душ высасывал уровни.



Зачарование души (Su): Когда пожиратель душ 4 уровня использует способность высасывания души, он получает премию зачарования +2 всем спасброскам, проверкам характеристик и умений на 24 часа. Эта премия складывается со всеми премиями зачарования показателей характеристик, применимых к спасброскам или проверкам.

Выносливость души (Su): Когда пожиратель душ 5 уровня использует свою способность высасывания энергии, он получает премию зачарования +4 к Телосложению на 24 часа.

Сущность души (Su): Если пожиратель душ 6 уровня полностью высосет энергию из существа, он может впитать и сущность души этого существа, приняв форму, внешний вид и характеристики этого существа (как при заклинании *смена формы*) на 24 часа.

Подвижность души (Su): Когда пожиратель душ 8 уровня использует способность высасывания энергии, он получает премию зачарования +4 к Ловкости на 24 часа.

Раб души (Su): Если пожиратель душ 9 уровня полностью высосет энергию из существа, жертва становится **wight** под управлением пожирателя душ.

Энергия души (Su): После того как пожиратель душ 10 уровня высосал энергию, все подобные заклинаниям и сверхъестественные способности получают премию осквернения +2 к DC спасброска на 24 часа. Кроме того, все подобные заклинаниям и сверхъестественные способности пожирателя душ можно использовать в два раза чаще чем обычно в этот 24 часовой период. Например, если пожиратель душ аболет высосал энергию, он может использовать свою поработавшую силу 6 раз в день, а не 3.

РАБ ДЕМОГОРГОНА

«Дважды живой, девольный Князь Бездны, хозяин тайн и Король Безумцев, Демогоргон, ты мой повелитель!»

—Куилл

Раб Демогоргона даже для своей расы будет извращенцем и безумцем. То, к чему он стремится – отвратительно и странно, и он процветает за счет хаотической природы изменений и деформации. В служении своему ужасному хозяину он пытается распространять разногласия, безумие и конфликты. Он работает над свержением всего законного и извращения истинного.

Мультиклассовые персонажи становятся лучшими рабами Демогоргона, потому что он ценит их многосторонность. Раб Демогоргона обычно работает в одиночестве, а его величайшие враги – часто другие рабы Демогоргона, хотя так же сильно он ненавидит и рабов других князей демонов. Также врагами считаются персонажи и существа с добрым мировоззрением, так что

рабы Демогоргона ненавидят почти всех.

Hit Die: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать рабом Демогоргона персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Хаотично-злое.

Премия базовой атаки: +4.

Умения: Знание (тайное) 2 ранга, Знание (религия) 2 ранга, Знание (любое другое) 2 ранга.

Навыки: Добровольная деформация, Раб демона.

Особенности: Должен уметь накладывать заклинания 1 уровня или совершать атаку крадучись.

Особенности: Раб Демогоргона инициируется в ужасном ритуале, включающем жертвоприношение разумного существа, преданного Демогоргону. Эта церемония должна проводиться на грешной земле, ночью и в присутствии демона.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) раба Демогоргона - Блеф (Оба), Карабкаться (Сил), Концентрация (Тел), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Чувств направления (Муд), Прыжки (Сил), Знание (любое) (Инт), Беспшумное перемещение (Лов), Профессия (любая) (Муд), Поиск (Инт), Чувство мотиваций (Муд), Высматривание (Муд), Плавать (Сил) и Использование веревки (Лов). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Раб Демогоргона:

Навыки в оружии и доспехах: Раб Демогоргона опытен в обращении со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и щитами.

Премиальные навыки или заклинания: Когда раб Демогоргона получает 1, 4, 7 и 10 уровень, персонаж получает новые заклинания в день как если бы он получил уровень в классе заклинателя, к которому он принадлежал до того как получил престижный класс, или получает премиальный навык по своему выбору. Если раб выберет +1 к уровню наложения заклинаний, он не получает других выгод от получения уровня тем классом (улучшенный шанс контролирования или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что

ТАБЛИЦА 5-12: РАБ ДЕМОГОРГОНА

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок			Особенности	Заклинаний в день/ известные заклинания
		Стойкость	Реакция	Сила воли		
1	+1	+2	+0	+0	Чешуйчатая плоть +1, <i>гипноз</i>	Премиальный навык или +1 уровень существующего класса
2	+2	+3	+0	+0	<i>Касание страха</i>	—
3	+3	+3	+1	+1	Простирающееся касание	—
4	+4	+4	+1	+1	Двойные действия, чешуйчатая плоть +2	Премиальный навык или +1 уровень существующего класса
5	+5	+4	+1	+1	<i>Призвать младшего демона</i>	—
6	+6	+5	+2	+2	<i>Касание разложения</i>	—
7	+7	+5	+2	+2	Чешуйчатая плоть +3	Премиальный навык или +1 уровень существующего класса
8	+8	+6	+2	+2	Раздвоение личности, <i>смертельное касание</i>	—
9	+9	+6	+3	+3	<i>Призвать старшего демона</i>	—
10	+10	+7	+3	+3	<i>Воля Демогоргона</i> , чешуйчатая плоть +4	Премиальный навык или +1 уровень существующего класса

приходят от престижного класса, и так далее), только улучшенный эффективный уровень наложения заклинаний. По существу это означает, что он добавляет новые уровни к уровню класса, способного накладывать заклинания при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний, и уровня заклинателя.

Если у персонажа было несколько классов, способных накладывать заклинания, до того как он стал рабом Демогоргона, он должен решить к какому классу он будет добавлять уровни при определении количества заклинаний в день.

Раб Демогоргона может взять премиальный навык, а потом уровень заклинателя, и наоборот. Персонажи не способные накладывать заклинания должны всегда выбирать премиальный навык.

Чешуйчатая плоть (Ех): Раб Демогоргона 1 уровня получает темную чешуйчатую плоть, обеспечивающую премию природной брони +1. За каждые 3 уровня после 1-го (4, 7 и 10), эта премия увеличивается на +1. Премия от чешуйчатой плоти складывается с премией природного доспеха от типа существа (например, если раб Демогоргона – людоящер или троглодит), но не с премией из волшебного источника, такого как *амулет природного доспеха*.

