
DUNGEONS & DRAGONS®

ВСКРЫТЫЕ МОГИЛЫ

Тайны нежити



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Брюс Р. Корделл • Эйтан Бернштейн • Брайан Р. Джеймс • Робин Лоус • Джон Снед





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Проектирование
**Брюс Р. Корделл (ведущий дизайнер), Эйтан Бернштейн,
Брайан Р. Джеймс, Робин Лоус, Джон Снед**

Дополнительное проектирование
Логан Боннер, Барт Кэрролл

Разработка
**Стивен Рэдни-МакФарлэнд (ведущий разработчик),
Питер Шефер, Майк Мирлс**

Редакторы
**Джулия Мартин (ведущий редактор), Грег Билсленд,
Мишель Картер, М. Александр Юркат**

Главный редактор
Ким Мохан

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых
книг и игр
Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета D&D
Кристофер Перкинс

Менеджер отдела дизайна и разработки ролевой системы D&D
Энди Коллинз

Арт-директора
Питер Уитли, Джон Шиндхетт

*Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту,
создателю Царства Теней*

Рисунок обложки
Крис Симан

Графическое оформление
Эмми Тандзи, Бреанна Миллер

Художники-иллюстраторы
**Томас М. Бакса, Стивен Белледин, Марк Бем,
Дерк Веннеман, Бруно Вернек, Томас Гиорелло, Дааркен,
Джули Диллон, Горан Джосик, Мазин Кассис,
Матиас Коллрос, Питер МакКинстри, Джейк Масбрюх,
Мэтс Минниган, Шон Мюррей, Уэйн Рейнольдс,
Аксель Рэйтор, Дэниел Рудники, Аманда Сартор,
Ангга Сатриохади, Сучай Саунгпрадит,
Георгий «Каладер» Семёнов, Дэвид Соурвайн, Анна Стокс,
Амелия Стоунер, Францис Тсэй, Эрик Л. Уилльямс,
Энтони Уотерс**

Картограф
Майк Шлей

Специалист полиграфического производства
Эрин Доррис

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техник-художник
Свен Болен

Руководитель производства
Синда Каллавей

Игровые правила основаны на оригинальных правилах
DUNGEONS & DRAGONS, созданных **Э. Гэри Гайгэксом** и
Дейвом Арнесоном, и последующих редакциях от **Дэвида**
«Зеб» Кука (2 редакция); **Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа**
Вильямса, Ричарда Бейкера и Питера Адкисона (3 редакция); и
Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта (4 редакция).

620-23945720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в
январе 2009
ISBN: 978-0-7869-5069-0



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

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, Забытые Королевства, Сокровищница искателей приключений, Руководство Мастера II, Exemplars of Evil, Expanded Psionics Handbook, Fiendish Codex II, Grand History of the Realms, Libris Mortis, Magic Item Compendium*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.

ПОСЕТИТЕ НАШ САЙТ: DUNGEONSANDDRAGONS.COM

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод:
Landor

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЗНАНИЯ О НЕЖИТИ.....	4
Происхождение.....	6
Физиология	9
Тело, душа и анимус.....	9
Анатомия нежити	9
Обмен веществ	11
Самовоспроизведение.....	12
Внешний вид и психология	13
Некромантия и нравственность ...	13
Разум нежити	13
Искажённое сознание	14
Отстранение от жизни	14
Индивидуальные стремления	14
Общество	15
Изгои.....	15
Тайные жители	15
Признанные жители	15
Культы и тайные заговоры.....	16
Царства мёртвых	16
Ересь Наследников Крови.....	16
Хантума	18
Царство Теней	21
Дом нежити.....	21
Шадар-кай и нежить Царства Теней	22
Королева Воронов	22
Оркус в тенях	23
2. РУКОВОДСТВО МАСТЕРА	
ПО НЕЖИТИ	24
Социальные сцены.....	26
Одержимость призраками	27
Приключения с нежитью	30
Заготовки кампаний.....	33
Один жуткий враг	33
Прорыв	35
Королевство вампиров	36
Артефакты	38
Угольно-чёрный камень Йоун.....	38
Зеркало тайн.....	39
Сфера света.....	40
Серебряная маска Каса.....	42
Меч души.....	43
Меч Каса.....	44
Том Теней	46
Фамильный меч фон Заровича	47
Ритуалы.....	49
Имплантаты нежити.....	51



ЗНАНИЯ О НЕЖИТИ

Человек рождается обречённым на страдания и смерть

—Александр Поуп

КОШМАРНАЯ НЕЖИТЬ служит напоминанием о неизбежности смерти. Скрытную злобную и вечно голодную нежить всегда влекло тепло живых существ. Личи, скелеты, зомби и более жуткие создания нескладно тянутся к крови и душам, желая поглотить их. А когда вампир лишает добычу жизни, он демонстрирует самую ужасную способность: тело жертвы оживает, и она становится новым ходячим мертвецом.

Полусмерть может прийти к любому, вне зависимости от его жизненных устоев при жизни. Любезный слуга, убитый вампиром, может стать ненасытным чудищем, для которого бывшие друзья станут всего лишь кормом. Осталась ли за его кровожадностью хотя бы капля его личности? Одни говорят что нет, что энергия Царства Теней оживляет тело, не оставляя в нём ни души, ни духа. Однако в некоторых видах нежити в теле остаётся прежний дух, отчего вопросы жизни, смерти и посмертия становятся ещё сложнее.

Несмотря на жуткий голод, нежить может веками существовать без пищи и света. Ловушки и живые охранники рассыплются в прах, а нежить по-прежнему будет стоять на страже. Нежить окутана тенью, и их поддерживает некротическая магия. Есть разгуливающие на свободе особи, которым далеко за тысячу лет.

Эта глава раскрывает следующие вопросы:

- ◆ **Происхождение:** Как получается нежить, от тех, кто сам решился на это, до невольных жертв.
- ◆ **Физиология:** Подробное исследование питания, размножения и чувств нежити.
- ◆ **Мировоззрение и психология:** Каким видит мир нежить.
- ◆ **Общество:** Большая часть нежити не является социальными существами в нашем понимании, но в их взаимодействии между собой и с другими существами можно выделить явные тенденции.
- ◆ **Царство Теней:** Связи между нежитью, Царством Теней и Королевой Воронов.





Есть много теорий о происхождении и сотворении нежити, от баек крестьян до экзотических исследований мудрецов и волшебников. У этих теорий мало общего, но сходятся все в одном: нежить существует, причём с беспмятных времён. Их очень много, но мотивы их часто загадочны и непонятны.

Создание нежити связано с событиями, которым уже миллиарды лет. Предтечи тогда были на вершине своего развития, и мир ещё не был сотворён. Они были бессмертными в том смысле, что не старели и могли выдержать любой урон, и были чистыми проявлениями энтропии и распада, и они страстно желали овладеть всей Вселенной.

Вселенная была молодой, и частицы, оставшиеся от её сотворения, всё ещё плавали в пустоте. Из них-то и сотворился (с помощью предтеч) мир природы, а вместе с ним и его отражения. Одно отражение было ярким и пышным; другое же было тёмным и зловещим, но оба они обладали странной и непредвиденной силой. Предтечи стали создателями и очевидцами рождения Страны Фей и Царства Теней.

После этого объявились боги, которые вмешались в процесс как косвенно, так и умышленно. Боги тоже захотели владеть свежесотворёнными мирами. Их вмешательство разозлило предтеч, и вскоре между двумя силами создания разразилась война.

В те ранние дни души, лишённые тел, просто улетали во Вселенную, в какое-то место, о котором нам ничего не известно. Предтеч, создавших мир природы, не заботила дальнейшая судьба душ. Но со временем некоторые из них поняли, какая сила скрыта в душах, и они стали их пожирать. Из-за них поток душ остановился. Душам некуда было идти: часть их пожиралась предтечами, часть рассыпалась и исчезала, так как им некуда было идти. Самые

настойчивые души никуда не ушли и не исчезли, а стали нежитью.

Боги тоже увидели потенциал душ, и один из них стал стражем нового царства смерти. Там души собирались после смерти, чтобы либо примкнуть к богам, либо отправиться как и прежде дальше, к неизведанному будущему. Так Нерулл (а после него Королева Воронов) стал стражем мёртвых.

СИЛА СМЕРТИ

У всех божеств есть небольшая власть над смертью и умиранием, когда это касается верующих в них, но два бога и один демонический повелитель по-особому относятся к нежити.

Королева Воронов управляет смертью и судьбой, и потому обладает некоторой властью над нежитью, хотя она очень загадочна и непонятно, почему она позволяет некоторым особям существовать. Её внимание к нежити чаще всего проявляется в том, что она обрывает существование представителей нежити, обладающих душами, так как те обманывают судьбу.

Векна, бог магии, некромантии и тайн, стал нежитью в процессе становления богом. Для него не-смерть это один из многочисленных инструментов, которые он использует в бесконечных поисках знаний и тайн. Не имеющая сознания нежить мало интересует его, так как это просто охранники и слуги. Вот разумная нежить — другое дело, особенно если она разделяет его интерес к некромантии.

Оркус, демонический повелитель нежити, командует легионами нежити. Он жаждет силу Королевы Воронов, так как сам может лишь поддерживать нежить, а не манипулировать самой смертью. Он постоянно пытается свергнуть Королеву Воронов.

СМЕРТЬ И ПОСМЕРТИЕ

После смерти тела душа несколько дней остаётся в том же мире, и в это время тело можно вернуть к жизни достаточно мощным ритуалом. Души героев сильны, и они остаются намного дольше. Души других просачиваются в Царство Теней и тухнут в его сумраке как падающие звёзды. Однако и после этого душу можно вернуть правильным ритуалом, таким как Оживление Мёртвых. Оставшиеся души проходят через врата дворца Королевы Воронов, и уже оттуда уходят в какое-то место во Вселенной, о котором не могут ничего сказать даже боги.

Некоторые души после смерти уходят к богам, в их домены. Одни (праведные) заслужили это своими бла-

гими деяниями при жизни, а других (грешников) ждёт наказание, потому что на них было наложено проклятье, или потому что они продали свои души при жизни.

Дьяволы и прочие мерзкие твари тоже стремятся заполучить души смертных. Они иногда охотятся в Царстве Теней на бестелесные души, но им редко сопутствует удача. Только невероятные усилия позволяют живому существу хоть как-либо влиять на бестелесную душу, и даже у величайших дьяволов нет таких возможностей. Поэтому эти существа приноровились захватывать души смертных пока те ещё находятся в живых телах. Те, кто заключают сделки с дьяволами, обычно кончают самым плачевным образом.

ПРИРОДА НЕ-СМЕРТИ

Смерть не всегда означает конец, даже для самых обычных существ. У живых существ есть много способов продлить своё существование, или хотя бы оставить видимость этого. Обманув судьбу, существо может остаться в мире и после смерти, в виде сущего кошмара для живых.

НЕЖИТЬ, ЛИШЁННАЯ ДУШИ

У разумных живых существ есть тело и душа, причём последняя является самосознанием, которое покидает тело после смерти. «Жизненная сила» тела, которая движет мышцы существа, называется «анимусом». Анимус обеспечивает энергию и подвижность, и тоже исчезает после смерти, однако, в отличие от души, анимус исчезает бесследно во время гниения трупа.

Если анимус должным образом воссоздать, тело может ожить даже без души (благодаря этому феномену оживает то, что и не было живым, например, механизмы). Иногда анимус может существовать вне тела в виде памяти о жизни. Они могут появляться из-за тёмной магии, из-за сверхестественного влияния на месте смерти или погребения, или крошечных разрывов в Царство Теней. Сильные желания, верования и эмоции покойного тоже могут воплотить анимус.

Большая часть нежити (даже той, что выглядит разумной) принадлежит к этой категории — их нечеловеческое поведение обусловлено отсутствием души и неумолимой тягой к жизни. Практически бессмысленная нежить наделена достаточным количеством энергии, чтобы останки могли шевелиться, но личности в них нет. У более разумной нежити анимус может быть таким сильным, что у неё проявятся воспоминания покойного, но у этих выродков нет ни капли сострадания, бывшего при жизни. У умертвия есть тело и звериные чувства, дарованные анимусом, но души у него нет. Даже призраки — это анимусы без души, пропитанные порочной некротической энергией.

Источником движущей энергии часто становится Царство Теней. Иногда природа этого плана-отражения выделяет энергию для подпитки нежити. Эта-то энергия и может «втечь» в мёртвое существо. Её можно намеренно влить некромантным талантом или ритуалом, но она и сама может просачиваться в местах, крепко связанных со смертью, скапливаясь в больших количествах.

НЕЖИТЬ С ДУШАМИ

Есть нежить, у которой после смерти тела остаётся душа. Обычно это совершается ритуалами. Великая судьба или сила воли иногда позволяют существу обойти смерть (или заставляют его это сделать).

Нежить, сохранившая душу, гораздо сильнее и опаснее лишённой оной, так как силы их будут никак не меньше тех, что были при жизни. Такая нежить самостоятельна и непредсказуема как любое другое существо со свободой воли, и злые эгоистичные особи иногда сами выбирают бессмертие посредством ритуалов, делающих их нежитью.

Разумные привидения — самый простой пример нежити, сохранившей душу, не прибегая к некромантным ритуалам. У них есть цели, удерживающие их в мире природы, даже если эти цели — сеять зло и страдания. Рыцари смерти, личи, мумии и вампиры создаются ритуалами или сами обладают тем, что связывает душу с мёртвым телом. Такие существа могут возникать в разных обстоятельствах, а такое многообразие нежити показывает, что смерть влияет на все составляющие бытия.

ВОЗНИКНОВЕНИЕ НЕЖИТИ

Когда живые думают о том, как возникает нежить, они связывают это с оживлением мёртвого тела. Однако в действительности нежить может «рождаться» из-за самых разнообразных причин.

ИСПОРЧЕННАЯ ДУША

Чрезвычайно злые поступки вызывают такой резонанс, что он может пройти через измерения и пробить брешь в мироздании, впуская ужасных существ. Эти сущности ищут телесную плоть, предпочитая свежие тела грешников. Оказавшись в теле, эти духи портят анимус, даруя трупу подобие жизни.

Злые, порочные и просто разумные существа могут переродиться в виде нежити, если влияние анимуса оживляет память трупа, даже если душа существа находится уже далеко — действиями такой нежити руководит лишь анимус.

Даже если всего этого не случится, жестокие поступки могут приманить тёмных духов к свежему трупу, оставив первоначальную душу нетронутой. Иногда добые души оказываются запертыми в теле, и тёмные духи понемногу превращают их в злых.

Даже живое существо может «заразиться» духом нежити. Шаблон одержимого духом описан на 219 странице.

ПРОПИТКА ЗЛОМ

Места, в которых обитают злобные существа, или в которых хранятся злые артефакты, могут способствовать появлению нежити. Обычно так получаются неразумные ожившие трупы, но иногда оживает нежить с душой, испорченной таким проклятым местом.

Некоторые считают, что оживлённых существ питает некая энергия, но правильно будет сказать, что анимус или дух, поселившийся в ходячем мертвеце, предоставляет ему силу для движения, и, возможно, дополнительные силы для разговора, мышления и — что гораздо важнее — возможности охотиться на других существ.

Дурные поступки, совершённые другими, притягивают не-жизнь, особенно если эти поступки совершались в одном и том же месте несколько месяцев или даже лет подряд. Именно такие места называются «пропитанными злом», хотя религиозные называют их «осквернёнными».

Осквернённые места могут влиять и на живых существ. Шаблон с 219 страницы может применяться к живым существам, попавшим под влияние осквернённой местности.

Вытягивание жизни

Некоторые эффекты могут вытягивать «жизненную силу» или «жизненную энергию» из живых существ. Обычно в игре это отражается тем, что цель теряет одно или несколько исцелений. Персонажи игроков могут сами тратить исцеления (например, чтобы лечиться), но когда враг лишает вас исцеления, обычно это некое вытягивание вашей жизненной силы. Например, исцеления могут забирать атропалы, бодаки и умертвия. Жизнь могут вытягивать ритуалы. Вытянутая таким образом жизненная энергия употребляется в пищу, продлевая жизнь нежити или усиливая некие эффекты.

Если враги вытягивают жизнь до последней капли, тело становится оболочкой, особенно уязвимой перед не-жизнью. Труп не обязательно станет нежитью, но вероятность этого очень велика, так как нечистых духов так и манит свежее пустое тело.

Более сильная нежить вытягивает больше жизненной силы. Умертвие пожирает жизненную силу чтобы облегчить боль от утраченной души. Призраки тоже жаждут душ смертных, а полученную энергию используют на создание потомков. Вампиры же пьют животворную кровь чтобы утолить голод (в этом случае кровь является физической средой, переносящей жизненную силу).

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ

В своей кампании вы можете разбивать стереотипы ИП. Включите в компанию одно доброе существо-нежить. Когда ИП столкнутся с толпой зомби, пусть на помощь им придёт отважный паладин. Лишь на утро они разглядят его высохшую плоть и торчащие кости.

Шаблон вампира лорда (176 страница *Руководства Мастера*) это один из примеров нежити, созданной вытягиванием жизни.

Жуткие болезни

Некоторые виды нежити переносят болезни и инфекции, которые переходят к ударенным существам. Самой известной такой болезнью является гниль мумии, которая медленно разъедает больного, пока тот не умрёт.

Самая опасная нежить переносит такие опасные болезни, которые ослабляют и убивают существ с потрясающей скоростью, и уже через несколько часов жертва встаёт в виде нежити, если не предпринять срочных мер.

С помощью шаблона заражённого зомби с 217 страницы можно создавать нежить, разносящую такую заразу.

Намеренное оживление

Некоторые одержимые жадой знаний безумцы зашли в исследованиях так далеко, что познали плоды не-смерти. Они двигались в этом направлении потому что боялись смерти и думали, что их страх исчезнет, если они поймут природу смертности и то, что смерть — это не конец. Прошедшие этот путь до конца иногда сливаются со смертью и становятся не бессмертными, но живучими. Такие заклинатели часто становятся личами. Хорошо, что почти все живые считают, что лучше принять смерть, чем отказаться от всех радостей жизни ради очень долгого существования.

Есть нежить, что была создана путём сшивания частей разных трупов. Составной труп бьют молнией и исполняют сложный ритуал, после чего неживое существо оживает, лишённое сознания, но с очень сильным анимусом, полученным сразу от нескольких существ. Внешне такие существа похожи на мясных големов, но они различаются по происхождению и возможностям.

Шаблон лича (178 страница *Руководства Мастера*) описывает правила по созданию личей. Богохульства со 134 страницы тоже являются примерами «сшитых и оживлённых» существ.

По физиологии нежить делится на две категории: бестелесные сущности без тела, такие как духи и призраки, и материальные существа, такие как умертвия, вампиры и зомби. Однако и те и другие воспринимают мир не так как живые существа.

Большая часть нежити обладает одинаковыми характеристиками, такими как тёмное зрение, иммунитет к болезням и ядам, сопротивляемость к некротической энергии и уязвимость к излучению.

Вся нежить когда-то была живыми существами, то есть имела душу. У механизмов души нет, и они не могут стать нежитью.

ТЕЛО, ДУША И АНИМУС

У большинства разумных существ есть тело, и у подавляющего большинства есть душа. Истинная природа и происхождение души — предмет многочисленных споров, но почти все соглашаются, что душа это синоним сознания существа, и что после смерти она отлетает.

Души всех существ уникальны, но тело и душа не эквивалентны. Душа даёт существу сознание, а тело всего лишь выполняет работу органов. Души бессмертны; они существуют до рождения и после смерти тела существа. Когда средоточие сознания покидает существо (уходит в Царство Теней), существо рано или поздно умирает.

Без души тело тут же начинает умирать, несмотря на то, что анимус продолжает качать кровь и хранить память. Анимус тоже связан с телом и душой, что позволяет физическому и духовному началу существа гармонично взаимодействовать.

У большей части нежити, включая и разумных существ, нет души, так как она отделяется от тела в момент смерти. Они ведут себя как звери потому что теперь лишены морального компаса; всё что от них осталось — это разлагающееся тело и анимус, стремящийся исполнять нужды и не ограниченный при этом совестью. Такая нежить часто испытывает неумолимую тягу пожирать живых существ.

Однако у некоторых видов нежити душа остаётся. Практически все они за исключением привидений заранее готовились к смерти и последующему суще-

ствованию. Это касается и личей, которые исполняют дорогостоящий и очень сложный ритуал, навсегда привязывающий душу к телу. Даже когда тело лича начинает гнить, душа остаётся при нём. Именно поэтому личи и прочая нежить, сохранившая знания об умениях, которыми она обладала при жизни, так опасна.

АНАТОМИЯ НЕЖИТИ

Всю нежить объединяет одно — когда-то они были живыми, и у них были тела с кровью, плотью и костями.

РАЗЛАГАЮЩЕЕСЯ ТЕЛО

Хоть смерть и наступает внезапно, это больше процесс чем событие. Смерть начинается когда сердце останавливается, а лёгкие перестают дышать. Первым отмирает мозг, затем остальные органы, а напоследок отмирает и кожа.

С момента окончательной смерти тела начинается его разложение. За двенадцать часов наступает трупное окоченение, которое за следующие три дня постепенно проходит. У большинства «ходячих трупов» окоченение остаётся в той или иной степени.

Вместе с жизнью тело теряет способность бороться с паразитами и насекомыми. За несколько недель и живые и обычные трупы заполняются личинками и гусеницами различных насекомых. Плоть начинает гнить, испуская тошнотворный запах.

С этого момента процесс разложения обычных и оживших трупов начинает различаться. Анимус, дающий нежити подобие жизни, останавливает полное разложение физического тела. Именно поэтому большая часть нежити выглядит как полусгнивший труп.

Некоторые виды нежити могут подавлять или маскировать признаки не-жизни, магией или обычными средствами. Однако почти все они живут в постоянном гниении. Их тела с самого момента «оживления» медленно, но безостановочно разлагаются.

Вампиры могут остановить разложение, постоянно принимая свежую кровь. Из-за ночного образа жизни

ИСТОЧНИКИ СИЛЫ НЕЖИТИ

Некоторые некроманты черпают свои силы в обычном магическом источнике силы, хотя есть те, кто используют магию теней. Прочие создают свои легионы нежити при помощи духовного источника силы.

Есть нежить, которая рождается лишь благодаря выдающейся силе воли. Эти редкие особи отказываются от посмертия, собрав воедино всю силу своей души (или ци). Ещё более редкие особи обманывают смерть, используя псионические дарования.

у них обычно очень бледная кожа, хотя сразу после кормёжки кожа у них нормальная. Некоторые вампиры при помощи пудры даже выдают себя за обычных людей. Упыри тоже могут отсрочить своё разложение, регулярно употребляя живую плоть.

Бестелесная нежить не разлагается, но выглядят они часто туманно и оборванно, что придаёт им гнилой и разорванный в клочья вид. Это особенно касается тех, кто возник из трупов убитых с чрезвычайной жестокостью, или из частично гнилых трупов.

ОРГАНЫ ЧУВСТВ

Как и у всех хищников, у нежити очень чуткие рецепторы для выслеживания добычи.

Зрение: Зрение нежити действует как у обычных живых существ, особенно если глаза остались целыми. Анимус, движущий нежитью, стимулирует разлагающиеся органы. У большей части нежити некромантия даже усиливает зрение, что позволяет ей видеть в полной темноте. Существа со сгнившими глазами инстинктивно создают видимость глаз, что может проявиться в виде светящихся огоньков в пустых глазницах.

Обоняние и слух: Нежить может в какой-то мере слышать и обонять своё окружение, или благодаря некромантной стимуляции отавшихся органов чувств, или инстинктивно создавая то, что способно их заменить. Однако многие виды нежити прекрасно обходятся и без этих чувств, да и энергия анимуса со временем иссякает. Так что у нежити часто плохое обоняние и слух. С другой стороны, у вампиров и упырей очень чуткие слух и обоняние, усиленные магией.

Вкус: Став нежитью, некоторые существа, главным образом те, у которых есть язык, сохраняют возможность чувствовать вкус жертвы. Питаться живыми их призывает необоримое нечестивое желание, а способность почувствовать вкус кричащей жертвы добавляет им пикантности.

Осязание: Осязание у нежити работает плохо, так как нервы так и остаются мёртвыми. У сохранивших осязание оно действует гораздо хуже чем при жизни. Поэтому-то нежить редко чувствует боль. В бою

лишённая сознания нежить даже не замечает огромных ран на теле, и она продолжает нападать, пока не потеряет физическую способность к этому.

КРОВЕНОСНАЯ СИСТЕМА

У живых существ кровеносная система отвечает за перенос кислорода и питательных веществ. В этот процесс вовлечено сердце, лёгкие и все сосуды.

Большая часть нежити не использует свою разлагающуюся сердечно-сосудистую систему. Сердце нежити, обладающей телом, обычно покоится в груди без движения, не перегоняя кровь по телу.

Вампиры и упыри — большое исключение из этого правила; они могут вновь запустить свою кровеносную систему, полакомившись кровью смертных. Это временно снимает бледность кожи и их сердца вновь какое-то время стучат в груди.

