

Темы Выгребной Ямы

Крысопоклонник

В глубине склизких коллекторов, где бы вы ни находились, куда бы вы не шли, повсюду вас будет сопровождать неприятный звук. Шуршание, писк, и как будто сотни коготков скребут по камню и металлу. Этот звук обволакивает получше тьмы, что царит вокруг и стремиться заключить вас в свои холодные объятия, даже если вы отгоняете её от себя чихлым факелом или тусклой свечой.

Это всего лишь крысы скажет какой-то бахвалящийся смельчак! Всего лишь крысы... ХА! Это всего лишь крысы, если они сыты. Если им нет до вас никакого дела. А если нет? Если они уже неделю не ели и голод становится их единственным поводом во мраке коллекторов? Всего лишь крысы, скажешь ты??? Это живая волна, которая накатывая, оставит от тебя лишь обгрызенные кости, обглодав их так, что не останется и капли крови. С ними не договоришься. Они беспощадны и жестоки, когда голодны. Они сильнее тебя, они живучее тебя, и куда проворнее. Отобьешься от десятка крыс, от двух десятков, трех... а когда их сотня? Они смотрят на тебя сотнями маленьких глаз, которые зловещими огоньками блестят в скупом свете твоего огня, а в них плещется голод. Он смотрят на тебя испытывающее, испугаешься ли ты и повернувшись спиной побежишь? Они мелено подступают, словно смакуя момент предстоящей кровавой трапезы, в которой ты главное блюдо. И ледяной ужас накатывает от их вида, от скрежета сотен зубов, которые через мгновение остервенело, вонзятся в тебя, отрывая от тебя кусочек за кусочком.

И что хуже всего, так это то, что каждой крысой из этой серой погребели управляет одна. Крысиный князь. Огромная крыса, могучая, как не был могуч ни один шаман.

Его воля крепка, а разум его исполнен хитростью и жестокостью. И если ты преклонишь пред ним колени, если принесешь клятву верной службы, клятву приносить жертвы, ему в угоду, то сможешь избавить

себя от страха, а может быть и от лютой смерти. Станешь ты крысопоклонником и получишь в дар духа-покровителя, который будет твоим кровью от крови твоей.

Наполнишь чашу своей кровью до краёв и дашь испить Крысиному князю, и коли придется ему вера твоя искренняя или страх перед ним по вкусу, примет тебя он в услужение. Позволив преклоняться перед ним.

Начальная Особенность

Выгода: Вы получаете навык (feat) Тайный Фамильяр (Arcane Power стр. 140). Получая этот навык, вы получаете в качестве фамильяра крысу. Однако, вы не получаете +2 бонус к Сокрытию (stealth) в качестве постоянного бонуса (constant benefits) фамильяра.

Кроме того вы получаете следующую силу:

Серый Охотник

Сила Крысопоклонника 1

Крыса подкрадывается к вашему противнику и яростно кидается на него, отвлекая от вас, шипя. Клацая острыми зубами, или вцепившись в ногу.

По-Желанию ✦ **Божественная**

Малое Действие

Эффект: Ваш фамильяр оказывает вам помощь (aid another), или помощь в защите (aid defense), как свободное действие.

Особенность 5-ого уровня

Вы не поверите, сколько можно научиться у крысы. Она прекрасный учитель в вопросе выживания. Следи за ней, за тем как она движется, как ловко может шмыгнуть в самый небольшой лаз, как аккуратно перегрызть препятствие на своем пути, как незаметно может утащить кусочек еды прямо из под носа у другого. Это просто удивительно. Если хочешь выжить, стоит присматриваться к этим существам почаще.

Только осторожно, ведь они могут перегрызть горло, преподав тем самым тебе последний урок.

Выгода: Ваш фамилляр крыса получает постоянный бонус (constant benefit) +2 к Сокрытию (stealth) или Мошенничеству (thievery).

Особенность 10-ого уровня

Побывав с вами не в одной передраге, сражаясь с вами бок о бок за жизнь, крыса стала куда более проворной и юркой, а следовательно опаснее.

И с ней вы явно чувствуете себя в куда как большей безопасности. Насколько конечно вообще можно чувствовать себя в безопасности в этом мире, который не прощает ошибок, где одно неверное слово, действие или решение и твои кости уже обглаживает какая-нибудь прожорливая тварь.

Выгода: Ваш фамилляр крыса получает +2 бонус ко всем защитам.

Кроме того, всякий раз, как ваш фамилляр крыса смещается (shift), она может сместиться на 1 клетку больше.

Силы Крысопоклонника

Крысы. Разве не прекрасны они? Поверь, они прекрасны! Они столь малы, но они заставляют дрожать от страха тех, кто куда больше их. От их приближающегося писка бегут без оглядки или прячутся в надежде, что крысиная лавина обойдёт их стороной. О, да, они истинные хозяева этих мест.

И та крыса, что дарована вам за верность и покорность этому племени может и правда спасти вам жизнь. Она может быть грозным противником, и она поможет одержать вам победу над самыми лютыми врагами. Пусть она всего одна, но она может заставить считаться с собой.

2-ой уровень: Утилита

Ваша крыса рождена от вашей крови. Она - это почти вы. Она готова делить с вами тяготы жизни, сражаться с вами. Но ждёт, что и вы не останетесь в стороне, когда ей будет худо. Вы

можете отвести от неё любую беду, пролив немного своей крови вознося молитву Крысиному Князю.

Крыса свирепый враг и будет вам благодарна, не оставаясь в долгу очень уж долго.