Гипноз (Sp): Раб Демогоргона один раз в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *гипноз*, за исключением того, что он функционирует как атака взглядом с диапазоном 30 футов. DC спасброска по Силе воли для сопротивления эффекту - 10 + уровень класса раба + модификатор по Обаянию раба.

Касание страха (Sp): Раб Демогоргона 2 уровня и выше три раза в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *устрашение*. DC спасброска по Силе воли для отрицания страха - 10 + уровень класса + модификатор по Обаянию.

Простирающееся касание (Su): Раб Демогоргона 3 уровня может три раза в день неестественно вытягивать свои руки подобно щупальцам, обеспечивая им дополнительные 5 футов досягаемости на 1 раунд.

Двойные действия (Su): Два раза в день раб Демогоргона 4 уровня может выполнить 2 полнораундных действия в одном раунде.

Призвать демона (Sp): Раб Демогоргона 5 уровня может призвать демона с 5 HD или меньше один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня. Раб 9 уровня может один раз в день призвать демона с 10 HD или меньше.

Касание разложения (Sp): Раб Демогоргона три раза в день может причинить 1d6 единиц повреждения Телосложения атакой касанием.

Раздвоение личности (Ех): Раб Демогоргона 8 уровня впадает в небольшое безумие, если он уже не безумен. Раб развивает несколько психических расстройств, побочным эффектом которых становится то, что мультиклассовый персонаж не получает штрафа опыта.

Смертельное касание (Sp): На 8 уровне раб Демогоргона может использовать эффект, идентичный заклинанию *убить живое* один раз в день. DC спасброска по Стойкости для избегания смерти - 10 + уровень класса + модификатор по Обаянию.

Воля Демогоргона (Sp): На 10 уровне раб Демогоргона может призвать силу своего повелителя и получить заклинание *ограниченное желание* один раз в день. Использование этой способности требует 3 полных раундов, посвященные мольбам и просьбам Демогоргону, прежде чем *ограниченное желание* будет даровано. Раб должен

заплатить стоимость в XP и иметь необходимые материальные компоненты.

РАБ ГРАЗ'ЗТА

"Темный муж, король теней, чернокожий повелитель всего, что веселится ночью, о, повелитель Граз'зта, пощади меня от своего гнева и даруй мне покровительство!"

—Бесмал

Раб Граз'зта – это зловещий и абсолютно злой хозяин тайного знания и темных тайн. Он использует шарм и хитрость для узнавания того, что иначе не узнать. Он является соблазнительным хранителем знаний, зависящим от хитрости, а не учения. Хранитель знаний проводит дни в библиотеке, изучая тайны, а раб Граз'зта крадет, выманивает и вытаскивает их из других.

Маги, чародеи, жрецы и барды становятся прекрасными рабами Граз'зта, хотя очевидно, что чародеи подходят лучше остальных.

Рабы Граз'зта часто работают в сговоре. Эти зловещие и тайные организации иногда сотрудничают с жуликами и убийцами для управления преступным миром целой общины, а иногда и всего королевства. Жажда власти раба Граз'зта не знает границ.

Hit Die: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать рабом Граз'зта, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Знание (тайное) 5 рангов, Блеф 2 ранга, Дипломатия 2 ранга.

Навыки: Раб демона, Осквернить заклинание.

Особенности: Должен уметь накладывать заклинания 3 уровня со злым дескриптором.

Особенности: Последователи Граз'зта инициируют новых рабов в ужасном ритуале, включающем жертвоприношение разумного существа. Ритуал должен быть выполнен в области волшебной тьмы под влиянием заклинаний *осквернение* или *оскверненное место*.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) раба Граз'зта – Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Расшифровать почерк (Инт), Дипломатия (Оба), Сбор информации (Оба), Скрыться (Лов), Клевета (Муд), Знание (любое) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Открыть замок (Лов), Исполнение (Оба), Карманная кража (Лов), Подсматривание (Инт), Поиск (Инт), Чувство мотиваций (Муд), Искусство колдовства (Инт), Высматривание (Муд) и Использование волшебных устройств (Оба). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Раб Граз'зта.

Навыки в оружии и доспехах: Рабы Граз'зта не опытны ни в одном виде оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Когда раб Граз'зта получает 1 уровень, и каждые два уровня после этого (плюс на 10 уровне), персонаж получает новые заклинания в день как если бы

он также получил уровень в классе заклинателя, к которому он принадлежал до того как получил престижный класс. Однако он не получает других выгод от повышения уровня того класса (улучшенный шанс контролирования или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что приходят от престижного класса, и так далее), только улучшенный эффективный уровень наложения заклинаний. По существу это означает, что он добавляет новые уровни раба Граз'зта к уровню класса, способного накладывать заклинания при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний, и уровня заклинателя. Например, если Каллейис, маг 8 уровня, получает уровень раба Граз'зта, он получает новые заклинания как если бы он поднялся до 9 уровня магом, но использует остальные аспекты прогрессии в уровне, такие как премия базовой атаки и спасбросков от раба Граз'зта. Если в следующий раз он получит уровень магом, став магом 9 /рабом Граз'зта 1 уровня, он будет иметь заклинания как если бы он был магом 10 уровня.

Если у персонажа было несколько классов, способных накладывать заклинания, до того как он стал рабом Граз'зта, он должен решить к какому классу он будет добавлять уровни.

Очарование (Sp): A thrall of Graz'zt can produce an effect identical to that of a *charm person* spell cast by a caster of the thrall of Graz'zt's class level.

Предательское заклинание (Su): При наложении заклинания, причиняющего повреждение на цель или цели отменившие свою премию по Ловкости, раб Граз'зта 2 уровня и выше может увеличить наносимый урон раб 2

уровня причиняет дополнительные +1d6 единиц повреждения заклинанием, наложенным на ошарашенных врагов. Граз'зт дарует эту способность в надежде на то, что раб убедит своих врагов в том, что он их друг, а затем предаст его неожиданной волшебной атакой. Дополнительное повреждение увеличивается на +1d6 за каждые 2 уровня после второго, до +5d6 на 10 уровне.

