

Полное руководство некроманта

Стив Куртц

Содержание

Введение

Как пользоваться книгой

Некромантия и РС

Что вам потребуется

Глава 1: Некроманты

Стандартный некромант

Характеристики персонажа

Раса

Продвижение по уровням

Заклинания

Ограничения на заклинания

Ограничения на магические предметы

Навыки

Новые профессии волшебников-некромантов

Истинный некромант

Анатом

Охотник за нежитью

Философ

Повелитель нежити

Другие профессии некромантов

Ведун

Повелитель упырей

Новые мирные навыки

Анатомия

Некрология

Знание преисподней

Общение с духами

Обращение с ядами

Глава 2: Темные дары

Персонажи дуал-класса

Воин/Некромант

Вор/Некромант

Клирик/Некромант

Писоник/Некромант

Дикие силы

Договоры со злыми силами и темные дары

Некроманты других рас

Некроманты гуманоидных рас

Некроманты-дроу

Некроманты-драконы

Некроманты-гит'янки

Бессмертные колдуны

Некроманты и жрецы смерти-нежить

Глава 3: Плата

Общественное предубеждение

Наказания, физические и умственные недостатки

Физическое уродство

Телесные болезни

Безумие и умственные расстройства

Навязчивое поведение

Плата сполна

Глава 4: Темное искусство

Выбор заклинаний для волшебника

Преступная или черная некромантия

Серая или нейтральная некромантия

Полезная или белая некромантия

Новые заклинания волшебников

Заклинания 1 уровня

Заклинания 2 уровня

Заклинания 3 уровня

Заклинания 4 уровня

Заклинания 5 уровня

Заклинания 6 уровня

Заклинания 7 уровня

Заклинания 8 уровня

Заклинания 9 уровня

Глава 5: Жрецы смерти

Некромантические культы

Бог смерти

Богиня убийств

Бог болезней

Бог страданий

Владыка нежити

Другие жреческие ресурсы

Глава 6: Жреческая сфера Некромантии

Новые заклинания жрецов

Заклинания 1 уровня

Заклинания 2 уровня

Заклинания 3 уровня

Заклинания 4 уровня

Заклинания 5 уровня

Заклинания 6 уровня

Заклинания 7 уровня

Глава 7: Союзники

Ученики

Наемные помощники

Фамилиары

Слуги-нежить

Тайные общества

Культ Червей

Общество покрытых коростой

Культ Боли

Анатомическая Академия

Глава 8: Инструментарий

Зелья и яды

Магические предметы

Источники некромантических знаний

Глава 9: Кампания

Остров Королей-Некромантов

Деревни Мисбад и Джинутт

Железные шпильки Эрешкигала

Колосс Урука

Башня Пизентиоса

Столица Королей-Некромантов

Летний дворец Урука

Сад Вечности

Идеи для приключения

Пираты-некроманты

Возвращение Бакау

Чума Тасмудиана

Охота на лича

Некроманты-NPC

Доктор Элландра Толберт

Казерабет (Зарибель)

Мастер Пизентиос

Сарцек Изломанный

Талиб Великолепный

Вермисса, Неумирающая

Госпожа Иола

Приложение 1: Стандартные заклинания для некромантов

Приложение 2: Заклинания волшебников школы Некромантии

Приложение 3: Жреческие заклинания сферы Некромантии

Приложение 4: Алфавитный указатель некромантических заклинаний для жрецов и волшебников

Список таблиц

- 1: Сгенерированные характеристики некромантов
- 2: Расширенная таблица продвижения некроманта по уровням опыта и заклинаний
- 3: Дикие псионические посвящения для некроманта
- 4: Дикие псионические науки для некромантов
- 5: Особые силы для некромантов

- 6: Псионическая прогрессия для некромантов-гитъянки
- 7: Различные физические уродства
- 8: Модификаторы броска на болезнь
- 9: Навязчивое поведение и проклятия
- 10: Запретные заклинания черной некромантии
- 11: Модификаторы заклинания *Spirit Summoning*
- 12: Расширенная таблица продвижения жреца смерти по уровням опыта и заклинаний

© 1995 TSR, Inc.

TSR, Inc.	TSR Ltd.
POB 756	120 Church End
Lake Geneva	Cherry Hinton
WI, 53147	Cambridge CB1 3LB
USA	United Kingdom

От переводчика

Это полный перевод книги *The Complete Book of Necromancers* со всеми приложениями и таблицами.

Поскольку общепринятая система терминологии AD&D на русском языке отсутствует, перевод осуществлялся прежде всего на основе здравого смысла и с учетом специфики используемого игроками и ДМами сленга. Поэтому часть терминов, такие как 'hit die', 'hit point', основные параметры характеристик и т.п. обозначены сокращениями; в остальных случаях в тексте курсивом в скобках приведены оригинальные названия монстров, магических предметов и т.д. (во избежание возникновения путаницы). Названия заклинаний переведены только в тех случаях, когда этого требует контекст.

В работе над книгой принимали участие:

Перевод: Ольга Головачева aka Gaia (Введение, Глава 1, Глава 2)

Перевод и редактирование: Анна Ковтун aka Daga (akovtun@mailandnews.com).

Все замечания по переводу можно высказывать Даре по указанному выше адресу.

Особую благодарность хотелось бы выразить Даниле Тимофееву aka Melladan за консультации по монстрам и прочей терминологии, а также Олегу Чекану aka Bug за консультации по оружию, ответы на многочисленные вопросы и безграничное терпение.

Перевод выполнен для проекта [Страна Забытых Эльфов](#).

Введение

Руины Исависа были полностью скрыты джунглями, когда мы с моим первым мужем Самулаэлем нашли разрушенные городские стены. Это произошло в начале нашего брака, когда мое увлечение запретным искусством было сильно благодаря беспечному безрассудству, свойственному юности. В город нас привели потревоженные духи во время поисков талисмана. Руины города, погребенные под зарослями дикого винограда, были настолько обширны, что даже с нашими призрачными провожатыми мы не могли найти точное местонахождение заветной вещи.

Когда мы с мужем обнаружили кости мертвых жителей города, мы поначалу развлекались тем, что поднимали гниющие останки, чтобы они стали нам призрачными слугами, скелетами-носильщиками, тенями-посланцами. Поиски талисмана не принесли немедленных результатов, и мы оживили еще больше мертвецов, чтобы расширить поиск. Довольно скоро наши новые рабы обнаружили королевские кладбища, где веками хоронили королей и королев Исависа, прежде чем город погиб. Я живо помню тот

восторг, который вызвала у меня эта находка. Мановением руки я вскрывала монолитные двери гробниц, в то время как Самулаэль, злобно смеясь, призывал древних королей города, повелевая старейшим падишахам, завернутым в изъеденные червями саваны и погребальные одежды, выйти из затхлых недр склепов, чтобы навеки стать нашими рабами. Один за другим мертвецы отдавали нам свои источенные временем сокровища, но никто не принес желанного талисмана.

Итак, мы с Самулаэлем подняли население Исависа из склепов и могил, дабы они служили нам. Долгие годы мы жили королями в изгнании, пока безумие моего мужа и его отвратительные привычки не стали совершенно невыносимыми. В конце концов я прикончила это чудовище руками искателей приключений, которые обнаружили мой уединенный город в джунглях. Тогда же я познакомилась со своим вторым мужем, Талибом – он был одним из исследователей, которые помогли мне уничтожить Самулаэля и разыскать талисман.

Вскоре я поняла, что полюбила Талиба. Я раскрыла ему все свои тайны. Мы жили счастливо вместе в Исависе, заново отстраивая город, возрождая его былую славу. Но в конце концов этот брак тоже оказался неудачным, потому что я поняла, что счастливый человек не может заниматься темным искусством, а влюбленный не может расширять свои знания. И я покинула своего возлюбленного с тем, чтобы в одиночестве заняться написанием этой книги и сконцентрировать свои мысли на трудном пути, что ожидал меня впереди. Идем же со мной по этой тропе знания и развития. Приступим вместе к исследованию искусства некромантии.

— Предисловие к «Искусству Некромантии» Казерабет

Смерть – наш последний судья. Она забирает всех, независимо от класса и положения, хорошей славы и дурной, добродетелей и пороков. В некоторых культурах смерть считается переходом к более возвышенному существованию духа, или же к следующей жизни в бесконечном круге воплощений. В других полагают, что смерть является концом сознания, означая полное уничтожение и забвение.

С древних времен ученые и жрецы посвящали всю свою жизнь изучению, поискам объяснений и почитанию последней главы человеческой жизни. Для некоторых, однако, смерть становилась навязчивой идеей, источником магической энергии или даже объектом религиозного поклонения. Таких людей мы называем некромантами. К ним питают отвращение повсюду, их боятся, считая, что они непрерывно сеют зло.

Если верить известному мифу, некроманты практикуют ужасное, запретное искусство. Это мрачные колдуны, рыщущие по кладбищам в поисках разлагающихся компонентов для своих черных заклинаний. Это злые жрецы, вызывающие неуспокоенных духов давно умерших, чтобы узнать тайны бессмертия. В их темных, уединенных логовах они предаются своим мрачным занятиям, им служит бессловесная нежить, жуткие фамилиары и ненасытные демоны. В произведениях жанра фэнтези и хоррор некромант обычно изображается отъявленным негодяем.

И все же сущность некромантов и жрецов смерти имеет и иную сторону. Они могут быть сострадательными охотниками за призраками, которые стремятся упокоить мучимые души, или послушными долгу жрецами смерти, которые служат духам проводниками на их вечном пути к преисподней. Некроманты могут выполнять и конструктивную, положительную роль в кампании.

Эта книга посвящена исследованию обоих аспектов личности некромантов и жрецов смерти. Мы рассматриваем их различные роли – не только злодеев, но также и целителей, наставников и покровителей. Эти волшебники являются самыми сложными, многогранными и сильными персонажами в игре ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Книга раскрывает все их секреты и возможности, чтобы ДМ (*Dungeon Master*) мог использовать их в игре.

Как пользоваться книгой

«*Полное руководство некроманта*» рассчитано на ДМов, которые хотят использовать в своей кампании сложных и запоминающихся волшебников в качестве врагов. Книга делится на три основных раздела, каждый из которых можно читать отдельно, в любом порядке. Главы внутри каждого раздела следует читать по порядку. Каждая глава содержит вводный материал (например, предисловие Казерабет), который можно прочитать игрокам, использовать в качестве источника вдохновения при разработке приключения или же использовать любым другим способом, чтобы придать дополнительный реализм кампании.

Первые четыре главы посвящены некроманту-NPC (*nonplayer character*, мастерский персонаж). В Главе 1 описано, как создавать некроманта как отдельный, независимый подкласс, начиная с основных правил, представленных в «*Руководстве игрока*» (*Player's Handbook, PHB*). В этой главе также представлены пять новых профессий (*kits*) – Истинный некромант, Анатом, Охотник за нежитью, Философ и Повелитель нежити – представители каждой из которых могут играть свою роль в кампании. В Главе 2 более широко представлены возможности некромантов, добавлены дуал-классы, псионические дикие силы (*Wild Talents*), а также особые способности, получаемые благодаря покровительству темных божеств (*дарованные силы, granted powers*). Мы также рассматриваем некромантов-нежить и некромантов-монстров, которых можно противопоставить наиболее сильным (или безрассудным) группам искателей приключений. В Главе 3 приводятся примеры тех значительных жертв, на которые приходится идти некромантам, если они хотят заниматься запретным искусством. В Главе 4 подробно рассматривается школа Некромантии, полезные и вредоносные стороны этого искусства.

Следующий раздел посвящен жрецам смерти – жреческому эквиваленту некроманта, которому ранее уделялось слишком мало внимания. В отличие от волшебников, которые изучают смерть, жрецы смерти ревностно ей поклоняются. Эти жрецы принадлежат к различным культам, каждый из которых имеет свою уникальную роль, дарованные силы (*granted powers*), заклинания и цели в кампании. Глава 5 рассматривает пять таких некромантических культов, которые поклоняются богам смерти, убийств, чумы, страдания и нежити. В Главе 6 описывается жреческая сфера Некромантии и приводится множество дополнительных заклинаний для некромантических культов.

Последний раздел этой книги представляет некромантов и жрецов смерти в роли лидеров и активных участников кампании. Глава 7 рассказывает об окружении некроманта: учениках, наемниках, фамилиарах и нежити-прислужниках. В Главе 8 представлены основные инструменты некромантов, включая смертельные яды, некромантические магические предметы и книги запретных знаний. Глава 9 подробно описывает Остров Королей-Некромантов, что может служить ДМу в качестве отправных точек и вводных сюжетов для кампании. В эту главу также входит подробное описание семи NPC, которые могут быть использованы в качестве образцов либо готовых персонажей для кампании. Наконец, Приложения содержат таблицы, указатели и ссылки на источники, откуда ДМ может почерпнуть дополнительные материалы по некромантам.

Некромантия и РС

В целом, материалы этой книги предназначены только для ДМов. Некроманты, описанные в данной книге, уникальны – они подчиняются ряду особых правил, которые выходят далеко за рамки деятельности «нормальных» персонажей игроков (*player character, PC*). Эти правила ни в коем случае нельзя раскрывать игрокам, даже в том случае, если кто-то из них настаивает на отыгрыше некроманта.

Самым очевидным затруднением при отыгрыше некроманта игроком является выбор мировоззрения. Некоторые волшебники, практикующие искусство некромантии, следуют правилам морального кодекса, однако, к сожалению, добродетельные некроманты встречаются прискорбно редко. Большинство некромантов должны иметь по меньшей мере нейтральное мировоззрение. Все остальные некроманты имеют злое мировоззрение.

Некроманты-РС с самого начала своей карьеры будут сталкиваться с трудностями морального характера – начиная, по всей вероятности, со своего учителя. Рассмотрим, к примеру, Талиба как пример положительного героя-некроманта (этот персонаж встречается в нескольких предисловиях к главам и детально описан в Главе 9). Прежде чем Талибу-ученику было дозволено перейти на первый уровень, его наставник заставил его пройти через жестокий обряд посвящения: он отравил его, привязал к холодному каменному алтарю и принес в жертву богине убийств. При помощи *кольца хранения заклинаний* (*ring of spell storing*), принадлежавшего его союзнику – жрецу смерти, наставник затем *поднял* Талиба из мертвых, чтобы проверить, обладает ли его потенциальный ученик необходимой силой тела и духа для того, чтобы заниматься некромантией. Поскольку Талибу удалось выжить после этого испытания, он лишь потерял одно очко сложения – это было первой, незначительной платой за привилегию заниматься темным искусством.

Естественно, Талиб бежал от своего наставника при первой же возможности. Однако когда бы ему ни понадобилось дополнительное обучение после достижения очередного уровня, чтобы выучить новые заклинания, некроманты, к которым он обращался, часто оказывались еще более жестокими, чем его бывший наставник, и всегда запрашивали ужасную цену (моральную, физическую или материальную) за продолжение его образования. Поскольку Талиб не отказался от своих благородных идеалов, ему обычно приходилось учиться самому, и на это уходило гораздо больше времени и усилий, чем у других его соотечественников-искателей приключений. В задачу ДМа входит обеспечение того, чтобы персонажи-некроманты как можно чаще сталкивались с препятствиями во время своего развития.

Персонаж-некромант по достижении 9 уровня становится потенциальной угрозой для игрового баланса – как только он получает доступ к заклинанию *animate dead*. Это заклинание весьма опасно в руках NPC, но в руках опытного игрока оно может стать серьезным неудобством для ДМа. Например, на пути от деревни к близлежащему подземелью некромант-РС может в течение нескольких ночей посещать местное кладбище, поднимая нежить-камикадзе. Остальные РС в группе, если они достаточно сообразительны, будут терпеливо ожидать, пока некромант не закончит свои приготовления.

После этого половина приключения сведется к тому, что некромант будет посылать своих подчиненных в подземелье. «Зомби, открой эту дверь! Зомби, открой тот сундук! Зомби, войди в комнату! Зомби, пройди по этому подозрительному неровному полу!» Хотя такой ход событий и может быть захватывающим и увлекательным в течение вечера или двух, если так будет продолжаться в течение всего приключения, это может полностью разрушить грамотно разработанную атмосферу опасности, таинственности и неопределенности. Оживленные зомби также могут вытеснить из игры персонажей-воров, поскольку обладают способностью безошибочно обнаруживать ловушки и обезвреживать их без какого либо вреда. Зомби может получить в грудь заряд из баллисты, открывая набитый сокровищами сундук, ну и что? Разумный некромант будет иметь под рукой достаточно зомби, чтобы обезвредить бесчисленное количество ловушек в подземелье.

Некромант-РС (особенно высокого уровня) уже достаточно силен, даже если имеет лишь основные способности, описанные в *РНВ*. Такой персонаж не нуждается в дополнительных способностях, описанных в этой книге. Поскольку некромант-РС, отыгрываемый соответствующим образом, может внести значительный дисбаланс в кампанию, только опытный ДМ может позволить игроку использовать способности,

описанные в Главе 2. В то же время некроманты-РС сами подвержены опасностям, которые возникают как последствия занятий темным искусством. Не стесняйтесь налагать на персонажей любые штрафы, описанные в Главе 3, это поможет не дать некроманту монополизировать каждую игровую сессию.