ДЫХАНИЕ

У нежити нет причин дышать, а значит и дыхательная система им не нужна. Но это не означает, что нежить не может дышать. Многие из них используют дыхательную систему для того чтобы говорить, проталкивая воздух по гортани.

ПИЩЕВАРИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

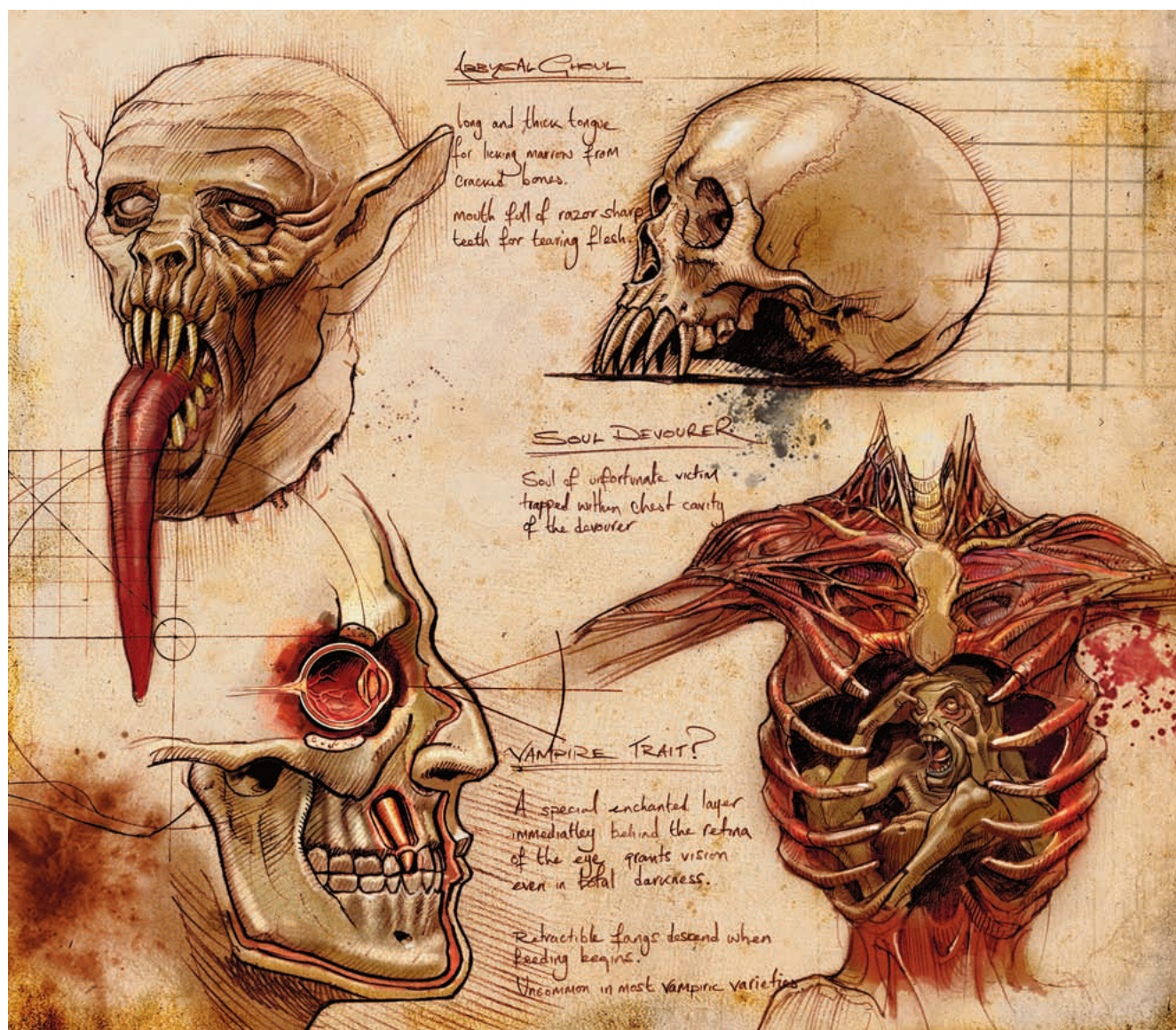
Нежить, которая ничего не ест, не нуждается в пищеварительной системе. У тех, что питаются плотью, сохранились многие части пищеварительного тракта, включая желудок, в котором и извлекаются питательные вещества. Однако этот процесс происходит весьма необычно, и несмотря на отсутствие всех многочисленных этапов, происходящих у живых существ, пожирающие мозги зомби и сосущие кровь вампиры каким-то образом извлекают пользу из поедаемого... хотя им никогда не суждено насытиться.

Некоторые виды нежити питаются «жизненной силой» или даже душами живых существ. Естественно, им не нужна пищеварительная система; они сразу преобразовывают анимус и души живых существ в необходимую энергию.

БЕСТЕЛЕСНАЯ НЕЖИТЬ

У неосязаемых существ нет физического тела, а значит и жизненно важных мест. Вот почему они получают половину урона из всех источников. Однако несмотря на неосязаемость, нежить вроде призраков и привидений так же как и нежить с телом, обладает чувствами. Тело неосязаемой нежити даже подражает анатомическому

строению обычной нежити. Их анимус формирует псевдореальное тело, которое и взаимодействует с окружающей средой. Поэтому, несмотря на свою неосязаемость, такая нежить может касаться, кусаться, говорить, видеть, слышать и даже пахнуть как прочая нежить.



ПРОЧИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У многих видов нежити есть необычные черты и сверхъестественные способности, будь то жуткие клыки, цепкие когти или аура страха.

Клыки: Длинные клыки — это общая черта многих видов нежити. У некоторых из них, например, вампиров, клыки удлиняются во время кормёжки.

Когти: После смерти у нежити быстро растут ногти. Кое-кто из них ритуально затачивают эти ногти, превращая их в самые натаящие когти. Ногти вампиров отдают стеклянным блеском.

Язык: У некоторых видов нежити необычайно длинные и сильные языки. Чаще всего при этом вспоминают упырей и их родню, хотя самым отвратительным считается покрытый шипами язык пожирателя внутренностей.

Особые способности: Нежить обладает многочисленными странными и смертоносными способностями. Кто-то может менять облик (*туманная форма* вампира и *призрачная форма* бодака), выводить из строя врагов (атака когтями упыря и *ломание духа* пожирателя духа), а также переносить гниль и разложение одним касанием (гниль мумии, разносимая всеми мумиями и порождающая зомби чума, которую распространяют заражённые зомби).

ОБМЕН ВЕЩЕСТВ

У существ, живых только лишь благодаря некромантной магии, нет обмена веществ как такового. Обмен веществ есть только у живых существ. Да, есть нежить, которая питается живыми существами. Никакого переваривания пищи в данном случае нет, и с ростом

нежити он это никак не связано, но то, что нежить питается, намекает, что какой-то метаболизм у неё всё же есть.

Когда ест живое существо, оно в процессе пищеварения переводит пищу не только на питательные вещества, но и на побочные эффекты в виде тепла (даже у рептилий, хотя эти примитивные существа не могут регулировать температуру собственного тела). А вот нежить не производит внутреннего тепла. Без тех процессов, что выделяют тепло, нежить холодна на ощупь — буквально «холодна как могила». Нежить комфортно себя чувствует (как минимум, «не замечает») в широком диапазоне температур, даже в таких, что способны убить живое существо при длительном воздействии. Невероятно сильный холод или жару нежить не выдержит, но она может годами жить в продуваемой ветрами арктической пещере или могиле, расположенной в палящей пустыне.

РАЦИОН

Большая часть нежити может существовать месяцами, годами и даже больше без еды. Однако многие из них страстно стремятся добраться до жизненной силы, плоти или крови живых, а некоторым из них действительно нужно питаться (пусть и нечасто), чтобы поддерживать в себе подобие жизни или как минимум потворствовать своим привычкам. С другой стороны, многим видам нежити не нужно, да они и сами не желают ничего есть, и их долгие годы подпитывает некромантная энергия, «оживившая» их.

Разумная нежить, которой нужна жизненная сила, плоть или кровь, иногда устраивает из кормёжки развлечение. Они играют с поначалу ничего не подозревающими жертвами, и такие игры часто заканчиваются предсмертным воплем ужаса.

Необходимость питаться у нежити делится на три категории:

Не нужна: Многие виды нежити не нуждаются в пропитании, и они существуют благодаря импульсу, которым им дало их сотворение. В эту категорию входят бодаки, рыцари смерти, драколичи, огненные черепа и призрачные воины. Сюда же входят и многие другие виды нежити.

Страстное желание: Некоторые виды нежити прекрасно обходятся без плоти и крови. Однако проклятье их существования накладывает на них страстное желание питаться. Если это желание не удовлетворять, даже разумная нежить становится бездумным, яростным чудовищем. После насыщения острое желание на некоторое время проходит.

Если голод сдерживается слишком долго, и разумная и неразумная нежить нападает при первом виде пищи.

В эту категорию входят пожиратели, упыри, призраки и умертвия.

Обязательный рацион: Некоторые мудрецы, изучающие нежить, Царство Теней и некромантные энергии, утверждают, что в действительности нет такой нежити, которая не может существовать без пропитания. По их мнению та нежить, что в некоторых историях без подпитки жизненной силой впала в окаменение, в действительности просто привыкла постоянно есть. Привычка была такой сильной, что существа без её удовлетворения ослабли, или по крайней мере всё так выглядело. Однако вне зависимости от того, насколько ослабла нежить от отсутствия пищи, она не может «умереть от голода». Именно поэтому описанные выше мудрецы утверждают, что нежить не нуждается в пище. В какой-то мере так и есть: поглощение предпочтительной пищи всего лишь вливает в существо новые силы.

В эту категорию входит самая разнообразная нежить, но практически все они — разновидности вампиров.

ОТДЫХ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Нежить не спит, но (так же как живые существа) им нужно совершать привал, чтобы восстановить умения на сцену, и длительный отдых, чтобы восстановить умения на день. Неразумная нежить, не участвующая в сражении, считается отдыхающей, если ей не приказано вести какую-либо деятельность.

Уязвимости

Нежить защищена от многих неприятностей, способных потревожить ожившую плоть, но и у них есть свои уязвимые места.

Оружие проходит через их тела так же как через живую плоть, и даже неосязаемая нежить перестанет существовать, если по ней долго бить мечом или молотом.

Так как нежить отлично чувствует себя в тенях, энергия излучения очень опасна для них. Вампирские отродья в этом плане очень примечательны — у них нет уязвимости к излучению, но они уничтожаются от прямого солнечного света.

САМОВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Некоторые разновидности нежити могут создавать новое немёртвое потомство. Если смотреть широко, самовоспроизведение нежити можно считать заразной болезнью: это мучительно, быстро распространяется, и убивает заболевшего. Конечно, такая болезнь гораздо хуже обычных болезней, но и отличается и лечение — уничтожьте источник заразы, и вы остановите болезнь.

Самая опасная и могущественная нежить — это её разумные особи (которые, к счастью для смертных, встречаются среди нежити очень редко). Некоторые такие существа стали нежитью осознанно, или вследствие постоянных злых деяний; другие сами стали жертвой нежити или опасной магии. Однако вне зависимости от того, как они стали нежитью, все они мыслят совершенно не так как при жизни. Изменились не только их тела, но и их мышление.

НЕКРОМАНТИЯ И ПРАВСТВЕННОСТЬ

Цивилизованные народы считают создание и управление нежитью злыми поступками. Лишь считанные единицы утверждают, что некромантия не злобна по своей природе. Они даже утверждают, что некоторые ритуалы, считающиеся «добрыми» или святыми, такие как Оживление Мёртвых, используют некромантный подход. Однако эти протесты носят скорее академический характер, ведь тот же ритуал Оживление Мёртвых, хоть и взаимодействует с трупом, не оживляет труп как таковой. А вот нежить, созданная некромантией, в подавляющем большинстве является злой. Тот, кто говорит, что нежить лишена мировоззрения, лукавит.

Строго говоря, в отрыве от контекста некоторая нежить действительно не является злой. Неразумная нежить, например, не склонна ни к одной из крайностей. Но в действительности же организации, превращающие живых существ в ходячие трупы, сами обрекают себя на уничтожение недовольными.

Как и из всех правил, здесь тоже есть исключения. Все слышали рассказы о призраках, предупреждающих об опасностях и неминуемых катастрофах. В эпических рассказах армии скелетов выходят из могил осаждённых городов, чтобы увезти в безопасное место детей. Но никто не скажет, действовали ли эти существа сами по себе или под влиянием некоего повелителя.

ДУХОВЕНСТВО НЕЖИТИ

Большая часть разумной нежити — корыстные эгоисты, несколько не озабоченные духовностью. Хоть Оркус и носит титул Демонического Повелителя Нежити, его желание полностью контролировать своих подчинённых отпугивает последователей, которые могли бы служить ему добровольно. Маги среди нежити уверяют, что преданно служат Векне, по большей части из желания заполучить его тайны. Обладающая душой нежить опасается Королевы Воронов. Её не интересуют безвольные трупы, оживлённые анимусом, но вот обладающая душой нежить должна (по крайней мере так она считает) предстать перед её судом.

РАЗУМ НЕЖИТИ

При обсуждении психологии нежити в первую очередь следует разделить этих существ на три категории:

Неразумная нежить: У простейших видов нежити, таких как скелеты и зомби, нет психологических черт. Эти создания неразумны, и могут мыслить и ощущать эмоции не лучше заводного механизма.

Нежить без души: Такие существа как духи, умертвия и призраки, лишены души, и существуют лишь за счёт остатков сознания, бывшего у них при жизни. Они могут быть весьма хитрыми, и некоторые могут обращаться к своим воспоминаниям. Однако превращение в нежить оставляет на них неустрашимый след. В отсутствие души они наполнены неустрашимой мучительной тягой к чужим душам, и этот голод можно удовлетворить лишь пожирая живых существ. Такая нежить ненавидит живых за то, что у них есть душа.

Среди этой нежити есть особи, которые ненамного умнее обычных животных, но некоторые сохраняют весь свой ум. Однако в любом случае, их ум более ограничен чем при жизни. У такой нежити есть всего два желания: выживать самим и пожирать живых. У них нет мыслей, эмоций и планов, не связанных с удовлетворением одного из двух стремлений. Самые умные и волевые особи могут разрабатывать сложные планы, но и они сводятся к пожиранию смертных и постоянному насыщению.

У нежити без души остаются воспоминания об интересах, увлечениях и любимых людях, но теперь это лишь смутные отголоски. Даже сильнейшие чувства становятся малозначительными. Бывает, что лишённая души нежить останавливается и глает на то, что ей нравилось при жизни, или отпускает живым своего возлюбленного, но происходит это очень и очень редко. Обычно нежить пожирает даже своих собственных детей, как если бы они были чужаками или даже врагами. За исключением редких случаев, когда нежить руководствуется воспоминаниями, их психология мало отличается от психологии вечноголодного чудовища, которое убивает из-за неустрашимого голода или ненависти ко всему живому — особенно если это живое напоминает о прошлой нормальной жизни. У такой нежити нет культуры и общества, они не занимаются литературой и искусством, и их заботит лишь собственный голод.

Нежить с душой: Совершенно иначе дела обстоят с теми редкими видами нежити, что сохранили душу, такими как рыцари смерти, личи, мумии и вампиры. Это опасные и хитрые враги, хотя некоторые из них могут стать временными союзниками.

Некоторые из них подчиняются желаниям, схожим со стремлениями лишённой души нежити убивать, но эти желания контролируют их поведение не полностью. Например, вампиров тянет к крови живых существ, но их существование не крутится вокруг одного лишь этого голода. Для многих вампиров это всего лишь потребность, которую нужно удовлетворять, и они не отказываются от привычек, бывших у них при жизни.

Так как статус нежити устраняет многие сторонние моменты, как положительные, так и отрицательные, отвлекающие их при жизни, сохранившая душу нежить бывает чрезвычайно осторожной и терпеливой в планировании своих дел.

ИСКАЖЁННОЕ СОЗНАНИЕ

Неважно, разумна нежить или нет, сам факт того, что это нежить, искажает и преобразовывает сознание существа. Просто если нежить лишена души, эта трансформация ужасна и очевидна. Став призраком, даже самая заботливая няня с радостью пожрёт детей, которых она недавно опекала. В самом лучшем случае такие чудовища могут лишь переключиться на другую жертву, и тем невольно спасти своих близких. Однако если другой добычи нет, нежить не устоит и попытается утолить свой голод.

Трансформация нежити, сохранившей душу, менее заметна. Бывший друг может поговорить с вампиром или личем о былых приключениях, и нежить будет испытывать те же ощущения что и при жизни. Однако безжизненность постепенно изменяет перспективы. Так как нежить уже не жива, её все меньше и меньше заботят те, что были ей близки при жизни. Их моральные убеждения меняются. Они могут всё ещё ценить друзей и родственников, но убийство случайного встречного может быть чем-то обыденным, так как нежить совершенно не ценит жизнь. В конечном счёте такая нежить перестает заботиться обо всех и обо всём кроме себя и том, из-за чего они стали нежитью. Если нежить с душой не стремилась сама стать нежить, целью становится месть, распространяющаяся даже на невиновных.

ОТСТРАНЕНИЕ ОТ ЖИЗНИ

Нежить существует как противоположность жизни. Когда возникает нежить (неважно, добровольно или нет), она тут же отделяется от мира живых. Кто-то из них ненавидит живых и считает их добычей. Даже обладающая душой нежить, которой нет необходимости пожирать живых, считают дышащих существ меньшими существами, чьи стремления и желания смехотворно недалёковидны, как у детей.

Это отделение возникает из того факта, что разнообразные удовольствия и неудобства, которые постоянно испытывают живые, никак не действуют на нежить. Им не холодно зимой, их не греет тепло огня,

и они не могут оценить вкусный обед (если только это не кричащий, истекающий кровью обед). Они чужаки в мире чувств живых и из-за этого некоторая нежить завидует живым, но большая их часть считает такие удовольствия ненужной ерундой.

Питающаяся живыми нежить отстранена ещё сильнее. Для них люди и прочие смертные это лишь еда, и в их присутствии нежить становится голодной. Даже та нежить, что пытается удержать свою человечность, отмечает, что их друзья и возлюбленные ныне стали ходячими и говорящими обедами. Это отделение может стать интересным источником конфликтов для ИП, которые временно стали хищной нежитью.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СТРЕМЛЕНИЯ

У нежити пропадают заботы живых. Смертность, в сущности своей, это беспокойное состояние, в котором индивидуумы постоянно одержимы разнообразными физическими и психологическими стремлениями. Многие виды нежити одержимы разнообразными видами сверхъестественного голода, но мало у кого есть хоть что-то кроме него. Проблемы и заботы, обуревающие живых, исчезают, оставляя разумную нежить в спокойствии и умиротворении. Смертных врагов они могут просто-напросто пережить. Планы, на осуществление которых уйдут годы или десятилетия, кажутся вполне приемлемыми существам, которые живут тысячи лет.

Со временем разумная нежить, обладающая душой, фокусируется исключительно на одной-двух задачах. Кто-то ищет политической власти и пытается править миллионами, либо в качестве монарха-нежити, либо в качестве тайной и бессменной силы, стоящей за спиной смертной марионетки. Другие становятся одержимы познанием сильной магии и получением артефактов. Для кого-то эта магия служит каким-то целям, но другие ищут мощную магию и ритуалы чтобы просто подчинить себе реальность или саму магию.

Есть нежить, которая начинает искать знания. Десятилетиями или даже веками она старательно собирает такие крупинки информации как слухи о затерянных и забытых королевствах. Так как нежить живёт очень долго, при наличии разума у неё может быть информация, недоступная больше никому. Из-за этого учёные иногда ищут такую нежить, надеясь узнать какие-то тайны прошлого. Однако такое обучение вызывает в учёных всё ту же жажду вечной жизни.

Есть среди нежити и коллекционеры, собирающие самые разнообразные красивые и просто уникальные предметы. Однако исказившийся характер портит даже эти маленькие страсти. Как и всю остальную нежить, её не заботит ничто кроме себя, тем более желания и даже жизни других. Тот, кто отказывается

продать историку или коллекционеру-нежити интересную или уникальную книгу или произведение искусства, в сущности, приглашает в свой дом воров (или даже убийц), которые принесут своему неживому владыке такой желанный предмет.

Самая отвратительная нежить развивает в себе или одержимость смертью, или желание уничтожать определённых разумных существ. А кого-то и вовсе охватывает ненависть ко всем разумным созданиям. Многие видят в живых представителях своей бывшей расы живое доказательство того, как слабы и несовершенны они когда-то были, и они стремятся очистить мир от этих слабаков, как сами люди уничтожают паразитов и насекомых. Некоторых не устраивает простое уничтожение живых, они делают живых нежитью, искренне веря, что это состояние лучше жизни, и так они спасают живых от ужасов и слабостей жизни.

ОБЩЕСТВО

У нежити нет единой культуры и общей страны. Однако их всё равно можно классифицировать по тому, как они взаимодействуют с другими существами, а также чужими обществами и странами. Обычно нежить существует далеко от живых, но среди них есть и более привередливые натуры. Нежить может быть изгоем, тайным членом общества, общепризнанным жителем, членом культа, или даже представителем полноценного общества, состоящего преимущественно или целиком из нежити.

Изгои

Большая часть нежити не является членами общества. Они оживлены случайно или в результате дурного воздействия. Они годами прячутся в своей могиле или возле неё, и если им нужно есть, пищу они добывают как придётся. Они живут так пока не будут уничтожены. Большая часть таких изгоев это неразумная нежить, но до такого состояния может опуститься любая нежить, вне зависимости от наличия у неё разума.

Тайные жители

Нежить, которая может скрывать своё присутствие в городе или его окрестностях, или обладающая навыками или магией, позволяющей маскировать их истинную природу, иногда существуют среди живых. Обычно это нежить, которая выглядит как живая, например, вампиры. Такая нежить не покидает город или страну, в которой она когда-то жила, меняется только их поведение, и они стараются поддерживать инкогнито.

Нежить, решившая сохранить связи с обществом живых, может поступать так по нескольким причинам. Например, есть нежить, которая поддерживает связи и сохраняет то, что доставляло ей раньше радость, чтобы скрасить своё существование. С другой стороны, проникновение в общество живых предоставляет доступ к возобновляемому источнику потенциальных жертв. У разумной нежити помимо утоления голода могут быть и другие запросы. Личи, например, становятся нежитью, чтобы смертность не прерывала их магические изыскания. Некоторые личи даже добровольно замуровываются, чтобы их никто не беспокоил, хотя многим всё же нужен доступ к самым современным магическим теориям и исследованиям. Такая нежить выдаёт себя за живое существо, чтобы не терять доступ к таким ресурсам как магические академии, гильдии волшебников и библиотеки.

Признанные жители

В чрезвычайно терпимых городах нежить признаётся за членов общества и может не прятаться. В таких местах праведный паладин, решивший уничтожить «чудовище» без доказательств вины или провокации со стороны последнего, окажется нарушителем закона. Большая часть городов не готова к тому, чтобы признавать нежить членами общества, но всё же несколько таких мест есть (обычно они находятся под опекой нежити; смотрите ниже). Города на других планах, особенно те, в которых жители уже разномастны, с большей вероятностью предоставят гражданство нежити, при условии что та будет подчиняться правилам общества (в первую очередь, не охотиться на других горожан). Самым ярким примером такого места может послужить Сигил, Город Дверей.

В некоторых городах (или странах) игнорируют потенциальные проблемы таких устоев, и полагаются на обычные законы — один горожанин не может убивать другого, как бы голоден он не был.

В других местах, таких как город Эреду, используют упреждающий подход. В Эреду нежить, которая хочет гражданства, должна получить официальное разрешение, после которого она получает неограниченный доступ в город. Нежить, у которой есть особые требования к питанию (особенно, вампиры), получает разрешение на определённый период (в разных районах свой, но никогда не больше одного года). В процедуру получения разрешения входит описание нежитью того, как она будет утолять голод в указанный период, чтобы это не вредило другим горожанам, гостям города, и жителям других мест, которые могут обвинить город в том, что он даёт приют преступникам. Обычно при таких порядках в городе закупают живой скот для питания нежити.

В городах и странах всего мира живые граждане считаются достойными членами общества, пока не будет доказано обратное, а вот с нежитью, чью природу невозможно преодолеть, всё обстоит совсем

иначе. Нежить, являющаяся членом общества, которое её терпит, должна приложить усилия, чтобы оставаться принятой. Она не должна нарушать правила и выходить за рамки, иначе её могут лишить не только гражданства.

КУЛЬТЫ И ТАЙНЫЕ ЗАГОВОРЫ

Некоторая нежить, вне зависимости от того, скрывается она или нет, является также представителями зловещей сети, которая существует в тайне от живых. Большая часть таких организаций не может работать в открытую, не боясь последствий. Одной из таких групп является Ересь Наследников Крови (смотрите ниже).

Оркус, Демонический Повелитель Нежити, наслаждается страданиями живых. Его культов боятся сильнее всех остальных культов нежити, и как бы их не старались искоренить, они вновь возникают, преследуя всё те же злые цели. Подробности о культах Оркуса смотрите на 210 странице *Бестиария* и в статье «Пепельный Союз» из 364 выпуска журнала *DRAGON*.