Кровь от Крови Утилита Крысопоклонника 2

Ваш дух-хранитель, кровь от вашей крови. Он служит вам. А вы можете уберечь его от смерти, пуская себе кровь, обронив хотя бы несколько капель.

По-Желанию ✦ Божественная

Свободное Действие

Дальность 10

Триггер: Ваш фамилляр получает урон, в результате которого его хит-поинты до 0 или ниже.

Цель: Ваш фамилляр

Эффект: Вы теряете 1 исцеление (healing surge). Но не восстанавливаете хит-поинтов. Вместо этого цель не получает урон спровоцировавший триггер.

6-ой уровень: Утилита

Крыса ваш опекун. Возможно, что смелости в ней куда больше, чем в вас самом. Она готова защитить вас от любого врага, ведь крысам неведом страх в схватке. Они не подожмут хвост, если свой в беде. А вы для неё свой. Она может спасти вас от неминуемого удара, бросившись на врага.

Свирепый Защитник

Утилита

Крысопоклонника 6

Едва враг начинает вас теснить, как ваша крыса прыгает в его сторону с пронзительным писком, подставляясь под удар.

Дневная ✦ Божественная

Немедленное Прерывание

Триггер: Противник наносит вам урон, используя ближнюю (melee) атаку.

Эффект: Ваш фамилляр крыса может сместиться (shift) на 2 клетки. Если фамилляр в смежной (adjacent) клетке с вами, то противник, спровоцировавший триггер получает -2 пенальти к броску атаки, спровоцировавшей триггер. Если после этого результат броска атаки ниже необходимого, чтобы попасть по вам, атака промахивается. Если все ещё достаточно, то целью атаки становится ваш фамилляр крыса вместо вас.



10-ый уровень: Утилита

Ваша крыса ощущает вашу боль как свою. И если кто-то полосонул вас лезвием или когтями, это прямой вызов ей. А крыса, это не то существо, которое будет терпеть обиду. Она жестоко накажет обидчика, вгрызшись ему в лицо, например, или шею. Никто не посмеет думать, что крыса хоть что-то оставит безнаказанным. Крыса и не подумает пресмыкаться перед врагом. Кровь за кровь. Только этот закон работает в этом мире.

Вгрызться в Горло

Утилита

Крысопоклонника 10

Разъяренная видом вашей крови, крыса отчаянно и остервенело прыгает на врага, вгрызаясь в него и не отпуская, старается навредить как можно больше

На Сцену ✦ **Божественная Немедленная Реакция**

Триггер: Противник наносит вам урон, в результате которого вы становитесь раненым (bloodied).

Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Ваш фамильяр крыса может сместиться на 2 клетки. Находясь в смежной (adjacent) клетке с противником, спровоцировавшим триггер, крыса может сдвинуть (slide) цель на 1 клетку и схватить (grab) её. Однако, цель получает -4 штрафа на все броски атаки, пока не освободится от захвата и не обездвижена (immobilized).

Ведьмарь

Болезни - острая коса в руках костлявой смерти. Это её вестники, её войско, её проклятие. И сколь бы ты ни был ловок и силен, но этот враг все равно хитрее тебя, проворнее и совершенно незрим для глаз. У болезни нет тела, которое можно сокрушить мечом или колдовством, и это твой самый страшный враг, который не убьёт тебя сразу, но возьмёт измором, будто упиваясь твоей агонией.

"Мор расплзается по коллектору" - от этого задрожат и самые неистовые воины, закаленные в десятках боёв. Болезнь ведь крайне не просто одолеть, даже если хороший лекарь поблизости. А когда жизнь твоя висит на волосе, на что ты решишься, чтобы покрепче вцепиться в эту треклятую жизнь? Ты болен, ты еще ходишь и дышишь и вроде бы жив. Но то обман, в сущности, ты уже мертв и смерть взяв в руки тонкую заостренную косточку, изготовилась вписать твоё имя в книгу мёртвых. И осознание этого разгорается в твоём разуме. А вслед за этим приходит и слепая надежда. И губы твои беззвучно сами произносят это слово: "Ведьмарь".

В глубокой пещере или в отдалённом закоулке коллекторов ты найдёшь его. Если хочешь жить, то обязательно същешь.

Он смотрит на тебя сочувствующим взором, в котором нет-нет да мелькнёт пламенная алчность.

А подле него словно пир мясника. Выпотрошенные тела людей и нелюдей, и совсем, диковинных тварей. И сушатся тут и там их потроха, развешенные по стенам. Пиалы и чаши, почерневшие то ли от копоти, то ли от крови. А скорее и того и другого. И этому мяснику тебе нужно доверить свою жизнь. И вслед за сбегающей по виску каплей холодного пота, в голове проскальзывает мысль: "А не будет ли участь эта хуже той, что изготовила ему смерть?". Но по хищной улыбке, расцветающей на лице ведьмаря, вы понимаете, что отступать вам уже поздно, ибо жизни вам отмерено уже совсем чуть...

Начальная Особенность

Выгода: Вы можете применять ритуал "Чистка Крови" приведенный ниже.

Чистка Крови

Вы делаете порезы на руках и ногах того кто согласился на ритуал, выпуская смрад болезни вместе с алой кровью из его вен. А после, осыпав раны жгучим порошком, заставляете жертву захлебнуться криком боли, которая словно раскаленное клеймо вгрызается в него на несколько коротких мгновений.