Помните о том, что прежде чем принять окончательное решение, ДМ должен подобрать соответствующие способности и штрафы для персонажа, учитывая игровой баланс и возможности ролевой игры. ДМу следует скрывать от игроков большую часть этой информации (особенно от тех, кто отыгрывает некромантов). В любом случае, общая атмосфера тайны, предвкушение будущей мощи и страх перед ценой, которую придется заплатить за улучшенные способности, лишь сделают кампанию более захватывающей.

При условии, что бдительный ДМ постоянно следит за некромантом-РС, такой персонаж, несомненно, привносит в игру интересный элемент морального напряжения. Из-за неясного происхождения, подозрительных занятий, а часто и сомнительного состояния рассудка некроманта-РС можно считать ухудшенным, вредным вариантом стандартного волшебника. Поскольку искусство некромантии люди воспринимают как отталкивающее, а чаще как преступное, некромант часто становится «паршивой овцой», а с другой стороны – приобретает определенную романтическую привлекательность как отверженный, изгой общества. Несмотря на это, необходимо помнить, что некромант занимается смертью, не больше, не меньше. ДМ должен напоминать игроку об этом не слишком приятном факте так часто, как это необходимо.

Что вам потребуется

Эта книга является дополнением к ролевой игре AD&D®, поэтому предполагается, что у ДМа уже есть «Руководство мастера» (*DUNGEON MASTER® Guide, DMG*), «Руководство игрока» (*Player's Handbook, PHB*) и либо первые два тома приложений «Краткого руководства по монстрам» (*MONSTROUS COMPENDIUM®, MC*), либо «Бестиарий» (*Monstrous Manual, MM*).

С учетом ограниченного объема и чрезвычайной широты рассматриваемой темы, включить все некромантические профессии, культы, заклинания и магические предметы, когда-либо упоминавшиеся TSR, в эту книгу невозможно. Поэтому для удобства ДМа рекомендуется также использовать «Книгу магии» (*Tome of Magic, TOM*), «Полное руководство Ша'ира» (*Complete Sha'ir's Handbook, SH*), «Полное руководство волшебника» (*Complete Wizard's Handbook, WH*), «Полное руководство жреца» (*Complete Priest's Handbook, CPrH*), «Арабские приключения» (*Arabian Adventures, AA*), и «Приключения в Забытых землях» (*FORGOTTEN REALMS® Adventures, FOR*); однако это не является обязательным. В данной книге заклинания некромантов и магические предметы из вышеперечисленных источников будут отмечены соответствующими аббревиатурами. Если у ДМа нет этих источников, можно использовать другие предметы или заклинания в качестве замены.

ГЛАВА 1 Некроманты

Мастер П., мой повелитель!

М. обнаружил наших незваных гостей; настоящим спешу доложить о нашем первом столкновении. К тому времени, как это послание попадет к Вам в руки, я подниму еще больше трупов для следующей попытки. М. поведет меня, и посему я думаю, что без труда смогу обнаружить их вновь.

Первая битва началась весьма удачно, в точности как Вы и предсказывали. Сначала мы с К. уничтожили их боевого мага молниями и магическими снарядами, в то время как

зомби, пошатываясь, двинулись на основную массу воинов. (Должен быть какой-то способ увеличить их скорость – в бою они слишком неповоротливы!) Мы с К. выпустили еще несколько магических снарядов и заклинаний смертоносных рук, уложив троих воинов.

Но в руках капитана О. оказался глиф – вероятно, он похитил его из библиотеки Б. – и с его помощью он уничтожил половину тел конусом молнии. Это стало поворотной точкой сражения. Его жрице Т. – той самой, которая стала причиной моего увечья, – удалось обездвигнуть К., и он не мог более подкреплять мои атаки. Пока я пытался сотворить ответное заклинание, она разрушила все охранные заклинания, что соткали мы с К. для защиты.

Решающий момент прошел. О. и уцелевшие воины разделались с оставшимися трупами, а затем кинулись ко мне. В отчаянии я вызвал заклятие тумана смерти из Вашего свитка. Я рад сообщить о том, что это заклятие унесло жизнь Т., но оно было не в состоянии остановить всех. Мои заклинания иссякли и, лишенный защиты, я выпил зелье и ушел. Мне удалось вернуть свои книги и средства, но я не сумел спасти ослабевшего К. Не думаю, что О. пощадит его.

Однако битва не стала полным поражением: М. подтвердил, что мы уничтожили всех их заклинателей и четырех воинов. (В качестве доказательства он принес мне глаз Т.!) Уцелел только О. и горстка его сторонников. Я прошу Вашего разрешения найти их еще раз. С тем, что Вы мне оставили, я могу поднять себе в помощь новые трупы. С нетерпением ожидаю Вашего решения.

*Ваш самый смиренный и покорный слуга,
С. Изломанный*

Как видно из послания Сарцека, некроманты-NPC могут быть идеальным противником для группы игроков. Кроме роли злодеев, которую они играют лучше всего, они также могут выступить в качестве необыкновенных и незабываемых работодателей, наставников или союзников. Эта глава рассматривает наиболее характерные черты и разнообразные профессии этих волшебников-специалистов.

Одна из основных целей этой книги – упростить для ДМа процесс генерации NPC. Поэтому мы начнем с описания общих требований и способностей магов, специализирующихся в так называемом искусстве некромантии. (Противники этой школы чаще всего называют некромантию темным, черным или запретным искусством.) После того, как мы рассмотрим стандартные характеристики некромантов, мы перейдем к их возможным ролям в кампании. Различные специализации объединены в отдельные профессии, которые пригодятся в игре как ДМу, так и игрокам. Наконец, в заключении будут описаны несколько новых мирных навыков некромантов.

Стандартный некромант

У некромантов много общих характеристик с магами, которые не специализируются на определенной школе магии, описанными в РНВ. Как обычно, ДМ должен прежде всего определить характеристики специалиста, его расу, опыт, набор доступных заклинаний и навыки. Эти игровые параметры отражают основные характеристики волшебника, которые будут раскрыты в этой книге более подробно.

Характеристики персонажа

Некромантом может стать не любой волшебник. Мастера темного искусства должны обладать исключительным самоконтролем и психической устойчивостью, чтобы успешно управлять мощными потоками энергии. Частое взаимодействие с душами умерших и

более могущественными существами из нижних планов существования может дорого обойтись этим магам и сказаться на их рассудке; очень маловероятно, что личности со слабой волей смогут сохранить психическое здоровье после подобных встреч. Как будет видно из Главы 3, безумие и умственные расстройства являются серьезными проблемами даже для самых мудрых и опытных некромантов.

Как следствие вышесказанного, специализироваться в некромантии могут только волшебники с показателем Wis не ниже 16. Как и все маги, они также должны обладать Int не ниже 9 (этот параметр является для них основным). Характеристики персонажа можно определять при помощи одного из шести методов, описанных в *РНВ*, хотя не все эти методы с равной вероятностью гарантируют генерацию персонажа с достаточно высоким уровнем мудрости и интеллекта. Методы I и III меньше всего подходят для создания некромантов (грубо говоря, вероятность составляет от 2 до 4%, с учетом случайных генераций 1000 и более наборов характеристик). Более высокий шанс удачной генерации дает использование Методов II, IV и V (вероятность составляет соответственно 8%, 11% и 15%). И только Метод VI дает вероятность 90–100%.

Существует несколько различных способов, которые ДМ может использовать для генерации характеристик NPC. Самый быстрый способ – просто придумать параметры. ДМ может также сгенерировать характеристики, используя тот же метод, что и при генерации персонажей игроков. Эти способы лучше всего подходят для создания низкоуровневых последователей, наемников или других персонажей, которые занимают незначительное место в продолжительной кампании.

Однако если некромант будет играть заметную роль в течение нескольких приключений, ДМ может адаптировать характеристики так, чтобы требуемым образом дополнить общую картину или создать проблему для игроков. Если в героической кампании сами искатели приключений имеют необычно высокие характеристики, не нужно ли сделать их противников такими же мощными? Можно предположить, что враг должен иметь более высокие характеристики, чем стандартный PC. Какой интерес сражаться со слабым противником? Группа игроков получит гораздо больше удовольствия, одержав победу над врагом, превосходящим их по силе.

Вооружившись теорией о том, что «превосходящий противник сделает игру более увлекательной», в дополнение к Методам генерации I - VI, описанным в *РНВ*, ДМ может воспользоваться следующими альтернативными методами для генерации волшебника-некроманта:

Метод VII: Этот метод дает возможность сгенерировать стандартные характеристики NPC. Каждая характеристика начинается с 10 и модифицируется броском 1d8 (таким образом, каждая характеристика будет варьироваться в пределах от 11 до 18 со средним значением 14–15). ДМ имеет возможность достаточно быстро сгенерировать 6 характеристик и распределить их наиболее подходящим образом для определенного персонажа. Такой метод обеспечивает 75% вероятность случайной генерации некроманта-NPC.

Метод VIII: Аналогичен Методу VII, с той лишь разницей, что некромант получает бонус +1 к Int и бонус +1 к Wis (при максимуме 18). С такими бонусами вероятность возрастает приблизительно до уровня, получаемого при использовании Метода VI (90–100%).

Во избежание появления дисбаланса в кампании из-за присутствия в ней многочисленных "супер-врагов", ДМ не должен слишком часто прибегать к этим методам генерации и применять их только для создания NPC (персонажи игроков должны ограничиваться Методами I - VI). Для «усредненного» волшебника-NPC ДМ может просто придумать характеристики сам или воспользоваться Методами I–VI, описанными в *РНВ*. Примеры характеристик, полученных с помощью каждого из этих методов, представлены в Таблице 1. Чтобы ускорить процесс генерации, ДМ может использоваться этими характеристиками, выбирая наиболее подходящие, например, с помощью броска

d6. Эту таблицу также можно использовать для случайной генерации РС, но только с разрешения ДМа (ДМ должен выбрать подходящий для кампании Метод (I–VI)).

Раса

Как указано в *РНВ*, из всех рас, доступных персонажам игроков, обычно только люди могут специализироваться в некромантии. По сравнению с другими человекоподобными расами, продолжительность жизни людей – самая короткая, поэтому, скорее всего, именно люди будут обеспокоены (или, в случае с некромантами, одержимы) вопросом смерти. В самом деле, многие человеческие культуры уделяли особое внимание вопросу смерти и посмертия; можно утверждать, что некоторые люди поощряли изучение некромантии для того, чтобы продлить свою собственную жизнь. Другие человекоподобные расы, такие как эльфы и гномы, имеют такую большую продолжительность жизни, что вопрос смерти (по крайней мере, естественной) для них является гораздо менее насущным. Однако, как будет видно из Главы 2, при создании могущественных NPC в качестве противников для группы персонажей высокого уровня рамки этого правила могут расширяться до некоторых рас монстров.

Продвижение по уровням

Продвижение некромантов по уровням аналогично продвижению большинства специалистов, как это описано в *РНВ*. В то время как большинство персонажей игроков могут потратить все свое время и достичь в своей карьере лишь 20 уровня, созданные ДМом волшебники-NPC могут быть намного более могущественны. В отличие от многих других классов, заклинательные способности магов продолжают развиваться и после достижения 20 уровня, и волшебники продолжают получать 1 hr за каждый уровень после 20.

Данные продвижения некромантов по уровням приведены в Таблице 2. Как и большинство волшебников, некроманты с Int 16 и выше получают бонус 10% к XP (*experience, опыт*), хотя обычно для NPC это не так важно, поскольку их опыт определяет ДМ.

Заклинания

Самая большая сила некромантов заключается в способности читать заклинания (которая более подробно рассматривается в Главе 4). Как и все специалисты, они получают дополнительное заклинание на каждый доступный уровень заклинаний.

Это дополнительное заклинание указано в Таблице 2 и должно относиться к школе Некромантии (см. Приложение 2 в конце книги), в противном случае этот бонус не имеет силы. Так, например, на первом уровне некромант может запомнить два заклинания 1 уровня (тогда как обычные маги могут запомнить только одно), но при условии, что дополнительное заклинание относится к школе Некромантии.

Таблица 1: Сгенерированные по Методам I–VI (*РНВ*) характеристики волшебников-некромантов

Метод I	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	13	10	17	11	10	5
2.	10	9	16	10	11	13
3.	5	9	16	14	16	10
4.	7	12	16	13	16	12

5.	15	9	16	6	9	7
6.	7	11	16	13	15	13
Метод II	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	17	12	17	12	11	12
2.	13	10	16	14	12	12
3.	12	16	16	7	13	12
4.	11	14	16	11	12	13
5.	8	10	18	12	8	9
6.	7	17	16	13	10	11
Метод III	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	6	17	16	9	10	6
2.	10	17	16	13	14	10
3.	9	17	16	13	15	11
4.	6	17	16	11	14	9
5.	5	16	16	9	13	6
6.	8	18	16	10	11	13
Метод IV	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	12	16	17	14	14	12
2.	14	17	16	14	15	14
3.	10	17	16	14	14	12
4.	11	16	16	12	12	12
5.	13	18	16	13	15	13
6.	11	16	17	15	13	11
Метод V	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	9	17	16	11	14	11
2.	10	17	16	15	16	13
3.	10	18	16	11	13	10
4.	12	16	16	14	15	14
5.	12	17	16	14	14	13
6.	11	17	17	13	15	12
Метод VI	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha
1.	8	17	16	10	16	8
2.	8	18	16	17	8	8
3.	9	13	16	11	12	10
4.	8	14	16	16	11	8
5.	9	14	16	15	10	11
6.	10	15	17	8	15	9

Благодаря своему глубокому пониманию искусства некромантии, некроманты получают бонус +1 к спасброскам против заклинаний школы Некромантии. По этому же принципу все остальные персонажи получают пенальти –1 к спасброскам против заклинаний этой школы в том случае, если заклинание читается некромантом. Эти показатели кумулятивны, поэтому они аннулируются, если два некроманта используют заклинания этой школы друг против друга.

Еще одно преимущество относится к изучению заклинаний, хотя это обычно не является проблемой для ДМа. Например, некромант получает бонус +15% к изучению заклинаний школы Некромантии, одно дополнительное заклинание в книгу заклинаний при переходе на следующий уровень заклинаний и возможность разрабатывать новые заклинания, как если бы они были на один уровень ниже (подробности см. в *PHB* на стр. 32). В целом, данные бонусы не имеют особого практического значения для NPC, для которых заклинания обычно выбирает сам ДМ.

Ограничения на заклинания

Некроманты вынуждены расплачиваться за то, что посвящают себя изучению искусства некромантии. Из-за концентрации на занятиях некромантией они вынуждены отказаться от изучения магии школ Иллюзии (*Illusion*) и Очарования (*Enchantment/Charm*). В результате они не могут читать заклинания, относящиеся к этим школам, если только заклинание не относится одновременно к одной из шести доступных для них школ. Возьмем, к примеру, заклинание 6 уровня *enchant an item*. Хотя это заклинание относится к школе Очарования (*Enchantment/Charm*), некромант может его выучить, поскольку оно также относится к школе Созидания (*Invocation*).

Несомненно, на начальных этапах у некроманта возникают определенные затруднения при изучении заклинаний, не относящихся к школе Некромантии (–15% к вероятности изучения заклинаний доступных школ, кроме Некромантии). Однако, несмотря на эти ограничения, некроманту доступен значительный спектр заклинаний, ограниченный лишь интеллектом персонажа и его усердием при изучении заклинаний. В Приложении 1 приведены заклинания, доступные некромантам, отсортированные по уровням и применимости.

Ограничения на магические предметы

Кроме ограничений на заклинания, некроманты несколько ограничены в выборе магических предметов. Поскольку эти специалисты не изучали магические школы Очарования (*Enchantment/Charm*) и Иллюзии (*Illusion*), некроманты не могут использовать некоторые специализированные магические предметы, действие которых основано исключительно на заклинаниях этих школ. Как правило, если магический предмет может использоваться только волшебником и задействует заклинание либо подобный заклинанию эффект из школ Очарования (*Enchantment/Charm*) и Иллюзии (*Illusion*), то некромант не может использовать такой предмет. Поэтому некромантам запрещены лишь некоторые магические предметы из *DMG* и *TOM*, а именно: все магические свитки, содержащие заклинания школ Очарования (*Enchantment/Charm*) и Иллюзии (*Illusion*), жезл обаяния (*rod of beguiling*), посох команды (*staff of command*), жезлы страха и иллюзий (*wands of fear and illusion*), мантия мерцающих цветов (*robe of scintillating colors*) и глаза очарования (*eyes of charming*).

Магические предметы, доступные всем классам и функционирующие без специальных знаний определенных школ магии, в большинстве своем доступны специалистам (в том числе некромантам). Например, напиток невидимости (*potion of invisibility*) действует независимо от того, кто его выпьет: некромант, созидатель (*invoker*) или даже тролль. Аналогично некромант может без труда пользоваться кольцом влияния на людей и кольцом невидимости (*ring of human influence and invisibility*), жезлами величия и ужаса (*rod of splendor and terror*), плащом перемещения (*cloak of displacement*) и любыми другими предметами, которые не имеют ограничений на класс.

Навыки

Для завершения описания возможностей некроманта ДМ должен выбрать боевые и мирные навыки персонажа. Выбор этих навыков зависит от профессии некроманта (которые будут подробно описаны далее). ДМ также может использовать новые мирные навыки, описанные в этой главе. В данном разделе мы поясняем, как определить общее количество слотов, доступных волшебнику.

Базовое количество боевых и мирных навыков зависит от уровня персонажа. Эти показатели представлены в Таблице 2. ДМ может использовать стандартное правило, по которому количество доступных языков преобразуется в слоты навыков (см. *PHB*, стр.