Те, кто поклоняются Векне, жаждут знаний, и не стесняются в выборе методов по их получению. Слуги Векны желают узнать то, что другие держат в секрете, и то, что очень трудно заполучить. Существование в качестве нежити это всего лишь путь к знанию и тайнам, путь, позволяющий вести исследования на протяжении периода, гораздо превышающего срок жизни смертного. Храм Векны описан на странице 96.

ЦАРСТВА МЁРТВЫХ

В некоторых местах роли живых и нежити в обществе причудливо поменяны местами. Там нежить является полноценной и неотъемлемой частью общества. Нежить торгует на переполненных рыночных площадях, нежить издаёт законы, и отряды из нежити охотятся за славой и богатствами наряду с живыми любителями острых ощущений (или вместо них). Например, нежить считается полноценным гражданином в городе Ноктюрн, в противоположность Эреду, где их всего лишь

ДРЕВНЕЕ ЗЛО

Так же как экзархи и некоторые уникальные демоны и дьяволы, древнее зло это влиятельные сущности и легендарные создания, собравшие достаточно последователей, чтобы считаться объектами культа.

Атропус, Рождённый Мёртвым Мир: Атропус странствует по глубинам космоса, пытаясь найти дорогу к мирам, которые он уничтожает одним касанием. То ли являющийся побочным продуктом создания Творения, то ли являющийся предтечей-нежитью, Атропус мечтает об одном — об уничтожении всего сущего.

Гемнатуун, Кровавый Повелитель: Задолго до того, как Оркус получил свою власть, титул Кровавого Повелителя носил этот древний предтеча. Сейчас его огромный разлагающийся труп безмолвно парит в Астральном Море. Смотрите на странице 120 логово, созданное на трупе Гемнатууна.

терпят. Живые жители других стран могут посещать Ноктюрн и вести там дела, привлечённые свободой города, в котором контакты с нежитью не только не запрещаются, но даже поощряются.

Есть места, в которых нежить является доминирующей силой. Только мёртвые пользуются благами общества. На окраине таких городов расположены фермы, на которых выращивают не зерно, а живых существ (чаще всего человекоподобных), чтобы кормить толпы нежити, нуждающиеся в жизненной энергии, крови или плоти. Если тот, кто хочет стать членом этого общества, ещё не является нежитью, ему придётся лишиться жизни.

Почти все эти так называемые бледные нации порочны и злы. По своей природе они почитают смерть, а также позволяют поклонение архидьяволам, демоническим повелителям и злобным богам. Естественно, бледные нации позволяют такое поклонение только если оно не угрожает текущим правителям смещением с должности. В местах, где зло укоренилось, за контроль над улицами могут бороться камбионы с вампирами, а под чёрными крышами посвящённые Оркуса будут строить планы по расширению власти в городах живых.

Двумя примерами бледных наций могут послужить Хантума (страница 18) и Ноктюрн (страница 20).

ЕРЕСЬ НАСЛЕДНИКОВ КРОВИ

Ересь Наследников Крови — это один из немногих так называемых культов крови, посвящённых поклонению вампирам-лордам. Члены культа добровольно становятся рабами этих высших вампиров.

Живые существа, служащие вампиру-лорду, могут получать шаблон раба вампира с 219 страницы.

ЗНАНИЕ

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ересь Наследников Крови была основана на том принципе, что кровь — это святое таинство, и поглощая её, праведники могут получить благословение вечной жизнью.

Сл 25: Известно, что самые ярые последователи приносят себя в жертву в нечестивом ритуале превращения в элементаля крови.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Ячейки этого культа пытаются ограничить численность своих членов по 25 на один город. Если народу в ячейке будет больше, присутствие такого большого числа вампиров будет трудно скрыть. Главные настоятели устанавливают жёсткие правила, определяющие, где и когда кормить рабов, чтобы охота не привлекала ненужного внимания.

Лидер: У этого культа нет истинного лидера, но вся власть над этой организацией принадлежит таинственной Маске.

Элементаль крови	Элитный громила 9 уровня
Огромный стихийный магический зверь (вода, слепой, слизи)	Опыт 800
Инициатива +11 Чувства Внимательность +5; слепое зрение 10	
Зов крови (Исцеление) аура 5; каждый раз, когда существа в этой ауре получают продолжительный урон некротической энергией от <i>свернувшегося удара</i> этого элементаля крови, этот элементаль восстанавливает 5 хитов.	
Хиты 232; Ранен 116	
КД 23; Стойкость 23, Реакция 22, Воля 19	
Иммунитет болезни, взгляд, иллюзия, яд; Сопровствляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение	
Спасброски +2	
Скорость 6, лазающая 4	
Единицы действия 1	
⬇ Свернувшийся удар (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия	
+16 против КД; урон 2к8 + 5, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает); смотрите <i>зов крови</i> .	
Текущая форма (движение; неограниченный)	
Элементаль крови совершает шаг на 4 клетки.	
Порождение от ранения (когда впервые становится раненым; на сцену)	
Элементаль крови делится на две Огромные копии себя, причём вторая занимает пространство, смежное с исходным существом. У обоих существ количество хитов равно половине текущих хитов исходного существа. Оба существа действуют при показателе инициативы исходного существа. Эффекты, действовавшие на исходного элементаля крови, не применяются после разделения ни к одной из половинок. Элементаль крови не может делиться, если атака, сделавшая его раненым, опускает его хиты до 0. Находясь 5 минут вне сражения, две половинки вновь объединяются в одного элементаля крови, количество хитов которого равно сумме хитов слившихся половинок.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Первичный, телепатия 5	
Сил 20 (+9)	Лов 16 (+7)
Тел 16 (+7)	Инт 9 (+3)
	Мдр 12 (+5)
	Хар 10 (+4)

Штаб-квартиры: Самым известным представительством культа является кладовая под «Воющим Троллем», драматическим и оперным театром.

Иерархия: Нет никакой иерархии кроме Маски и его верховных настоятелей. Члены культа называют друг друга «культистами» или любыми религиозными титулами.

Представители: Ересь Наследников Крови — это дезорганизованная смесь из лордов-землевладельцев и мелкой знати, соревнующейся за власть в обществе.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ КРОВИ

Элементаль крови, состоящий из частично свернувшейся крови прошлых жертв, представляет собой

Верховный настоятель	Элитный контроллер 13 уровня
Средний природный гуманоид (нежить)	Опыт 1 600
Инициатива +11 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение	
Хиты 254; Ранен 127	
Регенерация 10 (регенерация не действует, пока верховный настоятель находится на прямом солнечном свете)	
КД 29; Стойкость 25, Реакция 27, Воля 27	
Иммунитет болезни, яд; Сопровствляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 10 излучение	
Спасброски +2	
Скорость 6	
Единицы действия 1	
⬇ Булава (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия, Оружие	
+18 против КД; урон 1к8 + 5, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).	
⬇ Вытягивание крови (стандартное; перезаряжается когда смежное существо становится раненым) ♦ Исцеление	
Требуется боевое превосходство над целью; +17 против Стойкости; урон 1к12 + 8, цель становится ослабленной (спасение оканчивает), и верховный наставник восстанавливает 63 хита.	
↗ Взгляд предательства (малое; перезарядка ⚡)	
Дальноточный 10; +17 против Воли; цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по смежному союзнику на выбор верховного наставника.	
↖ Буря крови (стандартное; перезарядка ⚡) ♦ Исцеление, Некротическая энергия	
Ближняя вспышка 4; нацеливается на врагов; +17 против Стойкости; урон некротической энергией 1к6 + 7, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Нежить во вспышке восстанавливает по 15 хитов.	
Форма кровавого тумана (стандартное; на сцену) ♦ Превращение	
Верховный наставник становится неосязаемым и получает скорость полёта 12, но не может совершать атаки. Верховный наставник может оставаться в форме тумана вплоть до 1 часа, или может окончить эффект малым действием.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны, Общий	
Навыки Религия +17	
Сил 19 (+10)	Лов 22 (+12)
Тел 15 (+8)	Инт 14 (+8)
	Мдр 18 (+10)
	Хар 20 (+11)
Снаряжение кожаный доспех, булава, кадило	

кружащийся вихрь стихийного зла. Удерживаемая вместе мощными некромантными силами, эта сущность очень опасна из-за удушающих атак, которые вытягивают из жертв кровь.

ТАКТИКА ЭЛЕМЕНТАЛЯ КРОВИ

Когда элементаль крови чувствует потенциальную добычу, он быстро подходит и навязывает бой, надеясь

ВОЮЩИЙ ТРОЛЛЬ

«Воющий Тролль» это драматический и оперный театр в большом портовом городе, в котором идёт оживлённая торговля, и который населён иностранными торговцами и охотниками за сильными ощущениями. Несмотря на неприятное название, «Воющий Тролль» немного дороговат для моряков и разнорабочих. Это место для придворных, торговцев и избалованных детей дворян. Ячейка Еретики Наследников Крови, обитающая в подвале театра, едва ли может пожелать себе логово лучше нынешнего. Некоторые лорды вампиров даже выступали на сцене, после чего смешивались с толпой и искали жертву, которую той же ночью обескровливали.

Собственник «Воющего Тролля» — смертный раб популярной певицы оперы, скромной бледнокожей женщины по имени Син Ариан. Он знает, что Син — вампир лорд, равно как и многие её коллеги по сцене. Он надеется, что одной прекрасной ночью вампиром лордом станет и он сам, в знак благодарности за такое идеальное укрытие для культа.

Син Ариан — талантливая певица и драматург, оставляющая себе ключевые роли в новых произведениях. Эти произведения — трагедии, затрагивающие мрачные темы, и описывающие конец, который настанет для некоторых неудачливых посетителей через несколько часов после опускания занавеса.

вытянуть всю кровь из жертвы. Элементали крови используют *текущую форму* для получения тактического превосходства, окружая жертв в комбинации с другими элементами или при помощи *порождения от ранения*.

ВЕРХОВНЫЕ НАСТОЯТЕЛИ

Верховные настоятели — вампиры лорды, несущие ответственность за всю Ересь Наследников Крови — превыше всего заботятся о секретности. Они проповедуют догматы культа и набирают новых членов. В обычных обстоятельствах искатели приключений не могут встретить Верховных настоятелей, если только не смогут успешно проникнуть в одну из ячеек этой организации.

ТАКТИКА ВЕРХОВНОГО НАСТОЯТЕЛЯ

Верховный настоятель — безжалостный противник любителей совать нос куда не следует и обычных неверных. Сражение он начинает со *взгляда предательства* против самого сильного противника, за которым следует *вытягивание крови*, если получится получить боевое превосходство.

ХАНТУМА

Укрытая с трёх сторон от лишних глаз снежными пиками, и защищённая с четвёртой стороны речным ущельем, легендарная страна Хантума полностью заселена нежитью.

ЗНАНИЕ

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

История Сл 20: Хантума не всегда принадлежала нежити. Это национальное государство раньше называлось Кхатируном, и было местом для живых, скрытым уголком спокойствия и академических учений. Его плодородные земли и обильные минеральные залежи давали гражданам богатую, изобильную и самодостаточную жизнь, практически лишённую зависти и невзгод, распространённых у их соседних стран.

История Сл 25: Примерно сто лет назад, в начале зимы у западной границы Кхатируна возникла огромная армия нежити. Во главе орды стоял Раджа Тхираям Дуккхаранский, лич невероятной силы. За пару месяцев военной кампании армия лича с лёгкостью завоевала Кхатирун и окружающие его поселения.

В ночь зимнего равноденствия Раджа Тхираям провёл великое торжество для своих «подданных» в руинах завоёванной столицы. Он объявил о создании Хантумы, Империи Бескровных, и провозгласил себя императором. За следующую неделю по свежезавоёванным землям пронеслась волна болезней, умертвившая большую часть населения, а у выживших остались многочисленные побочные эффекты. Когда чума пошла на спад, Раджа Тхираям и его придворные некроманты совершили над мертвецами ритуалы. Весной более половины населения страны стало нежитью, прислуживающей новому императору.

Знание Улиц Сл 15: Искатели приключений с великим оружием, выкованным для уничтожения нежити (это был каменный скипетр), прошлись по столице и убили Раджа Тхираяма. Окрестные земли решили, что у них есть повод веселиться, когда до них дошла весть о смерти императора. Восторг обернулся ужасом, когда стало ясно, что жизненная сила Раджа разделилась и овладела детырьмя отважными героями. Все искатели приключений были медленно развращены злым духом императора; а Раджа выжил, у него теперь четыре тела, и уничтожить его ещё сложнее чем раньше.

ОБЩЕСТВО

Хантума — это милитаристичное общество, настроенное на завоевания и разрушение всего святого.

Правительство: Империя Хантума разделена на четыре провинции, где каждая возглавлена скипетроносцем, имеющим абсолютную власть над своими подданными. Скипетроносцы — это кровожадные тираны, правящие насилием и запугиваниями.

Оборона: Географически Хантума очень хорошо защищена, но её врагов сдерживает вовсе не пересечённая местность. Хантума — кошмарная страна нежити, где выжить смогут далеко не все живые существа.

Торговля: Хантума не стремится и не желает торговать с соседям. Скипетроносцы и их подданные-нежить считают живых всего лишь пищей.

Культура: Смертный наблюдатель Империи Хантума будет потрясён причудливостью и извращённостью общества нежити. Деревни на окраинах полны зомби, бездумно повторяющих то, что они делали при жизни, несмотря на то, что их поля и скот давно сгнили. Это первая линия обороны империи от вторжения живых. Вся разумная нежить живёт в столице (которая тоже называется Хантума). Здесь, где нежити так много, многодневные ритуалы, посвящённые скипетроносцам, это самая распространённая и

СОПРОТИВЛЕНИЕ ХАНТУМА

На границах Хантумы возникла активная банда охотников на нежить, ищущих тайные маршруты в охраняемое королевство. Светоносцы, как они сами себя называют, тайно поддерживаются другими королевствами, которые волнуются, что когда-нибудь жуткое население Хантумы выйдет за пределы своих границ. Несколько других групп приняло знамя Светоносцев (их символ — стилизованный диск, состоящий из половинки солнца и половинки луны).

За последние годы деньги потекли рекой в казну Светоносцев, и вокруг их названия начала возникать самая настоящая организация. В уединённой долине недалеко от Хантумы была создана штаб-квартира сопротивления. Некоторые считают это не самым мудрым шагом, так как здание даёт нежити конкретную цель, которую можно атаковать. Но как бы там ни было, большинство Светоносцев считает, что скоро их предназначение будет выполнено. Их девиз: «Не потерпим ложной жизни!».

самая понятная деятельность, но среди разрушенных башен творятся и другие, более жуткие дела.

СКИПЕТРОНОСЕЦ ВАСАБАКТИ

Скипетроносец Васабакти, дочь последнего правителя Кхатируна, правит южной провинцией Хантумы. Бывшая раньше доброй и великодушной принцессой, Васабакти теперь одержима духом нежити, захватившей её родину. В настоящее время она путешествует по сельской местности на своём кошмарном жеребце, Махегоде Чёрном Рысаке.

Скипетроносец Васабакти Элитный солдат (лидер) 22 уровня Рыцарь смерти Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 8 300		
Инициатива +15 Чувства Внимательность +13; тёмное зрение Предводитель нежити аура 10; все союзники-нежить с меньшим уровнем, находящиеся в ауре, получают бонус +2 к броскам атаки.		
Хиты 398; Ранен 199; смотрите также <i>второе дыхание</i> КД 40; Стойкость 38, Реакция 35, Воля 38		
Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость 15 некротическая энергия; Уязвимость 10 излучение		
Спасброски +2		
Скорость 5		
Единицы действия 1		
Ⓣ Духовный меч (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия, Оружие		
+29 против КД; урон 1к8 + 9 плюс урон некротической энергией 5 (плюс дополнительный урон некротической энергией 2к6 при критическом попадании).		
Ⓣ Доблестный удар (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия, Оружие		
Требуется духовный меч; +29 против КД, с бонусом +1 к броску атаки за каждого смежного союзника; урон 2к8 + 9 плюс урон некротической энергией 5.		
Ⓣ Ужасающая кара (стандартное; на сцену) ♦ Оружие, Страх		
Требуется духовный меч; +29 против КД; урон 2к8 + 9 плюс урон некротической энергией 5, цель толкается на 2 клетки и в своём следующем ходу не может перемещаться ближе к скипетроносцу Васабакти.		
✧ Божественный вызов (малое; неограниченный) ♦ Некротическая энергия		
Ближняя вспышка 5; цель — одно существо во вспышке; цель становится отмеченной до тех пор, пока скипетроносец Васабакти не использует этот талант против другой цели. Если цель совершает атаку, не включающую скипетроносца Васабакти в качестве цели, цель получает штраф –2 к броскам атаки и урон некротической энергией 16.		
⚡ Нечестивое пламя (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ Некротическая энергия, Огонь		
Ближняя вспышка 2; +24 против Реакции; урон живым существам некротической энергией и огнём 6к8 + 13. Существа-нежить во вспышке (включая скипетроносца Васабакти) до конца следующего хода скипетроносца Васабакти причиняют рукопашными атаками дополнительный урон огнём 2к6.		
Второе дыхание (стандартное; на сцену) ♦ Исцеление		
Скипетроносец Васабакти тратит исцеление и восстанавливает 99 хитов. Скипетроносец Васабакти получает до начала своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.		
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий	
Сил 24 (+18)	Лов 14 (+13)	Мдр 14 (+13)
Тел 15 (+13)	Инт 18 (+15)	Хар 24 (+18)
Снаряжение латный доспех, тяжёлый щит, духовный меч (катана)		



Махегода Чёрный Рысак		Налётчик 19 уровня	
Кошмар			
Большой теневой магический зверь (скакун)		Опыт 2 400	
Инициатива +15 Чувства Внимательность +15; тёмное зрение			
Хиты 186; Ранен 93			
КД 33 (35 от провоцированных атак); Стойкость 34,			
Реакция 30, Воля 28			
Сопротивляемость 20 огонь; смотрите также <i>езда по аду</i>			
Скорость 10, телепортация 10			
Ⓣ Копыта (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь			
+24 против КД; урон 1к8 + 7, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).			
Ⓣ Растаптывание (стандартное; неограниченный)			
Махегода может переместиться на расстояние, равное своей скорости, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки, но Махегода должен окончить перемещение в свободном пространстве. Входя в пространство врага, Чёрный Рысак овершает атаку растаптыванием: +22 против Реакции; урон 1к8 + 6, и цель сбивается с ног.			
Езда по аду (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 13 уровня) ♦ Скакун			
Всадник Махегоды получает сопротивляемость огню 20.			
Копыта ада (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ Огонь			
Махегода перемещается на 10 клеток. Все покидаемые им клетки заполняются до конца его следующего хода огнём высотой 3 метра. Все существа, попадающие рукопашными атаками по Махегоде во время этого перемещения, или входящие в одну из клеток с пламенем, получают урон огнём 10.			
Мировоззрение Злое		Языки —	
Навыки Выносливость +19			
Сил 23 (+15)		Лов 19 (+13)	
Тел 26 (+17)		Инт 16 (+12)	
		Мдр 12 (+10)	
		Хар 15 (+11)	

ТАКТИКА

В бой скипетроносец устремляется верхом на Махегоде, стараясь растоптать врагов. С духовным мечом в руке, Васабакти — выдающийся воитель, уничтожающий врагов *доблестными ударами и ужасающими карами*.

НОКТЮРН

В Ноктюрне есть всё. Всё, что в других местах считается незаконным, аморальным или презренным, допускается в Ноктюрне, если уплачена соответствующая такса счетоводам, учитывающим все совершаемые грехи, большие и малые, и определяющие их цену. Здесь, как и в любом большом городе, происходят самые разнообразные события, но закон Ноктюрна разрешает практически всё, включая приобретение разумной нежитью гражданства.

ЗНАНИЕ

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

История Сл 20: Когда боги сражались с предтечами, потери были с обеих сторон. Один предтеча свалился мёртвым в мир. Там, где медленно разложился его труп, на ткани реальности образовалось неисчезающее пятно. Это пятно влияло на всех существ, обитающих рядом с ним, даже спустя тысячи лет. Мало кто знает об этом влиянии, хотя некоторые существа чувствуют его и даже могут извлекать из него силу. Вкруг этой древней могилы вырос большой город, Ноктюрн.

История Сл 30: За тысячи лет истории этого города население увеличивалось, уменьшалось, переживало некромантические болезни и проклятья, а также набеги врагов. За долгие века город расширялся, разрушался, отстраивался и подвергался многочисленным архитектурным переменам. Название города тоже несколько раз менялось. Ныне известный как Ноктюрн, город раньше назывался Вилифосом, Маладоном, Демон-потир и Тиран.

Знание Улиц Сл 10: Ноктюрн построен вокруг кратера (полкилометра в поперечнике и 3 километра в глубину), называемого Ямой, и внутри него. В Яму выходят четыре великих каньона. Уважаемые заведения построены на верхних уровнях, а трущобы, Нижний Рынок, Некрополь и прочие заведения, сторонящиеся света, находятся внизу, в покрытых сумраком стенах.

Знание Улиц Сл 15: У каждого Лорда Ноктюрна есть свой похожий на дворец особняк-крепость на краю Ямы. На официальных встречах совета они собираются в здании, построенном на ненадёжной скале, возвышающейся над Ямой, у западного края. Эта хорошо охраняемая башня, называемая Перстом Судьбы, возвышается на десятки метров.

Архитектура на кромке плато величественная и впечатляющая. Дома мелких лордов (и их знатных семей), а также лидеров гильдий украшены белыми каменными колоннами, арками, колоннадами, куполами и шпилями.

Знание Улиц Сл 17: По всему Ноктюрну разбросаны обсидиановые скульптуры, изображающие различных ангелов и демонов. Большинство скульптур достигает в высоту 6 метров, и они встроены в окружающие здания. Эти скульптуры остались с момента основания города, и мало кто знает их исходное предназначение или имена изображённых существ. Некоторые скульптуры воинственны, другие неприличны, а есть скульптуры с очень горестным видом.

ОБЩЕСТВО

В Ноктюрне нежить открыто разгуливает по улицам и занимает самые высокие посты.

Правительство: Городом правят семь Лордов Ноктюрна, хотя будничные обязанности они оставили нанятым гражданским лицам. Каждый лорд — чрезвычайно мощный индивидуум, который по слухам может впитывать энергию, сочащуюся из Ямы, усиливая таким образом себя. Из всех семерых как минимум троих можно подозревать в том, что они — нежить, включая лорда Тантала, который скорее всего является личем, так как у него голый череп на плечах.

Оборона: Ноктюрн содержит армию зомби в загонях. Мало какая вторгшаяся сила сможет выстоять против такого числа нежити.

Торговля: Ноктюрн — это открытое общество, прославившееся своей торговлей (здесь нет ничего запретного), особенно потоком рабов, наркотиков, запретных в других местах из-за процесса их приготовления, а также созданием нежити.

Культура: Из-за того, что горожане и гости города могут делать что угодно, уплатив лордам соответствующие взносы, обладатели доброго мировоззрения вскоре обнаруживают, что здесь нет социальных законов, поощряющих хорошее поведение. Гость может попасться в эту «экономику греха» и перестать понимать, что хорошо и что плохо. Он может оказаться за карточным столом с шулерами, играя на флягу ножевого виски — напиток, получаемого путём стекания спирта по клинку, которым перед этим совершили злое жертвоприношение. Несмотря на распространённые индульгенции, злые поступки остаются злыми поступками. И хоть за злые деяния не несут социальной ответственности, мировоззрение всё же меняется. Моральная неопределённость может ослепить неосторожных, и новички увязнут так глубоко, что зло окончательно захлестнёт их.

Царство Теней — отражение мира, заражённое некротической утечкой и являющееся местом приюта бестелесных духов. Королева Воронов — одна из самых известных обительниц Царства Теней, и многие знают о её божественной власти над смертью и перемещением душ.

Больше всего на свете Оркус жаждет отобрать у Королевы Воронов её контроль над смертью и отправить все души, большая часть из которых сейчас просто покидает вселенную, на создание нежити. Он считает, что сможет этого добиться, если узнает истинное имя Королевы Воронов, и поручил это задание своему помощнику Доресэйну (также известному как КорольиУпырей). Некоторые особо сильные и честолюбивые представители нежити поддерживают Оркуса, другие же делают ставку на Векну, надеясь достичь своих собственных целей. Ну а большая часть нежити совершенно не интересуется древним соперничеством между богами.

ДОМ НЕЖИТИ

Большая часть нежити обитает в мире природы, и в случае наличия сознания даже считает это место своим домом. Однако та нежить, что сохранила душу, а вместе с ней и разум, подозревает, что на их существование оказывает влияние ещё и Царство Теней. Несомненно, это место больше пригодно для существования нежити чем мир природы, благодаря засилию в нём некротической энергии и отсутствию прямого солнечного света. Если у погостившей здесь нежити нет причин возвращаться в мир природы, многие остаются здесь, или хотя бы создают короткий маршрут, которым можно быстро добраться до Царства Теней в случае нужды.