Темное обаяние (Ex): На 3 уровне раб Граз'зта может добавлять премию зачарования некоторым проверкам умений, основанным на Обаянии. Премия равна +1 на 3 уровне, +2 на 5, и +3 на 7 уровне. Премия применима к Эмпатии к животным, Дипломатии, Блефу, Сбору информации, Приручению животных и Выступлению, но только при обращении со злыми существами.

Призвать демона (Sp): Раб Граз'зта 4 уровня может призвать демона с 5 HD или меньше один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня. Раб Граз'зта 9 уровня может призвать демона с 10 HD или меньше один раз в день.

Удар заклинанием (Su): Если раб Граз'зта накладывает повреждающие заклинания на цель или цели, участвующие в рукопашном бою (то есть отвлеченные), раб может добавить половину премии предательского заклинания (округленную вниз) к наносимому повреждению. Таким образом, раб Граз'зта 6 и 7 уровня причинит дополнительные 1 d6 единиц повреждения заклинанием против целей, которым угрожают. На 8 уровне и выше, эта премия повреждения увеличивается до +2d6.



ТАБЛИЦА 5-13: РАБ ГРАЗ'ЗТА

Спасбросок

Уровень класса	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Особенности	Заклинаний в день/известные заклинания
1	+0	+0	+0	+2	Очарование	+1 к уровню существующего класса
2	+1	+0	+0	+3	Предательское заклинание +1d6	—
3	+1	+1	+1	+3	Темное обаяние +1	+1 к уровню существующего класса
4	+2	+1	+1	+4	Предательское заклинание +2d6, призвать младшего демона	—
5	+2	+1	+1	+4	Темное обаяние +2	+1 к уровню существующего класса
6	+3	+2	+2	+5	Предательское заклинание +3d6, удар заклинанием +1d6	—
7	+3	+2	+2	+5	Темное обаяние +3	+1 к уровню существующего класса
8	+4	+2	+2	+6	Предательское заклинание +4d6, удар заклинанием +2d6	—
9	+4	+3	+3	+6	Призвать старшего демона	+1 к уровню существующего класса
10	+5	+3	+3	+7	Предательское заклинание +5d6	+1 к уровню существующего класса

РАБ ДЖУИБЛЕКСА

"Всем приветствовать темного шепчущего повелителя, заступника чумы и отца слизи, Джуиблекса невыразимо!"
— Дувамил

Раб Джуиблекса – одна из самых отвратительных личностей, что вообще можно встретить. Источающему отвратительную слизь и окруженному тошнотворным зловонием, этому рабу нет места в обычном обществе, хотя самые мощные представители могут скрывать свою форму, чтобы жить среди обычных людей.

Воины и варвары иногда становятся рабами Джуиблекса, и жрецы, почитающие этого князя демонов, тоже принимают этот престижный класс.

Раб Джуиблекса обычно действует в одиночку, потому что никто не может находиться с ним рядом кроме нежити, слизи и возможно чумных магов.

Hit Die: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать рабом Джуиблекса, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базового спасброска: Стойкость +6.

Умения: Мастерство побега 5 рангов.

Навыки: Раб демона, Добровольная деформация.

Особенности: Должен быть опыт *превращения* или *смены формы*.

Особенности: Раба Джуиблекса иницируют в ужасном ритуале, включающем жертвоприношение разумного существа. Как минимум три слизи, ила или пудинга должно присутствовать на ритуале. Жертва должна быть растворена в кислоте.

ТАБЛИЦА 5-14: РАБ ДЖУИБЛЕКСА

Уровень класса	Спасбросок				Особенности
	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	
1	+1	+2	+2	+2	Тошнотворная слизь
2	+2	+3	+3	+3	Разъедающее касание
3	+3	+3	+3	+3	Призвать слизь
4	+4	+4	+4	+4	Зараза, самоизменение
5	+5	+4	+4	+4	Призвать младшего демона
6	+6	+5	+5	+5	Разъедающий плевок
7	+7	+5	+5	+5	Призвать пудинг
8†	+8	+6	+6	+6	Превращение себя
9	+9	+6	+6	+6	Призвать старшего демона
10	+10	+7	+7	+7	Отсутствие анатомии

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) Раба Джуиблекса – Карабкаться (Сил), Маскировка (Оба), Мастерство побега (Лов), Запугивание (Оба), Прыжки (Сил), Знание (религия) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 2 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Раб Джуиблекса.

Навыки в оружии и доспехах: Раб Джуиблекса опытен в обращении со всеми простыми и военными видами оружия, со всеми типами доспехов и щитов.

Тошнотворная слизь (Ex): Раб Джуиблекса может выделять зловонную слизь, покрывающую его тело тонким слоем. Все в пределах 5 футов должны проходить спасбросок по Стойкости (DC 10 + уровень класса раба + премия по Телосложению) и в случае неудачи терпеть штраф обстоятельств -1 броскам атаки и проверкам умений из-за жуткого запаха этой слизи.

Разъедающее касание (Ex): Раб Джуиблекса 2 уровня и выше может три раза в день выделять едкую слизь на руках, причиняющую 2d6 единиц повреждения. После того как она выделена, раб может совершить атаку для нанесения разъедающей слизи на врага, причиняя обычный безоружный урон плюс повреждение от слизи. Из-за этой самой слизи атака не считается безоружной и не вызывает атаку при возможности.

Призвать слизь (Sp): На 3 уровне раб Джуиблекса может призвать кусочек зеленого ила, серую слизь, охряное желе или желатиновый куб как при помощи заклинания *призвать монстра* с уровнем раба в качестве уровня заклинателя.

Зараза (Su): Раб Джуиблекса один раз в день может разнести болезнь, как при помощи заклинания *зараза* (уровень заклинателя 10).

Самоизменение (Su): На 4 уровне форма раба Джуиблекса становится гибкой и аморфной. Он может изменять внешность и форму тела по желанию, как при помощи заклинания *самоизменение*, наложенным заклинателем 4 уровня.

Призвать демона (Sp): Раб Джуиблекса 5 уровня может призвать демона с 5 HD или меньше один раз в день. Это функционирует как заклинание *призвать монстра*, наложенное заклинателем 15 уровня. На 9 уровне раб Джуиблекса может призвать демона с 10 HD или меньше один раз в день.