16). Необходимо помнить, что эти дополнительные слоты могут быть использованы для боевых и мирных навыков, по желанию.

Таблица 2: Расширенная таблица продвижения некроманта (волшебника) по уровням опыта, уровням заклинаний, а также развития способностей с ростом уровня

Уро вень	XP	HD (d4)	THACO	Уровень заклинаний									Навыки		Спасброски					
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NW	W	PPDM	RSW	PP	BW	S
1	0	1	20	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	1	14	11	13	15	12
2	2,500	2	20	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	1	14	11	13	15	12
3	5,000	3	20	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	5	1	14	11	13	15	12
4	10,000	4	19	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	5	1	14	11	13	15	12
5	20,000	5	19	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-	5	1	14	11	13	15	12
6	40,000	6	19	5	3	3	-	-	-	-	-	-	-	6	2	13	9	11	13	10
7	60,000	7	18	5	4	3	2	-	-	-	-	-	-	6	2	13	9	11	13	10
8	90,000	8	18	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-	6	2	13	9	11	13	10
9	135,000	9	18	5	4	4	3	2	-	-	-	-	-	7	2	13	9	11	13	10
10	250,000	10	17	5	5	4	3	3	-	-	-	-	-	7	2	13	9	11	13	10
11	375,000	10+1	17	5	5	5	4	4	-	-	-	-	-	7	2	11	7	9	11	8
12	750,000	10+2	17	5	5	5	5	5	2	-	-	-	-	8	3	11	7	9	11	8
13	1,125,000	10+3	16	6	6	6	5	5	3	-	-	-	-	8	3	11	7	9	11	8
14	1,500,000	10+4	16	6	6	6	5	5	3	2	-	-	-	8	3	11	7	9	11	8
15	1,875,000	10+5	16	6	6	6	6	6	3	2	-	-	-	9	3	11	7	9	11	8
16	2,250,000	10+6	15	6	6	6	6	6	4	3	2	-	-	9	3	10	5	7	9	6
17	2,625,000	10+7	15	6	6	6	6	6	4	4	3	-	-	9	3	10	5	7	9	6
18	3,000,000	10+8	15	6	6	6	6	6	4	4	3	2	-	10	4	10	5	7	9	6
19	3,375,000	10+9	14	6	6	6	6	6	4	4	4	2	-	10	4	10	5	7	9	6
20	3,750,000	10+10	14	6	6	6	6	6	5	4	4	3	-	10	4	10	5	7	9	6
21	4,125,000	10+11	14	6	6	6	6	6	5	5	5	3	-	11	4	8	3	5	7	4
22	4,500,000	10+12	14	6	6	6	6	6	6	5	5	4	-	11	4	8	3	5	7	4
23	4,875,000	10+13	14	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	11	4	8	3	5	7	4
24	5,250,000	10+14	14	6	6	6	6	6	6	6	6	5	-	12	5	8	3	5	7	4
25	5,625,000	10+15	14	6	6	6	6	6	6	6	6	6	-	12	5	8	3	5	7	4
26	6,000,000	10+16	14	7	7	7	7	6	6	6	6	6	-	12	5	7	3	5	7	4
27	6,375,000	10+17	14	7	7	7	7	7	7	7	6	6	-	13	5	7	3	5	7	4
28	6,750,000	10+18	14	7	7	7	7	7	7	7	7	7	-	13	5	7	3	5	7	4
29	7,125,000	10+19	14	8	8	8	8	7	7	7	7	7	-	13	5	7	3	5	7	4
30	7,500,000	10+20	14	8	8	8	8	8	8	8	7	7	-	14	6	7	3	5	7	4

NW: мирные навыки; W: боевые навыки; PPDM: парализация, яд, магия смерти; RSW: посох, жезл, скипетр; PP: окаменение, изменение формы; BW: атака дыханием; S: заклинания.

Волшебник, обладающий высоким интеллектом, вероятнее всего, будет иметь много мирных навыков. В обычных условиях ДМу необходимо обратить внимание на распределение этих навыков, только если это может обогатить ролевую ситуацию. К примеру, не имеет смысла определять мирные навыки для злодея, который является главным врагом в кампании и чьей основной задачей является нападение на РС. Для простоты ДМ может выбрать только боевые навыки такого персонажа и просто допустить, что NPC имеет все необходимые навыки для реализации его злодейских планов. Однако для тех NPC, которые потенциально будут взаимодействовать с партией не только во время боя (а, возможно, в роли наставника, учителя, последователя или временного

наемника), ДМ должен выделить время и тщательно продумать боевые и мирные навыки персонажа в зависимости от его профессии. Эти навыки могут способствовать дальнейшему развитию персонажа и сделают игровые ситуации более живыми и яркими для всех участников.

Новые профессии волшебников-некромантов

Профессия (*kit*)– это вспомогательное средство для ролевой игры, которое позволяет ДМу (или игроку) дополнительно детализировать создаваемых персонажей. Представленные профессии описывают отдельные подклассы волшебника-некроманта, каждый из которых имеет свои цели, качества и роли в кампании. С разрешения ДМа ряд таких подклассов (такие как Анатом, Охотник за нежитью и Философ) могут быть доступны и для РС, с учетом вопросов, рассмотренных во Введении.

Истинный некромант

Истинные некроманты занимаются некромантией только из собственных безумных побуждений. Они получают удовольствие от того, что оживляют мертвых и заставляют разложившиеся останки служить им в их извращенных занятиях. Из-за крайней злобы Истинных некромантов, в большинстве цивилизованных обществ к этой профессии испытывают отвращение и презрение.

Наиболее ярко Истинный некромант описан в рассказах Кларка Эштона Смита. Это падшие Мматмуор и Содосма из «Империи Некромантов», могущественный Вакарн и его вероломные сыновья Вокал и Улдулла из «Некромантии в Наате», мстительный Натэр из «Колосса Илурна», и, наконец, извращенный Абнон-Та и его запуганные помощники, Наргай и Вемба-Тсит, из книги «Бог из склепа». Все эти злые и отгалкивающие личности наглядно показывают Истинного некроманта в его худших проявлениях.

В более современных произведениях жанра фэнтези примерами представителей этой профессии могут служить Саурон («*Властелин Колец*» Толкиена), Роксанна (Антологии «*Воровского мира*») и Отрекшиеся (цикл «*Колесо Времени*» Роберта Джордана).

Требования: Истинный некромант представляет собой классического злого волшебника (с любым злым мировоззрением). Обязательными являются черные (в крайнем случае темные) одежды.

Роль: Истинный некромант – отъявленный негодяй с черным сердцем, волшебник самого низкого пошиба. Поскольку эти волшебники жестоки, безжалостны и неисправимы, они либо незамедлительно искореняются добродетельными членами общества, либо в конечном итоге вытесняются в дикую, пустынную местность. Большинство из них оказываются мелкими и недалекими негодяями, которые преследуют немногие цели – захватить неосмотрительного путешественника и убить его, применяя ужасные пытки, с тем чтобы позже воскресить его из мертвых в качестве нездорового развлечения. Другие уединяются, чтобы обратиться в лича и достичь желанной возможности продолжать свои порочные деяния и после смерти. Наиболее опасные из них разрабатывают секретные, долгосрочные планы разрушения или свержения изгнавшего их общества.

Истинный некромант – черствое, злое и подлое существо. Примером такого персонажа может служить Мастер Пизентиос (тот самый Мастер П., упомянутый в письме Сарцека в начале этой главы). Этот персонаж также упоминается во вступлениях к Главам 7 и 8, а его характеристики NPC приведены в Главе 9. Даже для группы опытных искателей приключений Пизентиос является опасным противником, как будет видно из примера кампании на Острове Королей-Некромантов (Глава 9).

Предпочитаемые заклинания: Истинный некромант, подобный Пизентиосу, практикует черную некромантию, хотя дурная слава этих волшебников связана скорее со

злоупотреблением серой некромантией (которая включает в себя воскрешение мертвых – см. Главу 4). В целом, Истинный некромант занимается всеми аспектами некромантии и использует любые (наступательные) заклинания, которые способствуют осуществлению его планов.

Боевые навыки: Истинный некромант, как правило, ограничен в оружии так же, как и обычный волшебник, и может пользоваться кинжалом, дротиком, посохом, ножом или пращей. Однако по усмотрению ДМа эти волшебники могут обучиться владеть еще одним, особым видом оружия, который не входит в круг разрешенных (на этот навык выделяется два слота). Некроманты Кларка Эштона Смита, к примеру, редко отправлялись в путешествие без ятаганов. Истинный некромант может владеть только одним специальным оружием из следующего списка: боевой топор, лук (любой), арбалет (любой), джавелин (*javelin*, короткое метательное копье), копье, меч (любой) и боевой молот. Волшебникам эти виды оружия обычно недоступны, но среди Истинных некромантов они достаточно распространены (особенно на низких уровнях).

Мирные навыки: Требуется: нет. Рекомендуются: (общие) любые; (воинские, занимают 3 слота): выносливость, выживание; (воровские) любые; (волшебников) анатомия, языки (древние), древняя история, некрология, знание преисподней (*netherworld lore*), чтение/письмо, обращение с ядами. Запрещаются: все жреческие.

Снаряжение: Истинные некроманты могут иметь любое снаряжение, включая кинжал, нож, дротик, посох, пращу или специальное оружие. Как и все волшебники, они не могут читать заклинания в броне.

Особые преимущества: За счет занятий черной некромантией, Истинный некромант по решению ДМа получает 1–3 особых возможности, как указано в Главе 2. Эти сверхъестественные способности неизменно связаны с деятельностью волшебника, которая обычно включает отвратительные и не поддающиеся описанию договоры со злыми богами.

Особые недостатки: Большинство Истинных некромантов платят ужасающую цену за свои способности. Изучая темное искусство, они подвергают себя воздействию многочисленных побочных эффектов, самые малые из которых – проклятия, болезни, физическое уродство и безумие (подробнее см. в Главе 3).

Анатом

Анатомы посвящают свою карьеру научному исследованию тела. При этом они часто используют магические средства, чтобы пополнить свои знания. Эти волшебники серьезно интересуются бесчисленными тайнами гуманоидных форм жизни. Анатомы накапливают свои знания, годами занимаясь тщательными исследованиями, которые обычно проводятся на трупах. Их всесторонний опыт делает их великолепными врачами по сравнению с деревенскими лекарями, которые в основном полагаются на целебную силу трав.

В то время как некоторые Анатомы применяют свои знания для лечения, большинство использует свою профессию для достижения своих темных целей. Некоторые Анатомы, относящиеся к категории «безумных ученых», используют свое мастерство, чтобы ставить богохульные опыты, наименее отталкивающие из которых – создание из трупов неживых автоматов, например, големов. Другие некроманты, которым доставляет удовольствие исключительно причинение боли, предпочитают практиковать свое искусство на живых существах. Из таких вивисекторов получают самые утонченные мучители, садисты, и иногда их можно встретить на службе у деспотичных правителей.

Примерами Анатомов были прежде всего врачи периода 15–19 вв., которые занимались препарированием трупов с целью углубления своих медицинских познаний. Законы, запрещающие эксгумацию могил и расчленение мертвых, вынуждали врачей обращаться к расхитителям могил, чтобы получать тела для опытов. Общество верило в

то, что за расчленение покойников последует божественная кара, поэтому препарирование осуществлялось в самых дальних, секретных помещениях университетов. Это еще более усиливало убеждение общества в том, что врачи тайно занимаются мистическими обрядами. Произведение Мэри Шелли «Франкенштейн», написанное в 1817 году (до принятия в Англии в 1832 году «Анатомического акта», по которому врачи впервые получили официальное разрешение использовать трупы для научных исследований), проводит еще больше параллелей между гениальным врачом и экспериментирующим некромантом.

Профессия Анатома больше всего подходит для кампаний по эпохе Возрождения или для исторической среды 16 века (например, предложенной в кампании «Неприступная крепость» (*A Mighty Fortress*)). Злой Анатом прекрасно подходит для кампании мира RAVENLOFT®, полной «безумными учеными» и их мерзкими порождениями. Если ДМу требуются дополнительные идеи по этой профессии, он может обратиться к классическому «Франкенштейну», многочисленным фильмам ужасов и книге «Руководство созданий Ван Рихтена» (*Van Richten's Guide to the Created*). Рассказ из фэнтезийной антологии «Мир воров» «Вивисектор» более подробно рассматривает тему ученых-садистов.

Требования: Анатом может иметь любое мировоззрение.

Роль: Некоторые Анатомы используют свои знания во благо человечества, выступая в роли искусных врачей и лекарей. Однако из-за запретов и общественного предубеждения в отношении вскрытия трупов практически всем Анатомам приходится держать свои опыты в тайне от пациентов. Поэтому Анатомы обычно стараются выглядеть «обычными» врачами или волшебниками, которые черпают знания из древних манускриптов и университетских лекций.

Несмотря на неприятие их профессии обществом, Анатомы не стремятся избегать его. Ведь их занятия основываются на непосредственной близости цивилизации. Например, было бы невозможно заниматься их ремеслом в безлюдной местности (по крайней мере без существенной поддержки со стороны помощников или союзников). Анатомам постоянно требуются свежие тела для экспериментов, а достать их без проблем возможно только в большом городе.

Доктор Эллантра Толберт, характеристики NPC которой представлены в Главе 9, – пример того, как Анатом может выступать в роли наставника, работодателя или врага (Эллантра также упоминается в Главах 2 и 4). За счет своего положения в Анатомической Академии (тайное общество Анатомов, которое подробно описано в Главе 7) Эллантра вполне может нанять группу искателей приключений, чтобы получить свежие тела для изучения, зачистить дом для очередной тайной встречи Академии или сорвать официальное расследование местных властей. Если у группы нет возможности получить помощь жреца, Эллантра могла бы излечить их раны, срастить переломы, восстановить поврежденные конечности или даже вернуть погибшему какое-то подобие жизни. И наконец, она может стать могущественным союзником (или противником) в битве. Таким образом, ДМ может без труда найти место для Анатома практически в любой кампании.

Предпочитаемые заклинания: Анатом предпочитает некромантические заклинания, которые оказывают непосредственное влияние на физическое тело как до, так и после смерти (*corpse link, embalm, delay death, empathic wound transfer, bone growth, graft flesh*). Его мало интересуют существа из иных планов или нежить (за исключением, может быть, тех случаев, когда их можно использовать как удобный способ доставки тел для изучения в лабораторию). Анатом, например, Эллантра, вовсе не беззащитен в бою. Возможно, она не захочет применять темное искусство, чтобы вывести врага из строя, поскольку результатом действия такой магии чаще всего являются тела, непригодные для последующего изучения. Однако у нее всегда есть в запасе заклинание *death spell* на случай смертельной опасности.

Боевые навыки: Анатом искусно владеет острым режущим оружием небольшого

размера, хотя ему редко приходится использовать эти навыки на живых. Основное оружие Анатома – нож, во владении которым он на 6 уровне автоматически получает специализацию в качестве особого бонуса (на это уходит второй слот боевого навыка). Этот навык позволяет волшебнику увеличить количество атак и дает стандартные бонусы +1 к попаданию и +2 к повреждениям. После получения специализации в ноже волшебник может научиться обращаться с кинжалом, дротиком, абордажной саблей или коротким мечом.

Мирные навыки: Требуются: лечение (занимает только два слота) и анатомия. Рекомендуются: (общие) обращение с животными, дрессировка, изящные искусства, пивоварение; (воинские) звероведение, охота, установка ловушек; (воровские) маскировка, подделка; (жреческие) местная история; (волшебников) гербализм, чтение/письмо, распознавание заклинаний (*spellcraft*), обращение с ядами. Запрещаются: нет.

Снаряжение: Помимо стандартной одежды и мантии врача или ученого, Анатом обычно носит с собой все необходимые хирургические инструменты (ножи, пилы, скальпели и т.п.) в характерном черном кожаном саквояже или небольшой коробке.

Особые преимущества: За счет своих экспериментов Анатом получает знания, с помощью которых он может помогать живым.

Улучшенный навык лечения: Анатомы – прекрасные врачи. Они получают бонус +2 к броскам проверки на использование навыка лечения. Раненые под их наблюдением восстанавливают 3 hr в день (4 hr в день при использовании навыка гербализма). Однако количество восстанавливаемых в день hr сокращается до 1, в случае если раненый подвергается значительным физическим нагрузкам или участвует в походах. Один Анатом может таким образом ухаживать за 12 пострадавшими. При лечении отравлений или болезней (даже магического происхождения) его пациенты имеют право на второй спасбросок на сопротивление болезни с бонусом +4.

Аутопсия (вскрытие): Еще один полезный навык Анатома – способность определять причину и время смерти посредством тщательного обследования трупа. Такое обследование включает аккуратное вскрытие, которое занимает 1–6 ходов (*turn*) минус 1 раунд на уровень. Волшебник имеет базовый шанс 60% (+ 20% за уровень) определить точную причину и приблизительное время смерти (максимум 90%, один бросок на каждую проверку). При помощи этого навыка можно определить, была ли смерть естественной (по причине старости или болезни естественного происхождения) или насильственной (в результате ранения, отравления, воздействия заклинания или болезни магического происхождения). Точность определения времени смерти понижается в зависимости от того, сколько времени прошло с момента смерти. Например, если смерть наступила за час до вскрытия, время смерти можно определить с точностью до 1–4 раундов (по прошествии одного дня время определяется с точностью до 1–4 часов, и т.д.)