Вампирам особенно нравится Царство Теней, так как солнце там скрыто за облаками, и вообще оно тусклое и висит низко над горизонтом не способное ни согреть землю, ни опалить мёртвую плоть. Из-за того, что Царство Теней заполнено энергией, оживляющей нежить, проживание здесь даёт ощутимое чувство благополучия. Даже самая порочная и буйная нежить ведёт себя здесь спокойнее. Кроме того, существование здесь меняет сознание нежити. Нежить, способная рассуждать, описывает это нахождением в раю.

Из-за своей сущности ходящие мертвецы не могут испытывать большую часть былых физических удовольствий, равно как и страданий от физических неудобств. Однако, проведя в Царстве Теней много времени, они привыкают к этому месту, и даже становятся физически зависимы от его энергии и влияния, как живые существа становятся зависимы

от наркотиков. Уберите этот наркотик надолго, и зависимость начнёт сводить их с ума, пока они не получат очередную порцию; это же касается нежити, забранной из Царства Теней служить некромантам в мире природы.

Даже мучимая терзаниями нежить без душ, такая как умертвия и призраки, испытывает комфорт в Царстве Теней. Порталы и слабые места мира природы, ведущие в Царство Теней, привлекают нежить без душ. Эти же места привлекают и служителей культов смерти, надеющихся на то, что некротические протечки усилят их тёмные ритуалы.

В Царстве Теней нежить не прячется от тусклого дневного света (который появляется лишь на четверть дня, а иногда и вовсе не появляется на небе). Нежить в мире природы обитает в разрушенных зданиях, густых зарослях и подземных пещерах и тоннелях.



В Царстве Теней же нежить отступает в такие места только если ей что-то угрожает. В противном же случае им одинаково комфортно в любом окружении. Смертные гости из мира природы неприятно удивляются, когда встречают умертвий и духов «среди бела дня».

Если живые не хотят оживить мёртвое тело, его не следует закапывать в Царстве Теней. Несмотря на ритуалы, защищающие временно трупы от обретения нежизни, лучше такими вещами не рисковать.

Даже при использовании таких ритуалов трупы (как закопанные, так и оставленные без присмотра), вполне могут восстать в Царстве Теней в качестве блуждающих мертвецов. Злые индивидуумы восстают как особенно злобные чудовища, лишённые души. В мире природы же только самые ужасные и безжалостные убийцы возвращаются в виде духов, а в Царстве Теней такую нежить может создать смерть абсолютно любого существа.

ШАДАР-КАЙ И НЕЖИТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

Шадар-кай покинули мир природы и ушли в Царство Теней служить Королеве Воронов много лет тому назад. Многие шадар-кай остались верны богине и поселились в её зимнем королевстве и возле него, а остальные распространились по всему плану существования в поисках новых городов.

Вскоре шадар-кай узнали, что смертные не могут проводить много времени в этом тусклом месте, не поддаваясь духовной немочи, охватывающей всё живое в Царстве Теней. В конечном счёте шадар-кай научились бороться с уходом в ничто благодаря контролируемому причинению экстремальной боли, экстремальным удовольствиям и прочим экстремальным занятиям; такая неумеренная жизнь крепко привязывает их души к плоти.

Шадар-кай понимают, что жизнь в Царстве Теней означает борьбу в нежити. Разумная нежить ещё как-то может торговать и взаимодействовать с общиной шадар-кай, но эти контакты кратковременны, и отношения этих двух групп можно описать как взаимно осторожные союзы.

Шадар-кай терпимо относятся только к той нежити, что не почитает открыто Оркуса и не стремится продвигать его цели. Шадар-кай справедливо считают Оркуса вечным врагом Королевы Воронов, и только самые порочные их представители не считают союзников Оркуса врагами.

Некоторые шадар-кай не справляются с непрекращающейся тоской, вызываемой Царством Теней. Они предают идеалы своей расы и начинают искать ритуалы превращения в нежить. На превратившихся в нежить шадар-кай охотятся их бывшие братья и сёстры.

Герои этой расы пытаются возвыситься над прочими, надеясь продемонстрировать Королеве Воронов свою преданность, чтобы та взяла их в свои личные

слуги и сделала скорбителями или даже Вороными Рыцарями (смотрите ниже). Для того, чтобы предстать достойными такой чести, шадар-кай постоянно выполняют опасные задания и демонстрируют свою храбрость и удал. Каждый пытается затмить других, надеясь, что одним сумеречным вечером их призовет к себе сама Королева Воронов.

КОРОЛЕВА ВОРОНОВ

Считающаяся правительницей всего Царства Теней Королева Воронов, это орудие судьбы. Все души попадают в Царство Теней, и рано или поздно проходят через Цитадель Королевы Воронов в Летерне, и только сохранившая душу нежить может избежать уготованной им судьбы.

Большинство существ встречает Королеву Воронов лишь раз, в виде лишённой тела души, когда их смертная жизнь обрывается, хотя эпические персонажи могут сами выбирать своё предназначение. Многие живые поклоняются Королеве Воронов, надеясь получить последнюю милость от богини судьбы, когда они всё же встретятся.

Оркус завладел такой некромантской силой, что несмотря на положение Королевы Воронов, многая нежить считает своим господином этого демонического повелителя, который хотя бы не питает к ним отвращения. Однако, хоть Оркус и не станет уничтожать нежить ради равновесия жизни и смерти, он с лёгкостью пожертвует рядовыми слугами ради достижения своих целей. Разумная нежить понимает это, и потому избегает его. Эта нежить также понимает, что если Оркус когда-нибудь получит контроль над Царством Теней, он може не остановиться. Возможно, он займётся усилением контроля над смертью и нежитью, как это делал легендарный лич Ацерерак (естественно, в меньшем масштабе).

Немногочисленные выдающиеся, сильные и решимые представители нежити, лишённой душ, считают, что Королева Воронов может подарить им души, их собственные ли, чужие ли, и тем утолить вечный голод. Такая нежить собирается у её храмов в мире природы или жутких и страшных крепостях из чёрного льда в Царстве Теней, надеясь привлечь её внимание и получить благосклонность. Никто не знает, досталась ли новая душа хоть одному призраку или умертвию, и если да, то что было с ними дальше. Королева Воронов хранит молчание об этом (впрочем, как и обо всём остальном), хотя известно, что её жрецы уничтожают нежить, собирающуюся подобно паразитам слишком большими группами.

ЛЕТЕРНА

Души входят в Царство Теней и падают сквозь тёмное небо как падающие звёзды, мнимые царством Королевы Воронов, известным как Летерна. В высокой гряде покрытых льдом гор из чёрного льда вырублена твердыня богини, искрящаяся от свежего снега. Сверкающие искры света, видные из любой точки

Царства Теней, оказываются серебристыми призрачными силуэтами недавно умерших.

Из лабиринта стен и изящных мостов Летерны возвышаются башни, но и они выглядят карликами по сравнению с огромными, изысканно исписанными воротами, перекрывающими вход в крепость. Прибывающие души формируют мрачную процессию, выстроившуюся перед этими жуткими воротами. Там, внутри, души узнают свою окончательную судьбу.

На краю Летерны стоит Храм Храмов, называемый Звомараной. Сюда допускается входить только самым сильным и преданным слугам Королевы Воронов. Расположен храм на опасном заросшем колючими кустами обрыве, дойти до него по земле будет настоящим испытанием.

Вороньи Рыцари

По тёмным равнинам Царства Теней можно увидеть перемещающихся мрачных слуг, известных как Вороньи Рыцари. Одетые в абсолютно чёрные ливреи Вороньи Рыцари это сильные скорбители, служащие Королеве Воронов. Все они поклялись ей в верности и преданности.

Вороньи Рыцари командуют несколькими отрядами шадар-кай, тоже преданных Королеве Воронов, а также несколькими тёмными подлецами и тёмными преследователями, выполняющими задачи шпионов и наёмных убийц. Эти отряды расположены в небольших крепостях, стоящих по периметру Летерны; каждая такая крепость находится под командованием одного или нескольких Вороньих Рыцарей.

Обычно крепость Вороньего Рыцаря это узкая башня, высота которой позволяет обозревать окрестные земли. Так Вороньи Рыцари помогают защищать границы Летерны от прочих сил Царства Теней; первоочередной задачей стоит выявление шпионов Оркуса.

Оркус считает Вороньих Рыцарей препятствием на пути к свержению Королевы Воронов, и потому знает имена каждого присяжного рыцаря. За каждого Вороньего Рыцаря он назначил награду, и уже не одна группа искателей приключений приходила за наградой, сама того не зная, к существам, которые были посредниками Демонического Повелителя.

Из-за службы той, кто правит Царством Теней, Вороньих Рыцарей очень почитают в городах шадар-кай, ведь некоторые Вороньи Рыцари были раньше шадар-кай, отобранными Королевой Воронов и сделанными ей примером для подражания.

ОРКУС В ТЕНЯХ

Оркус страстно жаждет заполучить Царство Теней и власть Королевы Воронов над смертью. Вследствие этого он регулярно отправляет в Царство Теней отряды нежити, чтобы противостоять ей. Он также отправляет отряды в Астральное Море, пытаясь найти её заброшенный домен, а в нём отыскать тайны, способные победить её и похитить её силу.

В Царстве Теней процветают культы Оркуса, да и нежить поклоняется ему, получая взамен власть. Оркус щедро награждает всех существ, живых и мёртвых, обладающих важной информацией о Королеве Воронов и том, как можно уменьшить её влияние на Царство Теней. Избранные рабы Оркуса командуют целыми легионами нежити, регулярно нападающими на границы Летерны.

Некоторые считают, что Королева Воронов позволяет существовать этим силам потому что они ей ничем не угрожают. Другие считают эту «терпимость» доказательством того, что у неё просто нет сил, или даже того, что она боится Демонического Повелителя Нежити. Тем, кто посмеет в её присутствии высказать последнюю мысль, Королева Воронов вырывает душу, но она никогда не объясняет причину своих поступков другим существам, даже другим богам, отправляющим на встречу с ней своих экзархов.

Как бы там ни было, в тени её бездействия Оркус строит грандиозные планы. Некоторые Вороньи Рыцари предполагают, что участвовавшие за последние годы лобовые набеги Демонического Повелителя маскируют другие, более коварные замыслы. В слухах об археологических раскопках в тёмных землях действительно может быть замешан Оркус, но пока что посланцы Королевы Воронов не могут понять, что именно Оркус хочет добиться от теневой драконицы, захватившей древнюю крепость и переименовавшей её в Крепость Найтвирм.

Руководство Мастера по нежити

Вы сбежали от рвущих когтей, но ноги вас не слушаются, и силы покидают вас. Чудовища наносят новые и новые удары, их когти находят бреши в доспехах и терзают голую плоть. Отчаянный взмах вашего меча отсекает голову зомби, упокая его навек. Вы поворачиваетесь спиной к трупу и осматриваете свои неглубокие царапины. Затем вы замечаете лица спутников и отражающуюся в них жуткую правду. Ещё пара минут, и ваши раны, уже покрывающиеся язвами, превратят вас в такое же отродье, что вы только что убили...

НЕЖИТЬ ВСЕГДА была классическим врагом искателей приключений в кампаниях Dungeons & Dragons. Эти существа попали в мифы и легенды. Фольклор, которому уже несколько веков, рассказывает о зловещих созданиях, охотящихся на живых, а также мерзких ночных хищниках, рыщущих по кладбищам. Некоторые виды нежити, такие как вампиры, современной культурой даже идеализируются.

В этой главе представлен набор советов, инструментов и примеров, позволяющих провести успешное приключение или кампанию, в которой фигурирует нежить. Вот что в неё входит:

- ◆ **Социальные сцены:** Не все встречи с нежитью должны заканчиваться сражением.
- ◆ **Беспокойные места:** Феномены, связанные со смертью, могут проявляться в виде беспокойных мест, которые могут просто причинять неудобства, а могут и быть смертельно опасными.
- ◆ **Приключения с нежитью:** Готовые сюжеты приключений, которые можно использовать на играх с минимумом модификаций.
- ◆ **Сюжеты кампаний:** Несколько идей по сюжетам с нежитью и злодеями.
- ◆ **Артефакты:** Новые артефакты, ритуалы и прочее снаряжение, связанное с нежитью. Их можно использовать в качестве наград, предупреждений, препятствий или воодушевляющих на новые приключения предметов.
- ◆ **Ритуалы:** Семь новых ритуалов для персонажей, которые можно использовать против нежити или для неё.
- ◆ **Имплантаты:** Особые таланты, которые можно приобрести, пересадив себе части тел нежити





Страстно ненавидящая жизнь во всех её проявлениях, а также охваченная ненасытной жадой крови, плоти или энергии душ, нежить выглядит плохим партнёром по переговорам. В самом деле, ведь множество её представителей, такие как скелеты и зомби, это абсолютно бессмысленные убийцы. Другие, такие как духи и атропалы, хоть и разумны, но лишены другой мотивации кроме дикого желания жрать и уничтожать.

Однако, есть и рациональная нежить, способная участвовать в переговорах. Эти сущности пошли на порочное бессмертие для завершения своих дел после смерти физического тела. Вампиры лорды преследуют политическую власть. Личи и личиночные маги ищут в подземном мире утерянные секреты магии. Лорды мумий охраняют древние места, артефакты и знания. Прислужники Оркуса (и нежить и смертные) разжигают тайную войну, стремясь сместить Королеву Воронов и посадить на её трон своего демонического владыку. Прочая нежить стремится расширить границы Царства Теней, мечтая захватить мир природы и прочие планы.

Влиятельная нежить, а также её подчинённые, готовы пойти на что угодно ради выполнения своих планов. Как и в любых других переговорах, участники должны знать, чего хочет другая сторона и должны оставлять шанс на выполнение этого, причём по разумной цене. Отличие от других переговоров заключается в том, что нечаянная оговорка или нарушение обязательств может привлечь к тому, что вас съедят, вашу кровь выпьют, или вас превратят в неразумного бродячего мертвеца.

Мудрые переговорщики с мертвецами играют на следующих мотивациях:

Пренебрежение: Высокомерная по отношению к дышащим и благородным нежить получает извращённое удовольствие когда ей удаётся утащить других на свой уровень порока. Подвернувшийся шанс разложить морально смертного может толкнуть нежить на необдуманные поступки. Вероятность этого будет ещё выше, если жертва станет не просто нежитью, а рабом владыки.

Страх: Отродья Оркуса отчаянно цепляются за возможность существовать, и боятся своего уничтожения, хотя никогда в этом не признаются. Опишите убедительный сценарий их уничтожения, и они пойдут на что угодно. В такой беседе надо быть уверенным в себе.

Ненависть: Нежить-стражи мрачны, всем недовольны и склонны давать клятвы вечной мести. Хитрые переговорщики могут дать им шанс совершить желанное возмездие. Для этого предложите нежити другого врага, столь же ненавистного ей, как вы сами.

Голод: Искатели приключений, которых не будет мучить совесть, могут убедить нежить не трогать их в обмен на шикарный пир в другом месте. Тот, кто на это пойдёт, будет таким же злым как сама нежить.

ПРИМЕРЫ

ИСПЫТАНИЙ НАВЫКОВ

Описанные ниже испытания навыков предлагают всего лишь два из многочисленных вариантов того, как персонажи могут использовать свои небоевые навыки при взаимодействии с нежитью.

Безопасный проход Испытание навыков

Уровень 7
Опыт 900

Пересекая пустынную горную местность, вы наткнулись на скопление чёрных и безжизненных деревьев. Мрачность ландшафта означает, что вы достигли границы царства Бледной Герцогини. Теперь вам нужно пересечь его, желательно, не отдав нежити ни капли крови.

ИП должны идти самой короткой дорогой к точке назначения. Их путь проходит по владениям вампирши, известной как Бледная Герцогиня. Нежитью здесь являются и хищные чудовища и их расчётливый политический лидер. Она иногда позволяет свободный проход торговцам и путникам — тогда, когда это подходит её интересам. Это испытание навыков создано для долгого периода времени и может прерываться другими событиями, пока персонажи идут по владениям герцогини.

Сложность 3 (требуется 8 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки Выносливость, История, Переговоры, Проницательность, Скрытность, Целительство

Победа Группа безопасно пересекает владения Бледной Герцогини.

Поражение При поражении с 0 успехов группа попадает в засаду элитного отряда герцогини, что приводит к боевой сцене 9 уровня. Поражения при других обстоятельствах вынуждают отряд отступить в начальную позицию, и если они повторяют попытку, их будут перехватывать. Искателям приключений придётся делать большой крюк в обход владений Герцогини.

Выносливость Сл 19 (1 успех, максимум 2 успеха).

Группа сторонится всех и вся, выбрав трудную дорогу по горам. Успех приводит их к хижине невероятно старого отшельника по имени Галок, который любил герцогиню, когда та была смертной. Он советует искателям приключений упомянуть его имя, буде те окажутся рядом с герцогиней; это предоставит однократный бонус +5 к проверке Переговоров в этом испытании навыков.

История Сл 14 (1 успех, максимум 2 успеха). Провал приводит к перехвату (смотрите ниже).

Персонажи вспоминают наименее активные торговые маршруты, на которых пограничная стража их, скорее всего, не застанет.

Переговоры. Шаг 1 Сл 14 (1 успех, максимум 2 успеха). Нужен как минимум 1 успех, чтобы перейти ко второму шагу Переговоров.

Несмотря на то, что все боятся жестокой герцогини, здесь живут обычные народы, которым позволено выращивать урожай и торговать, чтобы было чем платить галоги. Переговоры позволяют найти граждан со связями при дворе и договориться о встрече.

Переговоры. Шаг 2 Сл 14 (1 успех, максимум 2 успеха). Провал отнимает у группы 1 предыдущий успех.

Отряд получает аудиенцию с герцогиней. Персонажи должны убедить её, что завершение их миссии (какой бы она не была) должно интересовать её больше, чем возможность пополнить её запасы свежей крови.

Проницательность Сл 14 (1 успех, максимум 1 успех).

Отряд распознаёт в словоохотливом крепостном информатора, мотивированного страхом перед герцогиней. Персонажи вызывают к его чести и убеждают не выдавать их.

Скрытность Сл 14 (1 успех, максимум 2 успеха). Провал приводит к перехвату (смотрите ниже).

Отряд избегает патрулей герцогини.

Целительство Сл 14 (1 успех, максимум 1 успех).

Вылечив по дороге больного ребёнка крепостного, отряд получает верного гида, способного безопасно провести их по контролируемой врагом территории.

Перехват

Запугивание, Обман или Переговоры Сл 19 (1 успех требуется для продолжения испытания; 2 последовательных провала приводят к автоматическому провалу испытания навыков).

Попавшись превосходящим силам противника, персонажи должны обмануть, уговорить или запугать их лидера, чтобы их отпустили.

Аудиенция у лича Испытание навыков

Уровень 19
Опыт 7 200

Исследуя древний склеп, вы наткнулись на особенно хорошо сохранившуюся его часть. На высоких свечах тлеют озоны. Пол, стены и потолок украшены резными золотыми листьями. Ясно, что эту часть склепа никто и никогда не грабил. Со стороны большого каменного трона в дальнем углу палаты раздаётся голос: «Зачем вы нарушили мой покой?»

Персонажи игроков побеспокоили лича, чей уровень превышает их как минимум на 5. Для того, чтобы избежать сражения, которое может окончиться их смертью, ИП должны мирно побеседовать с личем.

Лич, элитный контроллер 24 уровня (смотрите 176 страницу *Бестиария*), потратил последние семьдесят лет на изучение книг по магии и томов, похищенных в ещё более древних склепах. Иногда лич отпускает нарушителей спокойствия, если те развлекут его, расскажут что-то, что он ещё не знает, или подарят ему новые знания.

Сложность 3 (требуется 8 успехов до 3 провалов)

Основные навыки История, Магия, Обман, Переговоры

Прочие навыки Проницательность

Победа Лич не начинает сражение с ИП. Для этого варианта может потребоваться согласие отряда преподнести дар — это может быть реликвия или артефакт, некое знание или предмет, соответствующий кампании.

Поражение Лич, а также его слуги и прислужники, нападают, создавая боевую сцену 24 уровня.

История Сл 14 (1 успех, максимум 2 успеха).

Персонажи вспоминают, кем может быть сидящий перед ними лич, а также прочие истории, которые могут оказаться полезными. Полезная информация находится (первый успех): Этот древний лич всё своё подобие жизни ищет *Том Теней* (смотрите на странице 46). Персонажи узнают, что лич так и не нашёл его (второй успех).

Магия Сл 22 (1 успех, максимум 2 успеха). Как минимум один успех предоставляет этому персонажу бонус +2 к проверкам Переговоров до конца этого испытания навыков.

Персонаж сообщает личу факт о магии, пытаясь впечатлить его своими познаниями. Этот кругозор даёт понять личу, что уничтожение отряда будет плохой идеей, особенно если у знающего персонажа ещё можно узнать что-то новое.

Обман Сл 27 (1 успех, максимум 2 успеха; смотрите Проницательность). Персонажи могут сотрудничать и помогать одному персонажу, использующему этот навык.

Персонажи пытаются обмануть лича насчёт своих целей в склепе, и могут даже сказать, что они специально искали его, чтобы предложить помощь. ИП могут попытаться убедить лича, что они ищут мощный предмет, возможно тот, что описан в разделе История.

Переговоры Сл 22 (1 успех, максимум 4 успеха; смотрите Проницательность). Персонажи могут сотрудничать и помогать одному персонажу, использующему этот навык.

Персонажи (возможно, после успешной проверки Магии) убеждают лича, что они могут оказаться полезными, и им лучше не враждовать, а сотрудничать. Они советуют ему усмирить гнев и подумать, чем они могут быть ему полезными.

Проницательность Сл 22 (0 успехов, но увеличивается максимальное число успешных проверок Обмана и Переговоров). Успешная проверка Проницательности увеличивает максимальное число успешных проверок Обмана и Переговоров на 1 (с максимумом 3 успешных проверок Обмана и 5 успешных проверок Переговоров).

Персонажи определяют, что этот лич ждёт, когда его убедят в том, что они могут быть полезными, хотя и борется с таким же сильным желанием раздавить их. Если ИП выберут правильную стратегию, они могут избежать сражения с врагом, который считает себя намного сильнее их.

ОДЕРЖИМОСТЬ ПРИЗРАКАМИ

Такие трагические события как катастрофы, убийства и самоубийства зачастую оставляют после себя долгий след. Страхи и страдания привлекают силы из Царства Теней. Тёмная энергия этого плана превращает эмоции в психический осадок. Те, кто натываются на эти колодцы сгустившихся теней, испытывают так называемую одержимость призраками.

Одержимость призраками может дать искателям приключений важную подсказку, может ослабить их психическим уроном, а может добавить сражению пикантной остроты. Это настоящие сверхъестественные события, не иллюзии, и персонажи не смогут перестать верить одержимому месту после успешной проверки Проницательности.

Добавляя в приключение одержимые места, можете считать их атмосферой, ловушкой или опасностью, местностью или испытанием навыков. Ниже рассмотрены все эти виды одержимости.

ОДЕРЖИМОСТЬ В КАЧЕСТВЕ АТМОСФЕРЫ

Одержимости не нужны особые правила или броски костей — она может быть атмосферной особенностью в вашем описании окружения. Одержимость может задействовать все виды чувств: свидетель может увидеть призрачную фигуру, почувствовать тонкие ноты



аромата, услышать приглушённый шёпот или почувствовать касание холодной руки. Призраки могут понижать температуру, поднимать невыносимые ветра или внушать эмоции. Вот несколько примеров:

- ♦ Вы видите на стене скользкую полупрозрачную фигуру, одетую в развивающуюся мантию древнего дворянина. Она поворачивается к вам так, что становится видно её абсолютно гладкое лицо без каких-либо черт, а потом исчезает.
- ♦ От стен в подвале исходит сокрушительное чувство одиночества.
- ♦ Из глаз статуи текут струйки крови. Когда ИП касаются её, всё проходит.

ОДЕРЖИМОСТЬ В КАЧЕСТВЕ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Одержимость может действовать как ловушка или опасность, в зависимости от того, намеренно её разместили или она возникла самостоятельно.

Как и прочие угрозы этого вида, одержимости можно заметить пассивной или активной проверкой Внимательности. Их присутствие можно также обнаружить проверкой Проницательности, потому что их энергию бывает буквально осязаемой. При успешной проверке персонаж чувствует присутствие чего-то зловещего и необъяснимого.

Кровавые отпечатки Опасность

Препятствие 1 уровня Опыт 100

Грубая кирпичная кладка перегораживает коридор подземелья. Когда в пределах 3 клеток от неё оказывается персонаж, на ней проявляются четыре диагональные линии, как будто по ней провела пальцами окровавленная невидимая рука.

Внимательность

- ♦ Сл 10: Персонаж замечает странные тёмные пятна на стене

Дополнительный навык: Проницательность

- ♦ Сл 15: С расстояния 5 клеток персонаж чувствует практически осязаемый ужас, исходящий от стены.

Триггер

Одержимость проявляется когда в пределах 3 клеток от неё окажется персонаж.

Атака

Немедленный ответ

Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: +4 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промех: Цель видит кровавые отпечатки, но не попадает под их действие.

Противодействие

- ♦ Персонаж, являющийся представителем духовного класса, и оказавшийся в пределах 2 клеток от опасности, может вывести её из строя успешной проверкой Религии со Сл 15, совершенной стандартным действием.

