

MATEYUK



MCDM

Авторы

Руководитель проекта: Мэттью Колвилл
Ведущий дизайнер: Сэди Лоури
Дизайнеры: Ларс Бакке, Марио Ортегон
Разработка: Джеймс Интрокасо
Главный редактор: Лаура Хирсбруннер
Редактор: Джошуа Йерсли
Художественный текст: Мэттью Колвилл
Консультант по инклюзивности и эмоциям: Бэзил Райт
Исполнительный арт-директор: Джейсон Хазенауэр
Иллюстрация обложки: Патрик Хелл
Иллюстрации и дизайн: Грейс Чунг, Ник Де Спейн, Патрик Хелл, Джейсон Хазенауэр
Графический дизайн и верстка: Гордон Макалпин
Консультант по вопросам доступности: Крис Хоппер

Подрядчики MCDM

Координатор сообщества: Джон Чампион
Служба поддержки клиентов: Бобби Макбрайд
Старший тестировщик отдела контроля качества: Спенсер Хибник
Тестировщики: Натан Кларк, Кассандра "Диг" Крэри, Алексон де Лима-младший, Джеймс Дьюар, Анна Гимарайес, Алекс Хенчински.

Отдел производства MCDM

Ларс Бакке: Разработка и производство
Джерод Беннетт: Технологический процесс
Грейс Чунг: Иллюстрации
Мэттью Колвилл: Текст и дизайн
Ник Де Спейн: Иллюстрации и аутсорсинг-менеджмент
Джейсон Хазенауэр: Иллюстрации и арт-директор
Джеймс Интрокасо: Ведущий геймдизайнер

Тестировщики

Координаторы игрового тестирования: Aaron Flavius West, AJ Metzger, Daniel Lane, David Lucas, davidqshull, EagleRuler, Ethan Dunning, Franklin H., Gina Devlin, Harley Kewish, Harper Blair Stone, Jake Sargent/ArchmageMC37, James L., Janek Dalkowski, Jarrad Tait, Jeanne Parker, Joel Russ, John Champion, John Previtera/Previterror, Liam Kearney, Madeleine Bray, Matthew Vansprang, Meg Hanna, Morgan "Adys" Fenwick, Roman Penna, Shane Parker
Альфа тестирование: OXiDi, Aaron Pangilinan, Alaina Rhodes, Alex Chapman, Alex FP, Alpacnologia, Andre Haftevani, Andrea Aloisi, Anutham Suresh,

Arek O. S., B. Roulston, Ben Wilks, Big Bill Hell's, Bonnie MacDonald, Bryce Beggs, Campbell M., Cat, Christopher Teale, Ckorsz, Clayton Graham/The Angry Celt, Corrupted Chaos, Cory Muraglio, Dan B., Dan Kesyer, Dard, Dave Rosser, David Mitolo/Vaddix, Desi Gillespie, Emmi K., Eric Sawchak, Esteban "Eerie" Llap, EvilDans, Flame Warp, ForgottenLands, Hal 9000, Harry Morris, Hazel Margaris, InShortSight, IU, Jacob McEwen, Jared "Jay" Busse, Jarrad/Potion Enthusiast, Jay Tallsquall, Jennifer Kretchmer, Jermiah Monk/Lyme, Joette, Jonathan Petillo, Joseph Carothers, Josh Goodwin, Kai Bumpus, Kane Sweeney, Kristen FP, Kyle Trammell/Willy_Trombone, LemonLupin, Lexie Bryan, Lucas Chiesa, Luke M., Malyn Kuntz, Mariam Owrang, Matt Holden, Matthew T., Megan J. Garry, Mr. Smith, N3sting, Nasse Williams, Natalie Boles, Nathan Hidding/Illidasi, Nicholas Renzetti, Omni, Phillip Ada, Prymal, Raphael N., Rob Matthews, Robert G., Robert Sachse, Ryan "nonrabbit" Green, Ryan Madden, rylog9, Sami Khan, Sami N., Shannon Schlarf, Skye McLaren Walton, Thomas "ThomBone" Hill, Tim Skiba, Tristan Postley, Vindelstock, William Pfeiffer, Yima, Zachary Paquette, Zero

Приходите общаться!

Присоединяйтесь к Discord серверу MCDM, где вы можете стать участником игрового тестирования и обсудить с другими людьми продукты MCDM, например переработанную версию *Малефика*.

[MCDM.gg/discord](https://mcdm.gg/discord)

Команда перевода

Перевод: Александр «Ланс» Фиглин
Редактура: Станислав Витоженц (некоторые термины), Александр Поляков
Верстка: Александр «Ланс» Фиглин
Версия: 1.1

Содержание

Авторы	2
Вступление.....	4
Рассказ	6
Малефик. Переработанная версия	9
Орден Разрушения.....	9
Создание малефика	9
Классовые умения	11
Дьявольские контракты	15
Зодчий хаоса.....	17
Глашатай Ада	22
Укротитель боли	23
Багряный рыцарь.....	25
Повелитель теней.....	27
Запретные дары	30
Новые заклинания.....	32
Сторонники	35
Предметы	38
Открытая лицензия. Версия 1.0a	40

Вступление

Всем привет! Пишет вам Джеймс Интроказо... Шучу, это Сэди Лоури.

Многие в сообществе MCDM знают о моей репутации автора проектов, связанных с небожителями. Я написал про это шесть статей для АРКАДИИ!

Про это даже есть мемы! Можете себе представить, как я был рад, когда Джеймс назначил мне встречу в Discord и сообщил, что он хочет, чтобы я возглавил проект по созданию новой версии inferнального малефика, тесно связанного с темой ада. Мы от души над этим посмеялись.

Но я был в восторге от того, что смогу участвовать в переработке малефика! Мы преследовали две цели. Во-первых, мы хотели привести малефика в соответствие с другими классами пятой редакции, сохраняя принципы, заложенные невероятным Марио Ортегоном. Во-вторых, мы хотели добавить два новых подкласса (Адский глашатай и Багряный рыцарь), сторонников и дополнительные классовые магические предметы.

Мне *нравится* работать с материалами о сущностях с других планов – небожителях или других. Когда игроков тянет в другие миры, они ищут чего-то большего, чем повседневная жизнь. Они бродят по волшебным мирам в поисках историй, где сказки становятся правдой, обещания нельзя нарушить, а озорство и причуды так же опасны, как насилие и война. Они бродят по залам богов в поисках своего призвания, магии, способной изгнать зло и тьму, и связи с высшими силами.

В Многомерности Времени MCDM Ад – это место, где можно прийти к власти. Малефики управляют политикой и разжигают войны, внедряются или уничтожают хрупкие иерархии смертных, а также сокрушают Добро и Свет своими отделанными золотом сапогами. Малефики могут быть хаотичными или логичными, злыми или прагматичными, разжигать войны или хитрить, но они занимают высокое положение в борьбе за власть в Семи городах. Архидьяволы, которым они служат наделяют их ужасными способностями и доверяют им так, как не доверяют больше никому.

Когда игроки выбирают игру за малефика, они, как правило, пытаются воплотить свои фантазии о силе и власти. Он хотят возглавлять армии, убивать врагов, манипулировать политиками или повелевать страстями, добиваясь выдающегося положения и славы. В процессе разработки наша команда положила в основу

этого класса желание обрести власть. Художники живо придумали и воплотили в жизнь подходящие сцены. Тестеры помогли нам *воплотить* фантазию в жизнь. Лаура Хирсбруннер сотворила настоящую магию слов, чтобы рассказать эту историю. И все это под чутким руководством Мэтта Колвилла и Джеймса Интроказо, экспертов в создании по-настоящему эпического и фантастического мира.

Но мы можем рассказать только часть истории создания этого класса. Остальная часть истории малефика будет рассказана за вашим игровым столом, когда мастер подземелий будет создавать злодейские и порочные заговоры вокруг членов своей партии и развивать нашу фантазию.

Мне очень повезло, что я стал хотя бы малой частью тех историй, которые я так люблю – историй, в которых ты даешь обет, который не сможешь нарушить никогда, направляешь через себя божественную силу или становишься одним из влиятельных игроков в Преисподней.

Я надеюсь, что истории, которые вы рассказываете, будут злодейскими, дьявольскими и превзойдут обыденность.

Ваша подлость (на этот раз),

Сэди Лоури

Ведущий дизайнер переработанного *Малефика*



ПОСЛЕ КОРОТКОЙ БИТВЫ *семь героев из семи миров с нетерпением ожидают в библиотеке на вершине Башни Зачарования.*

Магнус, человек, уроженец Ордена, Обычного мира. Священник.

ERN-F8, мемонек, уроженец Аксиомы, Плана Абсолютного Закона. Паладин.

Улуория, протееанка, уроженец Примордиуса, моря Вечных перемен. Следопыт.

Соранис и его темпоральный двойник, истинный эльф, уроженец Аркадии. Волшебник.

Зазаманк, огненный дварф, уроженец Сплава, города в центре Многомерности Времени. Воин.

Нуулус-Лар, темная эльфийка, уроженец Подземного мира, Тьмы-Под-Всем. Вор.

Леди Дазран, человек уроженка Семи городов Ада. Малефик.

Оставалось сделать совсем немного, разве что закончить. Кроме всего прочего.

Леди Дазран расхаживала взад-вперед, темный эльф Лар вертел в руках кинжал, а один из Соранисов листал *хроно кодекс*, пока другой нахмурившись наблюдал.

– Я собираюсь вытащить копьё, – сказал Магнус, обращаясь к ERN-F8. Рыцарь мемонек собралась с духом и кивнула.

Мышцы Магнуса забугрились, его сухожилия напряглись, когда он выдернул волшебное копьё из бока Леди Судьбы. Живая машина заворчала и заскрежетала зубами.

Держа в руках копьё, Магнус смотрел, как рыцарь прижала к раненому боку руку и поморщилась.

– Я думаю, это больно, – сказал священник.

– Я не ношу титул Непокколебимой, – произнесла гуманойдного вида рыцарь, сделанная из стекла, керамики и латуни, покрытой гравировками. – Я чувствую боль. И страх.

– Почти человек – Магнус улыбнулся.

– А в вашем мире все целители такие дерзкие?

Леди Дазран посмотрела в сторону двух Соранисов.

– Ну? – спросила она.

– Эта книга... – нестареющий эльфийский волшебник в одной руке держал раскрытый том, а другой откидывал со лба свои длинные золотистые волосы. – Если бы у меня было больше времени...

– А разве не в *этом* вся суть? – спросила Улуория

Следопыт, сидевшая до этого на корточках, встала и подошла ближе к мемонеку.

– Зачем мы рисковали своими шкурами, пытаясь заполучить эту вещь, – охотница-протееанка указал на *кодекс*. – если в ней нет нужных нам ответов?

– В ней практически наверняка есть ответы, но... – начал первый Соранис.

– ...я сомневаюсь, что у нас есть правильные вопросы, – закончил за него второй. Единственное, что отличало оригинал от его темпорального двойника была отделка его длинных синих одежд. ERN-F8 вздохнула.

– Кодексы создавались земными волшебниками. Эльфам не нужны такие тома, чтобы овладеть знаниями – начал объяснять первый Соранис.

– Время. Время – ключ ко всему, – добавил второй – Это может звучать безумно... Но здесь причина управляет следствием.

– Даже если нас двое, – сказал первый.

– Мы могли бы потратить много месяцев на изучение этого тома и узнать лишь малую часть его секретов – сказал второй Соранис.

– Ты, конечно, же хотел сказать «недель» – прокомментировал первый.

– Ты нам льстишь – поклонился второй Соранис.

– Я думала, это сработало, ведь мы уже видели как он работает – сказала Улуория. – Вот почему здесь...

Она указала на второго Сораниса.

– Ты из будущего. Разве вы там не *знаете*, что мы сделали? Победили мы или проиграли?!

Напряженность и бездействие вот-вот должны были расколоть и без того разрозненную группу.

– В моем будущем, – второй Соранис перевел взгляд с Улуории на леди F8, – Конец Времени все еще спит.

– Замечательно, – сказала Нуулус-Лар и достала из сумки кусочек маринованного гриба.

– Подожди. – Магнус поднял руку. Он медленно вдохнул, воздух наполнился металлическим запахом – Начинается, готовьтесь

– Наконец-то – Леди Дазран перестала расхаживать по комнате, но осталась начеку, нервно теребя наверхие эфеса своего двуручного меча.

Первый Соранис закрыл *хроно кодекс*, а Улуория натянула тетиву лука.

Вспышка света, и открылся еще один портал. Он напоминал черное зеркало, окаймленное ярко-синими кристаллами. Должно быть из-за разницы давления между библиотекой на вершине башни и миром за порталом воздух постоянно врывался внутрь, и внезапный порыв ветра развеивал волосы героев.

– Они это сделали, – со вздохом выдохнул Магнус – Это сделали дети

– Они живы – Зазаманк, впечатленный огненный гном зарычал – Они живы, и их план сработал.

– Они выполнили свою задачу, – решительно заявила леди Дазран. – Теперь наша очередь. Игнорируя споры о кодексе, леди Дазран повернулась к группе и произнесла:

– Я поведу.

– Думаешь? – усмехнулась Лар.

Никто не пошевелился.

– Ну? – спросила малефик. – Почему мы стоим без дела?

Лар бросил предупреждающий взгляд на ERN-F8. И это не осталось без внимания.

– Возможно, кто-то останется... – начала темная эльфийка.

– Да, давайте оставим кого-нибудь в резерве, – мрачно согласился Зазаманк.