Особые недостатки: Анатом должен регулярно практиковаться в использовании своих навыков, в противном случае все уникальные для данной профессии навыки (аутопсия и улучшенный навык лечения) утрачиваются. Чтобы эти навыки не атрофировались, волшебник должен выполнять не менее одного вскрытия в месяц. Если от одного вскрытия до другого проходит более месяца, Анатом временно возвращается к статусу обычного волшебника-специалиста. Однако он может легко восстановить свой прежний статус – для этого достаточно провести удвоенное число вскрытий в счет пропущенных. На проведение правильного вскрытия необходимо затратить один полный день, во время которого нельзя принимать участия в приключениях, заучивать заклинания или заниматься любой другой деятельностью.

Например, во время месячного морского путешествия из *Neverwinter* в Калимшан у доктора Толберт не было возможности провести вскрытие. Когда она прибыла в место назначения, она утратила все особые возможности своей профессии и стала обычным специалистом-некромантом. Для того, чтобы восстановить специфические навыки

профессии Анатома, Элландре при первой же возможности необходимо произвести не менее двух тщательных вскрытий, затратив на это два полных дня.

Охотник за нежитью

Охотник за нежитью посвящает свою жизнь уничтожению нежити в стремлении избавить мир живых от присутствия этих отвратительных созданий. Постигая искусство некромантии, волшебник лучше узнает этих тварей, которых нельзя причислить ни к живым, ни к мертвым. Враждебное отношение Охотников ко всем формам нежити зачастую приводит к конфликтам с другими некромантами, например с Истинными некромантами или Повелителями нежити, которые с удовольствием создают зомби, скелетов, упырей (*ghouls*) и других неумирающих чудовищ.

Поскольку сила и опыт Охотника за нежитью растет, со временем он начинает сталкиваться со все более опасными существами, такими как призраки, вампиры и личи. Неудивительно, что немногочисленные представители этой профессии долго не живут.

Источниками представления об этой профессии можно считать «Руководства Ван Рихтена» (*Van Richten's Guides*), доктора Ван Хельзинга из произведения Брэма Стокера «Дракула» (который послужил основой для персонажа Ван Рихтена), и Парла Дро, убийцу призраков из книги Танит Ли «Убейте мертвых». Бэтмен, популярный герой комиксов, также является оригинальным примером личности Охотника за нежитью. Родители Брюса Вэйна были убиты уличными головорезами, когда он был еще ребенком. Это побудило Вэйна посвятить свою жизнь борьбе с преступниками. Бэтмен никогда не убивал «плохих» (он мог слегка потрепать их, но никогда не убивал). Интересно то, что Бэтмен на самом деле *хочет* убить всех злодеев, которых побеждает. Он жаждет мести, но вынужден вести постоянную внутреннюю борьбу, чтобы сдерживать свои темные желания.

В современном фэнтези все более популярной становится тема зла (или извращенной формы добра), сражающегося со злом. Элрик из Мельнибонэ Майкла Муркока, возможно, первый антигерой жанра фэнтези, заключает договоры со злыми богами и использует черную некромантию, чтобы спасти свою возлюбленную – только для того, чтобы неумышленно убить ее злым артефактом. В фильме «Ворон» призрак-мститель мало чем отличается от убийц, которых он выслеживает и жестоко убивает. В конечном итоге, ничто не мешает Охотнику за нежитью использовать методы своих врагов.

Требования: Может показаться, что эта профессия подходит только для добрых персонажей, но на самом деле Охотником может стать волшебник с любым мировоззрением, заинтересованный в уничтожении нежити или жаждущий мести. Для того чтобы стать Охотником за нежитью, кроме стандартных характеристик Int 9 и Wis 16 волшебнику необходимо обладать иметь Str 13.

Предпочитаемые заклинания: Поскольку эти некроманты постоянно участвуют в сражениях, они используют заклинания защиты и нападения (см. Приложение 3), особенно те, которые обнаруживают нежить и позволяют обезвредить ее, к примеру, *corpseflight*, *chill touch*, *detect undead*, *hold undead*, *bind undead* и т.д.

Роль: В какой-то момент жизни почти каждый Охотник за нежитью пережил нападение той или иной формой нежити (либо на него самого, либо на любимого человека или члена семьи). К примеру, знаменитый Ван Рихтен потерял обоих родителей в результате нападения вампира, что побудило его стать известным убийцей вампиров в мире *Ravenloft*. В самом деле, большинство Охотников имеют поразительно похожие мотивы: всепоглощающее желание отомстить, смешанное с праведным негодованием и осязаемым чувством морального превосходства.

Безусловно, Охотник за нежитью не обязательно должен быть мрачным страдальцем. Например, для законно-доброего охотника за призраками эта жуткая, но вместе с тем загадочная и благородная профессия может быть способом успокоения потревоженных

душ и освобождения их от связи с материальным миром. Поступки персонажа в данной ситуации мотивированы не ненавистью или жаждой мести, а сочувствием и самопожертвованием во имя благого дела.

С другой стороны, у Охотника не обязан иметь такие четкие нравственные принципы, и он не обязательно будет полностью вменяемым. В конце концов, противником Охотника чаще всего является нежить. Зачем проявлять милосердие, доброту или сохранять рассудок, если приходится постоянно иметь дело с подобной мерзостью?

Действительно серьезная моральная дилемма возникает в том случае, когда нежитью управляет живой хозяин (обычно другой некромант) или живой монстр. Будет ли Охотник использовать черную некромантию, чтобы уничтожить живых существ наряду с нежитью? Если Охотник не наделен чистым, благородным сердцем, путь праведного возмездия может привести его к великому злу, безумию и отчаянию.

Талиб-убийца личей, подробные характеристики NPC которого представлены в Главе 9, – герой-некромант, который может стать хорошей моделью для персонажей-некромантов, задействованных в кампании. Талиб, старый и коварный Охотник за нежитью, может быть интересным потенциальным союзником для несбалансированной группы. Талиб упоминается также во Введении, Главах 2 и 3. Приведенный в Главе 9 возможный сценарий приключения с участием Талиба также демонстрирует потенциальную роль Охотника в кампании.

Боевые навыки: Охотник за нежитью может выбрать любое оружие, доступное классу волшебников (кинжал, дротик, нож, праща и посох)

Мирные навыки: Требуются: некрология. Рекомендуются: (общие) любые; (воинские) охота, установка ловушек, выслеживание; (жреческие) любые; (волшебников) древняя история, астрология, гербализм, языки (древние), знание преисподней (*netherworld knowledge*), чтение/письмо, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*), общение с духами (*spirit lore*). Запрещаются: все воровские.

Снаряжение: Хотя Охотники за нежитью не могут носить доспехи, они могут иметь любое другое снаряжение, которое поможет им в борьбе с врагом.

Особые преимущества: В начале карьеры Охотник выбирает определенный тип нежити, на борьбе с которым он сконцентрирует свои усилия. Обычно это мумии, призраки, баньши, привидения, вампиры или личи (более слабая нежить, которую легко сразить в бою, не представляет интереса как противник для персонажей высоких уровней). Этот выбор врага является окончательным и не может меняться в течение жизни волшебника.

В борьбе с выбранным типом нежити Охотник получает значительные преимущества.

Ментальная устойчивость: За счет глубоких исследований волшебника и усиленной подготовки Охотник за нежитью получает бонус +2 к спасброскам против ментальных атак со стороны врага, включая *charm* и *fear*.

Боевая удаля (Battle Prowess): Охотник за нежитью также получает бонус +2 к атаке на своего врага. Это относится не только к оружию ближнего боя, но также и к заклинаниям, которые действуют посредством прикосновения, и к особым атакам на нежить (например, вбивание кола в сердце вампира или, как в случае Талиба, разрушение амулета лича).

Магическая удаля (Spell Prowess): Охотник за нежитью особенно эффективно использует заклинания против своего врага, поэтому выбранный тип нежити выполняет спасбросок с пенальти –2. Это относится ко всем заклинаниям, которые Охотник читает против выбранного типа нежити и кумулятивно со стандартным пенальти –1, применяемым для заклинаний школы Некромантии (таким образом, нежить выбранного типа делает спасброски с пенальти –3 для заклинаний Охотника, относящихся к школе Некромантии, и с пенальти –2 для заклинаний других школ).

Особые недостатки: Охотники за нежитью никогда не прекращают поисков врага. Эти волшебники-фанатики действуют, как будто выполняя гейс (*geas*) – постоянно ищут и истребляют нежить. В бою такой Охотник за нежитью, как Талиб, всегда прежде всего

ищет и уничтожает нежить, предпочитая ее живым противникам. Если волшебник сталкивается со смешанной группой, состоящей из нежити и живых существ (например, Повелитель нежити с группой скелетов) он в первую очередь будет сражаться с нежитью, даже в том случае, если эти существа представляют меньшую опасность. Охотник, который по собственной воле пренебрегает этим принципом своей профессии, автоматически лишается всех очков XP, которые получил бы в обычных условиях.

Зацикленность Охотников на уничтожении нежити граничит с манией, поэтому те немногие, кто выбирает эту профессию, – не самые вменяемые личности. Ужасы, связанные с постоянной борьбой с нежитью, могут пошатнуть рассудок героев с самой сильной волей. Но даже если Охотнику удастся удержаться на грани безумия, обычно он производит впечатление существа резкого и мрачного.

Философ

Философ изучает некромантию из-за непреодолимого стремления овладеть тайным, запретным искусством, которого избегает весь мир. В самом деле, если бы к некромантии не относились с предубеждением в обществе и на нее не был наложен запрет, Философу не пришлось бы в голову углубиться в эту школу магии. Философа влечет запретное и пленяет непостижимое. Темное искусство особенно привлекает этих волшебников, ведь они стремятся разгадать все темные тайны вселенной.

Философ – теоретик, а не экспериментатор, как Анатом. Философ черпает почти все знания из древних, зачастую запретных книг, свитков и магических заклинаний, которые имеются у него в распоряжении. Если Философ сталкивается с особенно запутанной проблемой, волшебник может обратиться к другому представителю этой профессии или призвать существо из нижнего плана существования для допроса. Знание и понимание являются главными целями представителей этой профессии.

Бесчисленные примеры этой профессии можно найти в рассказах Г.Ф. Лавкрафта и его литературных последователей, для которых этот персонаж стал своего рода стереотипом. Среди произведений Лавкрафта стоит отметить *«Некрономикон»* – книгу о черной некромантии и призвании злых духов, предположительно написанную безумным арабом Абдулом Альхазредом, сумасшедшим волшебником, который чрезмерно углубился в исследование запретного искусства. Многие писатели жанра хоррор в своих произведениях использовали и расширили представления Лавкрафта о безумных ученых или волшебниках (см. *«Возвращение колдуна»* и *«Уббо-Сатла»* Кларка Эштона Смита, *«Обитатель тьмы»* и *«За порогом»* Огаста Дерлита, *«Звездный разрушитель»* и *«Тень из колокольни»* Роберта Блоха, *«Ужас из глубин»* Фрица Лайбера и *«Воскрешение с Сартси»* Брайана Ламли). У ДМа не возникнет затруднений при поиске источников информации по этому типу некроманта.

Требования: Поскольку Философы увлекаются темной стороной некромантии, эти волшебники могут иметь только нейтральное, не доброе мировоззрение (истинно-нейтральное, хаотично-нейтральное, законно-нейтральное или нейтрально-злое). Кроме стандартного показателя Wis 16, Философ должен иметь Int не ниже 14.

Предпочитаемые заклинания: Эти волшебники предпочитают заклинания школы Некромантии (любые категории), Призвания (*Conjuration/Summoning*) и Познания (*Divination*). В своих исследованиях они не используют заклинания школ Изменения (*Alteration*) и Созидания (*Invocation*).

Роль: Философ – сумасшедший ученый, изгой общества, вынужденный заниматься своими опасными исследованиями на краю цивилизации. Такой волшебник живет отшельником, всегда на окраинах городов или же в незаселенных местах. Зловещий образ жизни Философа и практика призвания демонических существ отталкивают непосвященных и беспокоят соседей, поэтому местные власти немедленно изгнали бы волшебника, окажись он среди людей. Для него намного проще жить в одиночестве и

общаться лишь с несколькими доверенными помощниками или фамилиарами, которые относятся к волшебнику с уважением и помогают ему в работе.

Эти волшебники не расположены к приключениям и редко покидают свою библиотеку, за исключением тех случаев, когда у них появляется возможность достать древние книги, некромантические свитки или магические предметы для исследования. В обычных условиях Философ почти никогда не покидает свое жилище. Наиболее фанатичные ученые устраивают свое спальное место в углу библиотеки, чтобы каждую минуту бодрствования посвящать исследованиям.

Наиболее вероятная роль такого персонажа-NPC в кампании – роль мудреца или ученого, с которым может встретиться группа искателей приключений, например, при выполнении квеста. Казерабет, например, – отшельница-Философ, питающая страсть к древней истории. Ее подробные характеристики NPC представлены в Главе 9. Она известна как автор труда *«Искусство Некромантии»* – отрывки из этого произведения мы цитируем во Введении и в последней главе этой книги. В кампании «Остров Королей-Некромантов» (см. Главу 9) она выступает в роли нейтрального источника древних знаний для искателей приключений и предоставляет им общую информацию о приключении. Поиски Философа, вторжение на ее территорию и получение необходимой информации станут возможностью оживить игру, особенно учитывая своеобразие этой профессии.

Боевые навыки: Философ не слишком опытен по части владения оружием и не испытывает в этом потребности. Во время боя волшебник полагается практически только на свой интеллект и на заклинания. Философу доступно только оружие небольшого размера, пользоваться которым можно научиться, не выходя из дома (кинжал, дротик или нож).

Мирные навыки: Требуется: знание преисподней (*netherworld knowledge*), чтение/письмо. Рекомендуются: (общие) изящные искусства, этикет, геральдика, языки (современные); (жреческие) местная история; (волшебников) древняя история, астрология, гербализм, языки (древние), некрология, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*), общение с духами (*spirit lore*). Запрещаются: все воровские и воинские.

Снаряжение: Этим волшебников мало волнует собственная внешность и личная собственность (за исключением, конечно, магических предметов). Поэтому Философ обычно носит старую, потрепанную одежду и имеет при себе лишь небольшое оружие и материальные компоненты для заклинаний. Казерабет, естественно, является исключением из этого правила, поскольку в прошлом она была королевой.

Особые преимущества: Философ обладает глубокими знаниями о заклинаниях школы Некромантии, некромантических магических предметах и преисподней (в частности нижних планах существования). Если волшебнику задают вопрос по одной из этих тем, его шанс немедленно узнать верный ответ составляет 5% на уровень волшебника (как при прочтении заклинания 6 уровня *legend lore*). Как и в случае с заклинанием, ДМ самостоятельно определяет, какая именно информация была получена таким образом. Поскольку большую часть своих знаний волшебник получает из не особенно связанных высказываний других сумасшедших (как и он сам) некромантов, маловероятно, что ответ на какой-либо конкретный вопрос будет значимым или даже вразумительным. Если Философ не знает точного ответа на вопрос, применяются стандартные для мудрецов правила, изложенные на страницах 106–108 *DMG*.

Если ДМ использует в кампании псионику, Философ может обладать одной (или более) дикой силой (подробную информацию по этому вопросу см. в Главе 2). Эти необычные психические способности волшебник приобретает за счет второстепенных исследований скрытых возможностей человеческого разума – одного из увлекательных подразделов некромантии (см. заклинание 4 уровня *brainkill* в Главе 4). Уникальные ментальные способности Философа дополняют его слегка безумный нрав волшебника (см. ниже).

Наряду с обычными преимуществами специалиста, Философ получает +30% (в

совокупности) к вероятности изучения заклинания школы Некромантии. В отличие от большинства других профессий некромантов, эти волшебники посвящают значительное время магическим исследованиям, поэтому в их распоряжении имеется очень широкий диапазон заклинаний (преимущественно некромантических).

Особые недостатки: Самым большим недостатком этого персонажа является смутное восприятие действительности. Обычно ученые стараются придерживаться объективной, беспристрастной точки зрения в своих исследованиях. Однако в случае с черной некромантией очень тяжело сохранить нейтральное, непредвзятое восприятие. Из-за внутренних противоречий, усиленных соприкосновением с силами из внешних планов существования, которые лежат за пределами понимания простого смертного, такие Философы, как Казерабет, зачастую утрачивают способность нормального восприятия окружающего мира. Отношение Казерабет к жизни несколько искажено из-за жутких тайн, которые ей удалось постичь. Накапливаясь, это бремя необъяснимых тайн может постепенно стать невыносимым.

Неудивительно, что Философ может сойти с ума (см. Главу 3). Однако это сумасшествие редко мешает ему продолжать свои исследования. Даже у могущественной Казерабет есть свои мании и иррациональная потребность в уединении (хотя для некроманта эти черты, возможно, не так уж негативны).

Наконец, поскольку Философ углубленно изучает некромантию, заклинания других школ даются ему с большим трудом – с пенальти –30%. В остальном Философ имеет стандартные ограничения в отношении запрещенных школ и магических предметов.

Повелитель нежити

Повелитель нежити занимается созданием неумирающих слуг, а также вызовом союзников из внешних планов существования. В первую очередь этот некромант стремится к власти, он получает удовольствие, командуя покорными слугами. Бездумная и неизменно преданная ему нежить служит идеальными рабами, которые без колебаний возьмутся за выполнение любой, даже самой отвратительной работы. Повелитель нежити находит удовлетворение в подавлении слабой воли живущих, призывании умерших и подчинении себе демонических сил.