Разъедающий плевок (Ex): На 6 уровне раб Джуиблекса может плевать сгустком едкой дряни по линии в 5 футов шириной и 30 футов длиной один раз в день. Разъедающий плевок причиняет 8d6 единиц кислотного повреждения всем на своем пути, позволяя спасбросок по Реакции (DC 10 + уровень класса раба + премия по Телосложению раба) для получения половины повреждения.

Призвать пудинг (Sp): На 7 уровне раб Джуиблекса может призвать черный пудинг как при помощи заклинания *призвать монстра* с уровнем раба в качестве уровня заклинателя.

Превращение себя (Su): Форма раба Джуиблекса 8 уровня становится еще более аморфной. Он может менять внешность и форму по желанию, как при помощи заклинания *превращение себя*, наложенным заклинателем 8 уровня.

Отсутствие анатомии (Ex): На 10 уровне тело раба Джуиблекса становится таким бесформенным, что оно больше не подвержено критическим попаданиям, атакам крадучись, повреждениям от яда, параличу и оглушению. Однако зелья тоже перестают действовать на него.



РАБ ОРКУСА

"*Растухий козлиный князь нежизни, повелитель вампиров и лорд спектров, Оркус, даруй мне твою сокрушительную мощь и смертельную силу твоей волшебной палочки!*"

—Куа-Номаг, Король-Череп

Раб Оркуса посвящает себя демоническому князю нежити. В своем служении он становится инструментом страданий, убийств и мести. Он наслаждается компанией нежити, предпочитая касаться мертвой плоти, а не живой.

Жрецы, маги и чародеи становятся лучшими рабами Оркуса, хотя барды, мерзавцы и разнообразные мультиклассовые персонажи тоже иногда вступают в его ряды.

Рабы Оркуса часто работают небольшими отрядами. Такие отряды заговорщиков некромантов и некрофилов общаются с нежитью и демонами и формируют небольшие ячейки извращения и зла, сокрытые в суете городов и тишине деревень. Рабы Оркуса ненавидят рабов Демогоргона и Граз'зта и воюют с ними.

Hit Die: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать рабом Оркуса, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +4.

Умения: Знание (тайное) 2 ранга, Знание (религия) 2 ранга.

Навыки: Некрофил, Раб демона.

Особенности: Должен уметь накладывать заклинания школы Некромантии.

Особенности: Жертвоприношение разумного существа – главный элемент ужасного ритуала, инициирующего новых рабов Оркуса. Этот ритуал проводится в полной темноте на алтаре, сделанном минимум из тридцати черепов.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) раба Оркуса – Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Ремесло (Инт), Скрыться (Лов), Запугивание (Оба), Знание (любое) (Инт), Бесшумное перемещение (Лов), Профессия (Муд), Подсматривание (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 2+ модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Раб Оркуса:

Навыки в оружии и доспехах: Раб Оркуса опытен в обращении со всеми простыми и военными видами оружия, со всеми типами доспехов и щитов.

Премиальный навык или заклинания:

Когда раб Оркуса достигает 1, 4, 7 и 10 уровня, персонаж получает новые заклинания в день как если бы он также получил уровень в классе заклинателя, к которому он принадлежал до того как получил престижный класс, или премиальный навык, по своему выбору. Если раб выбирает +1 к уровню заклинаний, он не получает других выгод от класса заклинателя (улучшенный шанс управления или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что получают от престижного класса, только увеличенный эффективный уровень заклинаний. По существу это означает, что он добавляет новые уровни к уровню класса заклинателя, при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний, и уровня заклинателя. Если у персонажа было больше одного класса заклинателя до того как он стал рабом Оркуса, он должен решить, к какому классу он будет добавлять уровни при определении заклинаний в день. Раб Оркуса может один раз выбрать премиальный навык, а в другой раз уровень заклинателя, или наоборот. Персонажи не способные накладывать заклинания должны всегда выбирать премиальный навык.



ТАБЛИЦА 5-15: РАБ ОРКУСА

Спасбросок

Уровень класса	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Особенности	Заклинаний в день/известные заклинания
1	+1	+2	+0	+2	Зловоние падали	Премиальный навык или +1 к уровню существующего класса
2	+2	+3	+0	+3	Касание страха	—
3	+3	+3	+1	+3	Крылья демона	—
4	+4	+4	+1	+4	Большой обхват/скелетная худоба	Премиальный навык или +1 к уровню существующего класса
5	+5	+4	+1	+4	Призвать младшую нежить	—
6	+6	+5	+2	+5	Смертельная бледность	—
7	+7	+5	+2	+5	Крылья демона (по желанию)	Премиальный навык или +1 к уровню существующего класса
8	+8	+6	+2	+6	Касание смерти	—
9	+9	+6	+3	+6	Призвать старшую нежить	—
10	+10	+7	+3	+7	Призвать ночное крыло	Премиальный навык или +1 к уровню существующего класса

Зловоние падали (Ex): Раб Оркуса может по желанию источать ужасное зловоние в 10 футовом радиусе. Живые существа в этом радиусе (исключая самого раба) должны преуспеть в спасброске по Стойкости (DC 10 + уровень класса раба + модификатор по Телосложению раба) или переносить штраф -2 всем броскам атаки, повреждения, спасброскам, проверкам умений и характеристик на 1 раунд за каждый уровень класса раба Оркуса. Кроме того, бессмысленная нежить в радиусе зловония считают раба Оркуса нежитью.

Касание страха (Sp): Раб Оркуса 2 уровня три раза в день может создавать эффект, идентичный заклинанию *устрашение*, наложенному заклинателем 10 уровня.

Крылья демона (Su): Раб Оркуса 3 уровня один раз в день может вырастить на своей спине большие черные крылья. Эти крылья позволяют рабу летать со скоростью перемещения по земле со средней маневренностью. Крылья демона существуют до 1 часа и могут быть убраны в качестве стандартного действия. На 7 уровне раб может использовать свои крылья демона по желанию, и они существуют столько, сколько ему понадобится.

Большой обхват/скелетная худоба (Su): На 4 уровне раб Оркуса может стать тучным как его ужасный повелитель или тощим как нежить. В зависимости от выбора, раб получает навык Деформация (тучность) или Деформация (измождение) в качестве премиального навыка.