Уровень: 1

Категория: Восстановление

Время: 10 минут

Продолжительность: 24 часа

Стоимость Компонентов: 10 gr

Рыночная цена: 50 gr

Ключевое Умение: Лечение (heal)

С помощью ритуала вы можете либо облегчить положение больного, либо укрепить его организм, чтобы он смог сам попытаться перебороть болезнь, предоставляя ему бонус на бросок Выносливости.

Цель должна совершить спас-бросок. Если он успешен, то цель теряет 1 исцеление (healing surge), которое может восстановить после второго продолжительного отдыха (extended reast). Если спас-бросок провален, то цель теряет 2 исцеления (healing surge),

которые может восстановить после второго продолжительного отдыха (extended reast).

| Проверка Лечения | Эффект |
|------------------|--|
| 19 или ниже | Существо, подвергшееся воздействию ритуала, получает +5 бонус ко всем проверкам Выносливости (endurance) против эффектов болезней, а также для определения изменения стадии болезни. Однако, не может излечить болезнь (уменьшить стадию болезни, если болезнь в начальной стадии). Цель теряет 3 Исцеления (healing surge). |
| 20-39 | Существо, подвергшееся воздействию ритуала, получает +10 бонус ко всем проверкам Выносливости (endurance) против эффектов болезней, а также для определения изменения стадии болезни (уменьшить стадию болезни, если болезнь в начальной стадии). Цель теряет 2 Исцеления (healing surge). |
| 40 или выше | Существо, подвергшееся воздействию ритуала, получает +10 бонус ко всем проверкам Выносливости (endurance) против эффектов болезней, а также для определения изменения стадии болезни. Цель теряет 1 Исцеление (healing surge). |

Особенность 5-ого уровня

Ваш тёмный талант обретает силу. Тени, в которых вы черпаете силу, отзываются на ваши просьбы, и вы можете исцелять болезни, изгонять мор из живых. Какова цена такого умения? Для каждого она своя. Тем и страшен ведьмарь. Тени многое могут попросить за свою помощь. И готов ли человек заплатить её неизвестно до той самой поры, пока он не побелеет, едва услышав, какова назначена плата.

Выгода: Вы можете применять ритуал "Исцеление Болезни". Представленный ниже вариант этого ритуала, заменяет вариант, представленный в Книге Игрока (РНВ) на стр.303.

Излечить Болезнь

Ваши чудодейственные заговоры призывают теней, которые вытягивают из существа нити терзающей его болезни

Уровень: 6

Категория: Восстановление

Время: 10 минут

Продолжительность: Постоянно

Стоимость Компонентов: 150 gr

Рыночная цена: 360 gr

Ключевое Умение: Лечение (heal)

Применяя этот ритуал, вы можете исцелить одну болезнь одного существа. Ритуал полностью избавляет существо от всех эффектов болезни. Если у персонажа несколько болезней, вы должны выбрать, какую из болезней вы хотите исцелить.

Используйте уровень болезни в качестве штрафа к броску Лечение (heal). Вы можете узнать уровень болезни до использования ритуала.

Ритуал может оставить существо калекой и даже убить.

По завершении ритуала совершите проверку Лечение (heal), используя уровень болезни, как штраф к проверке, для определения эффектов воздействующих на цель согласно таблице представленной ниже.

| Проверка Лечения | Эффект |
|---------------------|--|
| 0 или ниже | Цель умирает. |
| 1-9 | Цель получает урон равно максимальному количеству хит-поинтов цели. Кроме того цель получает два увечья. |
| 10-19 | Цель получает урон равно половине максимального количества хит-поинтов цели. Кроме того цель получает увечье. |
| 20-29 | Цель получает урон равно одной четверти максимального количества хит-поинтов цели. Кроме того цель теряет 1 исцеление (healing surge), которое он не может восстановить. |
| 30 или выше | Нет урона. Кроме того цель теряет 1 исцеление (healing surge), которое он может восстановить после второго продолжительного отдыха (extended rest). |

Если в результате проверки Лечение (heal), цель получает увечье, то необходимо совершить бросок d20 для определения увечья по таблице представленной ниже.

| Результат броска | Увечье |
|---------------------|-------------------|
| 1-6 | Лицо в шрамах |
| 7-10 | Покалечена рука |
| 11-14 | Покалечена нога |
| 15-16 | Ампутирована рука |
| 17-18 | Ампутирована нога |
| 19-20 | Выколот глаз |

«Лицо в Шрамах»

Ваше лицо и тело изувечены грубыми шрамами, возможно отрезано ухо или нет волос. Это придает вам отталкивающий, пугающий, а может даже ужасающий вид. Некоторые люди наверняка будут оборачиваться, перешептываясь у вас за спиной.

Эффект: Ваши проверки Умений, основанные на Харизме, получают штраф -4, такой же штраф получают все проверки на Харизму. Однако ваш страшный вид помогает вам в одном – пугать людей. Ваши проверки Умения Запугивание получают бонус +2.

«Покалеченная Рука»

У вас отрезано несколько пальцев, или переломаны кости и нет возможности их срастить правильно, быть может, вырезаны куски мышц. Вы не можете использовать руку полноценно. И страдаете от этого.

Эффект: Любое двуручное оружие, которым вы пользуетесь, даёт вам штраф -2 на броски атаки и урон. Любые предметы, требующие использования двух рук и использующиеся, как часть Умения налагают штраф на проверку этого умения -4. (Например, развязывание морского узла на веревке, прыжки с шестом). Вы можете использовать в покалеченной руке только оружие для неосновной руки (off-hand) со штрафом -1, и не можете использовать другое оружие. Вы не можете использовать большие щиты эффективно. Используя их, вы получаете штраф -1 к Рефлексам и АС.