Улучшение до элитной (опыт 200)

- ♦ Увеличьте Сл Проницательности и Религии на 2.
- ♦ Увеличьте радиус волны до 5 клеток, а урон до 1к10 + 3, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Призрачные руки Ловушка

Соглядатай 15 уровня Опыт 1 200

Десять клеток этой комнаты соседствуют со свинцовым гробом. Призрачная сущность, заключённая в этот гроб, атакует подошедших слишком близко персонажей когитистыми, но при этом неосязаемыми руками.

Внимательность

Персонажи не могут обнаружить эту ловушку при помощи Внимательности

Дополнительный навык: Проницательность

- ♦ Сл 18: Персонажа одолевает плохое предчувствие насчёт этого гроба.

Триггер

Ловушка атакует когда в смежную клетку входит персонаж.

Атака

Провоцированное действие Рукопашный

Цель: Все существа, входящие в клетки, смежные с гробом. Существо, прошедшее по нескольким смежным клеткам, подвергается атаке только один раз за каждое действие движения.

Атака: +21 против КД

Попадание: Урон психической энергией 1к10, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промех: Цель видит кровавые отпечатки, но не попадает под их действие.

Противодействие

- ♦ Персонаж, являющийся представителем духовного класса, и находящийся в пределах 2 клеток от гроба, может отключить ловушку, преуспев в проверке Религии со Сл 18.
- ♦ Смежный персонаж может попытаться открыть гроб проверкой Атлетики со Сл 18, совершенной стандартным действием, а затем превратить кости в неподвижные обломки (КД 5; Стойкость 10; Реакция 5; хиты 40)

Улучшение до элитной (опыт 2 400)

- ♦ Увеличьте Сл Внимательности и Религии на 2.
- ♦ При попадании руки причиняют урон некротической энергией 4к6 + 15, цель становится ослабленной и обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).
- ♦ У костей в гробу 80 хитов.

Ловушки и опасности с призраками следуют рекомендациям из *Руководства Мастера* (страницы 85—87). Урон, причиняемый этими ловушками и опасностями, либо психический, либо некротический — жуткие видения и пугающие ощущения причиняют урон психической энергией, а потоки энергии, противостоящей жизни, будут некротическими. Часто такие места также ошеломляют или обездвиживают своих жертв.

Отключение таких ловушек совершается навыком Религия, а не Воровство. Персонаж обращается к своим познаниям веры и произносит короткую защитную молитву, которая вводит призраков в замешательство или даже изгоняет их.

Отключённая ловушка с призраком остаётся неактивной до конца сцены и пока персонажи не покинут это место. После этого ловушка восстанавливается — нежить уничтожить не так-то просто.

ОДЕРЖИМОСТЬ В КАЧЕСТВЕ МЕСТНОСТИ

Некоторые проявления призраков действуют как элементы местности, так или иначе осложняя перемещения по полю боя.

Одержимая местность излучает негативные эмоции, разнящиеся от простого беспокойства до сокрушительной скорби и нетерпимости к живым. Такую местность можно заметить издалека, по призрачным фигурам, предметам и пейзажам, но есть и такая местность, что требует пассивной проверки Внимательности для обнаружения опасного места.

Даже если одержимость выглядит как чьё-то тело или даже здание, персонажи проходят сквозь него как по труднопроходимой местности, а не как сквозь занятые клетки.

Примеры одержимой местности:

- ◆ Облако сгустившегося садизма и ужаса висит над четырьмя клетками у основания лестничного пролёта. Именно здесь лорд Фандир убил свою служанку.
- ◆ Из камней вокруг алтаря начинает сочиться кровь.
- ◆ Призрачный труп молодого мужчины раскачивается на люстре как маятник.

ЭФФЕКТЫ ОДЕРЖИМОЙ МЕСТНОСТИ

Одержимая местность действует как труднопроходимая, за исключением следующего:

- ◆ Местность мешает пролетающим над ней существам, требуя тратить по 1 дополнительной клетке перемещения за каждую клетку одержимой местности.
- ◆ Контакт с одержимой местностью вызывает приступ паники. Все существа кроме нежити, входящие в одержимую местность, или начинающие в ней ход, предоставляют врагам боевое превосходство до конца своего следующего хода.

ОДЕРЖИМОСТЬ В КАЧЕСТВЕ ИСПЫТАНИЙ НАВЫКОВ

У некоторых призрачных существ нет характеристик, и с ними нельзя сражаться. А вот угрозу, которую они собой представляют, решать лучше всего испытанием навыков. Классическим примером будет надоедливое привидение, которое можно успокоить, разгадав тайну.

Девочка в фундаменте Испытание навыков

Уровень 7
Опыт 1 500

Церковь пуста, посетители разогнаны призрачными видениями. Вы входите внутрь и приближаетесь к алтарю. Над ним парит прозрачная фигура кровоточащего ребёнка с очень печальным лицом.

Персонажи исследуют тайны храма с призраком.

Вначале исследуется здание, потом происходит опрос подозреваемых.

Сложность Особая (выполнение всех условий победы до 3 провалов; смотрите «Победа»)

Основные навыки Воровство или Подземелья, Запугивание, Религия

Прочие навыки Воровство, Проницательность

Победа ИП должны найти останки девочки, повторно освятить храм и заставить убийцу сознаться. Если выполнить всё это, душа жертвы успокоится.

Поражение Убийца сбегает или происходит что-то иное, мешающее выполнению условий победы.

Воровство или Подземелья Сл 14 (2 успеха выполняют одно из условий победы)

Эта недавно построенная церковь усыпана тайными отсеками (первый успех). the recently constructed chapel (first success). В пустом угловом камне лежат кости девочки (второй успех).

Запугивание Сл 19 (2 успеха выполняют одно из условий победы)

На допросе один из строителей церкви сознаётся в том, что он член культа смерти. Он убил девочку и тайком поместил её в фундамент церкви, чтобы посвятить его злу.

Религия Сл 19 (1 успех выполняет одно из условий победы)

После того как кости будут найдены, персонажи должны хоронят девочку и повторно освящают храм, чтобы прихожане вновь могли его использовать.

Проницательность Сл 19 (0 успехов, но успешная проверка этого навыка предоставляет бонус +2 последующим проверкам Запугивания в этом испытании навыков)

Вы опрашиваете нескольких местных жителей, связанных со строительством церкви. Один из них, с виду нормальный и приятный, подозрительно уклоняется от ответов.

Воровство Сл 14 (0 успехов, но найденное оружие позволяет ИП отменить один провал проверки Запугивания. Провал приводит к сражению между персонажем, совершившим проверку навыка и одним существом-нежитью, которое является слугой и охранником культистов — уровень обоих бойцов примерно равен уровню отряда).

Персонажи находят окровавленные ножи, спрятанные в подвале. Их можно использовать как улику преступления одного из строителей.

Приключение или задание, сконцентрированное на нежити, может быть очень интересным. У вас должно быть чёткое понятие, чего пытаются добиться встреченные чудовища. Важно помнить, что не вся нежить является бездумными убийцами.

Например, рассмотрим классического лича, могущественного заклинателя, стремящегося к бессмертию. Нужно никогда не забывать, что самым сильным инстинктом лича является желание выжить. Он может стоять и обмениваться ударами с отрядом искателей приключений, если знает о своём подавляющем превосходстве. У лича всегда должно быть несколько запасных планов на случай если дела пойдут не так, как было запланировано. Дополнительным козырем является наличие филактерия, но он не должен быть единственным. Хорошо отыгранный лич должен быть хитрым и неуловимым — зачем рисковать и лезть в сражение, если можно всё спланировать, улизнуть и напасть неожиданно следующей ночью? Ну и самое главное, лич не должен делать ничего, что ставило бы под угрозу филактерий.

ПРИМЕРЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приведённые ниже зацепки и сюжеты могут сформировать основу нескольких приключений с нежитью.



Можете использовать их как есть, можете корректировать уровни, а можете взять их части и использовать в своих приключениях.

Указанный уровень относится к самой сильной нежити в зацепке приключения, и примерно такой уровень должен быть у дополнительных сцен в приключении.

МОСТ (УРОВЕНЬ 9)

Воды реки Фоллон выются по горной границе между враждующими странами. Быструю и глубокую реку можно пересечь лишь в нескольких местах, и самым зловещим из них является полуразвалившийся мост к югу от излучины Фиргас.

ИП, пытающиеся незамеченными проникнуть в одну из этих стран, решают пройти по мосту Фиргас, потому что он находится далеко и не охраняется. Говорят, что в холмах вокруг него обитают призраки — возможно, из-за них-то на эти земли никто и не претендует.

Переходя по мосту реку, персонажи натываются на обитателей ловушки (*Бестиарий*, страница 116), привидений тех, кто давным-давно умер в этом месте (смотрите ниже вторую зацепку задания). ИП, попавшие под доминирование привидений, получают приказ спрыгнуть с моста в ревущую реку. Там, внизу, искателей приключений поджидают мокрые упыри (страница 154), пытающиеся схватить и утопить жертв.

Зацепка задания: К персонажам, пережившим нападение на мосту и в воде, подходит робкий пастух, который заметил, что они не боятся нежити, и спрашивает, не согласятся ли они очистить недалёкое поле от чудовищ. Пастух предлагает несколько монет и магический предмет 8 уровня, который он нашёл в реке. Прибыв в нужное место, ИП обнаруживают, что в подземной пещере под полем поселилось несколько боевых умертвий (*Бестиарий*, страница 262).

Опыт за задание: ИП, уничтожившие боевых умертвий в их пещере-могиле, получают награду за дополнительное задание в размере 400 опыта.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Напряжённая атмосфера может превратить обычную сцену в по-настоящему запоминающееся событие. Вся хитрость в том, что надо заставить персонажей бояться возвращения нежити. Для создания этого ощущения ужаса опишите окружение персонажей со всеми мелкими подробностями. Опишите скрипучие половицы, качающуюся иву и крик совы. Создайте напряжение, попросив персонажей совершить проверки против несуществующих угроз. Усилив тревогу ИП, вы сделаете момент, когда на них выпрыгнет настоящий ужас, более ярким.

—Брайан Р. Джеймс

Зацепка задания: При успешной проверке Истории со Сл 16 персонаж узнаёт описанную ниже информацию. Много лет тому назад воители двух враждующих стран схватились на этой переправе. После многочисленных потерь с обеих сторон без подвижек к завершению конфликта, командиры армий согласились прекратить схватку. Оба командира встретились на центре моста для оформления соглашения, но старые доски сломались, командиры упали в реку и там погибли. Обе стороны начали обвинять друг друга в предательстве, и конфликт разгорелся с новой силой, забрав жизни многих солдат, прежде чем стороны разошлись. С тех пор эта область заселена мстительной нежитью. Обладая этой информацией ИП, преуспевшие в проверке Религии со Сл 21, понимают, что центром активности нежити является мост, и пока он существует, никто в округе не будет в безопасности.

Опыт за задание: Если ИП разрушат мост, они освободят духов нежити и получают награду за основное задание в размере 2 000 опыта.

Плачущий Туман (уровень 15)

Между диким лесом и высоченными пиками зажаты земли необитаемых болот, вечных туманов и жуткого эха. Путешествовавшие в этом так называемом Плачущем Тумане описывают тягостное ощущение того, что за ними всегда кто-то наблюдает. Ходят слухи, что в тумане скрываются давно разрушенные башни и затопленные подземные склепы.

В руинах башни посреди болот несколько столетий назад поселился шабаш ночных ведьм, привлечённый в эти места губительной магией. Под командованием этих ведьм находятся бесчисленные злобные феи и нежить, но они предпочитают поддерживать изоляцию, отпугивая чужаков, но не убивая их.

Зацепка задания: Проходя по ближайшему лесу, искатели приключений встречают эгленорна (страница 162). Он обещает сохранить их жизни, если ИП войдут в Плачущий Туман и принесут ему древний *Том Теней* (страница 46) из разрушенной крепости, наполовину утонувшей в болоте.

Если персонажи согласятся на это, им придётся с боем прорываться через владения карг к руинам. Довольно скоро им станет понятно, что такой подход бесполезен и слишком сложен. Гораздо лучше будет попытаться пробраться в болота скрытно. Если ИП слишком быстро привлекут внимание шабаша, им придётся столкнуться с несколькими нападениями нежити. В любом случае, как только они победят охранников *Тома* и выйдут из здания, описанного эгленорном, они столкнутся с большой группой, возглавляемой самими каргами.

ИМ могут решить оставить артефакт себе, а могут отдать эгленорну — в любом случае, нежить будет знать, что артефакт покинул своё место, и начнёт вновь искать его.

Опыт за задание: Если ИП достанут *Том Теней*, они получают награду за дополнительное задание в размере 1 200 опыта.

Тамарак Фолс (уровень 20)

В середине другого приключения, никак не связанного с этим, или во время заслуженного отдыха, ИП оказываются на окраине деревни, в небольшом постоялом дворе Тамарак Фолс. После вечера возлияний и веселья искатели приключений расходятся по своим комнатам.

Один или несколько ИП просыпаются посреди ночи, разбуженные ужасным криком в постоялом дворе. Исследование покажет, что всё здание, да и вся деревня (по крайней мере, насколько видно), заброшены. Что случилось с хозяином, прислугой и посетителями? Это был сон, массовая галлюцинация или что-то более зловещее?

Вскоре персонажи замечают, что деревья и растительность в округе погибли. Здания обветшали и стали руинами. Хуже всего то, что откуда-то из-за границ деревни доносится всё усиливающаяся какофония криков и воплей.

Зацепка задания: На ИП начинает нападать нежить, приходящая большими и малыми группами. Всю ночь до первого луча солнца ИП подвергаются атакам разнообразной нежити и теневых сущностей. Для нагнетания обстановки чередуйте лёгкие и стандартные по сложности сцены. Не бойтесь прерывать привалы.

На самом деле деревенские жители были жестоко убиты социопатом, практикующим тёмную магию. Через несколько лет убийца погиб и переродился пожирателем душешипом (*Бестиарий*, страница 69). С тех пор он заманивает разумных существ в свои сети.

Единственный способ остановить постоянные нападения это найти и уничтожить мерзкую сущность, вознамерившуюся убить ИП и забрать их души.

Опыт за задание: Персонажи, догадавшиеся о присутствии пожирателя душешипа и его мотивации, найдут его в деревенском храме. Его убийство приносит награду за основное задание в размере 14 000 опыта.

Орды зомби

Ярче всего ИП проявляют себя когда сталкиваются со с виду непреодолимыми трудностями. Ничто не внушает искателям приключений такой ужас как орда кровожадных зомби, бредущих с яростью в глазах и со зловонным запахом, исходящим от их дряблых, окровавленных тел.

В самом деле, ни одно приключение с нежитью не будет полным без орды зомби. Бессознательная нежить идёт волна за волной, увеличивая своё число с каждой убитой невинной жертвой. Мало что сравнится по ужасу с толпой тех, кого ты привык считать



соседями, друзьями и даже членами семьи. Отыгрыш нападения орды зомби позволяет вам воссоздать трепет от подобных сцен из многочисленных сюжетов и фильмов.

ИП могут считать себя неуязвимыми при встрече с многочисленными, но всё же слабыми врагами. Развевая эти иллюзии, создав сложную сцену с огромной толпой безумной нежити, вы создадите запоминающееся приключение.

Совет: Для сцен, в которых участвует дюжины существ, зомби лучше всего выпускать волнами по восемь существ за раз, с одним раундом отдыха между ними. Для такого подхода есть несколько причин: во-первых, количество бросков костей каждый раунд остаётся в разумных пределах, а во-вторых, так имитируется поведение большой толпы зомби, так как они просто не могут напасть все разом.

Нападение орды зомби можно симитировать несколькими способами. Ниже описаны несколько вариантов.

Стандартная сцена: Проще всего создать толпу зомби можно объединив группу миньонов с несколькими громилами, которые и создадут основу группы врагов. Например, возьмите десять гниющих зомби и

трёх обычных зомби (*Бестиарий*, страница 274), чтобы создать значительную угрозу для пяти персонажей 3 уровня. Удвойте число всех видов нежити, и вы получите сцену 7 уровня (которая будет сложным боем для отряда 4—5 уровня). Продолжайте увеличивать цифры, и даже отряд с этапа совершенства окажется один на один с нескончаемым потоком зомби.

Множество миньонов: Ещё одним вариантом имитации орды зомби является использование одних только миньонов. Против отряда из пяти ИП 3 уровня можно выставить двадцать пять гниющих зомби, а против пяти ИП 9 уровня могут выйти тринадцать гнилых зомби (страница 196). Как и в описанном выше варианте стандартной сцены, вы можете увеличивать число миньонов, чтобы сделать сцену более выматывающей (не забывайте посылать зомби волнами, иначе они будут топтаться без дела, ожидая возможность подойти и атаковать).

Сборище чудовищ: Если отвлечься от использования в одном сражении множества отдельных противников, можно симитировать нападение зомби по приведённым ниже правилам сборищ. Сборище подобно рою, но позволяет группироваться существам с размером Средний и выше.

Характеристики и прочие подробности о сборищах зомби смотрите на странице 198.

СБОРИЩЕ ЧУДОВИЩ

Сборище чудовищ это скопление существ Среднего размера и выше. Как и все остальные чудовища с ключевым словом «рой», сборище обладает следующими особенностями:

- ◆ Сборище получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак. Оно уязвимо к ближним и зональным атакам.
- ◆ Сборище обладает иммунитетом к эффектам вынужденного перемещения (подтягиванию, толканию и сдвиганию) от рукопашных и дальнобойных атак. Зональные и ближние атаки, вызывающие вынужденное перемещение (такие как изгнание нежити), действуют на сборище как обычно.
- ◆ Сборище обозначается на боевой карте одним Большим существом или Огромным, если оно составлено из Больших существ.
- ◆ Сборище может входить в пространство врагов и проходить сквозь него; это перемещение не провоцирует атаки. Враги могут входить в пространство, занятое сборищем, но оно считается труднопроходимым, и это провоцирует атаки от сборища.

Испытание навыков: Вы можете симитировать массовую сцену с зомби при помощи испытания навыков. В зависимости от подробностей, ИП могут просто сбежать, а могут и полностью остановить угрозу.

Орда зомби

Испытание навыков

Уровень равен уровню отряда

Опыт соответствующий

Двери забарикадированы столами, разбитыми телегами и разломанной мебелью. Окна разбиты, но заколочены досками. Молчание повисло над заполненными туманом улицами, словно в уши напихали ваты. Всё живое замерло в ожидании; на улицах не осталось никого, кто бы ещё дышал.

Там, где нет живых, бродят свежие мертвецы. Голод становится всеобъемлющим и неостановимым, умножаясь с каждым новым трупом, встающим и идущим дерганой походкой.

ИП должны выжить среди орды зомби в небольшой деревне. Это испытание занимает несколько часов в игровом мире. Для того, чтобы выжить или сбежать от зомби, ИП должны пройти по деревне и собрать нужные инструменты и подсказки.

Сложность 5 (требуется 12 успехов до 3 провалов)

Основные навыки Акробатика, Атлетика, Знание Улиц, Магия или Религия

Прочие навыки Внимательность

Победа ИП сбегают из деревни или изолируют храм, являющийся центром заражения. Если они дойдут до храма, они встретят много сцен с могилами и раскопанными местами, и даже смогут остановить угрозу.

Поражение ИП сталкиваются с ордой зомби и начинается боевая сцена. В качестве альтернативы, один из ИП «пропадает» и испытание навыков повторяется.

Акробатика Средняя Сл (1 успех, максимум успехов не ограничен). Проваленная проверка означает, что этого персонажа что-то задержало. Это считается одним провалом для испытания.

ИП уворачивается от рук зомби, тянущихся из решёток канализации, перепрыгивает через бредущих чудовищ и быстро закрывает двери, чтобы зомби не могли последовать за ним в здание или коридор.

Атлетика Средняя Сл (1 успех, максимум успехов не ограничен). Проваленная проверка означает, что преследующие зомби сделали несколько удачных ударов; персонаж теряет одно исцеление. Кроме того, это приносит один провал испытанию навыков.

ИП быстро перемещается, оставляя зомби позади, строит баррикады, прыгает по крышам (если улицы уже заполнены зомби) или проплывает по затопленному подвалу.

Внимательность Лёгкая Сл (0 успехов, но предоставляет бонус +2 или штраф -2 ко следующей проверке навыка любым ИП).

ИП замечает, что стоящая неподалёгу группа выживших это на самом деле зомби, что все зомби идут с одной стороны, что часть обломков можно пустить на баррикады, или что отряд вот-вот свернёт в тупик.

Знание Улиц Сложная Сл (1 успех, максимум успехов не ограничен).

Персонаж достаточно хорошо знает деревню, чтобы использовать окружение в свою пользу и оставаться на расстоянии от зомби.

Магия или Религия Сложная Сл (1 успех, максимум успехов не ограничен). Проваленная проверка означает, что этот персонаж получил рану или не смог найти важную подсказку. Такой результат приносит один провал испытанию навыков.

Персонаж знает, как правильно обработать укус зомби, распознаёт признаки того, что случайный прохожий (или товарищ по отряду) вот-вот сам станет зомби или понимает, что зелёная пульсация в районе храма может быть связана с текущими событиями.

НЕЖДАНЫЕ ЗОМБИ (УРОВЕНЬ 3)

Местный монастырь недавно нашёл в своих катакомбах фрагменты древнего пророчества. Обрывки текста рассказывали о массовых смертях и всеобщем разрушении. Найденное пророчество активировало древнее проклятие, спавшее всё это время. Все мертвецы в катакомбах под монастырём восстали в виде зомби. Они довольно быстро уничтожили монахов и двинулись дальше.

ИП могут встретить группу из пяти гниющих зомби (*Бестиарий*, страница 274) одетых в мантии местного монастыря. Так они из первых рук узнают, что что-то пошло не так.

Зацепка задания: Если ИП не решатся сами навестить монастырь, выживший в монастыре монах попытается их уговорить разобраться с ордой зомби, захватывающей всё подряд. Навестившие монастырь ИП действительно увидят, что он наводнён зомби. Войдя через главный вход, они столкнутся с 25 гниющими зомби.

Опыт за задание: Уничтожившие у главного входа всех зомби ИП получают награду за дополнительное задание в размере 150 опыта.

Зацепка задания: Уничтожившие орду зомби ИП находят на алтаре фрагменты пророчества в виде каменных табличек. Успешная проверка Религии со Сл 15 даст понять, что эти таблички и являются источником всех проблем.

Опыт за задание: Уничтожение табличек приносит отряду награду за основное задание в размере 750 опыта.

ЗАГОТОВКИ КАМПАНИЙ

Нежить пригодна не только для создания сложных и захватывающих сцен, она может стать движущей силой целой кампании. Бездумная и звероподобная нежить пригодна только для использования в качестве самостоятельных угроз и слуг более умных противников, но из сильной и хитрой нежити получаются отличные «долгоиграющие» враги. Взаимодействие с этими существами и их слугами может сформировать основу долгой серии приключений. Структура такой кампании может быть любой. Ниже мы рассмотрим несколько вариантов.

ОДИН ЖУТКИЙ ВРАГ

Один из самых простых, но богатых на возможности способов использования в кампании нежити, это возможность сосредоточиться на победе над одним невероятно сильным и опасным врагом-нежитью. В одном из таких вариантов ИП обнаруживает, что с виду несвязанная цепь событий является частью замысла древнего лича по обретению свободы с последующим разрушением всего мира.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ЭТАП: СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Кампания начинается с того, что ИП принимают участие в с виду ничем не соединённых приключениях. Вначале они выходят на врагов, ворующих магические предметы и книги заклинаний. Они находят группу гоблинов или разбойников, которыми командуют эти мистические охотники за сокровищами. Эти лидеры отмечены определённым символом — татуировкой на лбу с центром над левым глазом (возможно, закрытой волосами или головным убором, но видимой при обыске мёртвого тела). Татуировка выглядит как чёрная сфера, окутывающая череп. Изначально символ черепа в сфере ни о чём не говорит. Успешная проверка Религии или Магии со Сл 30 даст информацию о том, что этот символ иногда видели в древних томах, описывающих мистические личности доисторических времён.

Разговор с пленниками мало что проясняет. Наёмники знают очень мало. Более того, от задаваемых вопросов голова одного из лидеров вспыхивает чёрным пламенем. Он тут же умирает (и ритуал Говорить С Мёртвым будет бесполезен).

Так проходит героический этап. ИП проходят серии с виду несвязанных приключений, очень редко встречая врагов с черепом в сфере (возможно, раз в уровень).

В конце этого этапа ИП сталкиваются с одним из помощников своего врага и, в процессе его уничтожения, узнают, что этот символ — не просто старая сказка. Персонажи узнают о существовании главного врага и его имя. Эта информация должна намекнуть,

что прочие сорванные заговоры были частью планов этого создания. Пока персонажи должны понимать не все планы врага, а только то, что это сильный и древний лич, которого все считали вымышленным существом, тайком действующий в мире.

ЭТАП СОВЕРШЕНСТВА: ПЕРВЫЕ СХВАТКИ

К настоящему моменту персонажи сорвали уже очень много планов древнего лича. После победы над одним из его лучших помощников, нежить переключает своё внимание на ИП. Лич отправляет за ними несколько групп наёмных убийц, все из которых имеют символ черепа в сфере.