Призвать нежить (Sp): Раб Оркуса 5 уровня может один раз в день призвать 1d4 упырей, 1d3 теней, 1 **wight**, или 1 **wraith** как при помощи заклинания *призвать монстра*, наложенного заклинателем с уровнем, равным уровню раба. На 9 уровне раб может призвать 1d3 мумий, 1 спектра, 1 **mohrg**, 1 вампира или 1 **ghost**. Если он призывает вампира или **ghost**, его уровень будет на один уровень меньше классового уровня раба.

Смертельная бледность (Su): Раб Оркуса 6 уровня может принимать внешность гуманоидного существа-нежити по своему выбору как при помощи заклинания *самоизменение*. Будучи в этой форме, раб обладает аурой страха (как заклинание *страх*, наложенное заклинателем 6 уровня) которая воздействует только на живых неаутсайдеров в пределах 25 футов. Смертельная бледность длится 1 минуту за каждый уровень класса и может использоваться один раз в день.

Касание смерти (Sp): Раб Оркуса 8 уровня может своей атакой касанием заставить живое существо пройти спасбросок по Стойкости (DC 10 + уровень класса раба + премия по Обаянию раба). Если цель проваливает спасбросок, она умирает.

Призвать ночное крыло (Sp): Раб Оркуса 10 уровня может призвать 1 ночное крыло один раз в неделю, как при помощи заклинания *призвать монстра*, наложенного заклинателем 15 уровня.

УР-ЖРЕЦ

Ур-жрецы презирают богов. Однако их небольшая часть обучена перехватывать божественную силу и использовать ее в своих нуждах без необходимости молиться и поклоняться богам. Каждый день они впадают в транс и мысленно крадут силу богов, которую те передают по каналам набожным жрецам. Ур-жрецы хитры и коварны, они никогда не крадут много силы у одного бога, они метафизически прокрадываются, вытягивают силу, нужную им для заклинаний, и снова ускользают. Они учатся быть обращению с божественной силой и

творческими с украденной силой. Величайший ур-жрец управляет уровнем силы как большинство великих жрецов, хотя у него нет широкого разнообразия в наложении заклинаний обычного жреца.

Представитель любого класса может стать Ур-жрецом, даже (и особенно) бывшие жрецы.

Ур-жрецы часто работают в одиночестве, хотя они иногда сотрудничают с представителями других классов. Они не собираются ни во что, напоминающее храмы, потому что они боятся, что слишком большое их скопление может привлечь ненужное внимание божеств. И, естественно, они очень редко сотрудничают со жрецами и другими божественными заклинателями, которых они видят лакеями и считающими их самих отвратительными.

Hit Die: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать ур-жрецом, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базового спасброска: Стойкость +3, Сила воли +3.

Умения: Блеф 6 рангов, Знание (тайное) 5 рангов, Знание (религия) 8 рангов, Знание (планы) 5 рангов, Искусство колдовства 8 рангов.

Навыки: Железная воля, Фокус пагубного заклинания.

Особенности: У персонажа не должно быть способности накладывать божественные заклинания. Если эта способность раньше была (как у бывшего жреца), за способность исчезает навсегда.

Особенности: Персонаж должен быть обучен другим ур-жрецом.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) ур-жреца – Блеф (Оба), Концентрация (Тел), Ремесло (Инт), Знание (тайное) (Инт), Знание (религия) (Инт), Знание (планы) (Инт), Профессия (Муд), Подсматривание (Инт) и Искусство колдовства (Инт). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 2 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Ур-жрец:

Навыки в оружии и доспехах: Ур-жрец опытен в обращении с простым оружием, но не с доспехами и щитами.

Заклинания: Ур-жрец получает способность накладывать множество божественных заклинаний. Для наложения заклинания ур-жрец должен обладать показателем Мудрости как минимум 10 + уровень заклинания, так что ур-жрец с Мудростью 10 и меньше не может накладывать эти заклинания. Премиальные заклинания ур-жрецов основаны на Мудрости, и спасброски от этих заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор по Мудрости. Если Таблица 5-16 указывает 0 заклинаний какого-либо уровня, например как 0 заклинаний 2 уровня на 2 уровне, ур-жрец получает только премиальные заклинания. Ур-жрец без премиальных заклинаний определенного уровня все же не сможет накладывать заклинания этого уровня.

Список заклинаний ур-жреца идентичен списку заклинаний обычного жреца. Ур-жрец имеет доступ ко всем заклинаниям в списке и приготавливает их как жрец, за исключением того, что он не молит об этих заклинаниях, а просто берет их. Ур-жрец накладывает заклинания как

ТАБЛИЦА 5-16: УР-ЖРЕЦ

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок			Особенности	Заклинания в день											
		Стойкость	Реакция	Сила воли		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Управление нежитью	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	SR божественным заклинаниям 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Переливание энергии	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—
8	+6	+2	+2	+6	SR божественным заклинаниям 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—
9	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—
10	+7	+3	+3	+7	Украсть подобную заклинаниям способность	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	—	—

жрец, за исключением того, что в отличие от жреца у него нет способности спонтанно накладывать заклинания *нанесения* или *лечения*, и у него нет заклинаний домена связанных с доменом дарованных сил. У него нет ограничений на заклинания по мировоззрению. Для определения уровня заклинателя ур-жреца, сложите уровни ур-жреца с половиной уровней в других классах заклинателей. (уровни, полученные в классе жреца не считаются.)

Управление нежитью: Ур-жрец 2 уровня и выше может как злой жрец управлять нежитью. При определении успеха и повреждения вместо уровня жреца он использует уровень ур-жреца (смотрите Изгнание и управление нежитью в Главе 8 *Руководства игрока*).

Сопrotивление божественным заклинаниям (Su): На 4 уровне ур-жрец получает сопротивление заклинаниям 15, но только против божественных заклинаний и подобных заклинаниям способностей аутсайдеров. На 8 уровне сопротивление заклинаниям увеличивается до 20.