«Покалеченная Нога»

У вас раздроблена стопа или голень, разрезаны мышцы икр и сухожилия, возможно, отрезаны пальцы. Вы хромаете или подволакиваете ногу. Вы не можете полноценно использовать ногу для совершения действий и движения.

Эффект: Вы получаете штраф на скорость движения -2 (Например, скорость человека 6, с покалеченной ногой станет 4). Вы получаете штраф -4 на все действия и проверки Умений, которые вовлекают участие ног (например, плавание, штраф на атлетику при прыжках, но не при разгибании подковы). Все эффекты Отталкивания (push), Притягивания (pull), Сдвигания (slide) вызывают возможность падения в результате этого вида движения. Необходимо сделать спас-бросок. Если он неудачен, то вы падаете (Prone).

«Ампутирована Рука»

У вас ампутирована ладонь или ладонь и часть предплечья. У вас нет руки, вы калека, которому уже не так просто выжить и защитить себя.

Эффект: Вы не можете использовать предметы в этой руке. Вы не можете использовать двуручное оружие и предметы, требующие использования в двух руках. Все действия и умения, требующие двух рук, получают штраф -8. (Лазание по веревке, борьба). Вы не можете использовать большие щиты. Можете использовать малые, если они привязываются к руке.

«Ампутирована Нога»

У вас ампутирована стопа и часть голени. Теперь нужно не раз подумать, чем заходить в какой-нибудь темный коридор. Ведь если что, убежать вы не сумеете.

Эффект: Вы не можете ходить без дополнительных средств или помощи. С этими средствами (деревянная нога, костыли) скорость движения уменьшена вдвое. (Например, скорость человека 6. Без ноги, с подручными средствами 3). Вы получаете штраф -8 на все действия и проверки Умений, которые вовлекают участие ног (например, плавание, штраф атлетику при прыжках, но не при разгибании подковы). Все эффекты Отталкивания (push), Притягивания (pull), Сдвигания (slide) вызывают возможность падения в результате этого вида движения. Необходимо сделать спас-бросок со штрафом -2. Если он неудачен, то вы падаете (Prone).

«Выколот Глаз»

У вас выколот глаз или покалечен до слепоты. Вам приходится оглядываться. Чтобы уследить за всеми вокруг, но порой это не получается и кто-то может неожиданно напасть на вас.

Эффект: Вы получаете -2 штраф на инициативу, штраф на Умение Внимательность (perception) -4 на все проверки поиска и обнаружения с помощью зрения. Противник может использовать эффект фланга против вас теперь, если между противниками, которые находятся в смежных (adjacent) клетках с вами одна клетка расстояния.

Особенность 10-ого уровня

Ваши таинственные и пугающие многих навыки не так страшны для вас. Хотя и вас порой пробирает дрожь, когда вы общаетесь с этими силами, но все таки сохраняете свой разум ясным. И со временем практикуя свои умения, вы обретаете лучшее понимание того, как вести врачевание, как быстрее выгонять мор из тела, или напротив, наплевав на всех, вы заняты собой и учитесь избегать болезни и наговорами укрепляете своё тело.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Выносливости (endurance) или Лечение (heal).

Болезни в Выгребной Яме

Возможно, на первый взгляд знакомые ритуалы выглядят в данном случае весьма неприглядно и даже жестоко. Однако, стоит заметить, что в Выгребной Яме болезни распространены куда шире, нежели в других септингах и встречаются гораздо чаще. Кроме того, ритуалы, излечивающие болезни недоступны в данном септинге никому. Получить их могут лишь некоторые персонажи и то лишь в том виде, в котором вы можете видеть их в описании Ведьмаря.

Выгребная Яма жестокое место. Тут не осталось справедливости. Болезнь может легко убить тебя. Ведьмарь может спасти твою жизнь, но не может гарантировать, что ты будешь рад этому. Оттого и боятся Ведьмаря. Но он почти единственный шанс для многих побороть болезнь и сохранить жизнь.

Силы Ведьмаря

Шепчет ведьмарь неведомые слова. Будто и не говорит он, а шелест раздается тихий. Ни слова не разобрать и оттого еще страшнее, когда мрак вокруг него сгущается, и голос его уже словно отовсюду слышится, потому что кто-то в тон ему эхом шепчет.

Тени, густые, чёрные тени, в которых поджидает тебя смерть - вот с кем они перешептываются. В тенях ведьмарь силу свою берёт, а может и не берет вовсе, а занимает. Жутко от одной лишь мысли, что можно быть у теней в должниках и как видимо, хочется откупиться от них побыстрее.

2-ой уровень: Утилита

Тени бесплотны и хвори этого гниющего мира им не страшны. И ведьмарь умело пользуется этим. Отдав тени немного своей крови, ведьмарь может заманить её в свои жилы, позволив ей заполнить себя изнутри на время. И пока ведьмарь сливается со своей тенью, многие яды не страшны и ему.

Однако часто к этому способу прибегать нельзя, ибо тени существа бессердечные. Раз обидятся и не простят. Не стоит их тревожить чаще необходимого.

Кровь Тени

Утилита Ведьмаря 2

Чуть разрезая ладонь или запястье, вы опускаетесь на корточки, протягивая рану своей тени, будто пытаетесь накормить её. И как только первая капля падает на тень, она чернильным потоком устремляется в вашу рану, заполняя жилы своей силой..

Дневная ✦ Тень

Малое Действие

Цель: Вы.