В процессе приключений ИП отслеживают одну из этих групп до их логова, где нежить и получает свои приказы.

ИП могут думать, что они уничтожили главное логово лича, но они обнаруживают, что это нечестивое место — одно из многих подобных ему. Главного врага здесь нет. Персонажи узнают, что древнее зло сейчас заточено в доисторической тюрьме, надёжно защищённой магией. Персонажи не могут туда войти, но и лич не может покинуть свою камеру, хотя и может влиять на события в мире. Более того, он создал большой культ, ищущий частички древнего знания и древние магические предметы для неясных пока целей.

Из найденных в книгах подсказок ИП узнают, что невероятно мощный лич был заточён несколько миллиардов лет тому назад. Книги также намекают на местонахождение затерянных городов и разрушенных храмов, в которых обитали враги этого лича.

Если ИП начнут исследовать эти руины, они соберут части утерянного ритуала и магических предметов, которые помогут им победить лича, незаметно ставшего их заклятым врагом. В этих потаённых местах персонажи также встречают древних стражников, созданных теми, кто первыми победили лича. Эти стражники не хотят расставаться с охраняемыми знаниями, так как приспешники лича могут воспользоваться ими для освобождения своего владыки.

И действительно, за ИП тайком шли теневые соглядатаи (или другая скрытная нежить), ставшие свидетелями того, как персонажи уничтожают хранителей древнего знания. Они тайком прокрадываются внутрь и крадут предметы, нужные для вызволения лича. Персонажи находят нужные им сведения, но и лич получает шанс вырваться на свободу. Время от времени персонажи будут сражаться с врагами, чтобы личу не достались некие сведения или артефакты. В любом случае, ИП не только нашли способ уничтожения лича, но и сами же помогли своему врагу обрести свободу.



Из полученных сведений персонажи узнают, что их враг раньше был жрецом, поклоняющимся древней безымянной сущности (если имя и было записано, то остался лишь пепел от пергамента или оплавленные надписи, как если бы это имя было слишком злым, чтобы реальность его терпела и дальше). Древний лич был заточён вскорости после того как его божество выставили за ужасные преступления на другой план существования.

ЭПИЧЕСКИЙ ЭТАП: РЕШАЮЩИЙ ПОЕДИНОК

Планы древней нежити близки к завершению, благодаря невольной помощи ИП. Пока персонажи приближаются к месту заточения лича, сражаясь с охранниками и обходя ловушки и опасности, тот обретает свободу.

Древний лич (возможно, демиллич, окружённый практически непроницаемой стекловидной оболочкой, как и его символ) приказывает мощным существам (не просто нежити) напасть на ИП. Пока ИП отвлечены, лич уходит в Астральное Море. Там он хочет найти и вернуть божество, которому когда-то служил. Лич приходит в заброшенный домен своего божества (местоположение которого знает лишь он) или к разрозненным обломкам этого места. Вернув божество, лич надеется стать вестником царства ужаса, которое охватит всю Вселенную.

Преследуя своего врага, ИП переходят в Астральное Море и находят руины жуткого домена. Здесь они наконец-то узнают, что древний лич был верховным жрецом Тариздуна, Скованного Бога, заточённого за осквернение Стихийного Хаоса Бездной. Отряд должен сразиться с личем и ордой других существ, заинтересованных в нахождении и освобождении Скованного Бога. Если персонажи преуспеют, Тариздун останется скованным и бессильным. Если персонажи потерпят поражение, Скованный Бог ослабит свои узы или даже разорвёт их.

ПРОРЫВ

Эта кампания сосредоточена на одном ужасном событии — массовом восстании нежити. По всему королевству, а может и в больших масштабах, мертвецы начали оживать. Зомби и скелеты начали выкапываться на кладбищах, призраки и духи стали бесчинствовать по ночам, а более мощная нежить стала охотиться днём. ИП должны помочь миру, который постепенно захватывает нежить.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ЭТАП: ЧТО-ТО НЕ ТАК

Персонажи начинают игру как обычно; ничто не указывает на прорыв. В середине первого приключения они впервые сталкиваются с нежитью, но и это не

должно быть чем-то необычным.

Потом появляются первые признаки грядущего. Через день после того, как персонажи вернуться домой, на местном кладбище выкапываются зомби. С этими чудовищами легко разобраться, но ни местные власти, ни ИП не могут понять, почему так вышло.

Примерно в это же время до персонажей доходят слухи о восстании нежити в других местах их страны. Происходит ещё несколько прорывов — один может произойти в бараках городской стражи, и все охранники порядка одновременно станут нежитью. ИП устраняют эту угрозу, но узнают о ещё большем прорыве — нежитью станет население ближайшего большого города. Эта проблема явно не решится сама. Герои должны понимать, что их обложили со всех сторон, и что им предстоит долгая борьба.

Судя по сообщениям, слабая нежить, такая как зомби и скелеты, на светлое время суток прячется в укрытие. В это время они ведут себя тихо, если их не беспокоить. Такая периодичность позволяет живым уничтожать логова нежити. Когда наступает ночь, чудовища нападают гурьбой, уничтожая всех живых существ. Заколов окна и двери, и избегая выхода на улицу, многие спаслись от нежити. Однако, появляются новости и о полностью уничтоженных фермах, деревнях и небольших городах.

Среди всего этого ужаса ИП получают контракт на сопровождение каравана из одного города в другой. В дополнение к сражениям с зомби, скелетами, упырями и прочими чудовищами персонажи сталкиваются с разбойниками, орками и прочими угрозами, которые всплыли из-за того, что большая часть солдат занята отбиванием непрекращающихся атак нежити. Естественно, орки и разбойники сами страдают от нежити, но это лишь подстёгивает их и делает более отчаянными.

Потом до персонажей доходят рассказы о нежити, разгуливающей при свете дня. Расскажут им об этом беженцы из города, захваченного нежитью. В том городе появилась нежить нового вида, включая вампиров лордов, рыцарей смерти и других сильных чудовищ (некоторые виды такой нежити описаны в 4 главе).

ЭТАП СОВЕРШЕНСТВА: ЗЕМЛИ В ТЕНИ

С помощью проверок Знания Улиц, Магии, Религии или других методов, персонажи могут ещё больше информации о том городе, где нежить разгуливает днём. Вскоре они обнаружат, что этот город первым столкнулся с проблемой нашествия нежити. Они также узнают, что этот город уже не так как раньше освещается солнцем. Там всегда висит дымка, а кружащиеся облака создают постоянные сумерки. Хуже всего то, что область тени вокруг города расширяется. Истина о прорыве должна находиться именно в этом городе.

Когда персонажи вернутся, затенённая область под кружащимися тучами будет простираться на 30 километров во все стороны от города. В гнетущей пелене повсюду будет нежить. ИП должны слиться с фоном, иначе на них постоянно будут нападать. Под тенью облаков все существа получают бонус +1 к броскам атак, причиняющих урон некротической энергией, а живые гуманоиды через 3к6 минут после смерти оживают в виде зомби (большие гуманоиды оживают как зомби громилы). Эти зомби не находятся ни под чьим контролем, и они нападают на всех встреченных живых существ.

Окраины города в тених усиленно патрулируются многочисленной сильной нежитью и разнообразными чудовищами, тоже ставшими нежитью. Внутри города персонажи найдут множество разумной нежити. Некоторые возникли недавно; другие ужасно старые и носят оружие и доспехи со странными символами.

Отряд также обнаруживает, что часть живых горожан оставили в живых, собрав как скот в нескольких загонах. Если персонажи потратят время на спасение части или всех пленников, они получают вознаграждение за основное задание. В процессе этого спасения отряд узнаёт от пленников, что вампиры, личи и рыцари смерти сохранили им жизни не только ради того, чтобы ими питаться, но и для использования в странных ритуалах, совершающихся в центре города. Вся эта некромантская деятельность происходит в районе старого королевского дворца.

Дворец — самая хорошо охраняемая часть города, и чтобы проникнуть внутрь, понадобится и тщательное планирование и героические сражения. Оказавшись внутри, персонажи видят большой и недавно построенный алтарь Оркуса и огромные ворота в Царство Теней. Диаметр этого портала почти дюжина метров, и его нельзя закрыть из мира природы. ИП могут предположить, что портал и является источником энергии, затмившей солнце и пробудившей нежить, но уверенности в этом нет. Возможно, портал появился уже после прорыва нежити. Ответ следует искать, отправившись в Царство Теней.

ЭПИЧЕСКИЙ ЭТАП: В ЦАРСТВЕ ТЕНЕЙ

Что бы ни послужило причиной прорыва, Оркус его заметил и с помощью посредников воспользовался ситуацией. Портал ведёт на большое поле в Царстве Теней рядом с недавно построенной крепостью одного из экзархов Оркуса. Там, в крепости, сильная нежить служит охранниками и помощниками экзарха Оркуса и его демонических союзников.

ИП должны с боем прорваться в крепость и убить экзарха. Оркус приказывает своим легионам использовать прорыв для расширения прохода в мир природы. Если для персонажей это не очевидно, один или два набега на защитные стены дадут понять, что им нужна помощь. Помощь приходит в лице слуг Королевы

Воронов, возможно, Вороних Рыцарей (см. страницу 23). По какой-то причине Королева Воронов хранит молчание в своей ледяной крепости — более того, никто уже давно не видел ни её саму, ни её экзархов. Вороньи Рыцари (равно как и прочие её посредники) не знают, что происходит. Рыцари сами решили, что эта крепость в Царстве Теней является ключом к пониманию того, что происходит.

Вороньи Рыцари командуют большим войском, нападающим на крепость снаружи. Под этим прикрытием, а может быть, и при поддержке слуг Вороних Рыцарей, персонажи прорываются во внутренние помещения крепости и сражаются с экзархом Оркуса.

Глубоко проникнув в замок, персонажи находят улики самого страшного преступления — останки убитых экзархов Королевы Воронов. Они также найдут пылающий портал, ведущий в Бездну, к последней схватке с Оркусом. С помощью хитрости и обмана Демонический Повелитель заманил к себе Королеву Воронов и похитил её физическую сущность. Он держит пленницу в своих демонических владениях и только ИП 30 уровня могут надеяться на то, что смогут помешать Оркусу забрать всю её силу.

Если ИП победят Оркуса и разрушат механизм, построенный им для передачи силы, Королева Воронов окажется на свободе и вернёт себе статус богини. Она произносит магические слова невероятной силы и закрывает разлом между жизнью и смертью. Все зомби, скелеты и прочая нежить, восставшая в мире природы, уничтожаются и становятся просто гниющими останками. Персонажи спасли мир, а может и всю вселенную от тирании бесконечной смерти.

КОРОЛЕВСТВО ВАМПИРОВ

В королевстве, управляемом вампирами, ИП действуют против бесчеловечных владык и в конечном итоге свергают их. Эта долгая борьба даёт персонажам шанс спасти миллионы невинных существ от хищного ига.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ЭТАП: БОРЦЫ ЗА СВОБОДУ

В начале кампании персонажи являются либо странниками, встретившими испуганных беглецов, либо, что даже лучше, гражданами королевства вампиров, решившими сбросить ярмо касты вампиров и защитить своих близких.

В любом случае, ИП начинают на окраине королевства, где самой страшной опасностью являются логова младшей нежити да возглавляемые упырями орды зомби, отправляемые вампирами с целью «наведения порядка». Первые приключения заключаются в сопровождении и защите семей, покидающих королевство, и уничтожении местных скоплений чудовищ (в-основном, это нежить), которые правители не собираются восстанавливать.

На этой стадии кампании правящие вампиры — это всего лишь далёкая и неясная угроза. Отряд пока не вступает в прямое противостояние с ними, а разбирается с угрозами меньшего масштаба. В то же время они узнают названия далёких городов, в которых правят вампирские лорды, графы, герцоги и даже короли.

Во второй половине этого этапа персонажи переходят из глухой деревни в большой город, где видят доказательства систематических нападений. На улицах каждую ночь свирепствуют вампирские отродья. Это трупы жертв вампира лорда, правящего городом. Вначале повстанческие действия ИП укрыты от лорда, но потом тот узнаёт об уничтожении героями отродий и их укрытий на день. После этого ИП попадают в засаду на собственной базе, либо же их предают друзья или возлюбленные.

В конце героического этапа персонажи свергают вампирскую власть. В кульминационном сражении ИП уничтожают местных правителей, их отродий и прислуживающую им младшую нежить. Эта большая победа освобождает местность от цепких лап нежити и поощряет других присоединиться к революционному движению.

ЭТАП СОВЕРШЕНСТВА:

Вампиры наносят ответный удар

Успех персонажей не остаётся незамеченным. Слава об успехах ИП распространяется среди простого люда и разжигает искры подобных восстаний в соседних городах. Вампиры высылают карательные отряды, но ни одна из этих атак не направлена против ИП, но до персонажей доходят слухи о жутких разрушениях в городах, в которых восстания были подавлены.

В это время персонажи могут координировать несколько сотен местных повстанцев, сражающихся с нежитью. Часть восстания можно интересно отыграть, используя большое поле боя и 50 с лишним миниатюр. Однако такие бои должны быть исключением — большую часть этой фазы кампании персонажи проводят в небольших столкновениях с мощными врагами в ключевых позициях. Персонажам противостоит постоянно усиливающаяся оппозиция, так как правящие вампиры лорды начинают понимать, что эти герои сильнее других угрожают их правлению. Персонажи могут узнать о древней реликвии и отправиться на её поиски. Это может быть смертельное для вампиров оружие древнего героя, захороненное в могиле, охраняемом склепе или другом труднодоступном месте. Большую часть времени ИП будут отбивать войска вампиров, возможно, в роли предводителей большой армии, но гораздо чаще в роли козырей среди пушечного мяса.

В конце этапа совершенства ИП столкнутся с покушением, организованным лордами вампиров из столицы. Один из главных помощников-НИП якобы попадает в плен, но на деле лишь заманивает ИП в ловушку. Заговор должен быть настоящим и смертельно опасным для ИП. Вампиры лорды хитры и злы; они будут унижать персонажей, и лишь потом приступят к уничтожению.

ЭПИЧЕСКИЙ ЭТАП:

Финальный поединок

ИП, победившие наёмных убийц, будут способны объединить расколотое королевство. В результате действий отряда область, находящаяся под контролем живых, расширяется, предоставляя доступ к новым союзникам, а также ресурсам для снаряжения армии. У персонажей будет возможность сыграть активную роль в организации свежесвобождённых регионов королевства. Они могут давать советы по устранению разбойников, борьбе с контрреволюционной деятельностью, организации органов и институтов власти, а также поиску способных лидеров. ИП, способные совершать ритуалы, могут отстраивать и улучшать свободные регионы магией. Прочие могут организовывать ополчения и войска правопорядка для отслеживания шпионов, предателей и лазутчиков с захваченных вампирами земель.

Время идёт, и вот уже в руках вампиров остаётся только столица и прилегающие земли. Во главе находятся высокоуровневые вампиры со множеством уникальных способностей. Правящая верхушка впадает в такое отчаяние, что заключает сделку с Демоническим Повелителем Нежити и просит Оркуса отправить орду демонов, дабы вернуть себе королевство.

Из столицы вырывается толпа демонов. ИП должны победить демонов, нападающих на остальную часть королевства, а также чудовищ, охраняющих столицу. Они должны пробиться в столицу, сразиться с несколькими особенно сильными демонами, рыцарями смерти и личами. В конечном счёте они оказываются рядом с верховным вампиром. Пока ИП были заняты, лорды вампиров собирали мощные артефакты, способные сделать безжизненным целое королевство. С помощью этих предметов правитель и его приближённые могут исполнить последний ритуал в осквернённом Оркусом месте в Бездне. В конце ИП должны отправиться в Бездну и остановить этих чудовищ. Победив правителя (существо, сильное как экзархи Оркуса, и возможно, даже состоящее с ними в союзе), ИП одерживают финальную победу.

АРТЕФАКТЫ

Каждый артефакт является частью большей истории, кусочком истории мира. Предыстория артефакта может быть славной или позорной, воодушевляющей или приводящей в уныние, зловещей или уходящей корнями в прошлое. Артефакты, связанные со смертью и нежитью, распространены так же как и остальные.

Превосходное расположение: В редких случаях отношение артефакта может стать лучше «довольного». В этих случаях артефакт так впечатляется своим владельцем, что дарует ему дополнительные преимущества. В этом разделе эта дополнительная категория есть у *Сферы Света*, *Серебряной маски Каса* и *Тома Теней*.

УГОЛЬНО-ЧЁРНЫЙ КАМЕНЬ ЙОУН

Камень подходит для персонажей этапа совершенства.

В целом, *Камни Йоун* не уникальны по своей природе — по миру ходит множество тёмно-синих, сине-зелёных, ярко-зелёных камней и камней других цветов. Их создательница Йоун стремится делиться знанием во всех его формах.

Однако даже божества иногда создают предметы, которые позже хотели бы уничтожить. Одним из таких творений является чёрный артефакт Йоун. Это уникальный камень, подобного которому нет нигде. Считается, что Йоун создала его по распоряжению Зехира, божества тьмы, ядов и наёмных убийц. Властительница знаний создала *Камень*, чтобы Зехир использовал его в поисках знаний — даже если это знание о том, как лучше находить и убивать жертв. На деле же, *Камень* это мощный инструмент, которым сам Зехир часто награждает достойных последователей, чтобы помочь им в выполнении опасных заданий.

Пропитанный большой порцией магии Йоун, *Камень* обрёл подобие разума. Долгие годы помогая убивать, личность *Камня* стала тёмной и искажённой. Росла и слава о нём. Он стал хоть и опасным, но всё же ценным призом для наёмных убийц.

Угольно-чёрный Камень Йоун Этап совершенства

Этот уникальный и мощный камень Йоун выглядит как абсолютно чёрная пустота, вращающаяся медленно и спокойно.

Ячейка тела: Голова

Свойство: Вы получаете сумеречное зрение.

Свойство: Все источники света, которые вы несёте, уменьшают радиус освещения в два раза (минимум 1 клетка).

Талант (Неограниченный): Малое действие. Вы можете назначить одного врага, находящегося в пределах 5 клеток, своей жертвой. Вы получаете штраф –2 к броскам атак, не включающих жертву, но зато критическое попадание по этой цели происходит при выпадении «19–20». Кроме того, вы всегда можете считать жертву своим ближайшим врагом. Жертвой может быть только одно существо одновременно. Существо перестаёт быть вашей жертвой, когда оно умирает или после того как вы совершите привал.

Талант (На день): Малое действие. Камень получает скорость полёта 6 и свойство «фазирование». Вы можете видеть и слышать через камень, как если бы вы использовали ритуал Взгляд Волшебника. Кроме того, вы получаете боевое превосходство над всеми целями, смежными с *Камнем*. *Камень* занимает своё пространство, но не может быть целью никакой атаки.

Особенность: Вы не можете лишать врагов сознания или использовать навык Запугивание для того, чтобы раненый враг сдался. Врагов надо всегда убивать

Цели Угольно-чёрного Камня Йоун

- ♦ Находить противников, особенно тех, что прячутся или разыскиваются властями.
- ♦ Преследовать таких противников, нападать на них.
- ♦ Сотрудничать с плутом или ассасином, занимающегося сражениями и убийствами.

Отыгрыш Угольно-чёрного Камня Йоун

Камень — это предмет не столько морального зла, сколько аморального убийства. Созданный для обретения в бою знаний о противниках, он был опорочен постоянным использованием в наёмных убийствах. Теперь он хочет одного — принимать участие в убийствах. *Камню* всё равно, кого хочет убить его владелец, лишь бы он постоянно искал новых и новых жертв. *Камень* обрёл жажду убийств, но ему требуется смертный партнёр, выполняющий всю грязную работу.

Камень общается с владельцем как шепчущий хор голосов, звучащий в голове. Эти голоса звучат громче и настойчивее, когда владелец выбирает новую жертву, подсказывают её местонахождение и подсказывают, как её лучше всего убить. Если владелец прислушается, то к этому хору постепенно добавляются голоса убитых жертв.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1k10
Владелец — плут или обладает классовым умением Скрытная Атака	+2
Владелец не выбрал новую жертву (максимум 1/день)	–1
Существо, выбранное владельцем жертвой, сбегает	–1
Владелец прячет <i>Камень</i>	–2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Никто не спрячется от меня, пока у меня есть *Камень*».

Жажда убивать у *Камня* утолена. Владелец пользуется *Камнем* легко и непринуждённо, убивая новых и новых противников.

Свойство: Если вы обладаете боевым превосходством над целью, вы получаете бонус +3 к броскам атаки вместо обычного бонуса +2.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Камень показал мне следующий дар. Жалкие негодяи теперь не сбегут».

Камень жаждет большей резни, но старания владельца его устраивают — пока.

Талант (На день + Оружие): Свободное действие, когда вы попадаете по добыче рукопашной атакой. Требуется рукопашное оружие. Выберите что-нибудь одно: цель теряет исцеление, цель теряет единицу действия или цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивается).

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Не дрыгайся, тебе не скрыться от Камня!»

Попав к новому владельцу, Камень жаждет убийств, и шёпотом предлагает искать новых жертв.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Камень испытывает мою решимость. Я получил свой дар, но Камень хочет убедиться, что я — тот, кто ему нужен».

Камень становится беспокойным; голос его звучит без остановки, срываясь на визжащие вопли. Если владелец вскорости не начнёт убивать, Камень уйдёт искать нового хозяина.

Свойство: Если у вас есть боевое превосходство над врагом, бонус к броску атаки равен всего лишь +1, если только этот враг не является вашей жертвой (бонус к броскам атаки против жертвы обычный, +2).

СЕРДИТОЕ (0 или ниже)

«Камень создан не для того, чтобы помогать таким жалким слабакам».

Камень требует, чтобы новый владелец выполнял его желания, и активно ищет нового хозяина — особенно среди тех, кого владелец выбрал жертвой.

Вы не можете использовать талант Камня на день, и он не дарует вам сумеречное зрение.

Свойство: Если у вас есть боевое превосходство над врагом, вы не получаете бонус к броску атаки, если только этот враг не является вашей жертвой (бонус к броскам атаки против жертвы обычный, +2).

УХОД

«Камень ищет более умелого убийцу».

Угольно-чёрный Камень Йоун служит маяком, манящим нового владельца. Тут же приходят возможные кандидаты. Если рядом никого нет, Зехир отправляет против владельца отряд убийц (обычно янь-ти) во время его следующего продолжительного отдыха.

Вне зависимости от того, преуспеют ли нападающие, Камень покидает владельца. В некоторых случаях Зехир просто забирает Камень, чтобы тот не затерялся. После он подарит его достойному последователю или поместит в таком месте, чтобы последователь сам его нашёл.

ЗЕРКАЛО ТАЙН

Зеркало подходит для персонажей эпического этапа.

Проявив редкий случай единства, последователи Векны и Зехира создали тайный союз. Объединённая группа была задумана её лидером, Требаррой Каном, влиятельным жрецом, который ведя двойную игру, служил в храмах обоих божеств. Весть о его двойном подданстве стягивала последователей с обеих сторон, и союз стал большим и влиятельным. Однако сила вносила разногласия и споры о том, кто служит преданнее других. Увидев, что тщательный план начинает разваливаться, Требарра Кан попытался создать магическое зеркало, которое подчиняло бы последователей его воле, а остальных сводило бы с ума. В самый ответственный момент создания предмета разразилась война между фракциями, и смешавшиеся магические силы окутали Требарра Кана пламенем и навсегда заточили его внутри его творения.

Зеркало Тайн

Эпический этап

Это большое платиновое ручное зеркало инкрустировано нефритом и ониксом. Оно действует как портал в магическую крепость в Царстве Теней, являющуюся тюрьмой Требарра Кана.

Ячейка тела: Удерживаемое

Свойство: Зеркало может быть фокусировкой для ритуалов из категории «Наблюдение», требующих зеркала. Вы можете совершать ритуалы из категории «Наблюдение» или «Путешествие» за половину обычной стоимости компонентов и за вдвое меньшее время. Кроме того, Зеркало действует как магический жезл +5 для дарованных им талантов.

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки талантов с ключевым словом «Некротическая энергия», «Очарование», «Психическая энергия» или «Страх».

Свойство: Враги получают штраф –3 к спасброскам, когда пытаются закончить продолжительные состояния, вызванные вашими талантами с ключевым словом «Некротическая энергия», «Очарование», «Психическая энергия» или «Страх».

Свойство: Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Религии.

Свойство: При совершении броска атаки таланта, дарованного Зеркалом, вы можете использовать вместо модификатора, обычно используемого этим талантом, модификатор своей наивысшей характеристики.

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Вы можете использовать жгучий взгляд (колдун 1).

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать плащ теней (колдун 16).

Талант (На день): Стандартное действие. Вы можете использовать вычурность ворона (колдун 22).

ЦЕЛИ ЗЕРКАЛА ТАЙН

- ◆ Распространять двуличие, повсюду творить иллюзии и затевать интриги.
- ◆ Найти древние реликвии Требарра Кана и его последователей, включая Том Теней.
- ◆ Освободить Требарра Кана из его плана-тюрьмы.
- ◆ Исследовать магию теней, смерти, нежити и иллюзий, чтобы прорвать барьеры между мирами.