– В резерве? – Спросила леди Дазран. – Кого?!

– Может, одного из Соранисов, – предложила рыцарь мемонек. А затем перешла к делу. Ее взгляд остановился на рыцаре Ада. – или тебя.

– Меня?! Не будь душой, вы бы не выстояли... Малефик остановилась. Она была дерзкой, своенвольной, совершенно бесстрашной. Но она не была глупой.

– Что это? Когда это я давала тебе повод усомниться в моем мастерстве? Или это очередной приступ морали?

– Мы сомневаемся не в твоём мастерстве – сказала Леди Судьба. – А в твоей верности.

Дазран обратилась к рыцарю Аксиомы.

– Этого ты боишься? Моей верности? Ха! – Она посмотрела на остальных. – Так вот почему мы прячемся в этой башне, в тених, вне поля зрения. Все потому что вы боитесь предательства? – Она усмехнулась. – Драматичного предательства в решающий момент?

Второй Соранис посмотрел на своих товарищей. Кто-то должен был это сказать.

– Ты служишь Диспатеру. Владыке Ада. Кто знает, на что ты способна? Я не думаю... На самом деле никто из нас не думает, что ты предашь нас. Мы просто думаем...

Зазаманк закончил: «Мы думаем, что ты могла бы».

– Предать вас! Хахаха. Вы, насекомые – малефик отступила на шаг и оглядела группу. – Вы считаете верность тем, что характеризует человека. Он, – она, указала на Магнуса, прелата Кавалла, – верен Каваллу. Значит такова его личность. Этот, – она указала на темного эльфа. – ...верен только умению. Следовательно, таков и весь он. Да, на мне печать Диспетера,

и поэтому вам кажется, что вы знаете меня. Но я служу с вами уже много недель и поняла, что вы так ничего и не поняли.

Она положила руку на рукоять меча.

– Вы ничего не знаете о верности или личности. Я буду сражаться вместе с вами, я буду рисковать жизнью и еще худшим вместе с вами. Я ношу печать Диспетера, но я служу Аду. Ад – это мой мир, такой же реальный и жизненно важный для меня, как и ваши для вас.

– Никто из нас не знает, что ждет нас по ту сторону портала. Я не знаю, чего ждать. Есть только существо, настолько могущественное, что оно способна превратить всю Многомерность Времени в одну единственную вселенную. Что тогда случится с моим миром? С вашими мирами? Вы сомневаетесь в моей верности, когда судьба моего мира висит на волоске?

– Я не боюсь того, что ждет нас за этим порталом, потому что мы – Герои Семи Миров. Избранные богами! Самой Судьбой! И все же мы прячемся здесь, как мыши, ссоримся между собой, сомневаемся, и боимся, и это нас погубит! Там нам предстоит столкнуться лицом к лицу с богом! Богом драконов! Богом магии времени! – Она указала на портал. – И единственное, чего он боится – это нас.

Госпожа Судьба на мгновение задумалась, а затем начала говорить:

– Если мы не будем действовать сообща, то проиграем. – Остальные согласно кивнули. – Не думаю, что здесь есть кто-то с твоим боевым опытом или, честно говоря, с твоим желанием сражаться. Я не боюсь. Аксиома последует за Адом. Что скажет Аркадия?

Два истинных эльфа, которые были на целую голову выше всех остальных в группе, посмотрели друг на друга, и между ними промелькнула какая-то невысказанная мысль. Затем они повернулись лицом к группе.

– Мы видели преданность леди Дазран победе. Аркадия не сомневается. Мы последуем за Адом.

– Квинтэссенция?

Воин из народа огненных гномов сделал шаг вперед.

– Сплаву не в первой содружничать с Семью городами. Квинтэссенция последует за Адом.

Леди Судьба повернулась к Магнусу, жрецу. Он был единственным человеком, кроме леди Дазран.

Магнус пожал плечами.

– Она завела нас так далеко, – сказал он. – Пусть ведет дальше. Ордена в деле.

– Примордиус?

Изменяющая облик протеанка приняла новую, более чудовищную форму.

– Мне не нравится эта формальность. Я не хочу, чтобы меня водили на поводке, как собачонку. Но бездействие мне нравится еще меньше. А значит... Примордиус, море Вечных перемен, последует за Адом.

ERN-F8 повернулась к темной эльфийке.

– А что скажет Нижний мир?»

Все взгляды обратились к Нуулус-Ларру.

Оказавшись в меньшинстве и не желая продолжать спор, ассассин встала, спрятала кинжалы и выгащила рапиру и короткий меч.

– Я отказываюсь от своих прежних подозрений. Хотя я оставляю за собой право сказать: «Я же вам говорила».

Леди Дазран усмехнулась.

– Подземный Мир, Тьма-Под-Всем, последует за Адом

Группа встала по стойке смирно. Леди Дазран кивнула. Леди Судьба всегда была моральным центром группы, но никто из них не сомневался в том, кто должен вести их в бой.

– Тогда мы победим, – сказала рыцарь ада. – Если вы последуете за мной, мы победим. Если вы нанесете удар туда, куда я укажу, мы одержим победу. Куда бы мы ни пошли, смерть последует за нами, и когда прольется последняя капля крови, мы семеро все еще будем стоять

на ногах, а о них останется воспоминание. Потому что я служу Аду.

Она обнажила свой меч, массивный клинок выкованный из стального ребра дьявола.

«И Ад требует победы!»

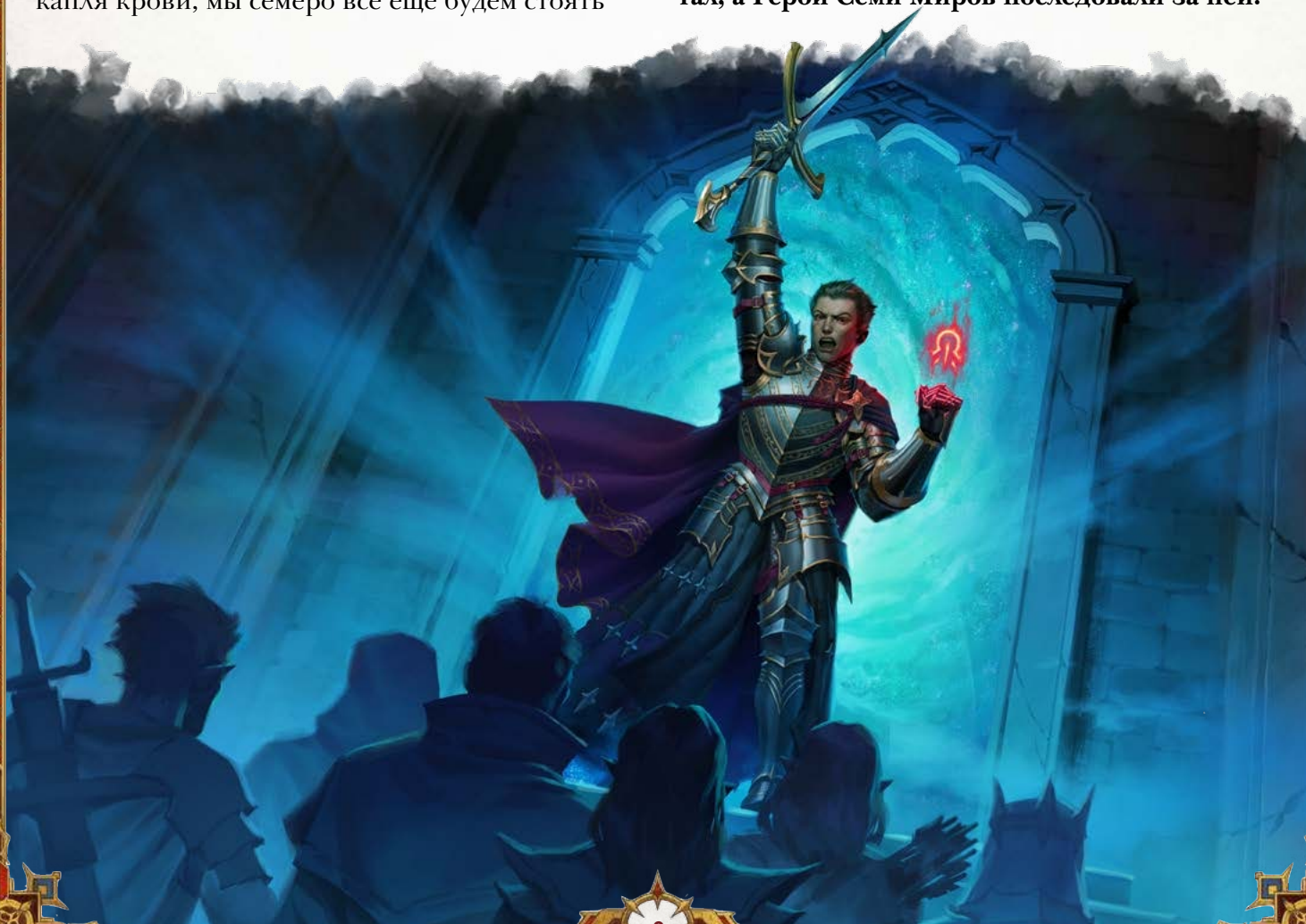
Она приблизилась к порталу.

– Сейчас. Приготовьтесь. Оставьте сомнения позади. Пока я перед вами, а Конец Времени передо мной, мы побеждаем. Вы не будете бояться смерти, потому что, пока я жива, вы умрете только тогда, когда я разрешу, а сегодня я не настолько *снисходительна*. Прислушайтесь к моему *голосу*. Ибо когда я призову Повелителя Войны, когда я выпущу на волю *опустошителя*, тогда вы все станете слугами Ада. И Ктрион Урониизиер, Конец Времени, Змей Конца света, поймет, что черный кристалл оникса и магия времени не идут ни в какое сравнение со сталью и магией...

Держа в правой руке массивный клинок из дьявольской стали, она сжала левую руку в кулак, и на ней появилась светящаяся *печать осуждения*.

– ...и пламенем Ада.

Малефик Леди Дазран прошла через портал, а Герои Семи Миров последовали за ней.



МАЛЕФИКИ

Предупреждение о содержании

У этого класса есть архетип под названием Глашатай Ада, посвященный ментальным манипуляциям и контролю сознания. Кроме того, у архетипа Багряный рыцарь есть эффекты, позволяющие манипулировать кровью другого существа. Наконец, малефики, как правило, являются злыми персонажами, и даже те, кто ими не являются, по-прежнему служат злым существам с темными помыслами.

Мы рекомендуем использовать набор инструментов и контрольный список [MCDM Tabletop Safety Toolkit](#) и вносить необходимые изменения, чтобы всем за вашим столом было комфортно.

Архидьяволы, правящие семью городами Ада, постоянно строят козни. Каждый из них жаждет подчинить себе других, взойти на трон Ада, объединить Семь городов и всех живущих там адских существ и повести нескончаемую армию дьяволов по Многомерности Времени, пока все миры не сгорят дотла.

Элитные оперативники этих архидьяволов – малефики. Рыцари, ассасины, маги и ужасные командос Ада, малефики командуют на поле боя, уничтожают вражеские группировки и воплощают адскую волю своего архидьявола.

Орден Разрушения

Тысячелетия назад правители Ада совершили нечто удивительное: они объединились. Вместе они создали Орден Разрушения – рыцарей, поклявшихся в первую очередь служить Аду, а во вторую – своему покровителю архидьяволу.

Тот, кто был принят Орден Разрушения, становится братом любого другого малефика, независимо от того, какому архидьяволу тот служит. В честь каждого архидьявола построены величественные храмы, у них есть подпольные церкви, тайные общества и зловещие культы, возглавляемые фанатично преданными лидерами. Но Орден Разрушения стоит выше мелких политических дрязг, разделяющих Семь городов.

Ожидается, что члены Ордена Разрушения, также известные как Разрушители, будут умными, находчивыми, разбираться в тактике и уметь манипулировать людьми. Орден был основан для того, чтобы у архидьяволов появились агенты, которые могли бы действовать без прямого контроля своего покровителя по всей Многомерности Времени.

У малефиков есть множество могущественных способностей, дарованных им архидьяволом, но еще более ценным является доверие их покровителя. Ожидается, что каждый малефик будет сеять раздор, боль, вражду, обман и страх без каких-либо указаний или надзора. Поэтому нет ничего необычного в том, что Разрушители в первую очередь полагаются на других членов ордена (независимо от того, какому архидьяволу они служат), прежде чем обратиться к тем, кто подчиняется их архидьяволу.

Создание малефика

Для создания малефика ознакомьтесь со следующими подразделами, в которых указано количество хитов, владения и стартовое снаряжение. Затем просмотрите таблицу малефика, чтобы увидеть, какие умения вы получаете на каждом уровне. Описания этих умений приведены в разделе «Умения класса».

Быстрое создание

Вы можете быстро создать малефика, следуя этим рекомендациям. Во-первых, наивысшее значение должно быть у вашей Силы (если вы хотите использовать оружие ближнего боя), Ловкости (если вы хотите стрелять из лука или использовать фехтовальное оружие) или Харизмы (если вы планируете выбрать подкласс Зодчий хаоса). Следующим по величине показателем должно быть Телосложение. Затем выберите из основных правил предысторию солдата или чужеземца или любую другую, которое позволяет получить владение Атлетикой, Запугиванием, Обманом или Убедением.