Эффект: Вы получаете сопротивляемость яду 10 до конца сцены.

6-ой уровень: Утилита

Тени способны на многое. Даже связать болезнь внутри вас, обвить её черными жгутами, не давая ходу, не давая терзать вас или того, в кого ей прикажут вселиться. Но она не будет делать это лишь по приказу. Она пьёт того, кому помогает. Пьёт его силы, пьёт его кровь, пьёт его мысли. Однако за это она

даёт глотнуть свободы. Свободы от терзающей вас болезни.

Насыщенный Тенью

Утилита Ведьмаря 6

Ваш наговор заставляет тень охваченного болезнью существа растаять черной дымкой и, устремившись в глаза, рот и ноздри хозяина заполнить его изнутри, отгоняя на время тяжесть терзающей болезни.

Дневная ✦ Тень

Малое Действие

Цель: Одно большое существо.

Ближняя 1

Эффект: Цель теряет 1 исцеление (healing surge), но не восстанавливает хит-поинтов, вместо этого эффекты болезни, воздействующие на цель, прекращают оказывать своё действие на цель до конца сцены.

10-ый уровень: Утилита

Шелестящий шепот ведьмаря, сухой, словно песок, сыпется из его уст, созывая тени на званый ужин и указывает им добычу. Он знает, что тени жадные, что они никого не подпустят к своей добыче, отгородив его собой ото всех. И все получают что хотят, тени будут накормлены, а их «ужин» получит защиты, возможно в самый страшный час своей жизни. Возможно, это и спасет ему жизнь.

Оплетенный Тенями

Утилита Ведьмаря 10

На ваш шепот слетаются десятки тетей, которые оплетают того, на кого им укажут, словно лакомую добычу. Они присасываются к нему будто голодные вампиры, вытягивая понемногу его силы, но при этом мешают, кому бы то ни было пробиться к их жертве.

Дневная ✦ Тень

Малое Действие

Ближняя 1

Цель: Вы или один из ваших союзников

Эффект: Цель теряет 1 исцеление (healing surge), но не восстанавливает хит-поинтов, вместо этого получает сопротивляемость всему урону 10 до конца вашего следующего хода. Кроме того цель получаете 5 временных хит поинтов.

Удержание (sustain): Малое Действие.

Каждый раз, удерживая силу, Цель теряет 1 исцеление (healing surge), но не восстанавливает хит-поинтов, вместо этого получает сопротивляемость всему урону 10 до конца вашего следующего хода.

Каннибал

Коллекторы не то место, где можно разжиться достаточным количеством пищи. Есть приходится все подряд, любую гниль, что подвернется под руку. Тут каждый живущий голодный зверь. Ты, он, они все. Исключений нет - все хотят есть. И помыслить страшно, как далеко может завести голод. Он будто ледяная плеть, которая гонит тебя на поиски пищи. И вот ты забираешься в такие закоулки, куда ни один здравомыслящий лишней раз и не посмотрит. Но там может быть еда. Это настойчиво твердит голод, который выгрызает тебя изнутри.

В тишине заброшенного закоулка коллектора ты тихо делаешь шаг за шагом. Только тихое хлюпанье воды под ногами и мерный звук падающих с потолка капель. И в один момент ты слышишь что-то. Ты пока еще не понимаешь, что именно и движешься на звук. А когда он становится достаточно отчетливым, то тебя бросает в дрожь от безумного страха. Чавканье. Звук разрываемой плоти, возможно, того, кто испустил дух с минуту назад. Дрожа от страха, ты заглядываешь за поворот, стараясь даже не дышать. Тусклый свет, разлитый вокруг огарков свечей, охватывает блеклым куполом ужасающую картину. Два человека, а сомнений в том никаких, с упоением... Поедают третьего, обглаживая кости. И ужас, ты знаешь их. Это твои знакомые, с кем ты живешь бок обок. Поскользнувшись на склизком полу, ты падаешь на мокрый пол, выдав себя с головой. Звук, будто колокол, разнёсся вокруг и вот на тебя смотрят две пары глаз каннибалов. Твоя жизнь на распутье...

Тебя пригласили "к столу". И каким безумным, леденящим ужасом было тогда наполнено твоё сердце, столь же дурманящим жаром сытости наполнен твой живот сейчас. А меж этими мгновениями пропасть в несколько месяцев. Терзаний, отвращение и безумного страха, которые впрочем, растаяли в окутывающем тепле ощущения сытости и отсутствия, вечно скребущего живот голода.

Возможно это и не та история, что приключилась с тобой. Но свой выбор ты сделал. А раз, ступив на эту дорогу пути назад

нет. Да и возвращать всё назад ты бы и не захотел. Ведь люди умирают каждый день. И от голода в том числе. Так разве ты хочешь быть одним из тех, кто скрутится в холодном углу, дожидаясь смерти? О нет, голодать ты не будешь уже никогда.

Начальная Особенности

Выгода: Вы получаете следующую силу:

Каннибализм

Сила Каннибала 1

Вы улучшаете момент и вгрызаетесь зубами в плоть своего врага. Этот сладкий вкус наполняет вас дурманом уверенности в своей победе.

На Сцену ✦ **Военная**

Малое Действие

Ближняя 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Ловкость +4 VS. Рефлексы

11-ый уровень: +6 VS. Рефлексы

21-ый уровень: +8 VS. Рефлексы

Попадание: Модификатор Силы или Ловкости урона и вы можете потратить Исцеление (healing surge).