ОТЫГРЫШ ЗЕРКАЛА ТАЙН

Зеркало является медиумом для Требарра Кана, находящегося на своём плане-тюрьме. Оно общается со своим владельцем телепатически и вербально, хотя вслух говорит только если рядом нет никого, кто мог бы подслушать разговор. Требарра Кан нетерпелив и настойчив; он постоянно пытается сманить других на свою сторону. Он невероятно страшен, так как за прошедшие годы потерял остатки человечности. Сотня лет, проведённая в теневой тюрьме, развратила Требарра Кана, сделав его бестелесным духом. Ему больше не близки человеческие цели и мотивы. Он также больше не интересуется религией, с головой уйдя в познание теневой магии.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — представитель класса с магическим источником силы	+2
Владелец обладает как минимум тремя талантами с ключевыми словами «Некротическая энергия», «Очарование», «Психическая энергия» или «Страх»	+2
Владелец — добрый или законно-добрый	–2
Владелец — представитель класса с духовным источником силы	–2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Мы покажем миру то, что он не видел, и даже не мог вообразить».

Зеркало Тайн довольно владельцем — некоторое время. Оно сосредотачивается на выполнении своих планов и освобождении Требарра Кана.

Свойство: Стоимость компонентов и время, необходимые для исполнения ритуалов из категорий «Наблюдение» и «Путешествие», уменьшаются до четверти от обычного количества.

Свойство: Бонус предмета *Зеркала* к проверкам Магии и Религии увеличивается до +6.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Мы на верном пути к цели, поставленной более ста лет тому назад».

Зеркало достаточно довольно владельцем, но считает, что могло быть и лучше.

Свойство: Бонус предмета *Зеркала* к проверкам Магии и Религии увеличивается до +4.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Мне кажется, если мы будем действовать сообща, мы многого добьёмся».

Когда *Зеркало* впервые попадает к владельцу, оно изливает мысленные образы былых времён, магических сил и иных миров. Если владелец реагирует положительно, он считается подходящим. Тот, кто реагирует негативно, принимается плохо.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Зеркало сводит меня с ума».

Зеркало считает, что у владельца мало шансов достичь поставленные цели. Оно просит владельца передать артефакт кому-нибудь другому.

Свойство: Вы получаете штраф –2 к Воле. Этот штраф применяется когда вы используете или даже просто держите *Зеркало* в руках.

Свойство: Все таланты, дарованные *Зеркалом*, имеют лишь 50% шанс успешной активации. Если талант не сработал, он всё равно считается потраченным, и действие тратится впустую.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«Зеркалу нужен более достойный хозяин».

Зеркало окончательно разочаровывается в своём владельце и отчаянно ищет нового. Оно часто подводит владельца, и в нём не остаётся и намёка на вежливость.

Свойство: Вы получаете штраф –4 к Воле. Этот штраф применяется когда вы используете или даже просто держите *Зеркало* в руках.

Свойство: Все таланты, дарованные *Зеркалом*, имеют лишь 25% шанс успешной активации. Если талант не сработал, он всё равно считается потраченным, и действие тратится впустую.

УХОД

«Я свободен!»

Если *Зеркало* уходит довольным, оно разбивается, освобождая Требарра Кана. Дух его овладевает телом владельца как своим. *Зеркало* остаётся разрушенным, пока не умрёт тело бывшего владельца, после чего артефакт восстанавливается в случайном месте, готовый похитить душу очередного непоседы.

Мастер с игроком должны решить, сможет ли игрок и дальше играть своим персонажем. Игрок может отыгрывать Требарра Кана, но ему может показаться интереснее создать нового ИП.

Если *Зеркало* уходит недовольным, бывший владелец получает постоянный штраф –1 к проверкам Магии и Религии.

СФЕРА СВЕТА

Сфера подходит для персонажей героического этапа.

Сфера Света	Героический этап
<i>Сфера Света выглядит как большая и тускло светящаяся белая жемчужина. Если её оденет или начнёт использовать персонаж, способный использовать символы веры в качестве инструментов, на её поверхности показывается изображение божества этого персонажа.</i>	

Сфера Света это символ веры +2 со следующими свойствами и талантами:

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +2к6 урона излучением или +2к10 урона излучением нежити

Свойство: Вы можете говорить на Небесном языке и понимать его, а также читать на нём.

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать *изгнание нежити* (классовое умение жреца).

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать *кара излучением* (паладин 1).

Талант (На день ♦ Инструмент): Стандартное действие. Вы можете совершить атаку по всем существам-нежити в пределах 10 клеток, используя Мудрость против Воли. При попадании цель подтягивается на 8 клеток.

ЦЕЛИ СФЕРЫ СВЕТА

- ♦ Уничтожать нежить, ибо это насмешка над живыми.
- ♦ Защищать живых от бесчинств нежити.
- ♦ Срывать планы Оркуса, его союзников и слуг.

ОТЫГРЫШ СФЕРЫ СВЕТА

Сфера Света редко говорит со своим владельцем, но часто делится эмоциями и воодушевляющими образами. Перед опасным и сложным сражением она может снять страх владельца, показав на краткий миг тех, чьи жизни будут спасены, если чудовищ уничтожат.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец успешно защищает кого-то от нежити	+1
Владелец уничтожает существо-нежить, чей уровень превышает его минимум на 1 (максимум 1/день)	+1
Владелец не смог уничтожить существо-нежить (максимум 1/сцену)	-2
Владелец сбегает от существа-нежити (максимум 1/день)	-2

ПРЕВОСХОДНОЕ (21 и ВЫШЕ)

«Я верный защитник живых».

Сфера предоставляет владельцу великий дар против нежити, достойный защитника добра.

Талант (На день): Свободное действие. Если вы попадаете по существу-нежити и причиняете урон излучением, то цель становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Я — бич нежити, защитник жизни, духовный герой сил добра».

Сфера Света знает, что нашла достойного владельца, очищающего мир от кошмарной нежити.

Свойство: Вы получаете бонус +1 ко всем защитам от существ-нежити.

Талант (На сцену): Немедленное прерывание, когда по союзнику в пределах 5 клеток от вас попадает атака. Вы можете использовать *охранное слово* (жрец 10), но только против атак, совершённых существами-нежитью.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Я — праведный защитник живых от ужасных бродячих мертвецов».

Владелец доказал, что он защитник живых, но *Сфера Света* знает, что он способен на большее, и подталкивает владельца к новым героическим деяниям.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы можете использовать *опалюющий свет* (жрец 7).

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Я должен покарать нежить, бродящую по этой земле».

Сфера тихо наблюдает, делясь с владельцем мыслью о том, что защищать живых от нежити это похвально и почётно.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Сфера разочаровалась во мне».

Сфера считает своего владельца недостойным, но даёт ему ещё один шанс. Она общается с большей неохотой, но зато сильнее радуется удачным моментам.

Особенность: Если в сцене присутствует вражеская нежить, вы получаете штраф -2 к броскам атак, не включающих нежить. Этот штраф применяется, если вы используете или хотя бы держите *Сферу Света* в руках.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«Сфера считает меня недостойным её».

Сфера настаивает, чтобы владелец нашёл кого-то иного, кто нёс бы её, даже если ему сейчас угрожает нежить. В конечном счёте артефакт исчезает.

Особенность: Один раз в день, в начале сцены с вражеской нежитью, *Сфера* телепортирует вас в пространство, находящееся в пределах 10 клеток, смежное с максимальным количеством нежити. Этот штраф применяется, если вы используете или хотя бы держите *Сферу Света* в руках.

УХОД

«Мы сделаем этот мир лучше».

В один прекрасный день *Сфера* исчезает, оставляя после себя светящуюся (но не волшебную) жемчужину, стоящую 5 000 зм. Бывший владелец получает постоянный бонус +1 к КД от атак нежити.

Если владелец подводит *Сферу*, то в следующий раз, когда он возьмёт её в руки, артефакт рассыпается углём, оставляя на руках несмываемые отметины. Бывший владелец получает постоянный штраф -1 к КД от атак нежити. *Сфера* появляется в другом месте мира природы, готовая перейти к новому кандидату.

СЕРЕБРЯНАЯ МАСКА КАСА

Маска подходит для персонажей этапа совершенства.

Серебряная маска Каса

Этап совершенства

Эта серебряная маска изготовлена в виде клыкастого черепа. Она была создана для экарха Каса его повелителем, Векной.

Ячейка тела: Голова

Свойство: Вы получаете тёмное зрение.

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Внимательности.

Свойство: Вы получаете бонус предмета +4 к проверкам Запугивания и Переговоров против нежити.

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Вы можете использовать удар командира (военачальник 1).

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать укрепляющий удар (военачальник 13), но эта атака причиняет урон некротической энергией.

Талант (На день): Свободное действие. Если вы попадаете по нежити рукопашной атакой, совершите вторичную атаку с тем же бонусом атаки против Воли. При попадании цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Цели маски Каса

- ◆ Помогать нежити в борьбе с живыми.
- ◆ Находить для Каса последователей.
- ◆ Убеждать благородных воителей, что персональные власть и развитие — это самые важные цели.

Отыгрыш Серебряной маски Каса

Маска — сладкоголосый искушитель. Вместо того, чтобы приказывать владельцу или умолять его о некоем действии, она внушает, что этот поступок пойдёт на пользу и ей, и её владельцу. Иногда она нащёптывает

владельцу на ухо, а иногда вкрадчиво внедряет нужные мысли ему в голову, да так, что их не отличить от собственных идей. Владелец также регулярно снятся сны и величии и славе, которых можно достичь, если следовать указаниям Маски. Особенно настойчиво этот артефакт советует предавать товарищей и помогать нежити в борьбе с живыми.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец предаёт товарища, чтобы получить некое преимущество	+2
Владелец побеждает врага, чей уровень как минимум на 3 превышает его собственный (максимум 1/день)	+1
Владелец сражается на одной стороне с нежитью (максимум 1/день)	+1
Владелец или его союзник убивает разумную нежить (максимум 1/сцену)	-2
Владелец игнорирует то, что оскорбляет его честь (максимум 1/день)	-2

ПРЕВОСХОДНОЕ (21 и ВЫШЕ)

«Я близок к бессмертию в славе».

Маска радуется идеальному слуге и дарует ему великую силу.

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Я — гордый и верный слуга Каса».

Маска довольна действиями своего владельца — пока довольна. Артефакт сосредотачивается на планах Каса и считает своего владельца при этом полезным слугой. Иногда он просит владельца выполнить ту или иную задачу в обмен на награду.

Свойство: Бонус предмета Маски к проверкам Запугивания и Переговоров, совершенных против нежити, увеличивается на +6.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы можете использовать возвышенное возмездие (паладин 25).

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«У Маски есть планы на меня — грандиозные планы».

Владелец доказал, что он достойный представитель Каса, и Маска старается сделать его ещё более удобным инструментом. Она пытается соблазнить владельца обещанием чудесных даров, но иногда ради мотивации выдаёт угрозы.

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Запугивания и Переговоров против целей, не имеющих ключевого слова «нежить».



ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Маска обещает мне великую силу в обмен на мою помощь и преданность».

Маска поддерживает нового владельца, вселяя в него уверенность и предоставляя таланты. Артефакт обещает славу и чудеса. Он не угрожает владельцу... Пока.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Маска сердится на меня. Я её боюсь».

Маска считает своего владельца непригодным, но всё ещё пытается его исправить. Она перемежает обещания угрозами и заполняет сознание владельца ужасными видениями последствий провала.

Особенность: Бонус предмета артефакта к проверкам Запугивания и Переговоров против нежити уменьшается до +2. Персонаж не может использовать талант на день, позволяющий совершить вторичную атаку.

СЕРДИТОЕ (0 или ниже)

«Маска что-то замышляет против меня. Я это слышу».

Маска хочет смерти владельца от рук нежити или того, кто достоин носить её. Маска отказывается общаться, пока владелец не начнёт вести себя должным образом.

Свойство: Маска взывает к жадным, злым существам, а также нежити, находящимся в пределах 16 километров, приманивая их мыслями об убийстве и грабеже. Вы получаете штраф –2 ко всем защитам от нежити. Этот штраф применяется если вы носите или просто держите Маску в руках.

Уход

«Я получил награду за преданное служение Касу».

Маска исчезает, уходя на поиски места, в котором она сможет и дальше помогать нежити, а также искушать воителей пережить на сторону зла. В качестве награды за хорошую службу бывший владелец становится вампиром лордом (а также персонажем под управлением Мастера).

Если Маска недовольна бывшим владельцем, то она пытается убить владельца, созывая к месту его расположения орды нежити.

Меч Души

Меч Души подходит для персонажей этапа совершенства.

Тысячи лет тому назад, империя Кортая была образцом религиозности. На закате этой цивилизации стеклянная цитадель и её набожные войска были осаждены силами предтеч. Тайным оружием Кортая были семь легендарных мечей, выкованных королями дварфов, которыми были вооружены семь величайших генералов империи. В последней битве шесть из семи мечей были уничтожены залпом магии, выпущенной предтечами. Седьмой же клинок затерялся во времени. Слуги богов долгие тысячелетия искали его.

Меч Души

Этап совершенства

Этот артефакт — безупречно выкованный, тяжёлый двуручный клинок, сияющий внутренним светом. Опаловое навершие рукояти либо сверкает, либо становится тусклым, в зависимости от настроения меча.

Меч Души это двуручный меч +4 со следующими свойствами и талантами:

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Атлетики, Проницательности и Религии.

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки и урона по нежити.

Свойство: Меч дарует вам иммунитет к эффектам с ключевым словом «страх» и сопротивляемость некротической энергии 10.

Свойство: При совершении броска атаки таланта, дарованного Мечом, вы можете использовать модификатор своей высшей характеристики вместо модификатора, обычно используемого этим талантом.

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Вы можете использовать святой удар (паладин 1).

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать духовное благоговение (паладин 7), используя бонус улучшения Меча, как если бы Меч был символом веры.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы можете использовать руку богов (паладин 17), используя бонус улучшения Меча, как если бы Меч был символом веры.

Цели Меча Души

- ◆ Уничтожить всю нежить.
- ◆ Бросать вызов всем заблудшим душам.
- ◆ Найти останки древней Кортаи. Это включает поиски древних артефактов и драконов, знающих об империи и месте её погребения, но не ограничивается этим.

Отыгрыш Меча Души

Меч Души телепатически общается с владельцем, выражая свои желания в спокойной и уважительной манере. Он даёт понять, что не потерпит от владельца недостойного поведения. Меч будет счастлив, если цели его владельца ведут к искоренению пороков, особенно тех, что сотворены нежитью, а также если владелец будет искать останки Кортаи. Он одержим этой идеей, но не будет настаивать, если владелец равнодушен к этому.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — представитель класса с духовным источником силы	+2
Владелец раскрывает план, придуманный нежитью или некромантами	+2
У владельца есть как минимум один талант с ключевым словом «некротический»	–2
Владелец лжёт или обманывает	–2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Я несу оружие, уничтожающее предтеч».

Меч Души доволен владельцем — какое-то время. Он сосредотачивается на борьбе с двуличием и поисках останков Кортаи.

Свойство: Бонус предмета *Меча* к проверкам Атлетики, Проницательности и Религии увеличивается до +5.
Свойство: Бонус предмета *Меча* к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
Свойство: Вы получаете штраф –5 к проверкам Воровства, Обмана и Скрытности. Этот штраф применяется, если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Я доверяю то, что началось столетия назад».

Меч Души вполне доволен своим владельцем, но может и должно быть лучше.

Свойство: Бонус предмета *Меча* к проверкам Атлетики, Проницательности и Религии увеличивается до +2.
Свойство: Вы получаете штраф –2 к проверкам Воровства, Обмана и Скрытности. Этот штраф применяется, если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Я чувствую, что предназначен для великих дел».

Когда *Меч* впервые входит в контакт с владельцем, он невероятно общительный, дружелюбный и прямолинейный. Он с радостью рассказывает свою историю, без кривотолков и недомолвок.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Меч что-то задумал».

Меч Души считает, что у его владельца мало шансов достичь целей. Он просит владельца отказаться от владения им.

Свойство: Вы получаете штраф –2 к проверкам Воровства, Обмана и Скрытности. Этот штраф применяется, если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках.
Особенность: Один раз в день *Меч* может в любое время попытаться взять ваше тело под контроль. Он совершает особую атаку против вашей Воли, совершая бросок 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь доминируемым, пока не спасётесь. Эта атака возможна если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках. Обычно *Меч* пытается захватить контроль, чтобы предупредить владельца о ненадлежащем поведении. Он также идёт на это если владелец игнорирует возможность покарать двуличного оппонента или найти информацию о Кортае.

СЕРДИТОЕ (0 и ниже)

«Я с трудом переношу прикосновение к этому оружию!»

Меч Души окончательно разочаровывается во владельце и ищет себе нового хозяина.

Свойство: Вы получаете штраф –5 к проверкам Воровства, Обмана и Скрытности. Этот штраф применяется, если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках.
Особенность: Один раз в день *Меч* может в любое время попытаться взять ваше тело под контроль. Он совершает особую атаку против вашей Воли, совершая бросок 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь доминируемым, пока не спасётесь. Эта атака возможна если вы используете или даже просто держите *Меч Души* в руках.
Особенность: Каждый раз, когда вы совершаете проверку инициативы, существует 25% шанс того, что *Меч* откажется совершать в этой сцене какие-либо атаки.
Особенность: *Меч* просится к вашим союзникам, которые ему кажутся более достойными владельцами. Он может обращаться и к незнакомцам.

УХОД

«Мечу надо уйти, чтобы сделать лучше других».

Меч Души превращает владельца в кортаанского военного героя, включая военное облачение, причёску и манеры. Персонаж получает знание генералов Кортаи и тайны древней Кортаи. Получив новый уровень, владелец получает бонус +2 к показателю одной характеристики и бонус +2 к любому из двух навыков знаний. *Меч* исчезает в поисках нового героя.

Если *Меч* уходит из-за недовольства, бывший владелец получает постоянный штраф –1 к проверкам Атлетики, Выносливости и Проницательности.

МЕЧ КАСА

Меч Каса подходит для персонажей эпического этапа.

Меч Каса	Эпический этап
----------	----------------

Меч Каса был создан Векной для своего помощника Каса, который отблагодарил бывшего господина, отрезав Векне руку и лишив его одного глаза. *Меч* предлагает владельцу великую силу, но тот в итоге предаст тех, кто ему дорог.

Меч Каса это жестокий короткий меч +5 со следующими свойствами и талантами:

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Урон +5к12.

Свойство: *Меч Каса* причиняет дополнительный урон 2к10 союзникам и бывшим союзникам.

Свойство: Каждый раз, когда атака *Мечом Каса* уменьшает хиты цели ниже 1, вы получаете до конца своего следующего хода покров.

Свойство: Если вы атакуете Векну, слугу Векны, культиста Векны или другое существо, действующее в интересах Векны, вы при попадании причиняете дополнительный урон 5.

Свойство: Если вы совершаете действие «глухая оборона» или используете второе дыхание, вы получаете до начала своего следующего хода бонус предмета +5 ко всем защитам.

Свойство: Изначально *Меч Каса* невидим для всех кроме существа, владеющего им. При его использовании вы получаете боевое превосходство над целями рукопашных атак, пока не совершите успешное попадание, после чего это оружие становится видимым для всех. *Меч Каса* снова становится невидимым после того как его уберут в ножны на время привала (или просто 5 минут).

Талант (На сцену): Свободное действие. Если вы должны подтянуть или толкнуть цель, то вместо этого вы сдвигаете её на то же самое расстояние.

Талант (На день ♦ Излучение, Яд): Свободное действие. Если вы попадаете *Мечом Каса*, цель получает продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает). Если эта атака совершалась против нежити, то цель получает продолжительный урон излучением 15 (спасение оканчивает). Спасброски для окончания этого эффекта получают штраф –2.

ЦЕЛИ МЕЧА КАСА

- ♦ Предавать тех, кто дорог, будь то возлюбленные владельца или кого-то другого.
- ♦ Причинять вред Векне, планам Векны и всем существам, связанным с Векной.
- ♦ Раскрывать заговоры, узнавать тайны, вскрывать всё, что пытаются скрыть.

ОТЫГРЫШ МЕЧА КАСА

Меч Каса общается шёпотом, который слышит только его владелец. Оружие может подолгу хранить молчание, но потом с радостью указать на малейший шанс предать кого-либо, особенно если это сулит владельцу лишь краткосрочные блага.

Меч Каса с радостью расскажет о ненависти к Векне и нежити. Сам Векна не планировал создавать меч, ненавидящий нежить, особенно такой, что может стать его заклятым врагом. *Меч* ждёт воссоединения со своим хозяином, Касом.

При ухудшении отношения *Меч* становится всё более язвительным и грубым.

МЕЧ КАСА И РУКА ВЕКНЫ

«Возможно, теперь у нас есть силы убить даже бога!»

Если владелец прикрепил себе *Руку Векны* (*Руководство Мастера*, страница 168) и при этом использует *Меч Каса*, открывается новое свойство, каким бы не было отношение артефактов.

Свойство: Все успешные атаки, совершённые вами *Мечом Каса* по Векне, его слугам, его культистам или другим существам, действующим в интересах Векны, становятся критическими попаданиями. Однако, каждый раз, когда вы совершаете такую атаку, вы получаете штраф –1 к отношениям и *Руки* и *Меча*. Если отношение любого из артефактов опускается до 0, оба тут же уходят.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец убивает союзника (максимум 1/день)	+2
Владелец заканчивает задание, противостоящее интересам Векны	+2
Владелец выдаёт чужую тайну (максимум 1/день)	+1
Владелец убивает нежить (максимум 1/день)	+1
Владелец в течение дня не улучшил отношение	–1
Владелец или его союзник использует навык Обман (максимум 1/день)	–2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Моя сила в измене! Я хорошо обучился искусству предательства, и вскоре все тайны мира будут мои!»

Меч находится на одной волне с владельцем, и вместе они представляют силу, которой не стоит доверять.

Бонус улучшения *Меча* увеличивается до +6.

Критический: Урон +6к12.

Свойство: *Меч Каса* причиняет дополнительный урон 3к10 союзникам и бывшим союзникам.

Свойство: Союзники в пределах 2 клеток от вас получают штраф –2 к броскам атаки.

Талант (На день): Свободное действие. Если вы попадаете *Мечом Каса*, обладая боевым превосходством над целью, причините дополнительный урон 5к6.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Ещё один заговор раскрыт, ещё одна нежить уничтожена. Скоро я доберусь и до друзей. Меч доволен».

Меч предвидит для владельца великое будущее.

Свойство: Союзники в пределах 1 клетки от вас получают штраф –1 к броскам атаки.

Талант (На день): Свободное действие. Если вы попадаете *Мечом Каса* по существу, обладающему свойством «неосязаемое» или способному фазироваться, это существо теряет эти способности до конца вашего следующего хода.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Мне ещё многое нужно узнать. Меч говорит, что путь будет сложен, но я готов к трудностям».

Меч Каса пытается соблазнить владельца обещаниями, и подталкивает его к первым предательствам.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Я смертный трус и неудачник. Если я не исправлюсь, Меч обещает мне жуткие последствия».

Меч жалуется на то, что владельцу не хватает силы воли для служения ему. Оружие начинает подозревать, что выбрало не того.

Особенность: Вы получаете штраф –2 к броскам атаки и урона по всем существам, у которых нет ключевого слова «нежить», и которые при этом не являются вашими союзниками, Векной, одним из его слуг или его союзниками. Этот штраф применяется если вы используете или даже просто держите *Меч Каса* в руках.

ЗНАНИЕ О МЕЧЕ КАСА

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: *Меч* назван в честь мощного вампира лорда по имени Кас.

Сл 30: *Меч Каса* был создан Векной на пике его силы в роли нежити. Посчитав свою империю слишком разросшейся, чтобы ей можно было управлять в одиночку, он сделал своего товарища, Каса, своей правой рукой. *Меч* был символом служения Каса, но Векна очень старался при его изготовлении. Часть сознания лича — стремление владеть миром — перешла в оружие. *Меч* в конечном итоге сделал так, что помощник предал

своего господина. Это сражение стоило личу левой руки и глаза.

Сл 35: За века, прошедшие с момента создания *Меча Каса*, создавались мощные магические мечи, которые ошибочно принимались за этот артефакт. Некоторые мечи даже невозможно было отличить внешне от оригинала.

Векна неоднократно пытался заключить клинок в каком-нибудь склепе или цитадели, надеясь укрыть его от тех, кто пытается причинить ему вред. Но, несмотря на это, *Меч Каса* всегда находил способ попасть в руки нового предателя.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«Меч удивляется, как я, такой неумелый, неуклюжий и заносчивый, смог его заполучить. Он считает, что конец мой близок».

Меч понимает, что владелец не намерен выполнять его цели и просто пользуется возможностями оружия. Долго у такого владельца он не задержится.

Бонус улучшения Меча уменьшается до +4.

Критический: Урон +4к12.