Переливание энергии (Ex): Из-за способностей красть любую энергию, ур-жрецы обучаются управлять своей собственной энергией так, что другие заклинатели могут только разводиться руками. Ур-жрец 6 уровня может временно пожертвовать двумя (или больше) слотами заклинания низкого уровня, чтобы подготовить заклинание большего уровня. Получившееся заклинание должно иметь такой уровень, заклинания которого ур-жрец может накладывать. Только одну такую замену можно совершить в один день. Уровни низких слотов складываются и уменьшаются до трех четвертых (округляя вниз). Результат и будет уровне дополнительного слота заклинаний. Например, ур-жрец, пожертвовавший заклинаниями 3 и 5 уровня может подготовить дополнительное заклинание 6 уровня ($3 + 5 = 8$, и $8 \times 3/4 = 6$).

Украсть подобную заклинаниям способность (Su): Самые сильные ур-жрецы могут использовать технику кражи божественной энергии для кражи подобных заклинаниям способностей других существ. Один раз в день, когда существо с подобными заклинаниями способностями находится в пределах 50 футов от ур-жреца 10 уровня, ур-жрец может попытаться украсть одну из подобных заклинаниям способностей существа. Ур-жрец может использовать украденную способность столько же раз в день, как само существо, или три раза в день, что бы ни было меньше. Ур-жрец использует способность как существо, в отношении уровня заклинателя и DC спасбросков. Эта способность длится лишь 24 часа. Существо с подобной заклинаниям способностью не теряет свою способность, когда ур-жрец крадет ее. Если ур-жрец пытается украсть подобную заклинаниям способность, которой у существа нет, или пытается украсть способность, являющуюся сверхъестественной, а не подобной заклинаниям, попытка автоматически проваливается.

Например, если ур-жрец находится рядом с величавой саламандрой, он может украсть *файербол* и использовать его три раза в этот день, или украсть *развеивание магии* и использовать ее один раз в этот день. Если он находится рядом с демоном ямы, он может украсть *безошибочный телепорт* (сам плюс 50 фунтов объектов) и использовать его три раза в день, потому что демон ямы может делать это по желанию. Он может украсть даже способность демона ямы *желание*, но из-за того, что демон ямы может использовать *желание* один раз в год, ур-жрец будет ограничен тем же самым способом. Он не сможет украсть эту способность еще раз ни от одного существа в течение года.

ЛОРД ПАЗАРИТОВ

Шорох многочисленных ног по полу и гудение крыльев – вот что предвещает появление лорда паразитов. Это невероятное существо предпочитает ласкать лапки насекомых и порхающие крылья мух, чем касаться другого человека. Лорд паразитов предлагает себя в качестве всех видов паразитических организмов и насекомых, которые кормятся его телом. Он не просто позволяет заражение, он стремится к этому.

Жрецы и друиды являются основными представителями лордов паразитов, также как некоторые жрецы/жулики. Существует множество чудовищ-лордов паразитов, таких как жрецы драцеров.

Гуманоидные лорды паразитов сотрудничают с монстрами, такими как драйдеры, фазовые пауки, и другими существами, связываемыми с паразитами. В противном случае они действуют в одиночку, ибо ни один гуманоид не будет работать с ними.

Hit Die: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать лордом паразитов, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Скрыться 3 ранга, Знание (природа) 2 ранга, Бесшумное перемещение 3 ранга.

Навыки: Друг паразитов.

Особенности: Должен уметь накладывать заклинание *гигантские паразиты*.

Особенности: Лорд паразитов должен быть посвящен разумным злым существом, физически напоминающим паразита – драйдером, часмом, джелугоном, аранеей, бебилитом, фазовым пауком, злым формианом, или подобным существом. Посвящающее существо должно быть достаточно разумным, чтобы общаться с желающим быть лордом паразитов. Конечно, это существо потребует обмен услугу или оплату.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) лорда паразитов – Блеф (Оба), Карабкаться (Сил), Концентрация (Тел), Скрыться (Лов), Знание (природа) (Инт), Выслушивание (Муд), Бесшумное перемещение (Лов), Выступление (Оба), Карманная кража (Лов), Поиск (Инт), Искусство колдовства (Инт) и Высматривание (Муд). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4
+ модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже перечислены классовые навыки престижного класса Лорд паразитов:

Навыки в оружии и доспехах:

Лорд паразитов не опытен в обращении ни с одним видом оружия, доспехов и щитов.

Заклинания: Когда лорд паразитов получает 1 уровень и каждые два уровня после этого (плюс на 10 уровне), персонаж получает новые заклинания в день как если бы он также получил уровень в классе заклинателя, к которому он принадлежал до того как получил престижный класс. Однако он не получает других выгод от класса заклинателя (улучшенный шанс управления или изгнания нежити, навыки метамагии или создания изделий, НР кроме тех, что получаются от престижного класса, только увеличенный эффективный уровень заклинаний. По существу это означает, что он добавляет новые уровни к уровню класса заклинателя, при определении количества заклинаний в день, известных заклинаний, и уровня заклинателя. Например, если Силикан, маг 8 уровня, получает уровень лорда паразитов, он получает новые заклинания, как если бы он поднялся до 9 уровня магом, но использует остальные аспекты прогрессии в уровне, такие как премия базовой атаки и спасбросков от лорда паразитов. Если в следующий раз он получит уровень мага, став магом 9/лордом паразитов 1 уровня, он получит заклинания, как если бы он был магом 10 уровня.



Если у персонажа было несколько классов, способных накладывать заклинания, до того как он стал лордом паразитов, он должен решить к какому классу он будет добавлять уровни.

Хитин (Ex): Лорд паразитов получает премию природного доспеха +1 к АС от хитиновых пластинок, вырастающих на его плоти. Каждые три уровня после первого, эта премия увеличивается на +1.

Слуга паразит: Лорд паразитов получает слугу в виде паразита до 1 HD. С этим слугой обращаются как с любимцем; его интеллект увеличивается, и он считается волшебным животным (смотрите раздел Любимцев в Главе 5 *Руководства игрока*). Слуга паразит появляется в добавление ко всем любимцам, что уже есть у персонажа.

Лорд паразитов получает дополнительных слуг паразитов на высших уровнях. На 5 уровне пришедший слуга паразит может иметь до 4 HD. На 9 уровне слуга паразит может иметь до 16 HD.