Хиты

Кость хитов: 1к10 за каждый уровень малефика

Хиты на 1-м уровне: 10 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор телосложения за каждый уровень малефика после первого

Умения

Доспехи: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Простое оружие, воинское оружие

Инструменты: Отсутствуют

Спасброски: Телосложение, Харизма,

Навыки: Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Запугивание, Магия, Обман, Проницательность, Расследование, Религия, Скрытность, Убеждение

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) два воинских оружия или б) одно воинское оружие и щит
- а) кольчужная рубаша или б) кожаный доспех, длинный лук и 20 стрел
- а) набор священника или б) набор исследователя подземелий
- пять метательных копий

Если вы откажетесь от этого снаряжения, а также от предметов, предлагаемых вашей предысторией, то вы начнёте игру с 5к4 × 10 зм для покупки снаряжения.

Малефик

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Печати	Урон печати	Запретные дары	Кубы infernalного канала
1	+2	Зловещий интердикт, Раздвоенный язык	3	1к6	—	—
2	+2	Боевое мастерство, Отлучение	3	1к6	1	—
3	+2	Дьявольский контракт, Призыв Ада	4	1к6	1	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	1к6	1	—
5	+3	Дополнительная атака	4	2к6	1	—
6	+3	Инфернальный канал	4	2к6	1	3
7	+3	Умение архетипа малефика	5	2к6	2	4
8	+3	Увеличение характеристик	5	2к6	2	4
9	+4	Улучшение раздвоенного языка	5	2к6	2	5
10	+4	Кровавая цена	5	2к6	2	5
11	+4	Умение архетипа малефика, Улучшение infernalного канала, Устрашающая сила	5	3к6	2	6
12	+4	Увеличение характеристик	5	3к6	2	6
13	+5	—	6	3к6	3	7
14	+5	Высший интердикт	6	3к6	3	7
15	+5	Умение архетипа малефика	6	3к6	3	8
16	+5	Увеличение характеристик	6	3к6	3	8
17	+6	Инфернальное величие	6	3к6	3	9
18	+6	—	7	3к6	4	9
19	+6	Увеличение характеристик	7	3к6	4	10
20	+6	Владыка Ада	7	4к6	4	10

Мультиклассирование и малефик

Если вы используете опциональное правило по мультиклассированию из «Книги игрока», вот что вам нужно знать при выборе малефика в качестве одного из ваших классов.

Минимальные значения характеристик. Вы должны иметь значение Харизмы не ниже 13 и Силы или Ловкости 13, чтобы взять уровень в этом классе или взять уровень другого класса, если вы уже являетесь малефиком.

Получаемые владения. Если малефик не является вашим начальным классом, вы получаете следующие владения, когда берёте свой первый уровень малефика: легкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие.

Ячейки заклинаний. Если при мультиклассировании вы выбираете архетип Зодчий хаоса, вы определяете количество доступных ячеек заклинаний, добавляя половину своих уровней малефика (округленных в меньшую сторону) и в остальном следуя рекомендациям основных правил.

Классовые умения

Малефик обладает следующими классовыми умениями:

Зловещий интердикт

Умение малефика 1-го уровня

Вы получаете возможность с помощью сил Ада подвергать существ интердикту. В свой ход вы можете наложить на существо, находящееся в радиусе 30 футов от вас, магическую печать. Вы можете либо наложить ее, когда успешно попадаете по цели атакой оружием (не требует дополнительных трат действий), либо использовать бонусное действие, чтобы наложить печать на цель, которую вы видите в пределах досягаемости. Действие этой печати длится 1 минуту или до тех пор, пока она не сгорит (см. «Сжигание печатей» ниже). Существо, на которое наложена одна или несколько ваших печатей считается существом, на которое наложен интердикт. Ваши печати невидимы для других существ, а когда вы видите существо, на которое наложен интердикт, печати отображаются в виде светящихся символов на его теле.

Вы можете наложить ограниченное количество печатей и восстановите все печати, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Количество печатей, которые вы можете наложить, увеличивается по мере повышения уровня малефика, как указано в столбце «Печати» в таблице.

Если существо, на которое наложен интер-

дикт, умирает, вы можете использовать в свой ход бонусное действие, чтобы переложить все, наложенных на него печати на новое существо, в пределах 30 футов, которое вы можете видеть. Срок действия каждой печати не обновляется.

Сжигание печатей. Когда существо, на которое наложен интердикт, в радиусе 30 футов от вас, получает урон из любого источника, кроме сожжения печатей, вы можете сжечь любое количество наложенных на него печатей, чтобы нанести этому существу 1d6 огненного или некротического урона (на ваш выбор) за каждую. Вы наносите этот урон сразу после урона от атаки, которая вызвала сожжение печатей. Сжигание печати не требует от вас действий, но вы не можете их сжечь, пока недееспособны. Сожженная печать немедленно исчезает.

На 5-м уровне малефика ваша связь с архидьяволом укрепится. Каждая сожженная печать будет наносить дополнительно 1d6 урона. Урон, наносимый каждой печатью, снова увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 11-го и 20-го уровня в этом классе, как указано в столбце «Урон печати» в таблице малефика.

Спасброски от интердикта. Классовые умения, которые вы получите на следующих уровнях, могут добавить дополнительные эффекты вашему Зловещему интердикту и потребовать от вашей цели сделать спасбросок. Для этих эффектов используется спасбросок, который рассчитывается следующим образом:

СЛ. СПАСБРОСКА ИНТЕРДИКТА = 8 + ВАШ БОНУС МАСТЕРСТВА + ВАШ МОДИФИКАТОР ХАРИЗМЫ

Раздвоенный язык

Умение малефика 1-го уровня

Вы можете инстинктивно говорить, читать и писать на inferнальном языке.

Кроме того, вы можете говорить на двух других языках по вашему выбору, но вы не умеете читать и писать на них. Когда вы закончите продолжительный отдых, вы можете воспользоваться знаниями своего архидьявола, чтобы заменить один из этих двух языков на тот, чье название вы знаете. Вы волшебным образом забываете предыдущий язык и получаете новый. Вы не сможете заменить язык вновь до следующего продолжительного отдыха.

Начиная с 9-го уровня, вы можете узнать еще один язык (три в дополнение к inferнальному). Кроме того, вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Проницательность), позволяющей определить намерения или искренность существ.

Боевое мастерство

Умение малефика 2-го уровня

Ваш архидьявол наделяет вас сверхъестественной силой в возможности ведения боя. Выберите один из следующих боевых приемов малефика:

Бахвальство. Пока вы не используете доспехи, ваш класс брони равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Харизмы. Вы можете использовать щит, не теряя это преимущество.

Жестокость. Когда вы попадаете по существу, которое не более чем на один размер больше вас, оружием ближнего боя, которое вы держите двумя руками, вы можете переместить цель на 5 футов по горизонтали. В этом случае, вы можете потратить свое движение, чтобы переместиться на покинутое им место.

Безжалостность. Вы получаете +1 к спасброскам за каждое враждебное существо в радиусе 5 футов от вас (до максимума в +5).

Ложь. Вы можете выбрать один из видов оружия ближнего боя, например, боевой топор, двуручный меч или копьё. Когда вы атакуете этим видом оружия, вы можете использовать свой модификатор Харизмы вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона. После продолжительного отдыха вы можете изменить свой выбор оружия.

Ловкость. Когда вы попадаете по существу атаккой ближнего боя, вы можете потратить свое движение, чтобы переместиться на 5 футов, не провоцируя атак.

Безудержность. Когда вы используете свой Зловещий интердикт, чтобы наложить или сжечь печать, ее дальность действия увеличивается до 60 футов вместо 30. Когда вы на 6-м уровне получаете умение Инфернальный канал, ее дальность действия увеличивается до 30 футов вместо касания.

Кроме того, вы не получаете помеху, когда совершаете дистанционную атаку, находясь в 5 футах от враждебного существа.

Отлучение

Умение малефика 2-го уровня

Вы можете усилить действие своих печатей магической силой Ада.

Изучение Запретных даров. Вы изучаете один Запретный дар по своему выбору. Их описание вы найдете в разделе Запретные дары в конце описания класса. По мере повышения уровня в этом классе вы получаете дополнительные Дары, как описано в столбце Запретные дары в таблице малефика. Каждый новый Дар должен подходить персонажу по уровню. Когда вы достигаете 7-го уровня, вы изучаете одно новое благо 2-го или 7-го уровня.

Сжечь и израсходовать

Сожжение печати является частью основного игрового процесса этого класса. Малефик накладывает печать, используя бонусное действие или попадая по существу атаккой, а затем сжигает печать, чтобы нанести дополнительный урон (как описано в классическом умении Зловещий интердикт). Многие Запретные дары активируются, когда вы сжигаете печать. Сожженные таким образом печати наносят обычный урон в дополнение к любым эффектам, которые дает этот Дар.

Есть Дары требующие, чтобы вы израсходовали печать. В этом случае малефик использует неиспользованную печать из запаса доступных ему печатей. Для этого может потребоваться использовать действие, бонусное действие или реакцию, но не всегда (например, умение Глашатая Ада «Очарование врага», когда вы можете израсходовать печати для увеличения количества целей).

В каждом активном Запретном даре указано, требуется ли какое-либо действие, чтобы израсходовать печать и активировать эффект. Важная часть управления ресурсами малефика заключается в максимизации эффективности использования сожженных печатей (и их дополнительный урон) и расходованию печатей (и их уникальных эффектов).

Когда вы получаете уровень малефика, вы можете заменить один из известных вам Даров на другой, который вы можете изучить.

Использование Запретных даров. Некоторые Дары позволяют вам использовать неиспользованные печати для усиления способностей, другие усиливают ваши печати или дают вам преимущества против существ, на которых наложена ваша печать.

Дары, которые дают пассивные (или «постоянно действующие») преимущества, такие как Дар Быстрого возмездия 2-го уровня, отмечены тегом «Пассивный». Пассивные Дары не требуют действий или расхода печатей. Все остальные Дары, такие как Ослабляющая печать 2-го уровня, должны активироваться в течение хода (например, вы должны израсходовать печать). Вы можете активировать только одну активную печать, независимо от того, сколько печатей вам известно.

Дьявольский контракт

Умение малефика 3-го уровня

Вы подписываете контракт с архидьяволом, приглашающим вас в Орден Разрушения. Выберите между архетипами Зодчий хаоса (Асмодей), Глашатаем Ада (Молох), Укротителем боли (Диспатер), Багряным рыцарем (Сутех) или Повелителем теней (Белиал). Каждый из этих архетипов подробно описан далее. Ваш выбор определяет, какие умения вы получаете на 3-м, 7-м, 11-м и 15-м уровнях.

Призыв Ада

Умение малефика 3-го уровня

Ваша дьявольская связь позволяет вам направлять адскую энергию для усиления магических эффектов. Выбранный вами дьявольский контракт предоставляет вам два варианта для Призыва Ада и описывает способы их применения.

Когда вы используете Призыв Ада, вы сами выбираете, какой из двух вариантов использовать. Вы можете повторно использовать это умение после короткого или продолжительного отдыха.

Некоторые эффекты Призыва Ада требуют совершить спасбросок. Сложность такого спасброска равна вашей сложности спасброска интердикта.

Увеличение характеристик

Умение малефика 4-го уровня

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять черту.

Дополнительная атака

Умение малефика 5-го уровня

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Инфернальный канал

Умение малефика 6-го уровня

Вы можете усилить своих союзников ценой собственных жизненных сил или забрать жизненную силу врага ради собственной выгоды. Вы получаете несколько костей к10. Количество костей Инфернального канала увеличивается по мере повышения уровня малефика, как показано в соответствующем столбце в таблице.

Действием вы можете прикоснуться к другому существу и потратить одну или несколько костей из своего запаса. Цель должна совершить спасбросок Телосложения против сложности спасброска интердикта. Существо может добровольно провалить этот бросок. Бросьте использованные кости и выберите один из следующих эффектов:

Восстановление сил. В случае провала спасброска цель восстанавливает количество хитов, равное результату броска затраченных костей, а вы получаете такой же урон от некротической энергии. При успешном спасброске



УКРОТИТЕЛЬ БОЛИ

цель восстанавливает вдвое меньше хитов, а вы получаете выпавшее на кубе количество урона от некротической энергии. Независимо от успеха или провала, некротический урон не может быть уменьшен никоим образом, и если этот урон уменьшает ваши хиты до 0, вы получаете состояния бессознательный и стабилизированный.

Пожирание. В случае провала спасброска цель получает урон от некротической энергии, равный результату броска затраченных костей, а вы восстанавливаете соответствующее значение хитов. При успешном спасброске цель получает вдвое меньше урона, а вы восстанавливаете количество хитов, равное полученному ею урону. Независимо от успеха или провала, или если цель отказалась проходить спасбросок от этого эффекта, урон от некротической энергии не может быть уменьшен никоим образом. Когда вы достигаете 11-го уровня в этом классе, цель также получает уровень истощения за провал спасброска против этого эффекта. Этот уровень истощения может быть снят по обычным правилам, и существо не может получить больше трех уровней истощения от всех эффектов infernalного канала малефика.

Вы восстанавливаете все потраченные кости Infernalного канала, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Кровавая цена

Умение малефика 10-го уровня

Вы можете усилить свою защиту ценой своей жизненной силы. Всякий раз, когда вы проваливаете спасбросок, вы можете потратить одну из своих костей хитов, бросив его и прибавив выпавшее число к результату спасброска.

Устрашающая сила

Умение малефика 11-го уровня

Ваши атаки становятся более разрушительными. Когда вы получаете это умение, выберите тип урона: холод, огонь, некротическая энергия или яд. Когда вы наносите урон оружием, вы наносите дополнительные 1к8 урона выбранного типа. Вы можете выбрать другой тип повреждений, когда закончите продолжительный отдых.