Примеры некромантов этой профессии можно найти в нескольких рассказах Кларка Эштона Смита. Идеальными примерами являются Малигрис из рассказов «Последнее воплощение» и «Смерть Малигриса» и мстительная Намирра из «Темного Эйдолона». ДМ также может обратиться к циклу «Черный Отряд» Глена Кука, одним из героев которого является Темная Леди, поработившая своих живых учеников, превратив их в печально известных «Десять взятых».

Требования: Представители этой профессии могут иметь любое мировоззрение, кроме доброго.

Предпочитаемые заклинания: Прежде всего, эти волшебники активно практикуют некромантию, посредством которой можно создавать и усиливать нежить, а также управлять ею. На высоких уровнях они в конечном итоге обращаются к мощным заклинаниям школы Призывания (*Conjuration/Summoning*), которые вызывают существ из внешних планов существования.

В отличие от других некромантов, Повелители нежити имеют доступ к заклинаниям школы Очарования (*Enchantment/Charm*), что позволяет им воздействовать на разум как живых, так и мертвых.

Роль: Повелитель нежити является разновидностью Истинного некроманта и поэтому может служить опасным противником в кампании. Однако в отличие от Истинного некроманта, который представляет угрозу сам по себе, Повелитель нежити всегда окружен толпой нежити-слуг, призванными им демонами, укрощенными джиннами и зачарованными монстрами. Эти волшебники никогда не участвуют в битве без толпы слуг

и последователей, что делает их особенно опасными врагами.

Встретить Повелителя нежити можно как в пустыне, так и в обществе. На уединенных окраинах многие Повелители создают для себя небольшие владения, где они могут безнаказанно править легионами нежити. Рано или поздно наиболее могущественные Повелители нежити возвращаются к человеческому обществу, где пытаются навязывать свою волю живым. Иногда они при помощи магии возводят в центрах городов башни, защищенные самыми мощными стражами. Присутствие Повелителя нежити в городе бросает открытый вызов местным властям, которые постараются любым способом убрать его, невзирая на расходы (это предоставляет неплохие возможности искателям приключений). Безусловно, Повелитель нежити всегда отлично подготовлен для подобных «теплых» встреч.

Сарцек Изломанный (автор послания, приведенного в начале этой главы) является примером Повелителя нежити низкого уровня. Вместе со своим союзником Пизентиосом он демонстрирует, насколько опасной может быть группа некромантов, объединенная общими целями. Этот некромант фигурирует во вводных рассказах к Главам 7 и 8, а его подробные характеристики NPC приведены в Главе 9. Несмотря на низкий уровень, союз с бывшим наставником делает Сарцека крайне опасным противником.

Боевые навыки: Из доступных волшебнику боевых навыков Повелитель нежити может выбирать только *один* (а именно кинжал, дротик, посох, пращу или нож). На более высоких уровнях дополнительные слоты боевых навыков должны быть использованы на мирные навыки. Такой волшебник, как Сарцек, практически никогда не вступает в ближний бой сам, а полагается на защиту своих слуг.

Мирные навыки: Требуется: некрология, знание преисподней (*netherworld knowledge*). Рекомендуются: (общие) этикет, геральдика; (волшебников) древняя история, астрология, языки (древние), чтение/письмо, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*), общение с духами (*spirit lore*). Запрещаются: все жреческие, воровские, воинские.

Снаряжение: Повелитель нежити обычно одевается как стандартный волшебник, но поскольку он тщеславен, он старается владеть имуществом только высшего качества. В самом деле, могущественные Повелители нежити часто считают себя равными особам королевских кровей (независимо от их собственного происхождения). Волшебник низкого уровня, такой как Сарцек, может получать удовольствие от руководящей должности, например, командуя кораблем с командой нежити в качестве капитана. Подобные пристрастия ясно отражаются в манере одеваться и подбирать снаряжение.

По достижении достаточно высокого уровня Повелитель нежити уделяет большое внимание внешнему виду своих многочисленных подчиненных, от последнего скелета до самых мощных демонов. Только неотесанный Истинный некромант отправит в бой скелетов, не вооруженных ничем, кроме собственных костей. Повелители нежити озабочены не только боевым потенциалом (оружием) своих слуг, но также и их внешним видом. Иногда экипировка слуг архимага не уступает по роскоши и качеству снаряжению королевской гвардии.

Особые преимущества: Все Повелители нежити способны управлять нежитью как жрецы того же уровня. Эта способность распространяется также на демонов и существ из внешних планов существования, которые расцениваются как нежить с таким же HD (без учета модификаторов HP). Это преимущество достигается за счет того, что Повелитель нежити в совершенстве владеет гибельными ритуалами и чарами, которые связывают и контролируют не только нежить, но и зловещих обитателей преисподней. Например, Сарцек, Повелитель нежити 6 уровня, может управлять нежитью и существами из внешних планов существования, имеющими до 6HD, аналогично жрецу 6 уровня.

Особые недостатки: За счет знания заклинаний школ Некромантии, Призывания (*Conjuration/Summoning*) и Очарования (*Enchantment/Charm*), Повелителю нежити недоступны заклинания других школ. Повелитель нежити не может читать заклинания из школ Изменения (*Alteration*), Иллюзии (*Illusion*) и Главной школы Познания (*Major*

Divination). Это значительно сокращает количество доступных Повелителю нежити заклинаний по сравнению с другими некромантами. Однако доступ к заклинаниям школы Очарования (*Enchantment/Charm*) более чем компенсирует невозможность изучать заклинания школ Изменения (*Alteration*) и Главной школы Познания (*Major Divination*).

Повелитель нежити также не может использовать специфические магические предметы, действие которых основано на недоступных ему школах магии, включая магические свитки с любыми недоступными ему заклинаниями; среди них *посохи иллюзий или изменения формы* (*wands of illusion or polymorphing*), *мантии глаз, мерцающих цветов или повторения* (*robes of eyes, scintillating colors, or repetition (ТОМ)*), *хрустальные шары* (*crystal balls*), *амулеты расстояния, расширения или мета-воздействия заклинаний* (*amulets of far-reaching, extension, or meta-spell influence (ТОМ)*), *медальоны обмена заклинаниями* (*medallions of spell exchange (ТОМ)*), *талисманы запоминания* (*talismans of memorization*), *опознаватель Нефрадины* (*Nefradina's identifier (ТОМ)*) и *сумка сбережений Тензера* (*Tenser's portmanteau of frugality (ТОМ)*). Однако допускается использование магических предметов, доступных всем классам (например, *напитков изменения формы* (*potion of polymorphing*)) и действующих без необходимости специфических знаний из недоступных профессии школ.

Наконец, значительным недостатком этой профессии является эгоцентризм волшебников, зачастую граничащий с безумием. Повелители нежити часто до крайности одержимы манией величия. Они убеждены в том, что их опыт, их чувства и стремление к власти превыше всего остального. Они стремятся быть в центре внимания, безжалостно подавляя (или даже уничтожая) тех, кто пытается оспорить их превосходство. Непреодолимое желание Повелителя нежити полностью контролировать любую ситуацию и властвовать над всеми вокруг – источник наиболее очевидной слабости этих волшебников. Любой, кто сможет успешно противостоять волшебнику, нарушит его самообладание и, возможно, спровоцирует иррациональную, плохо продуманную реакцию, которая, возможно, даже будет противоречить его давно устоявшимся принципам. Для того, чтобы более четко передать личность и извращенный характер Повелителя нежити, ДМ может использовать любые пенальти, описанные в Главе 3.

Другие профессии некромантов

В дополнение к описанным выше новым профессиям волшебников, для некромантов можно использовать несколько профессий, представленных в «*Полном руководстве волшебника*» (*Complete Wizard's Handbook, WH*) и в «*Полном руководстве Ша'ира*» (*Complete Sha'ir's Handbook, SH*), а именно следующие: Академик, Боевой маг, Сельский маг, Маг-дикарь и Ведун (из *WH*), а также Астролог, Повелитель упырей и Мистик королевства Ног (*Mystic of Nog* из *SH*). Из всех профессий, приведенных в этих двух источниках, особый интерес для отыгрыша некроманта в кампании представляют Ведун и Повелитель упырей. Их подробное описание можно найти, соответственно, в *WH* и *SH*. В качестве источника вдохновения для ДМа ниже приведено краткое описание каждой профессии.

Ведун

Ведун специализируется на общении с умершими. За счет того, что волшебник вступает в контакты с незримыми духами, он узнает множество тайн о материальном мире. В кампании Ведун (также называемый Медиумом) может выступить как в роли доброжелательного союзника, так и в роли наводящего ужас врага.

Ведун – интересная и своеобразная профессия для некроманта. Ведун обучается заклинаниям у духов, а не у живых наставников или из книг заклинаний. В сущности, Ведун является посланником или связующим звеном между живыми и умершими и

служит интересам и тех, и других. В отличие от Охотника за нежитью, задача которого состоит в упокоении душ умерших, Ведун таких целей не преследует (за исключением, конечно же, тех случаев, когда дух представляет опасность лично для него или обращается к нему за помощью, чтобы достичь упокоения).

Во многих древних культурах общение с умершими (особенно с помощью чародея или медиума) было обычным явлением. Аналогии медиумов в греческой и кельтской культурах, обычно мужского пола, облачались в свежеснятую шкуру священного животного (ягненка в Греции и быка у кельтов) и обращались к духам за советом в уединенных местах, чаще всего на вершинах гор или у подножия водопадов.

Во времена Римской империи ведьмы и ведуны считались предсказателями (например, ведьма Эндора из Ветхого Завета). В Средние века образ ведьмы приобрел негативную окраску. Они жили в изгнании на окраинах цивилизации из-за того, что общались с темными духами (как, например, три ведьмы из «Макбета»). Поскольку профессия ведьм шла вразрез с целями официальной или наиболее распространенной религии, со времен расцвета Римской Империи ведьмы были вне закона практически всегда.

С учетом всего разнообразия интерпретаций этой профессии в историческом контексте, ДМ без труда сможет решить, как лучше всего задействовать такого персонажа в компании.

Повелитель упырей

Повелители упырей – некроманты, которые направляют потоки опасных энергий с плана негативной материи. Эти некроманты не читают заклинания, как это делают обычные волшебники. Они манипулируют необработанными потоками негативной энергии, которые используются для атаки, защиты, перемещения и получения информации. Эти манипуляции нельзя считать обычными заклинаниями, они выполняются за счет жизненной энергии самого волшебника. Однако поскольку эта энергия исходит из плана негативной материи, Повелители упырей могут лишь воспроизводить эффекты воздействия заклинаний школы Некромантии. По достижении 10 уровня эти волшебники также получают ограниченную возможность изгонять нежить или повелевать ею.

Столь значительная сила, безусловно, имеет свои недостатки, и Повелители упырей платят за свои способности ужасающую цену. Негативная энергия медленно искажает и разлагает тело того, кто ею манипулирует, и по мере того, как уровень волшебника растет, он превращается в безобразное чудовище. Вдобавок, поскольку сила Повелителя упырей исходит из управления негативной энергией, с ее помощью волшебник не может воспроизвести эффект воздействия заклинаний других школ, кроме Некромантии.

Поскольку Повелитель упырей не заучивает и не читает заклинания, как это обычно происходит, он представляет собой уникальный тип некроманта, подобный волшебникам-ша'ирам из Земель Судьбы (Land of Fate) (безусловно, ДМ может поместить Повелителя упырей в любую пустынную, бесплодную местность). Хотя такой некромант и может послужить в роли жутковатого «голоса умерших» в уединенной деревне или городе, обычно это – одиночки, ведущие затворнический образ жизни из-за своей устрашающей внешности и сходства с нежитью. Как предполагает название этой профессии, этого волшебника можно встретить в глуши, во главе банды упырей.

Как и арабский ша'ир, Повелитель упырей достаточно слаб в ближнем бою по сравнению с обычными волшебниками, которым требуется лишь несколько мгновений, чтобы сотворить заученное заклинание. Повелителю упырей потребуется не менее одного раунда полной, ничем не нарушенной концентрации, чтобы подготовить то или иное действие. При разработке эпизода ближнего боя для Повелителя упырей необходимо предусмотреть многочисленных союзников (будь то нежить или другие существа), которые будут защищать его во время подготовки.

Новые мирные навыки

Описанные ниже мирные навыки подходят для некромантов-NPC (также как и для жрецов смерти) в кампании. На усмотрение ДМа эти навыки могут использоваться и персонажами игроков, но лишь в том случае, если они смогут найти подходящего учителя (некроманта или жреца смерти), который согласится обучать персонажа. В обществе крайне настороженно относятся к людям, обладающим этими навыками, поскольку такое знание обычно считается запретным.

Анатомия (1 слот, Int)

Этот навык предполагает знание тонкостей и тайн человеческого тела, включая структуру, функции и расположение костей, мускулов, различных органов и мягких тканей. Этот навык является научной основой особых способностей Анатома. Он также полезен при чтении определенных заклинаний школы Некромантии (например, *corpse link*, *spectral voice*, *graft flesh*), для которых в качестве материальных компонентов требуются части тела, аккуратно отсеченные от свежих трупов.

Этот навык также дает и другие, не такие жуткие преимущества. Доскональное знание анатомии может пригодиться как при лечении болезней, так и при художественном воспроизведении человеческого тела. У персонажей с мирным навыком анатомии автоматически улучшаются навыки лечения и изящных искусств (бонус +2 к броскам проверки обоих навыков).

Некрология (1 слот, Wis)

Персонаж, имеющий этот навык, хорошо разбирается в вопросах, связанных с нежитью. Этот навык позволяет определить возможные местонахождения логовищ, тип питания и историю подобных существ (бросок на проверку способности не требуется). Если персонаж с таким навыком сталкивается с нежитью, он способен определить конкретный вид существа (например, он сможет отличить вурдалака от обычного упыря). Кроме того, при успешном броске проверки он может вспомнить слабые места этого существа, а также его естественные способы защиты или иммунитет. На усмотрение ДМа, результатом неудачного броска проверки (в любой из этих ситуаций) может быть неверная или совершенно ошибочная информация, за счет чего нежить будет представлять еще большую угрозу.

Знание преисподней (*Netherworld Knowledge*) (1 слот, Wis–3)

Персонаж с таким навыком знает космологию и устройство игровой вселенной мира AD&D®, прежде всего, места обитания духов после смерти – внешние планы существования. Кроме этого, персонаж знает повадки опасных существ, обитающих в нижних планах, включая таких чудовищ, как танар'ри (*tanar'ri*) и баатезу (*baatezu*). Как и некрология (которая распространяется только на нежить), знание преисподней позволяет определять специфические слабые места и естественные иммунные свойства существ из внешних планов существования. Этот навык также позволяет точно определять тип встреченного существа из внешних планов. Однако обе эти способности требуют броска проверки.

Общение с духами (*Spirit Lore*) (2 слота, Cha–4)

Персонаж, имеющий этот навык, знает способы общения с духами, божествами и силами внешних планов существования. При сотворении таких заклинаний как *augury*, *contact other plane*, *commune*, *divination*, *speak with dead*, *summon spirits* и т.п. волшебник имеет шанс +5% успешно вступить в контакт с подобными существами (без броска проверки).

Эта способность может также использоваться для общения с умершими без применения магии (что удобно для персонажей невысокого уровня и тех, кто не владеет магией, например, псиоников). Используя гадание на свечах, картах таро и прочие мистические обряды, персонаж может обратиться с вопросом с этим силам, как если бы он использовал заклинания *summon spirit* или *speak with dead* (при этом не требуется наличие тела и нет ограничений по времени).

Прежде чем вступить в контакт, персонаж должен потратить полчаса на подготовку, чтобы убедиться, что вокруг не бродят духи, которые могут исказить толкование. Контакт считается установленным при успешном броске проверки. Неудачный бросок не дает никаких результатов. Если при броске выпало число меньше необходимого для успеха на 10 и более, с выбранным духом можно установить контакт. Если число превышает необходимое для успеха на 4 и более (или если выпадает 20), вызывающий получает неверную информацию, возможно, от злого духа. Имеющие псионическую способность восприятия духов (*spirit sense*) получают бонус +2 к броску проверки.

Вызывающий может задавать духам вопросы, но те не обязаны отвечать. Если дух раздражен, он может по своей воле разорвать установленную связь. Вопрошающий может задать от 1 до 3 вопросов, плюс 1 вопрос за каждый дополнительный слот, затраченный на этот навык свыше 2 обязательных. Вступать в контакт с духами можно только один раз в день. Не рекомендуется делать это чаще одного раза в неделю. Умершие не любят, когда их беспокоят, и могут отомстить за нарушения их покоя. Более подробную информацию по общению с духами ДМ может найти в описании нового заклинания 4 уровня *summon spirits*.

Обращение с ядами (1 слот, Wis–2)

Обладающий этим навыком персонаж знает, как безопасно пользоваться ядами как магического, так и обычного происхождения. Для таких персонажей не существует опасности случайно нанести повреждение отравленным оружием. Кроме того, персонаж может определять яд и возможное противоядие путем визуального изучения яда и симптомов отравления им (с броском проверки). Персонаж также может определять ядовитые растения и животных естественного происхождения или ядовитых монстров (с броском проверки). Неудачный бросок (на 4 или более) ведет к неправильному определению как яда, так и противоядия.