Высасывание крови (Su): Лорд паразитов 2 уровня может по желанию отрастить жвалы насекомого. Эти жвалы он может использовать для нанесения атаки укусом, причиняющей 1 единицу повреждения. Кроме того, лорд паразитов может попытаться начать захват, не вызывая атаку при возможности. При успехе жвалы автоматически причиняют 2d6 единиц повреждения каждый раунд, высасывая кровь из жертвы. Высасывание крови функционирует только на живых существах.

Рука паука (Sp): Лорд паразитов 3 уровня может один раз в день создать эффект, идентичный заклинанию *рука паука*, наложенным на его эффективном уровне заклинателя.

Доспех из роя (Su): Каждый день, когда лорд паразитов 4 уровня молится о заклинаниях, он автоматически призывает рой насекомых, пауков или скорпионов, покрывающих его плоть. Насекомые впитывают до 10 единиц повреждения от любой атаки (и оружием и заклинаниями). Насекомые умирают один за другим, при поглощении этих

Таблица 5-17: ЛОРД ПАЗАДИТОВ

Уровень класса	Премия базовой атаки	Спасбросок			Особенности	Заклинаний в день/известные заклинания
		Стойкость	Реакция	Сила воли		
1	+0	+0	+0	+2	Хитин +1, слуга паразит 1 HD	+1 к уровню существующего класса
2	+1	+0	+0	+3	Высасывание крови	—
3	+1	+1	+1	+3	Рука паука	+1 к уровню существующего класса
4	+2	+1	+1	+4	Хитин +2, доспех из роя	—
5	+2	+1	+1	+4	Крылья паразита, слуга паразит 4 HD	+1 к уровню существующего класса
6	+3	+2	+2	+5	Ноги паука	—
7	+3	+2	+2	+5	Хитин +3, оторынуть паразитов	+1 к уровню существующего класса
8	+4	+2	+2	+6	Яд, мучащие когти	—
9	+4	+3	+3	+6	Слуга паразит 16 HD	+1 к уровню существующего класса
10	+5	+3	+3	+7	Хитин +4, коллективный разум	+1 к уровню существующего класса

атак, и в день может быть впитано до 5 единиц за уровень лорда паразитов. Таким образом, доспех из роя лорда паразитов 7 уровня может впитать до 35 единиц повреждения, но не больше 10 единиц от одной атаки.

Если лорд паразитов носит настоящий доспех, доспех из роя никак на него не влияет.

Крылья паразита (Su):

Лорд паразитов 5 уровня и выше может отрастить массивные, гудящие крылья насекомого на спине один раз в день. С этими крыльями он может летать с обычной наземной скоростью со средней маневренностью в течение 1 часа. Лорд паразитом может переносить обычный позволяемый ему вес, и перегрузка влияет на его скорость, так же как и на суше. С этими крыльями невозможно летать тихо.

Ноги паука (Sp): Лорд паразитов 6 уровня может один раз в день создавать эффект, идентичный заклинанию *ноги паука*, наложенном на его эффективном уровне заклинателя.

Отрыгнуть паразитов (Sp):

Лорд паразитов 7 уровня может один раз в день выплеснуть рой паразитов из своего рта, как оружием дыхания в 30-футовом конусе. Все в этой области переносят 1d6 единиц повреждения за уровень лорда паразитов, но успешный спасбросок по Реакции уменьшит урон в два раза (DC 10+ уровень класса лорда паразитов + премия по Телосложению лорда паразитов). Паразиты остаются как если бы были призваны заклинанием *призвать рой* с уровнем заклинателя равным уровню класса лорда паразитов. Паразиты находятся под управлением лорда паразитов.

Яд (Ex): Когда лорд паразитов достигает 8 уровня, его жвалы (от способности высасывания крови) покрываются природным ядом, причиняющим 1 единицу повреждения Силы с каждой успешной атакой укусом и 1 единицу повреждения Силы 1 минуту спустя. DC спасброска по Стойкости для сопротивления яду равен 10 + уровень класса лорда паразитов + модификатор по Телосложению лорда паразитов.

Коллективный разум (Su): Лорд паразитов 10 уровня может служить толчком для создания группового разума (смотрите *Коллективный разум* в Главе 2). Коллективный разум должен включать лорда паразитов, хотя он считается отдельной особью и его показатели Интеллекта и Обаяния не изменяются. Однако он управляет коллективным разумом, получает премии понимания, и получает выгоду от способности накладывать заклинания коллективного разума, если присутствует достаточное количество представителей. Слуга-паразит лорда паразитов тоже может присоединиться к коллективному разуму, если лорд пожелает этого.

ВОИН ТЬМЫ

Воин тьмы, иногда называемый темным рыцарем, практикует черную магию. Он изучает темные учения и ужасные таинства, необходимые для злых ритуалов и заклинаний. Однако он не накладывает заклинаний. Вместо этого он использует свое тайное знание, чтобы стать грозным бойцом.

Злые воины, особенно те, что имеют несколько уровней мага или чародея, иногда становятся воинами тьмы. Гораздо реже воинами тьмы становятся одноклассовые маги, чародеи, барды, рейнджеры и даже жрецы. Воины тьмы часто ведут замкнутый образ жизни, хотя иногда они сотрудничают со злыми магами и чародеями. Иногда они берут на службу небольшие группы злых гуманоидов, таких как орки, гноллы и багберы для помощи и охраны их темных святилищ. Они мечтают о силе и завоеваниях посредством насилия и кровопролития. Воины тьмы обычно и не подобны варварам. Скорее они являются хладнокровным компромиссом между физической силой и смысленной утонченностью.

Hit Die: d10.



ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать воином тьмы, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое.

Премия базовой атаки: +5.

Умения: Алхимия 3 ранга, Знание (тайное) 3 ранга, Разговорный язык (Бездна) или Разговорный язык (Адский), Искусство колдовства 1 ранг.

Навыки: Железная воля.

Особенности: Персонаж должен вынести неделю болезненных и травмирующих черных волшебных ритуалов, выполненных в одиночестве, тайна которого требует месяцы изучения и успешных исследований.