Особенность 5-ого уровня

Вы охотник и падальщик коллекторов. У вас всегда есть свежее мясо. И пусть это мясо того, кого вы знали при жизни, и кто молил вас о пощаде. Еда есть еда. Вы конечно более сильный, чем ваши голодающие соплеменники или те, кто тратит последние силы, чтобы прокормиться. Возможно, вас чуть было не заметили, за вашей зловещей трапезой и вы стали куда осторожнее. Укрываетесь со своей добычей так, чтобы как можно лучше укрыться от посторонних.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Атлетике (athletics) или +2 Сокровию (stealth).

Особенность 10-ого уровня

Вы не тревожитесь о голоде, у вас всегда будет что поесть. Оттого ваше тело более крепкое, а дух ваш не сломить отчаянию. Обреченный на голод вряд ли будет искренне бороться за свою жизнь. Но вы другое дело. У вас могут быть свои цели на жизнь, ведь

голова уже не так забита вопросами о поисках еды.

Выгода: Вы получаете +4 бонус к вашему объёму исцеление (healing surge value).

Силы Каннибала

Сила каннибала - это древнейшая дикая звериная ярость, инстинкт, жажда добычи. Каннибал во многом становится похож на животное. На хищника, что наслаждается вкусом плоти. И в этом он черпает свои силы, в бесчеловечном, ужасающе диком. И чем дальше, тем больше каннибал становится зверем, вытравливая в себе человеческое.

2-ой уровень: Утилита

Поедание себе подобных никогда не проходит даром. Для вас каннибализм не просто утоление голода. Это удовольствие, это смакование, это звериный азарт, будто вы загнали свою жертву и пожинаете теперь заслуженные плоды охоты. Кровь для вас, как сигнал с новой трапезе, новой жестокой охоте. И даже вкус своей собственной крови будоражит ваш ум, заставляя предвкушать скорое удовольствие от зверского чревоугодия.

Вкус Крови

Утилита Каннибала 2

Кровь для каннибала как хмельное вино. Пусть то, даже его собственная кровь. И вкус вашей крови приводит вас в звериную ярость, ярость жестокого охотника..

На Сцену ✦ Военная

Немедленная Реакция

Триггер: Вы становитесь раненым (bloodied).

Эффект: Вы получаете временные хит-поинты равно объёму вашего исцеления (healing surge value). Кроме того, ваша следующая атака до конца сцены получает +2 бонус на попадание.

6-ой уровень: Утилита

Вид крови всегда провоцирует каннибала. Очень немногие могут сохранить абсолютное спокойствие видя как течет кровь из того кто может стать пищей. Это будит азарт, азарт дикого хищника, который уже видит, как его зубы вгрызаются в тело жертвы.

Кровавая Охота

Утилита Каннибала 6

Вы видите кровь вашего врага. Желание поскорее его растерзать придаёт вам сил и в вас клокочет единственное желание - убить.

На Сцену ✦ Военная

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по раненому (bloodied) противнику.

Эффект: Вы получаете +1d6 бонус урона к атаке спровоцировавшей триггер и цель данной атаки падает (prone).

10-ый уровень: Утилита

Разве есть на свете что-то восхитительнее свежего мяса? Пока оно еще теплое и в нём ещё не угасла чья-то жизнь. Это по истине великолепно. Этот вкус может свести с ума. И едва ли можно позволить кому-то отнять у вас эту чудную добычу, в глазах которой застыл ужас смерти.

Поедание Плоти

Утилита Каннибала 10

Вгрызаясь в плоть еще теплого врага, вы чувствуете, как кровь заполняет ваш рот божественным нектаром, а вкус мяса приводит вас в состояние упоения.

Дневная ✦ Военная

Стандартное Действие

Цель: Существо без сознания (unconscious), хит-поинты которого равны 0 или меньше.

Эффект: Вы получаете эффект "ярости каннибала" до конца сцены. Находясь под этим эффектом вы получаете +1 бонус ко всем броскам атаки, +2 бонус ко всем броскам урона, а кроме того вы получаете регенерацию 5 пока вы ранены (bloodied).

Диия Могильщик

Смерть в коллекторах дело привычное. Умирают часто. Кого-то разрывают голодные твари во тьме, кого-то подкосил беспощадный серп болезни, кого-то приговорил голод. Смерть частый гость в этих затхлых переходах. И так было с вами. Вам не повезло, и смерть стала вас забирать, заставив напоследок помучаться, будто изголодавшись по прбдсмертным мукам. И вряд ли вас хотели спасти. К чему кормить того, кто уже обречён и его не спасти? Еда ценна, а ваша жизнь определённно ничего не

стоила. А может вы и вовсе умирали в одиночестве, объятые гулкой тишиной. Отчего? Если вы были больны, то немного найдётся дураков быть с вами чаще необходимого. Иначе плеть болезни обрушится и на этого безумного благодетеля. Когда к вам зашли в один из дней, вы были мертвы. Почти мертвы. Но задумываться над этим едва ли кто-то стал. С того момента как стало ясно, что вы обречены, вы превратились в кусок умирающей плоти, которая может и дышит, но вас уже похоронили в мыслях и душе. Осталась лишь страдающая плоть.