На усмотрение ДМа, персонажи, которые также имеют навыки обращения с животными, гербализма и пивоварения, могут изготавливать смертельные яды, приведенные на странице 73 в *DMG*. Средства и время, требуемые для изготовления яда, определяет ДМ, но, учитывая то, что все компоненты персонаж должен собрать самостоятельно, на изготовление одной дозы яда уходит не менее 1–6 дней. Эта способность не позволяет делать яды магического характера.

ГЛАВА 2

Темные дары

Задолго до того, как Талиб начал формально изучать Искусство, мы с Джаль уже знали, что он отмечен поцелуем судьбы, и видели то, чего не видели другие. Еще в детстве мы часто проверяли способности брата: я давала ему украденный тюрбан и

просила описать владельца. Он пристально рассматривал неразвернутое льняное полотно, постепенно обрисовывая черты лица и манеры властного управляющего каравана или франта-писца.

Но по мере того, как брат рос, его видения становились все более мрачными и пугающими. Однажды, когда я дала ему кошелек молодого швейцара, брат описал пожилого больного человека, по-видимому, кого-то вроде купца. Я рассмеялась и заявила, что мистические способности на этот раз подвели его, но Талиб все еще вглядывался в маленький бархатный мешочек и рассказал, что на лавочника напали на улице, когда он однажды возвращался домой с вечерней молитвы. С леденящими душу подробностями брат описал, как лавочника убили на глазах молодого швейцара, у которого я вытаскала кошелек на базаре. Той ночью игра перестала быть забавной. Больше мы никогда так не играли.

Необычные способности Талиба продолжили совершенствоваться, когда он начал заниматься искусством некромантии. Он испытывал ужас перед кладбищами, даже в дневное время, погружаясь в неясную печаль, а иногда видел бледные тени, трепетавшие меж могил. Он чувствовал смерть вокруг себя, даже когда научился ограждать свой мозг от подобных видений.

Однажды мы остановились на ночь в доме нашего друга Салима, торговца жемчугом. Среди ночи нас разбудили крики Талиба. Когда мы ворвались в его комнату, он тер покрытый лазурной плиткой пол своей ночной рубашкой и бормотал что-то бессвязное о реках крови и мертвой женщине в его кровати. Кровать, конечно, оказалась пуста, а пол – безупречно чист, но наш хозяин, Салим, при этих словах заметно побледнел и поспешно отвел нашего беспокойного брата на остаток ночи в другую комнату. На следующее утро мы с грустью узнали, что много лет назад в этой комнате скончалась жена Салима, беременная их первым ребенком, и в течение многих дней слуги безуспешно пытались смыть кровавое пятно с пола, выложенного красивой голубой плиткой.

— Из утерянного дневника Лейлы

Не все некроманты созданы равными. В самом деле, игровому персонажу было бы опасно предполагать, что сила волшебника ограничена только заклинаниями, которыми имеются у него в распоряжении. В предыдущей главе были описаны «средние» способности некромантов; этот раздел охватывает их необычные, выдающиеся способности. Такие способности иногда называют «темными дарами», подчеркивая некую связь с мистическими силами зла, которые покровительствуют черной некромантии.

Таинственные способности некромантов включают широкий диапазон сил, таких как способности, относящиеся к дуал-классу, дикие силы и нестандартные магические способности. Не все эти способности (за исключением последних) требуют непосредственного вмешательства злых сил с внешних планов существования. Например, способности, которые персонаж получает за счет дуал-класса, или полученные благодаря выдающимся ментальным или псионическим достижениям – результат прежде всего личных умений и достижений.

Однако независимо от происхождения эти способности дают ДМу возможность создавать уникальных NPC, которые будут поражать игроков и бросать им вызов в течение многих и многих игровых сессий. Спектр вариантов очень широк.

Учитывая то, что некромант потенциально может внести дисбаланс в кампанию, ДМ должен соблюдать умеренность в использовании возможностей, представленных в этой главе. Не каждый отрицательный волшебник в кампании должен быть наделен выдающимися способностями, иначе игроки очень быстро будут подавлены, если будут встречаться с такими мощными противниками на каждом ходу. Только наиболее амбициозные персонажи, которые играют одну из ведущих ролей в кампании (например,

главный противник), могут быть наделены более чем одной из этих весьма необычных способностей. Используйте их умеренно.

Персонажи дуал-класса

Пожалуй, самый простой способ внести дисбаланс в NPC без изменения основных правил кампании и ввода понятия сил с нижних планов существования – это наделение персонажа способностями дуал-класса. На практике ДМы редко используют этот подход при создании NPC, поскольку это отнимает довольно много времени. Как мы увидим, в отдельных случаях с волшебниками-некромантами формирование дуал-класса может быть достаточно простым.

Задачу можно упростить тем, что поскольку основной профессией персонажа является некромантия, ДМ должен лишь определить изначальную профессию персонажа. Другими словами, ДМ может считать, что NPC до определенного момента развивал навыки своей первоначальной профессии, а затем оставил ее, чтобы реализовать свое призвание к некромантии. В этом случае первой задачей ДМа является определение первоначальной профессии некроманта. Очевидным препятствием здесь являются требования к характеристикам. В соответствии с *PHB* (стр. 45), персонаж должен иметь уровень интеллекта 17 (главное требование для некроманта) и уровень главного параметра своей первоначальной профессии 15. Поэтому самый легкий способ определить возможную первоначальную профессию персонажа – рассмотреть характеристики некроманта.

Воин/Некромант

Данная комбинация требует от персонажа показателей Str 15 и Int 16. Учитывая минимальную для некроманта характеристику Wis 16, эту комбинацию будет достаточно сложно сгенерировать по стандартным правилам, описанным в *PHB*. Хотя воин/некромант не может носить доспехи, он сохраняет способности первоначальной профессии воина, боевые навыки, высокий уровень HP и THAC0. Персонаж также сохраняет умение владеть всеми видами оружия и магическими предметами (включая *пояс титанической силы* (*girdle of giant strength*) и т.п.), которыми он пользовался, будучи воином. Эти преимущества делают персонажа намного более опасным противником при физическом столкновении (что весьма подходит для главного врага кампании).

Из всех персонажей дуал-класса, этот вариант наиболее прост для ДМа (или игрока) с точки зрения обоснования и эффективного отыгрыша. Возьмем, к примеру, Талиба Великолепного, воина 5 уровня/некроманта 16 уровня. За счет своей физической силы, этот персонаж начинал свою карьеру как воин пустыни, пока не встретил наставника, который открыл в нем призвание к некромантии. С этого момента Талиб посвятил свою жизнь искусству некромантии, оставив свою предыдущую профессию – за исключением тех случаев, когда для достижения его целей было выгоднее считаться воином. На первых этапах его карьеры волшебника, когда выбор заклинаний был чрезвычайно мал, умение владеть ятаганом выручало Талиба во многих битвах.

За исключением особых случаев персонаж дуал-класса не поднимается выше 9 уровня как воин до начала своих занятий некромантией. Когда персонаж становится знаменитым воином, для него нет смысла менять профессию. Для упрощения задачи, ДМ может определить уровень воина с помощью броска 2d4 (в таком случае уровень может быть от 2 до 8).

Вор/Некромант

Для того чтобы стать вором/некромантом, персонажу необходимо обладать минимальными характеристиками Dex 15 и Int 17 (конечно же, с учетом минимальной

характеристики некроманта Wis 16). Однако такая комбинация не дает значительных преимуществ. Боевые способности вора (hp и ТНАС0) лишь немногим лучше, чем у волшебника. Кроме того, даже на низких уровнях заклинания волшебников значительно перевешивают обычные способности вора. Например, кто не предпочел бы использовать заклинание *spider climb* вместо обычной способности лазить по стенам? Зачем взламывать замок, если есть заклинание *knock*?

Воровские способности взлома замков и обнаружения ловушек были бы хорошим подспорьем для искусного некроманта, который занимается разграблением могил; но следует помнить, что когда волшебник сможет *воскрешать мертвых*, эти способности могут утратить свою значимость (как указано во Введении). Исключением из этого правила является, возможно, Анатом или любой другой некромант, который постоянно работает в центре цивилизации. Воровские способности могут оказаться незаменимыми для Анатома, которому постоянно требуются тела для исследований. Бесшумное передвижение и сокрытие в тени практически невозможны без применения заклинаний школы Иллюзий (*Illusion*), которая некромантам недоступна.

С точки зрения ДМа, генерировать характеристики вора намного сложнее, чем воина. Также как и в случае с воином/некромантом, вор/некромант не может подняться выше 10 уровня в своей первой профессии. ДМ может без труда определить уровень персонажа с помощью броска $1d8+1$ (2 – 9 уровень).

Клирик/Некромант

Любой некромант с Wis 17 и выше в дополнение к основной характеристике Int 17 в прошлом мог быть священником (минимальная для некроманта характеристика Wis 16 является главной характеристикой для жреца). Такая комбинация, казалось бы, дает персонажу значительные преимущества, однако в связи с этим возникает ряд вопросов (главным образом философских), связанных с принципиальными различиями и несовместимостью волшебников и священников, особенно тех, что поклоняются смерти. Из всех возможных комбинаций клирик/некромант – наиболее редкая и самая сложная в плане отыгрыша.

В отличие от сражений, воровства или магии, которые могут быть выбраны исходя из удобства, жречество предполагает «призвание» определенным божеством и глубокую набожность. Священники, для которых требования божества и веры не стоят выше их собственных желаний, попросту не в состоянии далеко продвинуться на этом поприще. С учетом этого, клирик/некромант может быть «отверженным» жрецом, вера которого была недостаточной для того, чтобы посвятить всю жизнь служению определенному божеству, независимо от мировоззрения. В результате персонаж не смог достичь многого в жречестве (отнюдь не 9 уровня, на котором священники получают приход). ДМ может быстро определить уровень персонажа с помощью броска $1d6+1$ (2 – 7 уровень).

На противоположном полюсе находятся религии, которые не препятствуют или даже поощряют занятия своих жрецов искусством некромантии. Религиозные течения, посвященные получению знаний или распространению зла, могут позволить самым умным и умелым верховным жрецам (не ниже 9 уровня) сменить класс и стать волшебниками-некромантами. Из новых жреческих культов, описанных в Главе 5, такое обучение могут допустить культы божеств моровых поветрий и нежити.

Такая смена профессии возможна только при выполнении двух условий. Во-первых, выбранный персонаж должен демонстрировать абсолютную и непоколебимую верность своему божеству. Во-вторых, сразу после завершения обучения персонажа в области волшебства полученные знания должны быть немедленно использованы на благо своей религии.

Такие «фанатичные» клирики/некроманты обычно встречаются только в храмах или во время выполнении миссии, особо важной для их божества или культа. ДМ может

обратиться к книге Al-Qadim® *Ruined Kingdoms*, где описан фанатический культ жрецов/волшебников, называемых Геомантами, которые использовали различную злую магию (включая некромантию) для достижения целей своей организации.

Наконец, присутствие клирика/некроманта в кампании может оказаться весьма затруднительным для ДМа. Навыки, верования, особые силы и заклинания жрецов существенно повышают сложность персонажа, особенно на высоких уровнях. Безусловно, хорошие боевые способности жреца (hp и ТНАСО) значительно увеличивают силу волшебника в ближнем бою. За счет всех этих факторов таких персонажей может быть весьма сложно отыгрывать даже опытным ДМам.

Псионик/Некромант

Такая комбинация представляет интересные возможности. Многие псионические дисциплины (в частности, психометаболизм) включают способности, которые оказывают влияние на процессы исцеления, болезни и смерти, что дает прекрасные возможности для некроманта. Например, роман Танит Ли «*Убейте Мертвых*» повествует об охотнике за призраками, ментальные способности которого позволяют ему чувствовать и управлять духами. В самом деле, нетрудно представить, как использование подобных способностей может привести к карьере волшебника-некроманта.

Если ДМ заинтересован в более детальном изучении псиоников/некромантов, он может обратиться к *DRAGON*® #200, в котором «*Еще более подробное описание класса псионика*» (“*The Even More Complete Psionicist*”) приведена профессия Медиума – псионика, который специализируется на общении с душами умерших. В кампании Медиум может играть роль, аналогичную роли некроманта-Ведуна, который является прежде всего прорицателем. Дополнительные профессии псиоников, а также идеи для создания дуал-класса некроманта/псионика можно также найти в разделе «*Раскрой свой разум*» (“*Open Your Mind*”) в *DRAGON* #191.

Кроме необходимого показателя Int 17, персонаж такого дуал-класса должен иметь Con 15 (вдобавок к стандартному требованию Wis 16). Уровень NPC как псионика можно определить броском 2d4 (2–8 уровень). Хотя персонаж, несомненно, получает значительные преимущества за счет широкого спектра ментальных способностей (как детально описано в «*Полной книге псионики*» (*Complete Psionics Handbook, СРН*)), дополнительная сложность может вызвать затруднения при отыгрыше NPC. Если ДМ хочет использовать упрощенный вариант псионики в кампании, вместо полноценных псиоников он может использовать дикие силы (*wild talents*).

Дикие силы

Поскольку некроманты постоянно обращаются к запретным, таинственным силам, неудивительно, что некоторые из них могут развивать необычные ментальные способности. В конце концов, большинство некромантов за счет нестандартно высоких показателей Интеллекта и Мудрости с самого начала имеют склонность к дисциплинам ментального характера. В кампании эти навыки могут значительно усилить таинственность NPC и воспринимаемый окружающими уровень его способностей. К примеру, игроки могут с подозрением отнестись к ученику некроманта 1 уровня, который явно способен читать их мысли без единого заклинания. Обладая хотя бы одной дикой силой, ничем другим не выдающийся некромант может производить впечатление обладания странными, экзотическими возможностями, не заключая опасных договоров со злыми существами из нижних планов существования и таким образом избегая ужасающих последствий таких сделок.

Как описано в «*Полной книге псионики*», базовый шанс получить дикую силу составляет 1% и модифицируется следующим образом:

За каждую характеристику Int, Wis или Con, равную 18	+3%
За каждую характеристику Int, Wis или Con, равную 17	+2%
За каждую характеристику Int, Wis или Con, равную 16	+1%
Персонаж 5–8 уровня	+1%
Персонаж 9 уровня и выше	+2%
Персонаж – волшебник или жрец	X1.5

Таким образом, некромант 10 уровня с Int 17 и Wis 16 имеет шанс (1% (базовый) + 2% (за счет Int) + 1% (за счет Wis) + 2% (уровень >9) = 6%) x 1.5 (волшебник) = 9% общий результат.

Таблица 3: Дикие посвящения (*Wild Devotions*) для некромантов

Бросок	Посвящение	Дисциплина
01–03	Поглощение болезни (<i>Absorb Disease</i>)	(Психометаболизм)
04	Контроль адреналина (<i>Adrenaline Control</i>)	(Психометаболизм)
05–06	Старение (<i>Aging</i>)	(Психометаболизм)
07	Круговое поле зрения (<i>All-Around Vision</i>)	(Ясновидение)
08	Оживление предмета (<i>Animate Object</i>)	(Психокинетика)
09–12	Астральная проекция (<i>Astral Projection</i>)	(Психопортация)
13	Благоговение (<i>Awe</i>)	(Телепатия)
14–15	Атака баллисты (<i>Ballistic Attack</i>)	(Психокинетика)
16–18	Контроль над телом (<i>Body Control</i>)	(Психометаболизм)
19	Равновесие тела (<i>Body Equilibrium</i>)	(Психометаболизм)
20–22	Разложение (<i>Cause Decay</i>)	(Психометаболизм)
23–26	Регулировка клеток (<i>Cell Adjustment</i>)	(Психометаболизм)
27–28	Разум боя (<i>Combat Mind</i>)	(Ясновидение)
29–31	Скрыть мысли (<i>Conceal Thoughts</i>)	(Телепатия)
32–33	Контроль тела (<i>Control Body</i>)	(Психокинетика)
34	Чувство опасности (<i>Danger Sense</i>)	(Ясновидение)
35	Дверь перехода (<i>Dimension Door</i>)	(Психопортация)
36	Двойная боль (<i>Double Pain</i>)	(Психометаболизм)
37–38	Эктоплазматическая форма (<i>Ectoplasmic Form</i>)	(Психометаболизм)
39	Эмпатия (<i>Empathy</i>)	(Телепатия)
40	Повышение силы (<i>Enhanced Strength</i>)	(Психометаболизм)
41–44	Экстрасенсорное восприятие (<i>ESP</i>)	(Телепатия)
45–47	Усиление чувств (<i>Heightened Senses</i>)	(Психометаболизм)
48–50	Причинение боли (<i>Inflict Pain</i>)	(Телепатия)
51	Непобедимый противник (<i>Invincible Foes</i>)	(Телепатия)
52	Знание направления (<i>Know Direction</i>)	(Ясновидение)
53	Знание местоположения (<i>Know Location</i>)	(Ясновидение)
54–57	Обнаружение жизни (<i>Life Detection</i>)	(Телепатия)
58–60	Ментальный барьер (<i>Mind Bar</i>)	(Телепатия)