ТАБЛИЦА 5-18: ВОИН ТЬМЫ

Спасбросок					
Уровень класса	Премия базовой атаки	Стойкость	Реакция	Сила воли	Особенности
1	+1	+2	+0	+2	Масло черной магии
2	+2	+3	+0	+3	Очернение оружия
3	+3	+3	+1	+3	Эликсир черной магии
4	+4	+4	+1	+4	Масло черной магии
5	+5	+4	+1	+4	Зарубцевавшаяся плоть
6	+6	+5	+2	+5	Эликсир черной магии
7	+7	+5	+2	+5	Масло черной магии
8	+8	+6	+2	+6	Отгалкивающая плоть
9	+9	+6	+3	+6	Эликсир черной магии
10	+10	+7	+3	+7	Масло черной магии

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевые характеристики для каждого умения) воина тьмы – Алхимия (Инт), Блеф (Оба), Карбаться (Сил), Концентрация (Тел), Скрыться (Лов), Прыжки (Сил), Знание (тайное) (Инт), Знание (планы) (Инт), Бесшумное перемещение (Лов), Верховая езда (Лов), Подсматривание (Инт) и Искусство колдовства (Инт). Смотрите Главу 4 *Руководства игрока* в поисках описания умений.

Единицы умений на каждом уровне: 4 + модификатор по Интеллекту.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Ниже описаны классовые навыки престижного класса Воин тьмы.

Навыки в оружии и доспехах: Воин тьмы опытен во всем простом и военном оружии, во всех видах доспехов и щитов.

Масло черной магии (Su): Воин тьмы может использовать свое запретное тайное мастерство для создания волшебного масла, которым он намазывает себя. Каждый воин тьмы создает масло, которое функционирует только на нем, и можно создать одну порцию только тогда, когда приобретается этот навык (на 1, 4, 7 и 10 уровнях).

Уровень класса + модификатор по Обаянию	Способность/Эффект
2 и ниже	Обитатель тьмы; персонаж получает навык Бой влепую.
3-4	Демоническая быстрота; персонаж получает навык Боевые рефлексы.
5-6	Заколдованная плоть; премия природного доспеха персонажа увеличивается на +1.
7-8	Адская сила; персонаж получает врожденную премию +1 к Силе, Телосложению или Ловкости.
9	Быстрая походка; персонаж получает врожденную премию +10 футов к скорости.
10	Нечестивый удар; персонаж получает способность 3 раза в день причинить +2d6 повреждения добрым существам.
11 и выше	Злобная ярость; персонаж может 3 раунда в день предпринимать действие полной атаки в сочетании с движением или подобным движению действием.

Когда воин тьмы получает соответствующий уровень, он создает новое масло черной магии и смазывает себя им. За тем он выбирает из вышеуказанного списка

сверхъестественную способность и наделяет себя ею навсегда, выбирая согласно его уровню класса и модификатора по Обаянию (можно выбрать максимальный из доступных или любой меньший). Воин тьмы не может выбирать одну способность дважды.

Очернение оружия (Su): Проведя 3 раунда подготовки (включающие ритуал и алхимические вещества, стоящие 50 зм), воин тьмы может наделить любое оружие премией зачарования +1 броскам атаки и повреждения. Если оружие уже имеет премию зачарования, воин тьмы может наделить оружие любым особым волшебным свойством, эквивалентным премии +1 (смотрите Главу 8 РУКОВОДСТВА МАСТЕРА в поисках списка свойств оружия). Премия или особое свойство функционирует только находясь в руках воина тьмы, и длится 1 час за уровень воина тьмы. Воин может наделить оружие только одним особым свойством за раз.

Эликсир черной магии (Su): На 3 уровне воин тьмы может использовать свое знание черной магии и алхимии для создания волшебного эликсира, который он впоследствии принимает. Каждый воин тьмы создает эликсир, который функционирует только на нем, и можно создать только одну порцию, когда приобретается этот навык (на 3, 6 и 9 уровне).

Когда воин тьмы создает эликсир, он выбирает из следующего списка сверхъестественных способностей одну и навсегда наделяет ею себя, выбирая согласно его уровню класса и модификатора по Обаянию. Ни одна способность кроме оскверненного знания не может быть выбрана дважды.

Уровень класса + модификатор по Обаянию

Уровень класса + модификатор по Обаянию	Способность/Эффект
3 и ниже	Оскверненное знание; персонаж получает премиальный навык из списка, приведенного ниже.
4-6	Аура зла; персонаж получает премию уклонения +1 к АС.
7-8	Внутренняя адская сила; персонаж получает врожденную премию +1 к Интеллекту, Мудрости или Обаянию.
9	Темные чувства; персонаж получает чувствительность к вибрации (может чувствовать нахождение всего, что находится в пределах 60 футов от него и находится в контакте с полом, землей и так далее).
10 и выше	Демонические крылья; персонаж может использовать заклинание <i>крылья демона</i> 1 раз в день, накладывая его на уровне, равном классовому уровню воина тьмы.

Список навыков оскверненного знания: Двуправорукость, Бычий напор, Рассечение, Отражение стрел, Уклонение, Владение экзотическим оружием, Боевой опыт, Дальняя стрельба, Исключительное рассечение, Улучшенный критический удар*, Улучшенное обезвреживание, Улучшенная инициатива, Улучшенная подсечка, Улучшенный бой с оружием в обеих руках, Улучшенный невооруженный удар, Подвижность, Верховая стрельба, Верховой бой, Выстрел в упор, Могучий удар, Точный выстрел, Выхватить оружие, Повторный выстрел, Верховой прорыв, Выстрел на бегу, Верховая ураганная атака, Атака сходу, Оглушающий кулак, Разоружение, Раствапывание, Бой с оружием в обеих руках, Фехтование*, Фокус оружия*, Специализация в оружии*, Вихревая атака.

Персонаж может выбирать навыки, отмеченные звездочкой (*) больше одного раза, но каждый раз нужно выбирать разное оружие. Персонаж все еще должен удовлетворять всем требованиям навыков, включая показатели характеристик и премии базовой атаки (смотрите Главу 5 *Руководства игрока* в поисках описания навыков и их требований).

Зарубцевавшаяся плоть (Su): Посредством ритуального нанесения шрамов воин тьмы 5 уровня получает снижение повреждений 5/+3.

Отгалкивающая плоть (Su): Посредством ритуала и неприличных татуировок воин тьмы 8 уровня получает сопротивление заклинаниям 20.