Высший Интердикт

Умение малефика 11-го уровня

Урон, наносимый вашими печатями, игнорирует любое сопротивление урону цели.

Кроме того, бонусным действием вы можете восстановить печать, если у вас их не осталось. Вы можете повторно использовать это умение после продолжительного отдыха.

Инфернальное величие

Умение малефика 17-го уровня

Ваш архидьявол делится с вами частью своей силы. Дополнительным действием вы можете призвать мощь Ада, на 10 минут получая следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к урону от огня, холода и некротической энергии.
- Из вашей спины вырастают крылья, позволяющие вам летать со скоростью 60 футов.
- Когда вы используете умение Кровавая цена, вы можете нанести врагу в радиусе 10 футов от себя, которого видите, урон, равный значению, выпавшему на кости хитов.
- Когда вы наносите урон своим оружием, ваша Устрашающая сила наносит дополнительный урон в размере 2к8 вместо 1к8.

Если в процессе действия этого умения вы умираете, то можете сделать так, чтобы ваше тело исчезло во вспышке пламени, оставив после себя только ваше снаряжение. В этом случае оно восстановится в Аду через 1к6 дней. Как только ваше тело восстановится, вы вернуться к жизни и восстановите все свои хиты.

После использования Infernalного величия, вам необходимо завершить продолжительный отдых, чтобы воспользоваться им вновь.

Владыка Ада

Умение малефика 20-го уровня

Вы обучаетесь открывать разлом в Ад и обрушивать на врагов его ярость. Действием вы можете вызвать адскую бурю с центром в любой точке в пределах 150 футов, которую вы можете видеть. Выберите один из следующих эффектов, который заполнит сферу радиусом 50 футов с центром в выбранной точке:

Инферно. На ваших врагов обрушивается адское пламя. Каждый враг в зоне действия разлома должен совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает 5к10 урона от огня и 5к10 урона от некротической энергии и загорается на 1 минуту. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона и не загорается. Существо, подожженное этой способностью, должно повторить спасбросок в конце своего хода, получив 1к10 урона от огня и 1к10 урона от некротической энергии в случае провала. В случае успеха действие эффекта заканчивается. Это адское пламя невозможно погасить немагическими средствами.

Мор. Вокруг ваших врагов клубятся зловонные миазмы. Каждый враг зоне действия разлома должен совершить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает 5к10 урона от яда и 5к10 урона от некротической энергии и становится отравленной на 1 минуту. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона и не получает отравление.

Тьма. Суровый пронизывающий шторм обрушивается на ваших врагов. Каждый враг в зоне действия разлома должен совершить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает 10к10 урона от холода или вдвое меньше в случае успеха. Кроме того, мрак от шторма сохраняется в течение 1 минуты, и каждый враг в пределах разлома считается ослепшим на время действия шторма или до тех пор, пока он не покинет разлом.

Дьявольские контракты

Те, кто идет по пути Ада, могут обрести силу малефика исключительно благодаря собственной преданности. Вы не должны приносить клятв и вам не нужны наставники – начинающий малефик может даже не подозревать о существовании Ордена Разрушения. Но истинную силу малефик получает, принеся присягу конкретному владыке Ада. Обычно для этого требуется, чтобы старший член ордена провел сложный ритуал, но преданный малефик может привлечь внимание архидьявола великим предательством.

В какой-то момент пути малефика (не важно, при помощи ритуала, или совершив деяние), он оказывается лицом к лицу с одним из владык Семи городов. В этот момент рыцарь собственной кровью подписывает контракт. Это связывает странствующего рыцаря с Орденом Разрушения и вносит его имя в Табель Ада.

Хотя этот опыт может быть пугающим, владыки Ада, как правило, сговорчивые хозяева и требуют от своих избранников не так уж и много. У владык Семи городов множество своих дел и они практически не уделяют внимания повседневной жизни своих слуг. Они не обращают внимания даже на нарушения правил. Пока малефики сеют раздор и противостоят Небесному Воинству, они успешно продвигают планы Ада.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЕНЕЙ





Kitaplar ve diğer eserler...
...kullanılmaktadır.

Siyaset ve Senoklar
Siyaset

Siyaset ve Senoklar
Siyaset

Siyaset ve Senoklar
Siyaset

Siyaset ve Senoklar
Siyaset

Siyaset ve Senoklar
Siyaset

Зодчий хаоса

Зодчие хаоса – хладнокровные и расчетливые рыцари-маги, служащие Асмодею. Они готовы победить любой ценой и для этого используют заклинания, сталь и хитрость.

Асмодей правит Ахероном, городом Страха. Его малефики рыщут по Многомерности Времени, собирая для своего владыки тайны и заклинания, чтобы использовать их для обмана и устрашения его противников. Война, которую он ведет против других архидьяволов, основана на обмане и информации.

Его Зодчие хаоса работают над тем, чтобы враги Ада были уверены в своем превосходстве численностью и маневренностью. Эти малефики – искусные воины меча и магии на поле боя, хотя некоторые из них предпочитают тактики изучения, проникновения и пропаганды, чтобы играть со своей добычей. Когда Зодчие хаоса, наконец, сталкиваются с врагом, преимущество оказывается на их стороне – они изучили, подготовились и заставили судьбу встать на свою сторону. Они жадно ищут силы темных искусств, чтобы вооружиться и передать эти знания Асмодею.

Заповеди Хаоса

Зодчие хаоса приносят клятву Асмодею, когда вступают в Орден Разрушения. Эти заповеди обязывают их уничтожать врагов Асмодея, используя великую магию, сея в их рядах страх и недоверие к союзникам.

Разума – это поле битвы. К тому времени, как мои армии встретятся с вашими, вы будете охвачены ужасом и усомнитесь в собственной силе. Мне и пальцем не придется пошевелить, чтобы победить вас.

Литургия тайны. Как только я узнаю ваши тайны, мне станут известны и ваши слабости.

Знание – сила. Знания также сильны, как и сталь меча. Я изучаю каждую деталь о своем противнике и предугадываю каждое его движение, ставя ему мат еще до начала игры.

Магия подчиняется мне. Хитрость также сильна, как сталь. Я владею темными магическими искусствами, чтобы манипулировать вашими чувствами, ослаблять вашу решимость и укреплять мой клинок. Ваши солдаты будут дрожать от страха перед тем, какая магия может в следующий раз окупать мой клинок.

Благословение Асмодея

Умение Зодчего хаоса 3-го уровня

Когда Асмодей принимает вашу клятву Зодчие хаоса, он предоставляет вам доступ к своим inferнальным знаниям. Вы получаете владение одним из следующих навыков на свой выбор: История, Магия, Природа или Религия.

Кроме этого вы можете не только говорить, но и читать и писать на языках, которые вам дает Раздвоенный язык.

Использование заклинаний

Умение Зодчего хаоса 3-го уровня

Как Зодчий хаоса, вы получаете доступ к источнику богохульной магии. Общие правила использования заклинаний приведены в разделе «Заклинания» в Книге игрока.

Заговоры. Вы знаете два заговора из списка доступных Зодчему хаоса на свой выбор (список вы найдете в конце описания этого архетипа). На 10-м уровне вы изучаете дополнительное заклинание из этого списка.

Ячейки заклинаний. Таблица Зодчего хаоса показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний барда 1-го и других уровней. Для накладывания заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки в конце продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1-го уровня *адский отпор*, и у вас есть ячейки 1-го и 2-го уровней, вы можете наложить его с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. На 3-м уровне вы знаете три заклинания 1-го уровня по своему выбору из списка заклинаний Зодчего хаоса (представлен в конце описания этого архетипа).

Колонка «Известные заклинания» в таблице заклинаний Зодчего хаоса показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания малефика 1-го уровня или выше. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 7-го уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1-го или 2-го уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний малефика заменить на другое из списка малефика, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний. При накладывании заклинаний вы используете свою Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении сложности спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

СЛ. СПАСБРОСКА = 8 + ВАШ БОНУС МАСТЕРСТВА + ВАШ МОДИФИКАТОР ХАРИЗМЫ

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ = ВАШ БОНУС
МАСТЕРСТВА + ВАШ МОДИФИКАТОР ХАРИЗМЫ

Зодчий хаоса

Фокусировка заклинания. У вас есть нечестивый символ, например амулет-символ вашего архидьявола, фрагмент богохульной реликвии или стеклянный шар, содержащий благословленную каплю крови архидьявола. Вы можете использовать нечестивый символ в качестве фокуса для своих заклинаний малефика. У вас должна быть свободная рука, чтобы его использовать, но это может быть та же рука, которой вы совершаете соматический компонент.

Призыв Ада

Умение Зодчего хаоса 3-го уровня

Вы получаете следующие две возможности для своего Призыва Ада:

Ослабляющее заклинание. Когда вы наносите урон существу заклинанием малефика 1-го уровня или выше, вы можете израсходовать печать (никаких действий не требуется) и добавить заклинанию силу ослабления. Цель становится уязвима к урону от этого заклинания. Если у нее до этого



Ячейки заклинаний Зодчего хаоса

Уровень малефика	Известные заговоры	Известные заклинания	1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

было сопротивление или иммунитет к урону от этого заклинания, то это сопротивление или иммунитет пропадают эффекта вашего заклинания, и вместо этого цель становится уязвима к урону.

Магический клинок. Вы можете использовать действие, чтобы совершить атаку оружием ближнего боя и сотворить известное вам заклинания, время сотворения которого составляет одно действие.

Адская адаптивность

Умение Зодчего хаоса 7-го уровня

Один раз за ход вы можете использовать один из своих заговоров малефика вместо одной из атак, которую вы получаете от умения Дополнительная атака.

Отлучение Асмодея

Умение Зодчего хаоса 7-го уровня

На соответствующих уровнях малефика вы изучаете следующие дополнительные Запретные дары. Как только вы изучаете Запретный дар из этого умения, вы узнаете его навсегда, и он не учитывается при подсчете количества известных вам Запретных даров.

Неопрровержимые печати (7-й уровень; пассивный). Тайны Асмодея позволяют вам наделять свои печати явной силой. Когда вы сжигаете одну или несколько печатей, чтобы нанести существу урон, вы можете активировать этот Дар (не требует действий), чтобы добавить свой модификатор харизмы (минимум 1) к урону, наносимому каждой печатью.

Разрушитель чар (13-й уровень). Когда существо, которое вы видите и на которое наложена ваша печать, в радиусе 60 футов от вас, произносит заклинание, вы можете использовать реакцию, чтобы сжечь на нем одну или несколько печатей. При этом сжигание печати не наносит урон. Вместо этого вы накладываете *контрзаклинание* без траты ячейки заклинаний. Уровень *контрзаклинания* увеличивается на 1 за каждую дополнительно сожженную печать.

Адский маг (18-й уровень; пассивный). Когда вам или вашему союзнику, находящемуся в радиусе 30 футов от вас, удастся выполнить спасбросок против заклинания или другого магического эффекта, наложенного врагом, вы можете немедленно наложить на этого врага одну или несколько печатей, количество которых может равняться вашему бонусу мастерства.

Покорение

Умение Зодчего хаоса 11-го уровня

Когда вы произносите известное вам заклинание малефика, вы можете сжечь две печати на существе, на которое наложена ваша печать (не требует действий), чтобы заставить его совершить спасбросок от этого заклинания с помехой.

Подлый метаморфоз

Умение Зодчего хаоса 15-го уровня

Вы открываете для себя два новых способа использования магии Асмодея:

Восстановление печатей. В свой ход бонусным действием вы можете потратить одну ячейку заклинаний, чтобы восстановить количество печатей, равное уровню этой ячейки.

Восстановление ячеек заклинаний. В свой ход бонусным действием вы можете потратить любое количество печатей, чтобы восстановить ячейку заклинаний уровня, равного одной трети от числа потраченных печатей. Например, вы можете потратить шесть печатей, чтобы восстановить ячейку заклинаний 2-го уровня.

После того, как вы используете одну из способностей, вы не сможете воспользоваться ей вновь, до конца продолжительного отдыха.

Универсальный заклинатель

При разработке этого класса мы хотели объединить взгляды разработчиков, тестировщиков и аудиторы MCDM на то, каким должен быть Зодчий хаоса. В результате мы переделывали этот архетип много (очень много) раз. На каком-то этапе в архетипе появилось умение «Магия договора». Некоторым это показалось забавным и тематичным, а других ограничивало и расстраивало. Мы опробовали несколько версий умения сотворения заклинаний – заклинатель меньше, чем на треть, заклинатель на треть, и даже наполовину заклинателей! Многие игроки хотели, чтобы это был архетип полезного вне боя хитрого иллюзиониста, а другие хотели боевого мага, заклинаниями усиливающего себя в бою.

Тесты показали, что наполовину заклинатель делает архетип слишком сложным, а Магия договора – слишком ограничивает. После долгих итераций, проб, ошибок и огромного количества игровых тестов мы остановились на окончательной версии Зодчего хаоса. Этот малефик дает достаточно заклинаний для вариативности, не перегружая архетип, и дает ему именно то, что мы хотели: гибкость.