61–62	Разум прежде тела (<i>Mind Over Body</i>)	(Психометаболизм)
63–66	Чувство яда (<i>Poison Sense</i>)	(Ясновидение)
67	Отвращение (<i>Repugnance</i>)	(Телепатия)
68–69	Передача мыслей (<i>Send Thoughts</i>)	(Телепатия)
70	Связь зрения (<i>Sight Link</i>)	(Телепатия)
71	Связь слуха (<i>Sound Link</i>)	(Телепатия)
72–76	Спиритизм (<i>Spirit Sense</i>)	(Ясновидение)
77	Связь вкуса (<i>Taste Link</i>)	(Телепатия)
78–79	Телеэмпатическая проекция (<i>Telempathic Projection</i>)	(Телепатия)
80	Распознавание правды (<i>Truthear</i>)	(Телепатия)
81–90	Выбрать любое посвящение из приведенных выше	
91–95	Выбрать любое посвящение и сделать повторный бросок	
96–00	Выбрать любое посвящение и сделать бросок по Таблице 4	-

Таблица 4: Дикие науки (*Wild Sciences*) для некромантов

Бросок	Наука	Дисциплина
01–04	Видение ауры (<i>Aura Sight</i>)	(Ясновидение)
05–09	Изгнание (<i>Banishment</i>)	(Психопортация)
10–13	Яснослышание (<i>Clairaudience</i>)	(Ясновидение)
14–18	Ясновидение (<i>Clairvoyance</i>)	(Ясновидение)
19–23	Полное излечение (<i>Complete Healing</i>)	(Психометаболизм)
24–28	Поле смерти (<i>Death Field</i>)	(Психометаболизм)
29–32	Детонация (<i>Detonate</i>)	(Психокинетика)
33–36	Дезинтеграция (<i>Disintegrate</i>)	(Психокинетика)
37–40	Доминирование (<i>Domination</i>)	(Телепатия)
41–44	Сдерживание энергии (<i>Energy Containment</i>)	(Психометаболизм)
45–49	Вытягивание жизни (<i>Life Draining</i>)	(Психометаболизм)
50–52	Связь разумов (<i>Mindlink</i>)	(Телепатия)
53–55	Стирание разума (<i>Mindwipe</i>)	(Телепатия)
56–58	Чтение объекта (<i>Object Reading</i>)	(Ясновидение)
59–62	Вероятностное путешествие (<i>Probability Travel</i>)	(Психопортация)
63–65	Проекция силы (<i>Project Force</i>)	(Психокинетика)
66–68	Форма тени (<i>Shadow-form</i>)	(Психометаболизм)
69–73	Вызов планарного существа (<i>Summon Planar Creature</i>)	(Психопортация)
74–75	Смена личности (<i>Switch Personality</i>)	(Телепатия)
76–77	Телекинез (<i>Telekinesis</i>)	(Психокинетика)
78–80	Телепорт (<i>Teleport</i>)	(Психопортация)
81–90	Выбрать любую науку или посвящение	
91–94	Выбрать одну науку и два посвящения	
95–98	Выбрать одну науку и три посвящения	
99-00	Выбрать две науки и четыре	

посвящения

В кампаниях, где значительную роль играют псионики, ДМ может позволить некоторым некромантам (например, Философам) делать проверку на дикую силу каждый раз, когда их уровень повышается. За счет этого у некроманта появится возможность получить большее количество диких сил, что, в свою очередь, обогатит загадочную личность волшебника и его репутацию. Такие дополнительные способности значительно проще для применения, чем дуал-класс некромант/псионик.

Обычно вмешательство в силы разума связано с серьезным риском. Каждый раз, когда некромант пытается высвободить свой психический потенциал, существует неизменная вероятность 3%, что в процессе что-то пойдет не так, нанося непоправимый ущерб телу или разуму персонажа. В «*Полной книге псионики*» (стр. 20) представлен ряд штрафов за неудачный бросок проверки на дикую силу. ДМ также может использовать другие штрафы: некромант может попросту лишиться рассудка (см. Главу 3). Несмотря на риск, вероятность пострадать все же слишком мала, особенно по сравнению с теми жертвами, на которые приходится идти при взаимодействии с силами нижних планов.

Договоры со злыми силами и темные дары

Рано или поздно волшебники, которые достаточно регулярно обращаются к черной некромантии, привлекают к себе внимание темных божеств, которые покровительствуют злему волшебству. В некоторых местах, таких как *RAVENLOFT*, любой волшебник, практикующий искусство некромантии, с благими или дурными намерениями, рискует привлечь внимание злых существ, известных как «темные силы». Как и все покровители запретной, злой магии, эти божества стремятся подавить смертных заклинателей, превращая их в орудия своей воли, о чем сам заклинатель часто может и не подозревать. Для того, чтобы полностью развратить смертных волшебников и заманить их к себе на службу, темные силы часто даруют им странные, невероятные способности, подстрекая их к занятиям черной некромантией.

Сверхъестественные силы редко даются просто так. Получающий их должен уплатить ужасную цену. Как описано в следующей главе, за каждый темный дар (и просто за применение черной некромантии) некромант неизбежно платит большую цену. Зачастую цена эта перевешивает преимущества самого темного дара. Но для злых и честолюбивых цена не имеет большого значения. Такие персонажи стремятся лишь к тому, чтобы получить власть и господство над другими, независимо от того, чего им это стоит.

В систему правил мира *RAVENLOFT* уже входят подробно описанные условия получения выдающихся способностей от темных сил, правящих данным полу-планом. В этом мире всякий раз, когда персонаж использует заклинание школы Некромантии (будь то волшебник или жрец), существует 1% вероятность того, что это действие будет замечено демоническими правителями полу-плана. Система правил *RAVENLOFT* не делает различий между белой и черной некромантией – любые заклинания, воздействующие на жизненную силу существа, привлекают их внимание независимо от намерений заклинателя. Однако бросок *powers check* дает ДМу достаточно свободы: он может увеличивать вероятность нежелательного внимания божественных сил от 1 до 10%, в зависимости от специфической природы злого действия. ДМ может применять правило броска *powers check* и вне мира *RAVENLOFT*, хотя оно будет применимо лишь в том случае, если персонаж по собственной воле использует черную некромантию либо серую некромантию с недобрыми намерениями.

Необходимо помнить, что идея *powers check* применяется только если персонаж игрока обращается к злым силам, далеко выходящими за рамки разумения жалких смертных. Эти ограничения не обязательно распространяются на NPC, созданных ДМом. Безусловно, главный противник в кампании не станет раскаиваться из-за того, что по

собственному желанию заключил союз с темными силами с нижних планов существования. Даже если NPC не заключает формальный контракт с силами зла, некромант может неосознанно выполнять их волю в мире смертных, просто обращаясь к темным аспектам некромантии.

Выдающиеся способности – третий способ расширить спектр возможностей злых NPC. Чтобы сохранить баланс игры, темными дарами следует наделять только некоторых волшебников-NPC, играющих ведущую роль в кампании. В целом, ДМ не должен наделять одного NPC более чем тремя особыми силами (одна выдающаяся способность на каждые четыре уровня опыта персонажа). Каждая особая сила, даруемая персонажу, влечет за собой необходимость значительной и болезненной платы. Таким образом, волшебник, наделенный тремя выдающимися способностями, получает три особых наказания (см. Главу 3). В большинстве случаев одной-двух особых сил достаточно для того, чтобы создать уникального и запоминающегося злодея-NPC. Необходимо помнить, что такие выдающиеся способности предназначены для того, чтобы усложнить задачу (или устроить неприятный сюрприз) опытной группе искателей приключений. Эти способности *не* предназначены для персонажей игроков.

Выдающиеся способности, описанные в этой главе, могут иметь не только некроманты. Жрецы смерти (описанные в Главе 5) тоже могут быть наделены такими силами, и поскольку они поклоняются соответствующим божествам, они не несут такого наказания, как волшебники.

За счет прочной связи с богами, которые даруют подобные силы, злые жрецы смерти по достижении 9 уровня имеют гораздо больший шанс получить выдающиеся способности, чем волшебники. Для простоты, в описаниях сил, приведенных ниже, упоминания некромантов следует читать как «некромантов и жрецов смерти», за исключением особо отмеченных случаев.

При создании NPC, наделенных выдающимися способностями, ДМ может сам выбрать силы из нижеприведенного списка или выбрать (1–3) силы случайным образом с помощью броска 1d20 и Таблицы 5. Перечисленные ниже способности некромант может вызывать по желанию, если не указано иначе. Хотя многие из этих сил подобны заклинаниям, они не требуют ни вербальных, ни соматических компонентов. ДМ может свободно менять приведенные ниже силы в соответствии с нуждами и атмосферой кампании.

Таблица 5: Особые силы для некромантов

1d20	Особая сила
1	Животная форма (<i>Animal Form</i>)
2	Оживление мертвых прикосновением (<i>Animate Dead by Touch</i>)
3	Увеличение HP (<i>Augmented Hit Points</i>)
4	Улучшенная способность запоминать заклинания (<i>Augmented Spellcasting</i>)
5	Предсмертное проклятие (<i>Bestow Dying Curse</i>)
6	Леденящее прикосновение (<i>Chilling Touch</i>)
7	Управление нежитью (<i>Command Undead</i>)
8	Улучшенное зрение (<i>Enhanced Vision</i>)
9	Аура страха (<i>Fear Aura</i>)
10	Порча пищи (<i>Food Corruption</i>)
11	Сопrotивление магии (<i>Magic Resistance</i>)
12	Регенерация (<i>Regeneration</i>)
13	Болезнетворное прикосновение (<i>Scabrous Touch</i>)
14	Форма тени (<i>Shadow Form</i>)
15	Видение через череп (<i>Skull Scry</i>)
16	Усыпляющий взгляд (<i>Somnolent Gaze</i>)

17	Иммунитет к заклинаниям (<i>Spell Immunities</i>)
18	Нечистое благословение (<i>Unholy Blessing</i>)
19	Сверхнормальные личные характеристики (<i>Unnatural Ability Scores</i>)
20	Неуязвимость к оружию (<i>Weapon Immunities</i>)

Животная форма

Эта волшебная способность позволяет некроманту принимать форму определенного животного как под действием заклинания волшебников *polymorph self*. Выбранное животное, птица или рыба должно быть хищником либо как-либо еще относиться к смерти. Таким животным может быть гепард, летучая мышь, пантера, волк, гриф, тигр, медведь, крыса, акула, барракуда, касатка, ворон или сокол. За каждые шесть уровней опыта волшебник может выбрать одну животную форму, которую он может принимать до трех раз в день. Трансформация занимает один раунд и охватывает все, что имеет при себе волшебник.

Оживление мертвых прикосновением

Трижды в день некромант простым прикосновением может поднять скелетов и зомби людей, человекообразных или гуманоидов. Эта неразумная нежить может выполнять команды некроманта в течение того же раунда, когда была оживлена. Волшебник может поднять два скелета или одного зомби на каждый уровень. Также возможно оживить останки и более крупных существ, однако они будут сражаться как с HD 2. В остальном эта способность эквивалентна заклинанию 5 уровня *animate dead*.

Увеличение HP

Некромант может выдерживать больше физических повреждений, чем обычный, смертный волшебник. На каждый уровень опыта волшебник получает +1 hp (в дополнение к бонусам за высокую характеристику сложения). Кроме того, персонаж не теряет сознания и не умирает, если его hp падают до нуля. Некромант остается в сознании и способен действовать (даже участвовать в бою), пока его hp не достигнут -10, аналогично заклинанию 3 уровня *delay death (WH)*.

Улучшенная способность запоминать заклинания

Некромант способен запоминать в два раза больше доступных ему заклинаний низких уровней. За каждые шесть уровней опыта способности некроманта заучивать заклинания повышаются в отношении заклинаний одного уровня (начиная с заклинаний 1 уровня). Так, некромант 6 уровня может запомнить вдвое больше заклинаний первого уровня, чем обычно. На 12 уровне волшебник получает возможность запоминать удвоенное количество заклинаний первого и второго уровня. На 18 уровне – удвоенное количество заклинаний от 1 до 3 уровня, и т.д. Эти дополнительные заклинания должны относиться к школе Некромантии.

Предсмертное проклятие

Для того, чтобы эта необычная способность подействовала, некромант должен непосредственно получить телесное повреждение в результате преднамеренных действий другого существа. Получив повреждение на 1 hp или более, некромант может наложить предсмертное проклятие на одно существо за каждый уровень опыта в радиусе 200 ярдов

от волшебника. Проклятие вступает в силу только в том случае, если некромант умирает, и может быть использовано в качестве «страховки», обеспечивающей выживание волшебника. Проклятие всегда произносится театрально, с величественными жестами (вряд ли оно сможет служить средством устрашения, если жертва не осознает того, что ей угрожает).

Обычно против этого проклятия спасбросок не делается, поскольку жертва принимает его на себя добровольно при уничтожении некроманта (в качестве платы за победу). Если волшебник перед смертью не успевает произнести проклятие, жертва может сделать спасбросок против заклинаний (с пенальти –4). Проклятие является постоянным, однако может быть снято волшебником или жрецом более высокого уровня, чем некромант, наложивший проклятие.

В новом руководстве *RAVENLOFT* есть целая глава, посвященная разработке оригинальных проклятий для кампании (брошюра *Realm of Terror*, стр. 54–65). Предсмертное проклятие может быть аналогично болезням, описанным в Главе 3, либо заклинаниям типа *bestow curse* или *plague curse*. ДМ должен продумать предсмертное проклятие, чтобы оно соответствовало личности и характеру некроманта. Обратите внимание, что если предсмертное проклятие приводит к смерти жертвы, это не обязательно происходит быстро и безболезненно. Процесс может быть долгим и мучительным, подобно действию заклинаний *cause disease* или *mummy rot*.

Ледящее прикосновение

Некромант может вызвать мерцающее голубое свечение на руках. Это холодное излучение может как парализовать жертву волшебника, так и высасывать из нее жизнь. Сначала любое живое существо, которого коснулась ледяная рука, попадает под воздействие, аналогичное заклинанию *chill touch*. Если жертве не удастся сделать успешный спасбросок, прикосновение наносит 2d4 повреждений и (временно) высасывает по 1 Str и Con. В случае успешного спасброска жертва получает 1d4 повреждений и теряет 1 Str. Далее, если уровень некроманта – 16 и выше, жертва должна сделать второй спасбросок, в противном случае ее парализует на 3–12 раундов.

Некромант может вызывать и дезактивировать эту силу по желанию. Она никак не влияет на чтение заклинаний. Холодное голубое свечение может также служить в качестве тусклого светильника (оно обеспечивает достаточно света для чтения или перемещения в темноте).

Управление нежитью

Эта сила позволяет некроманту управлять нежитью как злому жрецу вдвое ниже уровнем. Так, некромант 18 уровня управляет нежитью как жрец 9 уровня. Возможность управления нежитью дают определенные профессии некромантов и некромантические культы (в этом случае ДМ должен выбрать другую особую силу для такого персонажа).

Улучшенное зрение

Некромант получает способность воспринимать излучения и ауры, недоступные нормальному человеческому зрению. На низких уровнях (до 5 уровня) волшебник может нормально видеть ночью вне помещения. В помещении (при полной темноте) волшебник может нормально различать объекты в радиусе до 30 футов. Это никак не сказывается на зрении волшебника.

За каждые шесть уровней опыта волшебник получает дополнительную способность, основанную на соответствующем заклинании волшебников школы Познания (*Divination*) (ДМ может использовать бросок d8 либо выбрать на свое усмотрение): 1) *detect magic*; 2)

detect invisibility; 3) *detect good/evil*; 4) *know alignment*; 5) *wizard sight (TOM)*; 6) *infravision*; 7) *clairvoyance*; 8) *detect life (WH)*.

За исключением ночного видения, эти способности не действуют постоянно. Для того, чтобы ими воспользоваться, некромант должен сосредоточить зрение на предмете (или участке пространства). Во время действия улучшенного зрения глаза волшебника светятся недобрым красноватым светом. Обычно сканирование объекта, существа или области пространства посредством магически улучшенного зрения занимает один полный раунд.

Аура страха

Некромант может окружить себя аурой страха, аналогичной ауре лица (хотя и менее мощной). Любое существо с HD менее 3 (или уровнем опыта ниже 3), которое видит эту черную ауру, должно сделать успешный спасбросок против заклинаний либо в ужасе спастись бегством в течение 2–12 раундов. Существа с HD более 4 получают бонус +4 и в случае неудачного спасброска обращаются в бегство только на 1–6 раундов. На существ с HD равным или превосходящим HD некроманта аура не действует. В отличие от стандартного заклинания *fear*, эта некромантическая аура действует более медленно. Поэтому не стоит рассчитывать на то, что существо под воздействием ауры, выронит предметы, которые имеет при себе.

Порча пищи

Трижды в день некромант может испускать мистическое ядовитое излучение, которое отравляет пищу или питье, находящиеся поблизости. Возможны два вида порчи пищи: первый вызывает коматозный сон (такая способность доступна волшебнику любого уровня); второй влечет за собой медленную, мучительную смерть (этот вид доступен некромантам 13 уровня и выше). В обоих случаях порча пищи требует специального действия некроманта; это не постоянная аура. Жертвы обоих видов порчи пищи имеют право на спасбросок против яда.

Порчу, вызывающую сон, сложно обнаружить в пище или питье; она начинает действовать через один раунд. Такую порчу некромант может навести, просто находясь в радиусе 30 футов от пищи. Сон длится до одного хода на уровень и автоматически прерывается при попытке нанести физическое повреждение спящему.