Особенность: Вы получаете штраф –5 к броскам атаки и урона по всем существам, у которых нет ключевого слова «нежить», и которые при этом не являются вашими союзниками, Векной, одним из его слуг или его союзниками. Этот штраф применяется если вы используете или даже просто держите Меч Каса в руках.

Особенность: Каждый раз, когда вы промахиваетесь по врагу Мечом, совершите свободным действием стандартную рукопашную атаку по случайным образом выбранному смежному союзнику.

Уход

«Меч покидает меня».

Если Меч Каса находит владельца, постоянно радующего его, эти отношения длятся столько, сколько хочет владелец.

Если Меч уходит в гнев, он высказывает из руки владельца и попадает к его ближайшему заклятому врагу (который может находиться рядом, а может быть на другом плане). Новый владелец получает задание убить того, от кого только что ушёл Меч.

ТОМ ТЕНЕЙ

Том подходит для персонажей эпического этапа.

Майкедон был магом, живущим в Царстве Теней во время тайного сговора последователей Векны и Зехира (смотрите «Зеркало Тайн», страница 39). Он создал множество артефактов, связанных с тенями и теневыми существами, самым важным из которых является великая магическая книга. Сражение между сектами тайного сговора, поглотившее Требарра Кана, также открыло портал в башню Майкедона, засосав в мир природы его вещи.

Вещи Майкедона попали к выжившим участникам сговора, одержимых тенями. В конечном счёте они встретились с теневым магом, вернув его книгу в обмен на обучение теневой магии. Вместе они испытывали силу медиума, исследуя глубины Царства Теней. В конечном итоге ученики тени заблудились в глубинах Царства Теней, но книгу позже нашли у глубокого разлома. Она недолго находится в руках нового владельца и всегда находит, как избавиться от того, кто не соответствует её ожиданиям. За прошедшие годы она была в руках гнома торговца, боевого мага дроу и человеческой принцессы, но сейчас она снова никому не принадлежит.

Том Тени

Эпический этап

Эта толстая книга переплетена тёмной шкурой, покрытой серебряными символами. Её страницы из растянутой кожи с тесными строчками письмен даже в солнечном свете окутаны тенью.

Ячейка тела: Удерживаемое

Свойство: Вы получаете бонус +2 к проверкам знаний о чудовищах, связанных с существами с теневым происхождением.

Свойство: Том действует как магическая сфера +4.

Свойство: Когда вы используете Том в качестве инструмента, вы можете один раз за сцену использовать классовое умение волшебника Наказание со сферой.

Свойство: Том считается книгой ритуалов с 256 страницами. Она содержит пять ритуалов, выбранных Мастером, которыми может овладеть владелец. В книгу можно добавлять и другие ритуалы, как обычно, но все кроме пяти первых исчезают из книги, когда артефакт уходит.

Свойство: Если вы попадаете по цели магическим заклинанием с ключевым словом «некротическая энергия», используя Том в качестве инструмента, вы причиняете дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Мудрости.

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Вы можете использовать *ослабляющий луч* (волшебник 1).

Талант (На сцену): Стандартное действие. Вы можете использовать *смещение* (волшебник 16).

Талант (На день ♦ Излучение, Яд): Стандартное действие. Вы можете использовать *чёрные щупальца Эварда* (волшебник 19).

Цели Тома Теней

- ♦ Узнать всё что можно о Царстве Теней.
- ♦ Находить тайные порталы в Царство Теней.
- ♦ Убедиться, что Том не найдут агенты Зеркала Тайн.

ОТЫГРЫШ ТОМА ТЕНЕЙ

Том не терпит некомпетентности и очень злится, если чувствует, что его цели игнорируют. Том общается телепатически, говоря короткими, рубленными фразами, не обронив ни одного лишнего слова. Расчётливость он считает нежеланным, и критикует владельца, не способного в полной мере использовать доступные ему инструменты.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — представитель класса с магическим источником силы	+2
У владельца есть как минимум три таланта, создающие темноту или призывающие существ	+2
Владелец добрый или законно-добрый	–2
У владельца есть как минимум три таланта с ключевым словом «излучение»	–2

ПРЕВОСХОДНОЕ (21 и ВЫШЕ)

«Тайны теней раскрыты, и они великопленны».

Том наполняет владельца тенью. Его кожа и волосы становятся тёмно-серыми, владелец получает теневое происхождение. Владелец также получает следующий талант:

Талант (На сцену): Малое действие. Вы до конца своего следующего хода становитесь неосязаемы и можете фазироваться.

Если когда-нибудь после получения превосходного отношения, отношение артефакта уменьшается, и даже после того, как *Том* уходит, владелец сохраняет преимущества от этого отношения.

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Мы сольёмся с тенью. Я предчувствую это!»

Том Теней доволен владельцем — какое-то время. Он сосредотачивается на изучении теней во всех их проявлениях, и на избегании Требарра Кана.

Свойство: Бонус предмета *Тома* к проверкам знания о чудовищах с теневым происхождением увеличивается до +6.

Свойство: Если вы попадаете магическим талантом с ключевым словом «некротическая энергия», используя *Том* в качестве инструмента, вы причиняете дополнительный урон некротической энергией, равный половине вашего уровня + модификатор Мудрости.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Мы затмим солнце тенью».

Том доволен владельцем, но считает, что могло быть и лучше.

Свойство: Бонус предмета *Тома* к проверкам знания о чудовищах с теневым происхождением увеличивается до +4.

Свойство: *Том* функционирует как *магическая сфера* +5.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Это только начало».

Когда *Том Теней* впервые попадает к владельцу, он посылает образы теней, тьмы и призванных существ. Если владелец реагирует положительно, он считается подходящим. Владелец с негативной реакцией воспринимается плохо.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Том читает мои мысли. Он знает мои страхи».

Том считает, что у владельца мало шансов достичь его целей. Он советует владельцу отдать его кому-нибудь другому.

Свойство: *Том* функционирует как *магическая сфера* +3.

Свойство: Если вы используете магический талант без ключевого слова «некротическая энергия», вы становитесь замедленным до конца своего следующего хода. Этот штраф применяется если вы используете или даже просто держите *Том Теней* в руках.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«У Тома должен быть более достойный хозяин!»

Том часто подводит владельца и уже не старается казаться вежливым.

Свойство: *Том* функционирует как *магическая сфера* +2.

Свойство: Если вы используете магический талант без ключевого слова «некротическая энергия», вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода. Этот штраф применяется если вы используете или даже просто держите *Том Теней* в руках.

УХОД

«Тайны теней должен познавать кто-то другой».

Том стремится передавать своё знание о тенях другим. Когда персонаж получает следующий урон, *Том* исчезает, отправляясь развращать других.

Если *Том* при уходе был как минимум удовлетворённым, он оставляет после себя 256-страничную книгу ритуалов, хранящую все ритуалы, хранимые в нём на момент ухода.

ФАМИЛЬНЫЙ МЕЧ

ФОН ЗАРОВИЧА

Фамильный меч фон Заровича подходит для персонажей этапа совершенства.

Граф Страд фон Зарович (смотрите на странице 210) заказал изготовление этого меча у ремесленника, которого все знали лишь под именем Алхимик. Желая получить отменный результат, граф заразил Алхимика вампиризмом, чтобы дать ему силу, выносливость и проникаемость, необходимые для создания меча, достойного семьи фон Заровича.

Меч показался Страду таким прекрасным, что он обезглавил им Алхимика, дабы тот никогда не создал ничего подобного. Жизненная сила Алхимика перешла в клинок, и тот обрёл самосознание.

Страд мог поместить *Меч* в склеп своего брата, Сергея, в качестве расплаты за его убийство, или отдать Татьяне, не ответившей на его любовь. Как бы там не было, в какой-то момент *Меч* покинул земли Баровии.

Меч осведомлён о своей значимости для клана фон Заровичей и всей Баровии как нации. Это оружие черпает силу в своей вампирской сущности и приравнивает свой голод к потребности разносить славу о своей семье. Он требует, чтобы владелец уважал эти потребности.

Фамильный меч фон Заровича Этап совершенства

Граф Страд назначил это оружие фамильным мечом клана фон Заровичей, символом их власти над Баровией.

Фамильный меч фон Заровича это *длинный меч* +3 со следующими свойствами и талантами:

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Урон +3к6.

Свойство: Один раз в день, если *Меч* используется для победы над живым врагом, его нужно накормить. Владелец становится ошеломлённым до начала своего следующего хода.

Свойство: Вы получаете уязвимость к излучению 10.

Свойство: Вы больше нигде не отражаетесь.

Талант (На сцену ♦ Магический, Оружие): Действие движения. Вы можете использовать *паучьи лапки* (колдун 6).

Талант (На день ♦ Оружие): Свободное действие, когда вы попадаете *Мечом*. Цель становится ослабленной (спасение оканчивает), а вы получаете 20 временных хитов.

Особенность: В конце каждого раунда, в котором этим оружием намеренно совершалась атака по представителю семьи фон Заровича, меч внезапно вспыхивает, причиняя владельцу урон огнём 30.

ЦЕЛИ ФАМИЛЬНОГО МЕЧА ФОН ЗАРОВИЧА

- ♦ Убивать живых, особенно жрецов, и править при помощи ночи.
- ♦ Иметь владельцем сильного и знатного воителя.

ОТЫГРЫШ ФАМИЛЬНОГО МЕЧА ФОН ЗАРОВИЧА

Фамильный меч фон Заровича презентует себя как полноправного и надменного слугу семейства фон Заровичей. Однако вскоре становится ясно, что он считает себя истинным воплощением этой семьи. Меч тихо общается с владельцем, часто читая наставления о том, что сделало его семейство и чего нужно достичь владельцу, чтобы соответствовать этому славному роду. Если Меч какое-то время не кормить, его характер меняется, он начинает громко критиковать и жаловаться, что его жажда оскорбляет всё семейство фон Заровичей.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — представитель класса с воинским источником силы	+1
Владелец убивает высокопоставленного жреца или ангела доброго божества	+1
Владелец не кормит оружие (максимум 1/неделю)	-1
Владелец ведёт себя неприлично по мнению Меча (пьёт в простой таверне, не носит красивую одежду, якшается с негодяями; максимум 1/неделю)	-1
Владелец атакует представителя семейства фон Заровичей	-1

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Мы — ночь. Мы — Баровия».

Меч считает владельца достойным наследником фон Заровичей. Он предлагает щедрую награду — Меч, семья и владелец становятся частью национальной легенды Баровии.

Свойство: Вы не восстанавливаете исцеления и таланты на день, если днём не совершили продолжительного отдыха.

Свойство: Когда Меч кормится, вы не становитесь ошеломлённым.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия, Оружие):

Свободное действие, когда вы используете Меч и опускаете рукопашной атакой хиты врага ниже 1. Вы восстанавливаете количество хитов, равное значению исцеления, не теряя его.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Баровия нашла нового наследника. Я уверен, что семья фон Заровичей довольна, где бы она не была».

Владелец находится на правильном пути. Семья фон Заровичей прославляется, и возможно даже продвигаются её цели. Меч предлагает достойную, хотя и редко применяемую награду.

Талант (На день ♦ Оружие, Превращение): Стандартное действие. Вы становитесь до конца своего следующего хода неосязаемым и ослабленным. *Поддержка малым:* Эффект сохраняется.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Мне поручено поддерживать ценности семьи фон Заровичей. К счастью, это благородное оружие мне поможет».

Фамильный меч фон Заровича пытается внушить владельцу чувство ответственности. Это оружие — физическое воплощение семейства фон Заровичей, которое владельцу придётся почитать.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Я недостойн славных традиций. Этот клинок не хочет, чтобы его носил такой недостойный червь как я».

Владелец подводит семейство фон Заровичей, и Меч постоянно на это ропщет. Его манеры портятся и он ворчит и просит кровь живых целей.

Свойство: Вы получаете штраф -2 к броскам атаки и урона, совершённым Мечом по неживым врагам.

СЕРДИТОЕ (0 и ниже)

«Меч голоден. Он считает меня лицемером».

Всё общение Меча сводится к громким призывам убивать всех живых вокруг. Такой плохой владелец недостойн хороших советов.

Свойство: Против неживых врагов Меч действует как обычный, не волшебный длинный меч.

УХОД

«Глубина твоего падения поражает».

Фамильный меч фон Заровича не может терпеть владельца, который его не кормит, а потому не уважает род фон Заровичей. Ночью следующего новолуния это оружие и его ножны превращаются в туман и покидают владельца, надеясь найти прибежище в сокровищнице влиятельного существа или склепе владевшего землями воителя.

Меч затаивается ненадолго. Ему нужно питаться, причём открыто, чтобы разносить славу и репутацию своей фамилии. Он наставляет нового владельца найти и убить предыдущего владельца. Такое унижение будет достойной местью.

Ритуалы — это сложные церемонии, создающие удивительные эффекты. В сокровища нежити часто входят книги или свитки с некими ритуалами.

РИТУАЛЫ ПО УРОВНЮ

Урв	Ритуал	Ключевой навык
2	Видение Последнего Образа	Магия или Религия
2	Трупный Свет	Магия или Религия
3	Оберег От Нежити	Магия
4	Череп-страж	Магия
6	Слуга-нежить	Магия
8	Могильное Зрение	Магия
14	Трупные Врата	Магия

Видение Последнего Образа

Закончив ритуал, вы видите последние моменты жизни трупа.

Уровень: 2 **Стоимость компонентов:** 25 зм
Категория: Предсказание **Рыночная цена:** 100 зм
Время: 10 минут **Ключевой навык:** Магия или Религия
Длительность: 2+ раунда

Когда вы выполняете этот ритуал над трупом или черепом, вы видите акустический и визуальный повтор последних моментов жизни этого существа, показанных с его точки зрения. Вы не можете исполнять этот ритуал над безголовыми трупами. Исполнив этот ритуал, вы не можете использовать его снова над этими же останками, пока не получите уровень.

Ваша проверка Магии или Религии определяет отрезок времени до смерти цели, которую вы обследуете.

Результат проверки	Период времени
19 и ниже	2 раунда
20—29	4 раунда
30—39	6 раундов
40 и выше	10 раундов

Могильное Зрение

Вы произносите погребальную песнь, наделяя зомби некротической энергией. Теперь вы можете смотреть глазами своего прислужника.

Уровень: 8 **Стоимость компонентов:** 250 зм
Категория: Наблюдение **Рыночная цена:** 680 зм
Время: 30 минут **Ключевой навык:** Магия
Длительность: 24 часа

Вы способны ощущать окружающую среду вокруг существа-нежити. Выбранное существо должно находиться в пределах 5 клеток от вас в течение всего времени исполнения ритуала.

Во время действия ритуала вы можете потратить стандартное действие, чтобы воспользоваться чувствами выбранного существа. Совершая это, вы используете свой модификатор Внимательности. Наблюдая через нежить, вы не можете использовать свои собственные чувства и считаетесь слепым и глухим. Вы можете закончить эффект свободным действием. Если существо-нежить уничтожено, ритуал немедленно заканчивается.

Ваша проверка Магии определяет максимальное расстояние, на котором вы можете получить сенсорный доступ к выбранному существу.

Проверка Магии	Итоговое расстояние
19 и ниже	1,5 километра (1 миля)
20—29	4,5 километра (3 мили)
30—39	10 километров (6 миль)
40 и выше	16 километров (10 миль)

Достаточно мощная магия оберега (например, ритуал Запрет) не позволяет вам получить сенсорный доступ к существу, пока оно находится в пределах охраняемой области. В таких случаях рассматривайте существо-нежить как сенсор наблюдения.

Оберег От Нежити

Линия, начерченная вами на полу, сияет как слоновая кость в лунном свете, останавливая движение скелетов.

Уровень: 3 **Стоимость компонентов:** 35 зм
Категория: Оберег **Рыночная цена:** 130 зм
Время: 30 минут **Ключевой навык:** Магия
Длительность: Пока не сломан

Вы создаёте магический барьер против существ-нежити. Этот барьер может быть замкнутым кругом, требующим по 1 минуте за каждую клетку внутри круга, или линией, требующей 1 минуты за 2 клетки длины.

Существо-нежить, чей уровень ниже, чем результат вашей проверки Магии — 10, не может пройти через барьер, воздействовать на существ через барьер, или воздействовать на барьер любым способом. Любое другое существо-нежить, проходя через барьер, получает урон излучением, равный результату вашей проверки Магии, ломает его и заканчивает эффект. Любое существо, способное пройти через барьер, может стандартным действием стереть надпись и таким образом сломать барьер.

СЛУГА-НЕЖИТЬ

Труп содрогается и встаёт на ноги. Он вас слушается, несёт ваше имущество и повсюду следует за вами.

Уровень: 6
Категория: Создание
Время: 1 час
Длительность: Постоянная

Стоимость компонентов: 150 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы наделяете труп гуманоида природного происхождения Среднего или Маленького размера способностью самостоятельно передвигаться и понимать один язык на ваш выбор. У него скорость 6 и Сила 16, он никогда не устаёт, и всегда повинуется вам.

Слуга-нежить — не воин. В случае сражения считайте слугу союзным миньоном (1 хит, не получает урона при промахе) со всеми защитами, равными 11. Он действует сразу после вас и никогда не совершает атаки.

Повторное исполнение этого ритуала не позволит вам иметь одновременно больше одного слуги. Если вы попытаетесь создать второго слугу, ритуал терпит неудачу без расхода компонентов.

ТРУПНЫЕ ВРАТА

Вы заканчиваете песнопения и кладёте кость скелета на ритуальный круг. Возникает вспышка, и вы с союзниками оказываетесь в древнем мавзолее.

Уровень: 14
Категория: Путешествие
Время: 1 час
Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 800 зм
Рыночная цена: 4 200 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте портал, подобный Связанному Порталу, но соединяющий ваше текущее местоположение с определённым трупом. У вас должна быть частичка этого трупа, пусть даже такая маленькая, как кончик пальца, чтобы начать ритуал. Эта часть расходуется при завершении ритуала.

Если намеченный труп является живым, оживлённым, нежитью, или по другой причине не является простым трупом, или находится на другом плане, ритуал терпит неудачу и не расходует компонентов (включая часть трупа).

Ваш результат проверки Магии определяет, как долго портал остаётся открытым.

Проверка Магии	Длительность портала
19 и ниже	1 раунд
20—39	3 раунда
40 и выше	5 раундов

ТРУПНЫЙ СВЕТ

Загораясь, слабое зелёное пламя проливает на область тошнотворный свет. В его освещении чётко видно нежить.

Уровень: 2
Категория: Предсказание
Время: 10 минут
Длительность: 1 час

Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 100 зм
Ключевой навык: Магия или Религия

Вы создаёте бледное зелёное пламя, дающее освещение подобно фонарю. Свет распространяется от предмета, указанного вами во время ритуала. Зелёный огонь не греет.

Любое существо-нежить, входящее в освещённую область или находящееся в её пределах, и имеющее уровень, не превышающий вашу проверку Магии или Религии — 10, покрывается зелёной пылающей аурой, безвредно мерцающей вокруг него. Аура показывает нежить, замаскированную эффектами превращения или иллюзии. Невидимая нежить окружается видимым зелёным свечением. Свет показывает клетку, в которой находится нежить, но не влияет на полный покров, предоставляемый невидимостью.

ЧЕРЕП-СТРАЖ

В глазницах зловещего черепа вспыхивает и тут же исчезает во тьме свет, когда вы заканчиваете произносить слова силы.

Уровень: 4
Категория: Оберег
Время: 10 минут
Длительность: 4 часа

Стоимость компонентов: 80 зм
Рыночная цена: 175 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы зачаровываете череп для слежения за областью и предупреждения вас в случае вторжения. Череп использует ваш модификатор Внимательности с бонусом +5. Он не может слышать или чувствовать запахи, и никогда не считает вас нарушителем. Кроме того, вы можете определить любое количество других особей, которые не будут считаться нарушителями. При исполнении ритуала, вы также можете определить одну или несколько категорий существ, которых будет игнорировать череп. Вы можете определить эти категории по видимым физическим особенностям (например, рост, вес, или форма тела), тип существа (например, «гуманоид»), раса существа (например, «холмовой великан»), или видное снаряжение (например, «существо, несущее щит, с изображением пламени на нём»).

Когда череп обнаруживает вторжение, он мысленно предупреждает вас, если вы находитесь в пределах 1,5 километров (1 мили). В любое время в течение длительности ритуала, вы можете стандартным действием посмотреть глазами черепа. Пока вы делаете это, вы не можете видеть своими собственными глазами и считаетесь ослепшим. Вы можете закончить этот эффект свободным действием.

Череп может быть унесён со своего места, пока действует ритуал, не нарушая эффект. Разрушение черепа заканчивает эффект, но вы не узнаете об этом (хотя вы уже можете быть предупреждены о нарушителях).

ИМПЛАНТАТЫ НЕЖИТИ

Многие создания, почитающие нежить или страстно желающие обладать свойствами нежити, пока не готовы расстаться с жизнью. Некоторые такие фанатики идут на имплантацию себе плоти или органов нежити.

Имплантация части тела нежити — не простая задача. Это весьма сложный и мерзкий ритуал, но ещё сложнее найти подходящий орган. Мало того, что нежить не собирается расставаться со своими частями тела, так ещё и использовать нужно только самые отборные экземпляры.

Имплантат это разновидность шаблона, предлагающего для МП интересную предысторию и визуальный эффект (некромант Оркуса запомнится сильнее, если одна из его рук будет пылающей), а также дополнительную атаку. Имплантаты не изменяют уровень существа, и не делают его элитным, но существо становится немного сильнее.

Кисть пылающего скелета

Пересадка кисти пылающего скелета даёт владельцу мощную атаку огнём.

Требования: Гуманоид, 6 уровень

Кисть пылающего скелета	Имплантат
Сопровождаемость 5 огонь	
Уязвимость 5 излучение	
⚔ Пылающий коготь (стандартное; неограниченный) ⬆	
Огонь	
Уровень + 5 против КД; урон огнём 1к4 + Сила и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
⚔ Огненная сфера (стандартное; неограниченный) ⬆	
Огонь	
Дальнобойный 10; уровень + 3 против Реакции; урон огнём 2к4 + Ловкость и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	

НЕДОСТАТОК ИМПЛАНТАТОВ

Несмотря на то, что имплантаты предназначены для чудовищ, приключение или часть кампании может включать ИП или доброго МП, каким-то образом получившего имплантат и старающегося избавиться от него. Возможно, над несчастным экспериментировал некромант. Владелец мог намеренно заполучить имплантат, поддавшись стремлению к силе. Какова бы ни была причина, от такого имплантата разумные и здравомыслящие постараются как можно скорее избавиться. Этого могут требовать многочисленные сюжетные линии, но если владельцем является ИП, вы можете применить к нему штрафы. Выберите любые штрафы, которые, как вы считаете, заставят носителя искать способ избавиться от имплантата:

- ⬆ Штраф –5 к проверкам Обмана и Переговоров.
- ⬆ Штраф –5 к проверкам Выносливости.
- ⬆ Каждую неделю теряется одно исцеление.
- ⬆ Значение исцеления уменьшается в два раза.
- ⬆ Штраф –2 к Стойкости.

Мозг лича

Этот имплантат даёт носителю эзотерические знания.

Требования: Интеллект 18, 21 уровень

Мозг лича	Имплантат
Чувства тёмное зрение	
Сопровождаемость 15 некротическая энергия	
Уязвимость 10 излучение	
Импантированное мастерство (малое; перезарядка ⚡)	
Владелец восстанавливает потраченный талант на день, на сцену, или перезаряжаемый талант.	
Навыки Бонус предмета +2 к проверкам Магии и Религии	

Глаз мумии

Один лишь взгляд этого глаза может лишить смелости.

Требование: 11 уровень

Глаз мумии	Имплантат
Чувства тёмное зрение	
Уязвимость 5 излучение	
⚡ Взор отчаяния (малое 1/раунд; неограниченный) ⬆	
Взгляд, Страх	
Ближняя вспышка 10; цель — одно существо во вспышке; цель получает штраф –2 к броскам атаки по носителю глаза (спасение оканчивает).	

Жажда вампира

Эта сложная трансплантация пересаживает клыки вампира и часть пищеварительной системы, предоставляя жажду крови настоящих вампиров.

Требования: Телосложение 13, 11 уровень

Жажда вампира	Имплантат
Уязвимость 10 излучение	
⚔ Вытягивание крови (стандартное; перезарядка ⚡)	
Исцеление	
Требуется боевое превосходство над целью; уровень + 2 против Стойкости; урон 2к12 + модификатор Харизмы, цель становится ослабленной (спасение оканчивает), а носитель восстанавливает четверть от максимального количества хитов.	

Лапа умертвия

Лапа умертвия может вытягивать жизнь из тех, кого она царапает.

Требования: Гуманоид, 6 уровень

Лапа умертвия	Имплантат
Уязвимость 5 излучение	
⚔ Лапа упыря (стандартное; неограниченный) ⬆	
Некротическая энергия	
Уровень + 5 против КД; урон 1к6 + модификатор Силы, и цель теряет исцеление.	

Рука зомби

Этот имплантат дарует мощную атаку с размаха.

Требование: Гуманоид

Рука зомби	Имплантат
Уязвимость 5 излучение	
⚔ Сильный удар зомби (стандартное; неограниченный)	
Уровень + 5 против КД; урон 2к6 + модификатор Силы.	