Ни один архетип не подходит идеально каждому персонажу, именно поэтому мы предлагаем их так много! Манипуляторы и соблазнитель могут выбрать Адского глашатая, убийцы – Повелителя Теней и так далее. Между тем, Зодчий хаоса обеспечивает разнообразие стилей игры и поддерживает тех, кто хочет иметь больше возможностей. Игроки, которым нужен боевой маг, могут использовать такие заклинания, как *щит*, *размытый образ*, *отражения* и *ускорение*, а те, кому нужны дополнительные инструменты вне боя, могут выбрать такие заклинания, как *маскировка*, *безмолвный образ*, *невидимость* и заклинания школы очарования.

Список заклинаний Зодчего хаоса

Ниже приведен список заклинаний для архетипа Зодчего хаоса. Список составлен по уровням заклинаний, а не по уровню персонажа.

Большинство из этих заклинаний взяты из Книги игрока. Если после названия заклинания стоит звездочка, то это заклинание из раздела «Новые заклинания», представленного в конце описания этого класса.

Заговоры

*Адское пламя**
Злая насмешка
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
*Мстительный клинок**
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Сообщение
Тауматургия
Электрошок

1 уровень

*Адская плоть**
Адское возмездие
Безмолвный образ
Маскировка
Обнаружение магии
Огненные ладони
Очарование личности
Порча
Приказ
Сверкающие брызги
Щит
Щит веры

2 уровень

Внушение
Гадание
*Инфернальный вызов**
Луч слабости
Малое восстановление
Невидимость
Нистулова ложная аура (Ложная аура чародея)
Обнаружение магии
Отражения
Палящий луч
Размытый образ
Раскаленный металл
Речь златоуста
Тишина
Тьма
Удержание личности

3 уровень

Возрождение
Замедление
*Мощь Ада**
Образ
Полет
Призрачный скакун
Проклятие
Рассеивание магии
Снятие проклятия
Ужас
Ускорение

4 уровень

*Аура осквернения**
Изгнание
Усыхание
Принуждение
Защита от смерти
Переносящая дверь
Подчинения зверя
Высшая невидимость
Мираж
Поиск существа
*Меч клеветы**
Воображаемый убийца
*Стена смерти**



ГЛАШАТАЙ АДА

Глашатай Ада

Харизматичные и вероломные Глашатаи Ада служат Молоху, передвигаясь по полю боя и заставляя врагов становиться невольными союзниками.

Предупреждение о содержании

Этот архетип посвящен темам ментальных манипуляций и контроля сознания. Прежде чем выбрать этот архетип, пожалуйста, убедитесь, что игра в такие мрачные темы не доставляет дискомфорта тем, с кем вы играете. И, как всегда, мы рекомендуем постоянно использовать средства безопасности на протяжении всей игры.

Молох правит Стиксом, городом Лжи, но его влияние простирается далеко за его пределы. Величайшие политики и дипломаты Ада добились известности благодаря тонким манипуляциям Молоха. Они бесконечно преданны ему, ибо знают, что без него они – ничто, и поэтому его власть эхом распространяется по всему Аду.

Приспешники Молоха – красноречивые маги, усыпляющие бдительность своих врагов с помощью колдовства и хитрости, пока те не проснутся и не обнаружат, что находятся во власти Ордена Разрушения. Эти Глашатаи Ада обучаются искусству, известному как Алый язык или Адское наречие. Понимая своего врага и вплетая свои чары в обычную речь, Глашатаи Ада могут заставить своих врагов чувствовать, думать или делать практически все, что угодно, чтобы приблизить победу Ада.

Во всей Многомерности Времени Глашатаи Ада пользуются репутацией улыбчивых мошенников и дерзких негодяев. Они незаменимы на любых переговорах, знают, что в мире лжи правда может быть таким же мощным оружием, как сталь.

Заповеди Лжи

Глашатаи Ада при вступлении в Орден Разрушения приносят клятву Молоху. Следуя этим Заповедям, они внедряются в самые дальние уголки власти и манипулируют всеми, кто находится под их влиянием.

Мой Голос – мое Оружие. Даже если мои чары не действуют, если мой враг слышит меня, он уже мой.

Сомнение – лучший инструмент. Мне не нужно убеждать моего врага, достаточно посеять зерно сомнения и ждать, когда оно принесет плоды.

Доверяй мне. На каждую произнесенную мною ложь я десять раз говорю правду. Тот, кто всегда лжет – молчит.

Никогда не повторяй одну и ту же ложь дважды. Навык, которым злоупотребляют, становится слишком предсказуемым. Продолжайте двигаться, меняйте цели, заставляйте их предполагать.

Благословение Молоха

Умение Глашатай Ада 3-го уровня

Когда Молох принимает вашу клятву Глашатай Ада, вы получаете владение в навыке Обмана или Убеждения (на ваш выбор). Если вы уже владеете выбранным вами навыком, ваш бонус мастерства для любой проверки, включающую этот навык, удваивается.

Кроме того, умение Раздвоенный язык позволяет вам понимать еще один язык (в общей сложности три на 3-м уровне и четыре на 9-м). Всякий раз, когда вы говорите на языке, полученном с помощью этого умения, ваше дьявольское влияние подсознательно ощущается существами, которые могут слышать и понимать вас, что дает вам преимущество на проверки Харизмы, при попытке влиять на этих существ.

Очарование врага

Умение Глашатай Ада 3-го уровня

Когда вы используете свое бонусное действие чтобы наложить печать на гуманоида, вы можете попытаться его очаровать. Цель должна успешно совершит спасбросок Харизмы или будет очарована вами в течение 1 часа или до тех пор, пока вы или ваши спутники не причините ей вред. Пока цель очарована, она воспринимает вас как знакомого. Когда действие очарования заканчивается, цель понимает, что вы ее очаровали.

Когда вы используете это бонусное действие, вы можете дополнительно сжечь одну или несколько печатей на одном или нескольких гуманоидах, на которых наложена ваша печать, в радиусе 30 футов от вас, пытаясь очаровать и эти цели. После получения урона от сожженных печатей каждая из этих целей должна успешно совершить спасбросок Харизмы или оказаться под тем же эффектом очарования.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (как минимум один раз), и вы восстановите все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Призыв Ада

Умение Глашатай Ада 3-го уровня

Вы получаете следующие две возможности для своего Призыва Ада:

Сладкие, как мед, клинки. Когда вы атакуете оружием существо, на которое наложена ваша печать, вы получаете преимущество (не требует действий). Если атака попадает, она становится критической.

Перебежчик. Действием вы используете свое коварство против врагов. Вы выбираете количество вражеских существ, равное вашему бонусу мастерства, в радиусе 60 футов от вас, которые могут вас слышать. Каждая цель должна успешно совершить спасбросок Харизмы или использовать свою реакцию, чтобы атаковать одну цель по вашему выбору. Существо, на которое вы применяете эту возможность, не может атаковать себя.

Отлучение Молоха

Умение Глашатая Ада 7-го уровня

На соответствующих уровнях малефика вы изучаете следующие дополнительные Запретные дары. Как только вы изучаете Запретный дар из этого умения, вы узнаете его навсегда, и он не учитывается при подсчете количества известных вам Запретных даров.

Алый язык (7-й уровень). Если при проверке Харизмы на костях выпало 9 или меньше, вы можете израсходовать печать, чтобы превратить это значение в 10.

Лживая уловка (13-й уровень). Когда существо выбирает вас целью атаки, заклинания или другого магического эффекта, вы можете использовать реакцию, чтобы наложить на него печать и заставить совершить спасбросок Харизмы. В случае провала существо должно выбрать новую цель или потерять свою атаку или использование эффекта.

Незыблемый (18-й уровень; пассивный). Существа, на которых наложена ваша печать, получают помеху на спасброски Мудрости и Харизмы.

Бескомпромиссный

Умение Глашатая Ада 11-го уровня

Пока вы находитесь в сознании, вы и любое существо по вашему выбору в радиусе 10 футов невосприимчивы к состоянию «Очарованный».

Давай заключим сделку

Умение Глашатая Ада 11-го уровня

Вы можете предложить своим союзникам сделку – разумеется, за определенную цену. Бонусным действием вы выбираете одного из них. Он должен находиться от вас в 60 футах и иметь возможность вас слышать.

В течение следующих 10 минут существо может выбрать, получит ли оно преимущество на бросок атаки или спасбросок, и может добавить бонус, равный вашему бонусу мастерства, к тому же броску. Если эта атака попадает в цель или этот спасбросок успешен, существо получает временные очки жизни, равные вашему уровню малефика. Если эта атака или спасбросок проваливаются, существо совершает с помехой свою следующую атаку или спасбросок.

Получение преимущества из любого источника не может отменить эту помеху. Одно существо может находиться только под одним эффектом сделки

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства и восстановите все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Услуга за услугу

Умение Глашатая Ада 15-го уровня

Вы можете шептать легионам Ада, заманивая врагов в ловушку и призывая союзников. Действием вы можете попытаться изгнать существо, которое видите в радиусе 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спас броске харизмы. В случае провала цель изгоняется в адские пустоши на 1 минуту, после чего возвращается на незанятое место, ближайшее к тому, где она была до изгнания. Цель, изгнанная таким образом, может повторить спасбросок в конце каждого своего хода. Успех приводит к досрочному прекращению действия эффекта.

В случае успешного спасброска, существо становится невосприимчивым к этому умению на 24 часа.

Когда цель изгоняется этим умением, на ее месте появляется **юрист-дьявол** (из книги «Flee, Mortals» от MCDM) или **рогатый дьявол** (из «Бестиария»). Этот дьявол действует как ваш союзник и выполняет ваши команды до тех пор, пока не вернется изгнанное существо, после чего дьявол исчезнет.

После успешного применения этого умения вы сможете использовать его снова после продолжительного отдыха.

Укротитель боли

Укротители боли – тяжелобронированные солдаты Ада на службе у Диспатера. Они возглавляют каждую значимую битву в Аду.

Диспатер правит Дисом, Городом Войны. Когда Ад вторгается в другой мир, сражается и умирает армия Диспатера. Его Укротители боли – искусные стратеги, руководящие битвой на передовой, вселяя ужас и трепет в своих солдат. Властные Укротители боли горды, высокомерны и часто зациклены на своей внешности.

Несмотря на то, что Укротители боли больше других малефиков напоминают рыцарей, их представления о галантности и благородстве очень извращены. Они уважают и принимают вызовы на поединок и быстро наказывают любого, кто пытается вмешаться, но в случае поражения они без колебаний жульничают, а в случае победы высокомерно забавляются с врагом, прежде чем его прикончить.

В момент слабости или отчаяния правитель другого мира может увидеть, что его армия близка к поражению, и воззвать к Диспатеру. Один из владык Ада, всегда стремящийся посеять раздор, часто откликается на такие мольбы, отправляя своих Укротителей боли возглавить армию отчаявшегося правителя.

Заповеди Гордыни

Тяжеловооруженные воины Диспатера должны быть эффективными военными командирами и быстро уничтожать врагов. Укротители боли следуют заповедям, предписывающим им возглавлять армии Ада и вести войну против сил Добра по всей Многомерности Времени.

Руководите с передовой. Я выступаю в первых рядах в каждой битве, вдохновляя своих солдат и сея ужас в рядах своих врагов.

Командир. Где бы я ни оказалось, командовать буду я. Я не подчиняюсь приказам тех, у кого нет воли к лидерству.

Победа любой ценой. Я уважаю вражеского лидера и обращаюсь с ним благородно. Но как только обнажаются мечи, я использую любые приемы из своего арсенала, чтобы победить, ожидая, что он поступит так же.

Солдаты умирают. Я не забочусь о жизнях своих солдат, потому что они – ресурс, который я использую, чтобы обеспечить себе победу.

Благословение Диспатера

Умение Укротителя боли 3-го уровня

Когда Диспатер принимает вашу клятву Укротителя боли, вы получаете владение тяжелыми доспехами.

Опустошитель

Умение Укротителя боли 3-го уровня

Действием вы можете наделить себя силой власти Диспатера. Вы совершаете атаку оружием и выбираете желаемых существ, которых вы можете видеть в радиусе 30 футов от себя. Количество выбранных существ равняется вашему бонусу мастерства. Каждое выбранное вами существо может использовать свою реакцию для атаки оружием или сотворения наносящего урон заклинания, с временем сотворения 1 действие.

Используя это умение, вы не сможете использовать его, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Призыв Ада

Умение Укротителя боли 3-го уровня

Вы получаете следующие две возможности для своего Призыва Ада:

Великий стратег. Вы можете приказывать своим союзникам принять нужную формацию (не требует действий). Выберите одно или несколько существ в радиусе 60 футов от вас, которые могут вас слышать. Количество выбранных существ не должно превышать ваш бонус мастерства. Каждая цель может немедленно передвинуться на половину своей скорости, не провоцируя атак.

Кара. Когда вы получаете урон от атаки существа, можете использовать свою реакцию, чтобы заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости. В случае провала атакующий получает урон некротической энергией, равный нанесенному вам урону. В случае успеха атакующий получает вдвое меньше урона.

Отлучение Диспатера

Умение Укротителя боли 7-го уровня

На соответствующих уровнях малефика вы изучаете следующие дополнительные Запретные дары. Как только вы изучаете Запретный дар из этого умения, вы узнаете его навсегда, и он не учитывается при подсчете количества известных вам Запретных даров.

Телекинетическая печать (7-й уровень). Когда существо, которое вы видите, приближается к вам на расстояние 5 футов, вы можете использовать свою реакцию, чтобы наложить на него печать. Если вы делаете это, цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала цель будет отброшена назад на 15 футов или сбита с ног (на ваш выбор).