И в тот день, как всем показались вы бездыханным, все пошло, как и положено. Вас погрузили на скрипящую тачку для покойников и повезли вглубь коллекторов, как поступают со всеми покойниками от греха подальше. Свозят к Могильнику, большой трубе, которая уходит под углом в толщу земли, куда именно не понятно, но довольно глубоко. Но суть не в том. Суть гораздо страшнее. В трубе натянута цепь, поеденная ржавчиной, с явными отметинами от зубов, которые кусали её, но еще очень крепкая. И к ней привязан короб, в который может поместиться тело. Положив его в короб и начиная тянуть за цепь, короб начинает уползать вглубь трубы залитой гущей тьмы. Под резкий, скрип железной цепи, гулко разносящийся по округе. Это последняя песня для мёртвого, твоя погребальная песня, от которой стынет кровь у любого из живых. И что там на той стороне никто не знает, да и боятся узнать. Быть может зверства, которые почувствуешь даже будучи мёртвым? Никто не хочет знать, что возможно ждёт и его на том конце пути, когда цепь закончит плакать по тебе. Ведь там кто-то есть, во тьме после этого туннеля кто-то есть, ведь, когда возвращаешь короб назад, то в нём нет покойника, но есть пища. Подпорченная, не свежая, но пища, которая не даст кому-то умереть раньше времени. Их прозвали Могильщиками. И зачем им нужны мёртвые тела, знать никто не желает, каждый день видя жестокость этого мира...

Ты был ещё жив там на дне этого омута тьмы. Угольки жизни ещё тлели внутри, но и они вот-вот должны были потухнуть. Тебя куда-то волокли, и воздух был наполнен просто тошнотворным запахом. Но умирающему уже не до того. Вскоре пришло забвение. Наверное, это была смерть.

Следующее, что вы помните было то, как вы открыли глаза, и увидели свой труп. Мёртвое, совершенно безжизненное тело. Оно стояло рядом с вами, и в мутных глазах была лишь пустота. Вы же, стояли рядом с ним. И ваше тело было таким зыбким, призрачным...

Вы еще долго пытались осознать всё это. Вас преследовал холод, чудовищный холод, который как вы вскоре поняли, что этого голод до чужой крови. Вы были привязаны к своему телу, словно невидимой цепью. Вам порой кажется, что той самой, которая пела вам, когда вас продавали Могильщикам. Оно послушно вашим мыслям и его не убить. Это лишь оболочка, в ней ни капли жизни, но питаете её вы.

День за днём вы заново учились понимать себя. И вам было легко. Смерть подарила вам свободу, которую вы чувствовали внутри. Или это была пустота, в которой вы лишь один на один с собой? Вы не знаете, почему вас вернули к жизни. К такой жизни. Подходя к Могильнику, вы раз за разом испытывали ужас, который нарастал по мере приближения к этому туннелю залитому мраком.

Для кого-то смерть может стать наказанием, для кого-то наградой с которой ничто не сравнится, для кого-то это стало разрешением к вседозволенности. В любом случае смерть изменила вас, и обратного пути нет. Но смерть дала вам право жить, но и вновь бояться, страдать, испытывать боль и умереть окончательно. А значит вы еще не совсем исчадие зла. Хотя не всякий поверит в это, если увидит, как жадно вы пьёте кровь. И может быть.... Он будет прав.

Начальная Особенность

Выгода: Ваш тип меняется на нежить (undead). Вы получаете штраф -2 исцеления (healing surge), а так же получаете свойство Бестелесность (insubstial). Однако, вы получаете -4 штрафа ко всем защитами. Ко всему прочему вы получаете компаньона зомби (Бренное Тело), который подчиняется всецело вашим командам, которые вы можете отдавать телепатически на расстоянии до 40 клеток. Данный зомби имеет свой полный набор действий и начинает свой ход непосредственно перед началом вашего хода.

Бренное Тело Миньон Вашего Уровня

Средний (Маленький)

Натуральный Гуманоид (Нежить)

Инициатива Равна Вашей;

Чувства Внимательность ---;
Сумеречное Зрение
(Low-light vision)

Хиты 1; Промах никогда не повреждает миньона
КД 16 + ваш уровень; **Стойкость** 14 + ваш
уровень, **Реакция** 13 + ваш уровень, **Воля** 11 +
ваш уровень.

Скорость 6

Иммунитет: Болезни

Сопrotивляемость: Яд 5.

Черты

Связь с Душой

В конце сцены Бренное Тело восстанавливает
все хит-поинты, если на этот момент вы всё ещё
живы.

Стандартное Действие

Удар Когтями + По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); + 5 + ваш
уровень против АС.

Попадание: 4 + 1/2 вашего уровня урона и
Бренное Тело отталкивает (push) цель на 1
клетку.

Кровавое Безумие + На Сцену

Атака: Ближняя 1 (одно раненное (bloodied)
существо); + + 5 + ваш уровень против АС.

Попадание: 4 + 1/2 вашего уровня урона и вы
получаете 5 временных хит-поинтов.

Малое Действие

Угрожающий Рык + По-Желанию

Эффект: Одно существо в клетке смежной
(adjacent) с Бренным Телом отмечен (mark) до
конца следующего хода Бренного Тела

Вызванное Действие

Ядовитая Кровь (Яд) + По-Желанию

Триггер: Противник наносит урон Бренному
Телу используя ближнюю (melee) атаку, в
результате чего хит-поинты Бренного Тела
опускаются до 0 или ниже.

Эффект: Противник, спровоцировавший
триггер получает 5 + 1/2 вашего уровня урона
ядом.

Сил Ваша **Лов** Ваша **Мдр** Ваша

Тел Ваша **Инт** Ваша **Хар** Ваша

Мировоззрение Нейтральное **Языки** -

всего лишь теплое мясо, в котором ещё бьётся
сердце. Но для каждого из них это ненадолго.