За глотку (13-й уровень). Когда вы используете бонусное действие для наложения или перемещения печати на существо, которое не более чем на один размер больше вас, оно должно совершить спасбросок Мудрости или быть опутана до конца следующего хода.

Превосходство Диспатера (18-й уровень; пассивный). Ваши атаки против существ, на которых наложена ваша печать, становятся критическими, если выпадает значение от 18 до 20.

Ты умрешь по моему приказу!

Умение Укротителя боли 11-го уровня

Когда хиты союзника в 30 футах от вас и способного вас слышать падают до 0, но он не погибает сразу, вы можете использовать свою реакцию, чтобы выкрикнуть ему приказ. В этом случае количество его хитов падает до 1. Используя это умение, вы не сможете использовать его, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Смертельный удар

Умение Укротителя боли 15-го уровня

Когда вы атакуете оружием ближнего боя существо, на которое наложена ваша печать, вы можете использовать свою реакцию, чтобы сжечь одну из печатей, превратив удар в критический. При этом вы также удваиваете урон, который наносит сожженная печать.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства и восстановите все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Багряный рыцарь

Багряные рыцари Ада, служат Сутеху, Владыке Крови. Их колдовство высасывает жизненную силу врагов, передавая украденную энергию на адские ритуалы, способные переломить ход битвы.

Предупреждение о содержании

Этот архетип посвящен темам управления крови другого существа. Прежде чем выбрать этот архетип, пожалуйста, убедитесь, что игра в такие мрачные темы не доставляет дискомфорта тем, с кем вы играете. И, как всегда, мы рекомендуем постоянно использовать средства безопасности на протяжении всей игры.

Сутех правит Нараккой, городом Крови. Признанный величайшим колдуном ада, он носит титул Верховного Сангвинария и правит из Храма Жизненной силы. Он – мастер магии крови, а его ближайшее окружение, жрецы и волшебники, – Кровавые личи нежить, умеющая колдовать, чьи тела превратились в пепел столетия назад, а нынешняя форма создана из затвердевшей крови.

Все малефики Сутеха принадлежат к культуре, известному как Чаша жизненной силы. Рыцари Чаши испивают до дна жизненную силу своих врагов, усиливая этим свою магию. Другие члены Ордена Разрушения опасаются, что Багряные рыцари желают большего, чем просто возвести Сутеха на Трон Ада. Некоторые шепчутся, что Чаша тайно замышляет сделать Сутеха богом. Это, конечно, было бы государственной изменой в Семи городах.

Заповеди Крови

Багряные рыцари при вступлении в Орден Разрушения приносят клятву Сутеху. Эти Заповеди обязывают их владеть магией крови, внушать преданность и наводить ужас.



Их Сила - это их слабость. Я выбираю своей целью лишь сильнейших из своих врагов, ибо их жизненная сила напитает мою победу.

Грех требует страданий. Противостоять мне – это ересь. Прежде чем мои враги почувствуют вкус поражения, они должны заплатить за свое неверие агонией.

Верность вознаграждается. Мои Дары заставляют моих союзников полагаться на меня – и на кровопролитие, придающее мне сил.

Милосердие – это власть. Помогая союзникам, я доказываю, насколько велика моя сила. Когда я восстанавливаю жизнь, я напоминаю о том, как быстро я могу ее отнять.

Пустить кровь

Умение Багряного рыцаря 3-го уровня

Вы можете истощать врагов, чтобы придать сил своим союзникам. Когда вы сжигаете одну или несколько печатей на существе, которое не является конструктором или нежитью, вы можете выбрать союзника в поле зрения на расстоянии 30 футов от себя. Этот союзник получает временные хиты, равные урону, нанесенному печатями.

Благословение Сутеха

Умение Багряного рыцаря 3-го уровня

Когда Сутех принимает вашу клятву Багряного рыцаря, он дает вам доступ к своей нечестивой власти над кровью и жизнью. Вы получаете владение навыком Религия.

Действием, вы можете понять больше об окружающей вас жизни. До конца вашего следующего хода вы сможете ощущать существ в которых есть кровь в радиусе 120 футов от вас, не имея возможности их видеть. Это умение может преодолевать большинство барьеров, но ее блокирует камень толщиной в 1 фут, обычный металл толщиной в 1 дюйм, тонкий лист свинца или 3 фута дерева или грязи. Вы понимаете расстояние до существа и направление его движения, а также его тип. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства и восстановите все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Призыв Ада

Умение Багряного рыцаря 3-го уровня

Вы получаете следующие две возможности для своего Призыва Ада:

Вселить мужество. Дополнительным действием вы можете восстановить количество хитов, равное вашему уровню малефика, умноженному на пять, распределяя их по своему выбору между собой и другими существами в радиусе 30 футов от вас.

Придать бодрости. Вы можете наполнить своих союзников бодрящей энергией (не требует действий). В течение 1 минуты каждое выбранное вами существо в радиусе 30 футов может добавить ваш бонус мастерства к своим проверкам навыков.

Отлучение Сутеха

Умение Багряного рыцаря 7-го уровня

На соответствующих уровнях малефика вы изучаете следующие дополнительные Запретные дары. Как только вы изучаете Запретные дары из этого умения, вы узнаете его навсегда, и он не учитывается при подсчете количества известных вам Запретных даров.

Подлый обмен (7-й уровень). Действием вы выбираете существо, которое видите в радиусе 30 футов от себя, и накладываете печать, чтобы снять с него одно из следующих состояний: ослепление, очарование, ошеломление, оглушение, испуг, паралич или отравление. Другое существо, которое вы видите в радиусе 60 футов от себя, должно совершить спасбросок Телосложения или получить такое же состояние до конца вашего следующего хода. Если это существо невосприимчиво к этому состоянию, оно не получает его, но для исходного существа действие состояния заканчивается.

Дар Сангины (13-й уровень). Когда существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, восстанавливает хиты, вы можете израсходовать печать (не требует действий), чтобы это существо восстановило дополнительное количество хитов, равное вашему уровню малефика.

Кровь за кровь (18-й уровень; пассивный). Когда союзник получает урон от существа, на которое наложена ваша печать, это существо получает урон от некротической энергии, равный вашему бонусу мастерства.

Кровоизлияние

Умение Багряного рыцаря 11-го уровня

Магия, которая защищает ваших союзников, теперь также истощает силы их врагов. Когда существо атакует в ближнем бою вашего союзника, у которого есть временные хиты от вашего умения Пустить кровь, оно получает урон холодом, огнем или некротической энергией (на ваш выбор), равный вашему уровню малефика.

Кровеносный обмен

Умение Багряного рыцаря 15-го уровня

Вы овладели способностью лишать сил врагов и передавать ее союзникам. Когда существо, на которое наложена ваша печать, в радиусе 60 футов от вас, совершает бросок атаки или спасбросок, вы можете использовать свою реакцию, чтобы сжечь на нем одну из печатей

и отнять его силу. Цель должна бросить d8 и вычесть выпавшее значение из своего броска. Затем вы передаете силу союзнику в радиусе 30 футов от вас. В следующий раз, когда этот союзник совершит бросок атаки или спасбросок, он бросит d8 и добавит выпавшее число к его результату.

Повелитель теней

Повелители теней, тайные убийцы Ада, служат Белиалу и лучше прочих в скрытности и маскировке.

Белиал правит Геенном, городом Тьмы. Он стремится захватить Ад, используя яд, пытки и убийства. Его последователи бьют из тени или используют обман, чтобы занять высокие посты рядом с могущественными правителями. Многие Повелители теней управляют сетями шпионов и убийц, которые понятия не имеют об адском происхождении своего лидера.

Повелители теней клянутся не раскрывать кому они служат, и, если потребуется, они должны покончить с собой, чтобы исполнить эту клятву. Многие Повелители теней разрабатывают тщательно продуманные планы своего собственного убийства, на случай, если возникает угроза их раскрытия. Конечно, эти убийцы никогда не узнают, что их нанял тот, кого они убили.

Заповеди Тени

Повелители теней при вступлении в Орден Разрушения приносят клятву Белиалу. Эти Заповеди обязывают их служить его врагам, прежде чем нанести удар в спину.

Планы внутри планов. Мои враги никогда не должны узнать о моих истинных целях. Если понадобится, я пожертвую собой, чтобы защитить свои планы.

Занимай высокие посты. Я контролирую все из тени, зная, кого обмануть и где спрятаться, оставаясь на виду.

Сила в терпении. Я изучаю своего врага и методично завоевываю его доверие. Моя преданность должна быть неоспоримой, поэтому мое неизбежное предательство немислимо.

Нерешительность – путь к провалу. Хотя обычно я полагаюсь на агентов, когда представляется возможность, я могу убить без колебаний и сделать это четко и эффективно.

Метка смерти

Умение Повелителя теней 3-го уровня

Вы особенно искусны в борьбе с врагами, на которых вы оставили метку смерти. Каждый ход вы получаете преимущество на первую атаку, которую совершаете против цели, на которую наложена ваша печать.

Удар из темноты

Умение Повелителя теней 3-го уровня

Вы постигаете силу удара из теней. Один раз за ход, когда вы попадаете атакой ближнего боя по существу, на которое наложена ваша печать и имеете преимущество на эту атаку, вы можете бросить количество k4, равное вашему бонусу мастерства, и нанести дополнительный урон, равный результату этого броска. Этот урон увеличивается на 1k4, если цель находится в условиях слабого освещения или темноты.

Призыв Ада

Умение Повелителя теней 3-го уровня

Вы получаете следующие две возможности для своего Призыва Ада:

Мастер маскировки. Действием вы можете наложить заклинание *Маскировка*, без траты ячеек заклинаний.

Сбежать невозможно. Бонусным действием вы можете призвать тени, чтобы заманить в ловушку существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Харизмы. Если цель находится в зоне слабого освещения или темноты, бросок совершается с помехой. В случае провала скорость цели уменьшается вдвое, и она не может добровольно отойти от вас более чем на 30 футов. Этот эффект прекращается, если вы становитесь недееспособным или умираете, или если цель оказывается более чем в 30 футах от вас.

Отлучение Белиала

Умение Повелителя теней 7-го уровня

На соответствующих уровнях малефика вы изучаете следующие дополнительные Запретные дары. Как только вы изучаете Запретный дар из этого умения, вы узнаете его навсегда, и он не учитывается при подсчете количества известных вам Запретных даров.

Завеса лжи (7-й уровень). Бонусным действием вы можете израсходовать печать, чтобы стать невидимым на 10 минут или до тех пор, пока не совершите атаку или произнесете заклинание.

Адский ассасин (13-й уровень; пассивный). Каждый раз, когда на кости урона, наносимом вашим оружием или печатями существу, на которое наложена ваша печать, вы можете перебросить эту кость и должны использовать новое значение.



Проклятие Тьмы (18-й уровень; Пассивный). Существа, на которых наложена ваша печать, излучают тьму в радиусе 10 футов. Обычные источники света не могут осветить эту тьму, но существа, обладающие темным зрением, могут сквозь нее видеть. Если какая-либо часть этой тьмы перекрывается областью света, созданной магией или псионикой, эта часть области тьмы освещается светом.

Сила Тьмы

В ходе тестирования мы обнаружили, что многие верили, что Проклятие Тьмы предназначено для того, чтобы ослепить противника. Хотя это, безусловно, может сработать с некоторыми врагами – или помочь убить кого-то незамеченным, – истинная причина этого Дара заключается в том, что Повелитель теней может наносить дополнительный урон с помощью своих умений «Удар из темноты» и «Обреченный на гибель в тенях». С помощью Проклятия Тьмы Повелитель теней 18-го уровня или выше наносит 8d8 урона за каждый ход по существу, на которое наложена его печать своим Ударом из темноты – не так уж и плохо!

Дополнительно этот Дар дает существу помеху для спасброска, вызванного возможностью Призыва Ада «Сбежать невозможно», что затрудняет побег цели убийства.

Теневой убийца

Умение Повелителя теней 11-го уровня

Тени - ваш спутник, помогающий вам в ваших делах. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете темное зрение радиусом в 60 футов. Если у вас было темное зрение, его радиус увеличивается на 60 футов.
- Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов.
- Вы получаете преимущество на проверке Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться. Всякий раз, когда вы совершаете спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона от эффекта, вместо этого вы не получаете никакого урона, в случае успеха, и только половину урона, если вы терпите неудачу.

Обреченный на гибель в тенях

Умение Повелителя теней 15-го уровня

Вы довели до совершенства свой удар ассасина. Кости урона вашего Удара из темноты превращаются в k8 (вместо k4), и вы наносите цели дополнительный урон в размере 2k8, если цель находится в условиях слабого освещения или темноты (вместо дополнительного урона в размере 1k4).

Кроме этого, когда вы наносите урон с помощью Удара из темноты, вы можете использовать свою реакцию, чтобы сжечь печать на существе и ослепить его на 1 минуту, вместо нанесения урона от печати.

Запретные дары

Ваше умение Отлучение предоставляет вам доступ к Запретным дарам, подробно описанным ниже. Некоторые Дары определяют минимальный уровень малефика, необходимый для его изучения. Это значит, что Дары в разделе «Запретные дары 7-го уровня» и «Запретные дары 13-го уровня» нельзя изучать, пока ваш персонаж не достигнет соответствующего уровня

Запретные дары 2-го уровня

Вы можете выбрать один из этих Даров, когда получаете Отлучение на 2-м уровне или когда получите новый Дар.

Ослабляющая печать. Когда существо, которое вы видите, наносит урон вам или союзнику в радиусе 30 футов от вас, вы можете использовать реакцию и израсходовать печать, чтобы уменьшить наносимый цели урон на величину, равную $1k10 +$ половина вашего уровня малефика (с округлением в меньшую сторону).

Порча. Вы можете активировать этот Дар, когда вы сжигаете печать на существе, на которое наложена ваша печать (не требует действий). Цель должна вычесть сумму, равную вашему бонусу мастерства, из результата следующего спасброска, совершенного до конца ее следующего хода.

Пожиратель душ. Когда вы сжигаете печать на существе, на которое наложена ваша печать, вы можете активировать этот Дар (не требует действий), чтобы получить количество временных хитов, равное вашему уровню малефика.

Апатия Стикса. Когда вы сжигаете печать на существе, на которое наложена ваша печать, вы можете использовать свою реакцию, чтобы наслать на цель потусторонний холод. До конца следующего хода цель не может совершать реакции.

Быстрое возмездие (пассивный). Когда вы совершаете спровоцированную атаку по существу, на которое наложена ваша печать, вы можете не тратить свою реакцию, при условии, что вы не недееспособны. Воспользовавшись этим Даром, вы не сможете сделать это снова до начала вашего следующего хода.

Запретные дары 7-го уровня

Когда вы достигнете 7-го уровня вам становятся доступны следующие варианты Запретных даров.

Цепь Ахерона. Когда вы используете бонусное действие чтобы наложить или перенести печати на существо большого размера или

меньше, вы можете активировать этот Дар (не требует действий). Вы заклинаете адские цепи схватить цель, заставляя ее совершить спасбросок. В случае провала вы можете либо притянуть существо к себе на 10 футов, либо существо будет схвачено до конца вашего следующего хода (сложность спасброска равняется вашей сложности спасброска интердикта).

Пылающий канал. Бонусным действием вы можете израсходовать печать, чтобы телепортироваться на расстояние до 60 футов в незанятое место, которое вы можете видеть.

Глаза врат. Действием вы можете израсходовать одну или несколько печатей, чтобы попытаться связать свое сознание с существом, которое вы видите в радиусе 60 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. Существо может добровольно провалить этот бросок. При провале вы привязываетесь к сознанию цели на количество часов, равное количеству израсходованных вами печатей, или пока не используете этот Дар на другое существо. В течение всего времени, пока цель находится в пределах 300 футов от вас, вы можете действием начать видеть и слышать ее органами чувств, извлекая выгоду из любых особых способностей, которыми обладает цель, и делать это до тех пор, пока действием не вернете сознание в свое тело. Воспринимая происходящее через органы чувств цели, вы остаетесь глухи и слепы в своем теле.

Кроме того, на время действия этого Дара вы можете накладывать печати, сжигать их и использовать Запретные дары, как если бы вы занимали пространство цели, но при этом существо узнает о вашей связи. Существо, узнавшее о связи может действием повторить свой спасбросок, в случае успеха прерывая действие этого Дара.

Теневой покров. Дополнительным действием вы можете израсходовать печать, чтобы сплести вокруг себя или существа, к которому прикасаетесь, мантию из плотных теней. Цель получает бонус +2 к КД на 1 минуту.

Высвободить Ад. Когда вы сжигаете одну или несколько печатей на существе, на которое наложена ваша печать, вы можете использовать свою реакцию, чтобы вызвать вокруг него взрыв адской энергии. Каждое выбранное вами существо в радиусе 5 футов от цели должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает такое же количество и тип урона, как и урон, нанесенный печатью. В случае успеха существо получает половину урона.

Мстительный выстрел. Когда существо совершает дальнюю атаку выбрав целью вас или союзника, которого вы видите в радиусе 30 футов от себя, вы можете реакцией израсходовать печать, чтобы совершить против него дальнюю атаку. Если ваша атака попадает в цель, она наносит дополнительный урон, равный половине вашего уровня маляфика (с округлением в меньшую сторону).

Запретные дары 13-го уровня

Когда вы достигнете 13-го уровня вам становятся доступны следующие варианты Запретных даров.

Атака Диса (пассивный). Когда вы используете бонусное действие, чтобы наложить или переместить печать, вы можете тем же бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Всполох серы. Когда вы накладываете или перемещаете печать, вы можете активировать этот Дар (не требует действий), чтобы волшебным образом телепортироваться в незанятое место в 5 футах от цели, которое вы можете видеть.

Адское безумие. Когда вы начинаете свой ход в радиусе 30 футов от существа, на которое наложена ваша печать, вы можете израсходовать печать, чтобы впасть в бешенство от силы Ада до начала вашего следующего хода. Пока вы в бешенстве, ваша скорость передвижения удваивается, вы получаете +2 КД, и можете нанести дополнительную атаку, когда совершаете атакующее действие.

Адское зрение. Действием вы можете израсходовать печать, чтобы получить истинное зрение на расстоянии до 60 футов на 1 час.

Пронзающий выстрел. Когда вы поражаете существо, на которое наложена ваша печать, дальнейшей атакой, вы можете бонусным действием израсходовать печать, чтобы создать уязвимость в его защите. До конца вашего следующего хода это существо получает штраф к КД, равный вашему бонусу мастерства.

Железная темница. Действием вы можете прикоснуться к существу и израсходовать четыре печати, чтобы попытаться отправить это существо в ад. Цель должна совершить спасбросок Харизмы или ее затянет через разлом в тюрьмы адского города вашего архидьявола.

Если цель родом из Ада, или если ее уровень или показатель сложности 4 или ниже, она остается там и должна самостоятельно искать выход. В противном случае цель остается в темнице в течение 1 минуты, после чего она вновь появляется на том же месте, из которого была перенесена, или на ближайшем свободном пространстве. В конце каждого своего хода цель может повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается досрочно.

Последняя воля. Когда количество ваших хитов снижается до 0 и у вас в запасе еще остаются печати, адский огонь в вас отказывается угасать. Вы можете израсходовать до 3 печатей и создать вокруг себя взрыв (не требует действий). Бросьте 3к6 за каждую израсходованную печать. Каждое выбранное вами существо в радиусе 30 футов от вас должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон от огня, равный сумме выпавших значений. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона. Если этот взрыв наносит урон хотя бы одному существу, вы восстанавливаете количество хитов, равное сумме выпавших значений.

Обречь душу. Когда вы используете бонусное действие чтобы наложить или переместить печати, вы можете выжечь печати на душе цели. В течение 1 минуты, когда это существо получает урон, оно получает дополнительный урон, равный вашему бонусу мастерства.



Новые заклинания

Ниже приведены новые заклинания, доступные архетипу Зодчий хаоса. С разрешения вашего мастера подземелий эти заклинания могут быть доступны классам, указанным в тексте заклинания.

Адское пламя

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Классы: Волшебник, Колдун, Чародей

Вы создаете вокруг существа, которую можете видеть, вспышку тлеющего адского пламени. Цель должна совершить спасбросок Харизмы или получить 1к4 урона от огня плюс 1д4 урона от некротической энергии.

На больших уровнях. Оба типа урона от заклинания увеличиваются на 1к4, когда вы достигаете 5-го уровня (2к4), 11-го уровня (3к4) и 17-го уровня (4к4).

Мстительный клинок

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С, М (оружие ближнего боя, стоимостью не менее 1 зм)

Длительность: Мгновенная

Классы: Волшебник, Колдун, Чародей

Вы угрожающе взмахиваете оружием, используемым при сотворении заклинания, и проводите им атаку ближнего боя против существа, находящегося в радиусе 5 футов от вас. При попадании цель подвергается обычным эффектам атаки, а затем начинает излучать ауру темной энергии до начала вашего следующего хода. Если цель атакует или произносит заклинание до этого времени, она получает 1к8 урона некротической энергией и действие этого заклинания заканчивается.

Урон от вашей атаки ближнего боя увеличивается на 1к8 (некротическая энергия), а урон получаемый целью при проведении атаки или произнесении заклинания, увеличивается до 2к8 при достижении вами 5-го уровня. Оба типа урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8 и 3к8) и на 17-м уровне (3к8 и 4к8).

Адская плеть

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (раздвоенный змеиный язык)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Классы: Волшебник, Колдун, Чародей

Вы направляете в существо, которое видите в пределах досягаемости заклинания, ступок темно-красной энергии, создавая канал связи между вами и целью. Цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения или получить 4к4 урона от огня и стать привязанной. Привязанное существо получает 2к4 урона от огня в начале каждого своего хода. Привязанное существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, завершая действие заклинания в случае успеха.

На время действия, если целью является существо, на которое наложена ваша печать, вы можете использовать реакцию, чтобы сжечь на нем одну из ваших печатей. В этом случае существо совершает свой следующий спасбросок на попытку прекратить действие заклинания с помехой.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, начальный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 1-го, а последующий урон увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Инфернальный вызов

2 уровень, очарование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Классы: Паладин

Вы бросаете существу вызов на поединок, от которого сложно отказаться. Если в радиусе 5 футов от вас нет союзников, выберите одно существо в радиусе действия заклинания, которое может вас видеть и слышать. Оно должно преуспеть в спасброске Харизмы или обязано принять ваш вызов. На время действия заклинания вы получаете бонус +2 к КД, а цель получает помеху на атаки против существ, кроме вас. В первый раз в ходу, когда цель попытается отойти от вас, она должна совершить спасбросок Харизмы, иначе ее скорость уменьшится до 0 до начала ее следующего хода.

Эффект заклинания заканчивается, если вы заканчиваете свой ход далее чем в 30 футах от цели.

Мощь Ада

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек серы)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Классы: Волшебник, Колдун, Чародей

Вы создаете пространство Ада. Появляется сфера тьмы, серы и обжигающего жара радиусом 15 футов, с центром в точке в пределах дитанции и сохраняющаяся в течение действия заклинания. Из этого облака звучат крики проклятых душ, которые могут слышать существа, находящиеся в радиусе 30 футов от сферы. Никакой свет, даже магический, не может осветить облако, и все существа, находящиеся в этой области, считаются ослепшими.

Облако искажает Многомерность Времени, делая зону действия заклинания труднопроходимой. Существо, которое начинает свой ход в этой области, получает 3кб урона от огня. Существо, которое заканчивает свой ход в этой области, должно совершить спасбросок Мудрости или получить 3кб урона психической энергией, поскольку голоса проклятых проникают в его сознание.

Аура осквернения

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (радиус 30 футов)

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Классы: Жрец, Паладин

От вас исходит аура радиусом 30 футов оскверняющая саму жизнь. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Всякий раз, когда выбранные вами существа впервые за ход заходят в зону действия заклинания или начинают там свой ход, они должны совершить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает 4кб урона некротической энергией и не может восстанавливать хиты до начала следующего хода. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона и не испытывает никаких других эффектов.

Меч Клеветы

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Классы: Паладин

Вы наделяете оружие, к которому прикасаетесь, благословением Ада. Пока заклинание активно, оружие гасит все обычные источники света в радиусе 30 футов. Кроме того, это оружие при попадании наносит дополнительные 2кб урона некротической энергией. Если оружие не было магическим, оно становится таковым на время действия заклинания.

В свой ход бонусным действием, пока вы дер-

жете это оружие в руках, вы можете досрочно завершить действие заклинания и заставить оружие испустить заряд темной энергии. Каждое выбранное вами существо, которое вы можете видеть в радиусе 30 футов от себя, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала существо получает 4к6 урона некротической энергией и становится испуганным на 1 минуту. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не пугается. В конце каждого хода испуганное существо может совершить спасбросок Мудрости. В случае успеха действие заклинания на это существо прекращается.

Стена смерти

4 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (осколок оникса)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Классы: Волшебник, Друид, Чародей

Вы создаете на поверхности в пределах досягаемости стену некротической энергии. Вы можете создать стену длиной до 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут или сделать коль-

цевую стену диаметром до 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена непрозрачна и сохраняется все время действия заклинания. Когда появляется стена, каждое существо, находящееся в зоне, занятой стеной должно совершить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает 4к8 урона некротической энергией, или вдвое меньше урона в случае успеха.

Одна сторона стены, выбранная вами при сотворении этого заклинания, наносит 4к8 урона некротической энергией каждому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри стены. Существо получает тот же урон, когда оно первый раз в ходу заходит в пространство стены или заканчивает свой ход в пространстве, занятом стеной. Другая сторона стены не наносит урона.

Когда существо получает урон от стены, вы можете использовать свою реакцию, чтобы получить временные хиты, равные урону, нанесенному этим заклинанием.



Сторонники

Правила сторонников вы найдете в соответствующем разделе книги «Flee, Mortals!» Используя эти правила, вы можете добавить в свою игру следующих сторонников-малефиков.

Агент (Повелитель теней)

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (средний доспех)

Хиты уровень, умноженный на 7 (количество костей хитов d8 равно его уровню)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	16(+3)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)

Спасброски +БМ к каждому

Навыки Акробатика +3 +БМ, Внимательность +0 +БМ, Обман +2 +БМ, Скрытность +3 +БМ

Чувства пассивное Восприятие 10 +БМ

Языки Общий, inferнальный

Бонус мастерства (БМ) равен бонусу ментора

Коронная атака (кинжалы). Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 2к4 +БМ колющего урона. С 7-го уровня Агент может проводить эту атаку дважды, когда в свой ход совершает действие Атака.

Умения

3-й уровень: Врата Теней (3/день). Бонусным действием Агент может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть. В следующий раз, до конца своего следующего хода, когда агент попадает по существу коронной атакой, эта атака нанесет дополнительный колющий урон, равный БМ.