Выгода: Вы получаете +2 бонус к Религии
(religion) или Запугиванию (intimidate).

Особенность 10-ого уровня

Кто сможет удержать мёртвого? Только
Смерть. Ведь не скованный оболочкой
гниющего тела ты не можешь быть скован ни
одним из живущим. Не удержать тебя путами и
не взять в кольцо. Ты вырвешься не прилагая
усилий. Этот мир теряет над тобой власть. Его
плоть всего лишь дым, сквозь который ты
можешь легко шагнуть, оставив после себя
лишь холод смерти.

Выгода: Вы можете проходить через
клетки занимаемые другими существами или
предметами (occupied squares), но не через
стены и закрытые двери.

Силы Дитя Могильщицков

Сила, заключённая в смерти удивительна.
В этом умирающем мире она повсюду. Она
заменяет собой жизнь для многих. И она
бесценна. И получив доступ к этой силе уже
трудно отказаться от неё. Только мёртвый
может по-настоящему её понять и принять, как
часть себя. Кроме того, теперь вы можете
управлять своим телом, словно кукловод.
Лишь только ваша кукла мертва и смерти не
боится и оттого пускать её в бой так приятно.

2-ой уровень: Утилита

Ваше тело давно мертво и безвольно.
Холодная мёртвая плоть, с которой вы
по-прежнему связаны крепко накрепко. И тело
это убить не просто. Вы можете вновь
наполнить его жизнью. Или вернее сказать
смертью, вновь заполнив его липкой черной
силой и заставить служить, безропотно
исполнять вашу волю.

Особенность 5-ого уровня

Став мёртвым, сбрасываешь привычные
цепи. А то, что они были, понимаешь лишь
когда шагнёшь за черту. Начинаешь лучше
понимать, что движет мёртвыми, их желания,
их страх, их голод, объятый яростью,
ненавистью и болью. А стоит познать это, как
меняешься сам, и смертные начинают бояться
тебя пуще прежнего. И поделом, ведь они

Чёрная Жизнь Утилита Дитя Могильщиков 2*"Не убить того, кто уже давно умер".***На Сцену ✦ Тень, Исцеление****Малое Действие**

Эффект: Вы теряете 1 исцеление (healing surge), но не восстанавливаете хит-поинтов, однако восстанавливаете Бренному Телу 1 хит-поинт и оно может встать, как свободное действие и получает +2 бонус ко всем защита, до конца вашего следующего хода.

6-ой уровень: Утилита

Мертвецы достаточно сильно пугают всех и каждого. Они безумны, у них нет мыслей и желаний, кроме как насытить своё брюхо плотью. Они с радостью сожрут и человека и тех кого повстречают в коллекторах. Их вопли наводят страх, волосы начинают шевелиться от ужаса, ведь тот вопль возвестил охоту мертвеца и что он настиг свою жертву. И кто бы ни был его жертвой, его ждёт смерть, если не сумеет отбиться. Убежать не выйдет, мертвец неутомим и догонит рано или поздно. И тут либо ты его одолеешь, либо он распотрошит тебя, как волк, разметав твои кости по округе, когда обглодает с них всю твою плоть.

Рёв Голодного Мертвеца**Утилита****Дитя Могильщиков 6***Мертвец, следующий за вами разразился яростным глухим воплем, разбрасывая капли своей вязкой загнившей крови.***На Сцену ✦ Тень****Малое Действие**

Эффект: Все противники в пределах 5 клеток от Бренного Тела отмечены (mark) им до конца вашего следующего хода.

10-ый уровень: Утилита

Очень неприятное чувство для мёртвого стоять на пороге смерти. Тут самая поганая жизнь покажется милее. Но даже тут есть спасение. Ваше мёртвое тело прекрасный сосуд для того, чтобы можно было восстановиться. Хотя находится в нём отвратительно и очень больно. Ощущаешь, как гниет плоть, ощущаешь, словно гниешь сам. Но всё лучше, чем умирать безвозвратно. А если есть ещё силы, то можно тело своё укрепить, чтобы или отбиться успешно, или жизнь твою сохранить подольше. Лишь бы

только не провалиться в вечное забвение, в ледяную, беззвучную тьму. Кто-то уже обманул смерть, когда не дал тебе умереть. И ты научился её обманывать.

Слияние с Плотью**Утилита****Дитя Могильщиков 10***Вы растворяетесь в воздухе, невидимой дымкой заполняя в своё мёртвое тело, чтобы переждать смерть.***Дневная ✦ Тень, Исцеление****Немедленная Реакция**

Триггер: Вы получаете урон, в результате которого ваши хит-поинты опускаются до 0 или ниже.

Эффект: Вы теряете 1 исцеление (healing surge) и убираетесь из игры (removed from play) до тех пор, пока хит-поинты Бренного Тела не опустятся до 0 или ниже. Если на этот момент Бренное Тело мертво, оно восстанавливает 1 хит-поинт и может действовать. Когда хит-поинты Бренного Тела опускаются до 0 или ниже, вы возвращаетесь в игру, появляясь в одном из смежных (adjacent) квадратов с Бренным Телом и ваши хит-поинты равны 1. Кроме того, на момент срабатывания триггера вы можете потратить дополнительные исцеления (healing surge). Если вы тратите 1 дополнительное исцеление (healing surge), то до тех пор пока вы не вернётесь в игру, Бренное Тело наносит дополнительно 1d8 урона. Если трате дополнительно ещё 1 исцеление, то вдобавок Бренное Тело получает +3 бонус ко всем защита до тех пор, пока вы не вернётесь в игру.