5-й уровень: Удар тени (3/день). Действием Агент наносит коронную атаку, а затем накладывает на цель адские печати. При следующем попадании по цели печать загорается темным светом, нанося дополнительные БМкб урона некротической энергией.

7-й уровень: Запечатать судьбу (1/день). Действием Агент наносит две коронные атаки по существу. Если он попадает хотя бы одной из этих атак, скорость цели снижается до 0, и цели получает помеху на броски атаки до конца следующего хода Агента.

Кровопускатель (Багряный рыцарь)

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (средний доспех)

Хиты уровень, умноженный на 8 (количество костей хитов d10 равно его уровню)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)

Спасброски +БМ к каждому

Навыки Запугивание +2 +БМ, Медицина +0 +БМ

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, inferнальный

Бонус мастерства (БМ) равен бонусу ментора

Коронная атака (алебарда). Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 1к10 + БМ рубящего урона. С 7-го уровня Кровопускатель может проводить эту атаку дважды, когда в свой ход совершает действие Атака.

Умения

3-й уровень: Пустить кровь (3/день). В качестве действия кровопускатель совершает характерную атаку, а затем дарует союзнику, которого он может видеть в радиусе 30 футов от себя, временные очки жизни Pvd6.

5-й уровень: Рубиновый защитник (3/день). Когда союзника, которого видит Кровопускатель в радиусе 10 футов от себя, атакуют, Кровопускатель может использовать свою реакцию, чтобы перенаправить эту атаку на себя, что потенциально может привести к промаху. Если атакующий находится в пределах 10 футов от Кровопускателя, Кровопускатель может провести коронную атаку против атакующего.

7-й уровень: Запятнанный кровью (3/день). Когда кровопускатель попадает по существу коронной атакой, он может использовать свою реакцию, чтобы забрать его жизненную силу. На 1 минуту Кровопускатель наделяет силой до трех существ, которых он может видеть в радиусе 30 футов от себя (может выбрать и себя), предоставляя этим существам бонус к спасброскам, равный половине своего БМ.

Обманщик (Зодчий хаоса)

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (легкий доспех)

Хиты уровень, умноженный на 7 (количество костей хитов d8 равно его уровню))

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	10(+0)	12(+1)	10(+0)	16(+3)

Спасброски +БМ к каждому

Навыки Обман +3 +БМ, Магия +1 +БМ, Убеждение +3 +БМ

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, inferнальный

Бонус мастерства (БМ) равен бонусу ментора

Коронная атака (адское пламя). Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +3 +БМ к попаданию, досягаемость 5 фт. или 60 фт, одна цель. **Попадание:** 1к4 урона некротической энергией и 1к4 урона огнем. Оба вида урона увеличиваются на 1к4, когда Обманщик достигает 5-го уровня (2к4 каждого), 11 уровня (3к4 каждого), 17 уровня (4к4 каждого).

Умения

3-й уровень: Адская плоть (3/день). Действием Обманщик пробрасывает между собой и существом, которое он может видеть в радиусе 30 футов от себя, плоть темно-красной энергии. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 10 плюс БМ или получить БМк4 урона от огня и быть привязанной. Привязанное существо получает БМк4 урон в начале каждого своего хода. Привязанное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, досрочно завершая эффект в случае успеха.

5-й уровень: Доспехи лжи (3/день). Действием Обманщик создает вокруг существа, которое он может видеть в радиусе 60 футов от себя, пугающие иллюзии. Эффект длится 1 минуту. Существо, которое атакует цель заклинания, пока эффект иллюзий активен, должно совершить спасбросок Мудрости по Сл 10 + Бм или получить БМк6 урона психической энергией и быть испуганным до конца своего следующего хода. В случае успешного спасброска, существо становится невосприимчивым к этому эффекту на 24 часа.

7-й уровень: Мощь ада (1/день). Действием Обманщик создает пространство Ада, сферу из серы и тьмы радиусом 15 футов с центром в точке на расстоянии 150 футов от него. Эта область становится труднопроходимой местностью. Существо, которое начинает свой ход в этой области или входит в нее впервые за ход, получает БМк6 урона от огня. Существо, которое заканчивает свой ход в этой области, должно совершить спасбросок Мудрости по Сл 10 + БМ или получить БМк6 урона психической энергии от криков проклятых в своей голове.



Интриган (Глашатай ада)

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (легкий доспех)

Хиты уровень, умноженный на 7 (количество костей хитов d8 равно его уровню)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	16(+3)

Спасброски +БМ к каждому

Навыки Обман +3 +БМ, Проницательность +1 +БМ, Убеждение +3 +БМ

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, inferнальный

Бонус мастерства (БМ) равен бонусу ментора

Коронная атака (кинжалы). Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2к4 +БМ колющего урона. С 7-го уровня Интриган может проводить эту атаку дважды, когда в свой ход совершает действие Атака.

Умения

3-й уровень: Быстрый трюк (3/день). Когда существо выбирает целью атаки, заклинания или другого магического эффекта Интригана или его союзника в радиусе 30 футов от него, Интриган может использовать свою реакцию, чтобы заставить это существо совершить спасбросок Харизмы Сл 10 +БМ. В случае провала существо должно выбрать новую цель или потерять атаку или эффект.

5-й уровень: Ложь и посулы (1/день). Действием Интриган превращает врагов в союзников. Каждое существо в радиусе 30 футов от Интригана, которое может его слышать и понимает на обычном или inferнальном языке, должно совершить спасбросок харизмы Сл 10 +БМ или быть очарованным Интриганом на 1 минуту. Пока существо очаровано таким образом, оно не может добровольно причинить вред кому-либо из союзников Интригана. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха действие умения заканчивается.

7-й уровень: Перебежчик (1/день). Действием интриган выбирает не более двух существ, которых он может видеть в радиусе 30 футов от себя. Каждая цель должна совершить спасбросок Харизмы Сл 10 +БМ или атаковать ближайшего союзника (не требует действий). Существо, зачарованное интриганом, автоматически проваливает этот спасбросок.

Тиран (Укротитель боли)

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (тяжелый доспех)

Хиты уровень, умноженный на 8 (количество костей хитов d10 равно его уровню)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)

Спасброски +БМ к каждому

Навыки Атлетика +3 +БМ, Запугивание +2 +БМ

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, inferнальный

Бонус мастерства (БМ) равен бонусу ментора

Коронная атака (длинный меч). Рукопашная атака оружием: +3 +БМ к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 1д8 +БМ рубящего урона. С 7-го уровня Тиран может проводить эту атаку дважды, когда в свой ход совершает действие Атака.

Умения

3-й уровень: Сменить строй (3/день). Действием Тиран совершает коронную атаку и позволяет трем союзникам, находящимся в радиусе 30 футов от него и способным его слышать, отойти на расстояние до 10 футов, не провоцируя атак (не требует действий).

5-й уровень: Разгром (3/день). Действием Тиран совершает коронную атаку, и до трех союзников в радиусе 30 футов от него, которые могут его слышать, могут использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием.

7-й уровень: Перебежчик (1/день). Действием Тиран совершает коронную атаку. Если атака попадает в цели, тиран душит цель магией Ада. Цель схвачена (для освобождения Сл 10 +БМ) и опутана пока не выберется из захвата.

Предметы

Для малефиков персонажей игроков и персонажей ведущего доступны следующие новые предметы.

Истинное имя

Оружие (любое), Необычное, Редкое, Очень редкое или Легендарное (требуется настройка малефиком)

Это богато украшенное изящными деталями из серы и обсидиана оружие. Оно пахнет железом и ладаном. Когда вы настраиваетесь на него, вы должны прошептать ему свое истинное имя. Имя появляется на клинке, начертанное адскими рунами, а затем исчезает.

Обычное *Истинное имя*, необычный предмет, усиливает Зловещий интердикт малефика. Каждый раз, когда на броске атаки этим оружием выпадает 18, 19 или 20 очков в броске атаки этим оружием и накладываете печать на существо в рамках атаки, вы можете наложить на это существо дополнительную печать.

Более мощные варианты Истинного имени получают дополнительное свойство в зависимости от своей редкости:

Редкий. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, наносимым этим оружием, а урон, наносимый вашими печатями, увеличивается на 1кб.

Очень редкий. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урону, наносимым этим оружием, а урон, наносимый вашими печатями, увеличивается на 2кб. Кроме того, когда вы уменьшаете количество хитов противника до 0, вы можете восстановить печать (не требует действий). После восстановления печати таким образом, вы не сможете использовать это свойство до наступления следующих сумерек.

Легендарный. Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урону, наносимым этим оружием, а урон, наносимый вашими печатями, увеличивается на 3кб. Кроме того, когда вы уменьшаете количество хитов противника до 0, вы можете восстановить две печати и получить временные хиты, равные вашему уровню малефика (не требует действий). После восстановления печати и получения временных хитов таким образом, вы не сможете использовать это свойство до наступления следующих сумерек.

«Оружие, известное как Истинное Имя, неотделимо от истории Семи городов. Когда два дьявола заключали сделку, тот, кому предлагалась сделка, шептал свое истинное имя оружию и отдавал его тому, с кем он заключал сделку. Если тот, кому была предложена сделка не выполнит свою часть сделки, его истинное имя волшебным образом проявится на лезвии, тем самым передавая заключившему сделку власть над тем, кто нарушил священный договор.

Есть ли другое оружие, обладающее большим потенциалом? Считается, что если бы адская душа смогла узнать истинное имя самого оружия, она могла бы узнать у него все имена, которые ему называли с момента создания. Представьте, какой властью обладал бы этот человек над Семью городами. Представьте себе гордых дьяволов, которые могут лишь пасть на колени перед новым хозяином.

Я искал имя клинка на протяжении веков. Если повезет, когда я найду его, его обладатель не будет знать, какой силой он владеет на самом деле, и он станет моим».

— Личные записи
адского канцлера Лазивоса

Древнее Истинное имя

Поскольку у малефика множество разных стилей игры, форма и редкость *Истинного имени* являются гибкими, что позволяет ведущему даровать малефику то оружие, которое лучше всего подходит для его отряда. Мы предлагаем связать это оружие с более масштабной историей, например, с борьбой за власть в Семи городах, враждой между двумя демонами или даже с дьяволом, пытающимся узнать истинное имя вашего противника – в аду истинное имя дьявола можно произнести вслух, чтобы вызвать его или лишить его силы (эти механики описаны в книге «Flee, Mortals!»). Эти же правила могут применяться и к вашему малефику, если вы захотите.

Как только персонаж получает свое *Истинное имя*, он может отправиться на поиски имени своего оружия, таким образом пытаясь узнать истинные имена многих демонов ада и получить больше власти. Однако тот, кто владеет этим оружием, несомненно, столкнется с демонами, которые желают его заполучить – такими, как Лазивос, адский канцлер Семи городов, чьи агенты собирают могущественные реликвии, чтобы сделать возможным его продвижение при Дворе. Вы можете найти его характеристики и более подробную информацию о нем в книге «Flee, Mortals!»

Проклятие крови

Зелье, Очень редкое

Это масло обманчиво прозрачное и слегка пахнет пергаментом, высохшими чернилами и легкими нотками серы. Чтобы активизировать действие масла, необходимо добавить дополнительный компонент (смотрите таблицу эффектов Проклятия крови). Компонент уже мог быть добавлен, или пользователь масла может приобрести несмешанное масло и добавить компонент во время короткого или продолжительного отдыха. После того, как компонент растворится в масле, его будет трудно распознать, и для определения действия масла может потребоваться острый нюх или дополнительные исследования.

Маслом можно покрыть одно рубящее или колющее оружие или до 5 единиц боеприпасов с таким же типом урона. Нанесение масла занимает 1 минуту, в течение которой наносящий должен пожертвовать одну каплю своей крови, смешав ее с маслом, чтобы активировать его магию.

Существо, пораженное оружием или боеприпасами, покрытыми этим маслом, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15 или получить эффект, зависящий от добавленного в масло специального компонента. Кроме того, если существо проваливает спасбросок и свою кровь в масло добавлял малефик, на существо накладывается печать, как если бы ее наложил этот малефик. Эта печать не учитывается в количество печатей малефика.

Эффекты Проклятия крови

Компонент	Эффект
Масло мяты обыкновенной	Цель находится под действием заклинания <i>Область истины</i> в течение 10 минут.
Масло белладонны	Цель парализована на 1 минуту
Мех блаухаунда	Существо, добавившее в масло свою кровь, знает направление и расстояние до цели в течение 24 часов.
Масло розы	Цель находится под действием заклинания <i>Очарование личности</i> в течение 1 часа. Существо, которым она очарована – тот, кто добавил в масло свою кров.

«Когда вы откроете секреты приготовления Проклятия крови, откройте магазин в Дисе или Стиксе. Слуги Диспатера и Молоха обожают этот яд, особенно с добавлением в него цветочных компонентов. И я знаю одного рыцаря или пару магов на службе у Сутеха и Асмодея, которые заплатят немалую сумму за пару бутылей с добавлением белладонны.

Но если ты поделишься с кем-нибудь способом его приготовления, то последнее, что ты почувствуешь – это запах пергамента, серы и чего-то сладкого».

— Арзарах, торговец из Семи городов

Открытая лицензия. Версия 1.0a

Open Game Content: The game mechanics described in this MCDM manual are Open Game Content under the Open Game License 1.0a section 1(d), unless such content is MCDM's Product Identity. No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

All other content © 2023 MCDM Productions.

Authors: Sadie Lowry, Mathew Colville, Lars Bakke, Mario Ortégón