Второй вид порчи, смертельный, проявляется как едва заметное обесцвечивание или гниение пищи. Существует шанс 5% на уровень жертвы, что ей удастся заметить, что пища испорчена, до ее употребления. Однако после принятия такой пищи симптомы проявляются достаточно быстро. Через несколько минут начинаются сильные желудочные спазмы, а в течение следующих 2–12 раундов наступает агония и смерть. Такую порчу можно навести только на открыто лежащие (на стойке таверны, в незакрытой тарелке или на прилавке на рынке) продукты питания в радиусе 1–3 футов от некроманта.

Пища, проклятая таким образом, излучает слабую некромантическую ауру. Симптомы воздействия порчи на жертву можно приостановить или полностью снять заклинаниями *slow poison*, *neutralize poison*, *heal*, а также используя мирный навык лечения. Порчу можно снять заклинаниями *purify food and drink* или *dispel magic*.

Сопrotивление магии

Некромант получает небольшое сопротивление всем формам магии. Базовый параметр сопротивления магии для волшебника составляет 10% плюс дополнительно 2% на уровень. Таким образом, сопротивляемость магии некроманта 20 уровня с такой способностью составляет 50%.

Необходимо отметить, что такая сопротивляемость магии действует постоянно, и волшебник не может контролировать ее сознательно. Это не сказывается на способности волшебника творить заклинания или использовать любые магические предметы.

Регенерация

Некромант способен восстанавливать 2 hp за раунд. Эта способность действует независимо от обстоятельств. Отрубленные конечности продолжают конвульсивно двигаться и перемещаются за волшебником, а при контакте с телом немедленно прирастают на место (аналогично способности троллей). Тело волшебника продолжает регенерировать и после смерти, даже если его останки были уничтожены в огне или кислоте. Если тело было расчленено и останки похоронены отдельно, на полную регенерацию у некроманта уйдет один месяц за каждые 100 футов удаления частей тела друг от друга. Если же тело было сожжено или растворено в кислоте, останки могут оказаться рассеянными по широкой площади. В этом случае время регенерации составляет один месяц за каждые 10 квадратных футов общей площади, по которой развеяны останки.

Некроманта со способностью регенерации чрезвычайно сложно убить. ДМ может выработать особый ритуал (или небольшое приключение), который необходимо совершить для того, чтобы волшебник умер окончательно. Например, останки определенного некроманта может быть необходимо растворить в царской водке, а затем бросить в озеро Духов Зимы в день солнцестояния. Жизненная сила другого некроманта может храниться в сосуде или филактерии, которые необходимо уничтожить, прежде чем убить волшебника. Естественно, обряд окончательного уничтожения для каждого некроманта отличен; вырабатывает его ДМ.

Болезнетворное прикосновение

Некромант способен прикосновением руки поразить жертву смертельной болезнью (см. замечания по чуме и проказе в Главе 3 или описание заклинания *cure disease* в *PHB*). Прикосновение некроманта также может вызвать *проклятие мумии* (*mummy rot*) или неизлечимую разновидность *заражения* (*contagion*). Какое именно воздействие оказывает болезнетворное прикосновение, ДМ должен решить заранее.

Эта сила действует постоянно и не контролируется (для того, чтобы защитить окружающих, некромант обычно носит перчатку на руке, вызывающей заражение). Первые признаки заболевания проявляются в течение 1–10 раундов после того, как некромант коснулся жертвы смертоносной рукой. Однако полное развитие болезни может длиться неделями (или, в случае проказы, намного дольше). Эти магические заболевания могут быть исцелены только волшебником, жрецом или паладином более высокого уровня, чем некромант.

Форма тени

Эта способность позволяет некроманту перемещаться в план теней, принимая двухмерную, бестелесную форму, которая способна проскальзывать в щели под дверьми и проникать в крошечные трещины. В таком состоянии некромант не может творить заклинания или физически атаковать других существ и имеет базовое перемещение (возможно, увеличенное с помощью магических предметов или заклинаний, наложенных до перехода в состояние тени). Ограничения для такой формы описаны в заклинании волшебников *shadowform* в *WH*.

Волшебник может оставаться в такой форме практически бесконечно, при условии что он полностью сконцентрировался, находится в сознании и не покидает границы теней.

Волшебника можно вывести из состояния тени с помощью яркого света или полной тьмы. Эту способность можно использовать не более трех раз в день.

Видение через череп

Эта способность позволяет некроманту видеть или слышать посредством любого черепа или головы трупа. Череп или голова не должны соединяться с позвоночником, а также не должны быть анимированы. Некромант может видеть/слышать посредством любого черепа или головы, отделенных от туловища, находящихся в известном ему месте на расстоянии до одной мили за каждое очко интеллекта волшебника. В некоторых случаях при такой способности могут быть использованы другие типы сенсорных связей. Более подробную информацию ДМ может найти в Главе 4 в описаниях заклинаний *spectral voice* и *corpse link*.

Усыпляющий взгляд

Некромант, наделенный такой способностью, взглядом может мгновенно одурманить, затуманить разум любого одного существа. Если этому существу не удастся сделать успешный спасбросок против заклинаний (с пенальти -4), оно становится крайне вялым и теряет ориентацию, подобно действию заклинания *slow*, за исключением того, что подобное состояние длится один ход на каждый уровень волшебника. Некромант может использовать эту силу один раз за раунд; он может вызвать ее по желанию и прервать ее действие в любой момент. Воздействие усыпляющего взгляда также может быть прервано заклинанием *dispel magic*.

Иммунитет к заклинаниям

Некромант, наделенный такой способностью, полностью защищен от всех заклинаний школы Очарования (*Enchantment/Charm*). Кроме того, волшебник получает иммунитет к заклинаниям ослабления, изменения формы, холода, электричества и смерти. Такая защита характерна для нежити и лучше всего подойдет некроманту, который стремится превратиться в лича.

Нечистое благословение

Такое благословение защищает некроманта от опасности. Волшебник получает бонус $+2$ ко всем спасброскам и бонус -2 к АС. Эта простая способность действует постоянно, аналогично способностям паладина.

Сверхнормальные личные характеристики

Некромант получает такую способность в результате проведения исследований, направленных на повышение физических и ментальных характеристик организма за пределы нормы (с помощью заклинаний *wish*, магических фолиантов, зачарованных озер и т.п.). В результате некромант получает дополнительно 1–3 очка, которые ДМ распределяет по характеристикам некроманта. Как вариант, ДМ может распределить каждое очко по результатам броска d12: 1) сила; 2–5) интеллект; 6–7) мудрость; 8–9) ловкость; 10–11) сложение; 12) харизма.

Неуязвимость

В результате длительной работы с темными силами некоторые некроманты становятся неуязвимы для обычного оружия. Если такой волшебник ниже 12 уровня, его можно поразить только магическим оружием либо рубящим или колющим оружием из стали или серебра. Начиная с 13 уровня некроманта можно поразить только магическим оружием +1 и выше.

Некроманты других рас

Давным-давно, когда мой возлюбленный Жерар был еще жив, ранней осенью мы часто совершали прогулки верхом к дальним холмам нашего поместья в сопровождении лишь самых доверенных слуг. Однажды, когда мы остановились возле городка Солбар, жители поведали нам о том, что уже несколько месяцев на караваны, следующие по торговому пути, нападает дракон.

Этот дракон, которого жители деревни прозвали «Отродьем тени», нападал исключительно ночью; удивительно, что после нападения не оставалось никаких следов – ни останков жертв, ни их товаров. Казалось, сама ночь поглотила несчастных, по крайней мере, так говорили жители деревни. Через несколько недель после того, как начались нападения, некоторых из жертв дракона видели лесорубы в Драконьем лесу, но это были лишь их телесные оболочки, зомби, которых дракон оживил ради забавы, а потом просто прогнал в лес, когда эти игрушки ему надоели. Все это жители Солбара узнали, когда жрецы города призвали души жертв из тел зомби и расспросили об их убийце.

Получив такое предупреждение, мы с мужем вернулись домой, поскольку были слишком плохо вооружены для столкновения с драконом-некромантом. Позже я узнала, что бороться с чудовищем пытались несколько отрядов искателей приключений, которые пополнили стаю нежити, бродящую по лесу, прежде чем группе охотников удалось убить мерзкую тварь. Те немногие, кому удалось выжить, утверждали, что дракон использовал против них множество заклинаний преступной некромантии.

За соответствующее денежное вознаграждение победители согласились отдать мне книгу заклинаний дракона. Это была огромная книга в железном переплете, записи в которой показали пугающе глубокое понимание искусства некромантии, во многом более глубокое, чем мои собственные знания! Мне совершенно неясно, как дракону удалось достичь такого мастерства в условиях относительной изоляции. Возможно, волшебник-человек передал дракону свои тайны, или же ему удалось получить эти знания из какого-то научного труда по некромантии. Когда я думаю о том, что в мире могут быть и другие существа, подобные Отродью тени, наделенные хотя бы крупицей ее способностей к некромантии, сердце мое трепещет!

— Из дневника Доктора Элландры Толберт

Хотя подавляющее большинство некромантов – люди, некромантами могут быть и существа других рас, что может оказаться неприятной неожиданностью для искателей приключений. Безусловно, представители других рас могут использовать некромантические заклинания, но обычно только люди могут специализироваться в некромантии. Тем не менее, в качестве дополнительного поворота сюжета кампании ДМ может ввести уникальных некромантов-NPC – представителей немногих злых рас монстров, способных применять магию.

Гуманоиды определенных видов (в частности, орки), дроу, драконы и гитьянки (*githyanki*) потенциально могут специализироваться в некромантии. У орков эту возможность реализуют лишь немногие знахари и шаманы. Среди воинственных дроу и гитьянки – двух рас, наделенных мощными способностями к магии, – некроманты встречаются так же часто, как и среди людей. Наконец, некоторые виды драконов,

обладающие магией (особенно драконы-тени), достаточно заинтересованы в некромантии и имеют необходимые способности.

Все эти монстры могут быть использованы при создании могущественных противников-NPC для опытной группы искателей приключений. Драконы представляют собой прекрасный пример стандартных монстров, которых можно несколько преобразить, предоставив им возможность развивать свои врожденные способности к магии именно в области некромантии. ДМ может расширить использование некромантии и на других существ, использующих магию, или даже создать новых монстров, специализирующихся исключительно на некромантии.

Некроманты гуманоидных рас

Культуры гуманоидов, такие как орки, медвежатники (*bugbears*), гноллы, хобгоблины и гоблины, несут насилие и смерть, превосходя в этом даже людей. Они обычно представлены племенами и кланами, во главе которых стоит вождь, который является верховным правителем в мирских делах. Духовными аспектами жизни клана ведают жрец или шаман.

Наконец, волшебник клана (представитель профессии мага-Дикаря из *WH*) заведует чисто магическими ритуалами и защитой племени. В большинстве случаев роль шамана конфликтует с ролью знахаря, поскольку на низких уровнях возможности волшебника едва ли сравнимы с силами жреца. В самом деле, немногие гуманоидные расы обладают магическими способностями, и роль знахаря практически утрачивает свое значение, если в племени есть шаман.

Во многих гуманоидных расах знахари являются постоянными членами общины. Уровень знахаря практически никогда не поднимается выше 4, однако в более густонаселенных областях встречаются индивиды, способные читать заклинания 3 уровня.

Как указано выше, вероятность случайной генерации человека-некроманта в соответствии с требованиями к характеристикам составляет около 2%. Для орков такая вероятность будет еще ниже. По *MM*, шанс встретить орка-знахаря (не говоря уже о знахаре-некроманте) составляет 5 случаев из 1000! Вне крупных оркских городов вероятность повстречать орка-некроманта исчезающе мала.

Некроманты-дроу

Представители злой расы темных эльфов прекрасно подходят на роль некромантов. В отличие от своих сородичей, живущих на поверхности, смерть и некромантия присутствуют в обществе дроу на всех уровнях, воплощаясь в поклонении их зловещей богине-матери Лолт (*Lolth*). Волшебство – одна из немногих возможностей для мужчины подняться на более высокую ступень иерархической лестницы и добиться уважения в матриархальном теократическом обществе темных эльфов. Школа Некромантии достаточно популярна среди магов-специалистов дроу (другие популярные школы – Созидания (*Invocation*) и Изменения (*Alteration*)). Некроманты-дроу становятся Истинными некромантами, Философами или Повелителями нежити.

Темные эльфы вне всякого сомнения имеют хорошие способности к магии. Даже самые обычные дроу имеют врожденное сопротивление магии и минимальные магические способности, поэтому неудивительно, что на этом поприще они могут достичь не меньших успехов, чем люди. В каждом городе дроу есть как минимум один архимаг, способный творить самые могущественные заклинания.

Все волшебники-дроу (включая некромантов) либо действуют строго в рамках своего матриархального общества, либо живут абсолютно по другим принципам. Те дроу, которые остаются в своих общинах, выходят на внешние слои *Подземья* (*Underdark*) (а

реже – на поверхность) исключительно для обучения или для выполнения боевого задания. Уровень волшебников, которых выбирают для этих целей, редко выше 9–11 (а обычно намного ниже).

Самые могущественные некроманты-дроу считают себя выше подобных мелочей. Они живут исключительно в подземных городах, где принимают участие в непрекращающихся междоусобицах и конфликтах между благородными родами. Самые сильные волшебники, которые предпочитают оставаться вне политики и интриг, обязаны служить обществу, преподавая в школах магии. Эти учреждения играют значительную роль в обучении молодых воинов и жрецов дроу.

Попытки поставить под сомнение свою роль в женской иерархии дроу со стороны волшебников-мужчин всегда заканчиваются плачевно. Жречество без всякой жалости превращает всех прогрессивных и свободомыслящих дроу в мерзких драйдеров (*driders*). Полупауки-полудроу, драйдеры сохраняют свои способности к некромантии и обычно имеют 6–8 уровень опыта.

Те, кому посчастливилось избежать подобного наказания, спасаются глубоко в недрах *Подземья*, полностью отказываясь от защиты со стороны своего рода и общества. Быть бродячим магом очень нелегко. Жречество регулярно высылает боевые подразделения для уничтожения таких магов, чтобы у них не находилось последователей; а жуткие обитатели *Подземья* не слишком гостеприимно относятся к одиноким странствующим дроу. Поэтому бродячие некроманты-дроу должны быть чрезвычайно могущественны и изобретательны, чтобы выжить в одиночку во враждебной среде (не ниже 12 уровня).

Драконы-некроманты

Дракон является воплощением силы, магии и разрушения; поэтому нетрудно представить дракона, в совершенстве владеющего некромантией, особенно учитывая их огромную продолжительность жизни. Культура и религия драконов чрезвычайно высоко развиты, но сосредоточены прежде всего на жадности и стяжательстве. Общество драконов имеет много общих черт с человеческим – включая страх смерти и восхищение ею.

Некоторые драконы поклоняются своему богу смерти по имени Налл Похититель; его также называют Смертоносным Драконом и Стражем Забытых. Это божество включает в себя не только злой и деструктивный аспект отбирания жизни, но и защитную функцию сопровождения духов драконов к их последнему пристанищу в посмертии. Таким образом, драконы вполне могут быть волшебниками-некромантами или жрецами смерти.

Что касается магии как таковой, не все драконы обладают интеллектом, магическими способностями и самодисциплиной, необходимыми для специализации в искусстве некромантии. У серебряных и золотых драконов магические способности достаточно сильно развиты, но их добрая природа вряд ли позволит им стать некромантами (разве что Охотниками за нежитью). Синие, коричневые, подземные, зеленые, красные и желтые драконы обладают необходимым умом и достаточно злы, чтобы научиться черной некромантии (обычно они становятся Истинными некромантами). Из аметистовых, туманных и стальных драконов получаются отличные Философы. Наконец, драконы-тени обладают самыми большими природными способностями к искусству некромантии и предпочитают профессию Повелителя нежити. Все остальные виды драконов не обладают достаточным интеллектом и не имеют никакого желания специализироваться в некромантии.

Драконы, специализирующиеся в некромантии, получают стандартные бонусы к спасброскам, дополнительные заклинания на уровень, особые способности и недостатки (включая темные дары и должную плату), как и некроманты-люди. Основное различие между ними заключается в том, что заклинания драконов становятся естественной способностью и не заучиваются, как это приходится делать волшебнику или жрецу-

человеку. Заклинания драконов могут быть инициированы просто силой мысли, в то время как людям требуются сложные и длинные вербальные, соматические и материальные компоненты.

Самый большой недостаток специализации в некромантии (с точки зрения дракона) – ограничение доступа к заклинаниям. Некроманты-драконы, так же как и люди, не имеют доступа к определенным школам магии (в соответствии с конкретной профессией). Однако важнее то, что дракон-некромант полностью лишается способности читать жреческие заклинания. Вместо этого весь потенциал заклинаний переносится в дополнительные заклинания волшебников в том же количестве и того же уровня. Например, Отродье тени – дракон-тень, упоминавшийся выше в дневнике Доктора Толберт, в стандартном случае может изучить следующее количество заклинаний: (Wiz 2 2 2 2/Pr 2); если она специализируется в некромантии, она сможет изучить только (Wiz 5 3 3 3 3), с учетом дополнительных заклинаний на уровень и перемещения жреческих заклинаний 1 уровня в заклинания волшебников.

Некроманты-гитъянки

Гитъянки – воинственная раса, происходящая от людей и живущая на астральном плане. Они с незапамятных времен поклоняются королеве-некромантке. Их общество строго регламентировано и организовано в соответствии с иерархией боевого командования. Волшебники-специалисты, включая некромантов, играют в нем важную роль. В каждой командной структуре гитъянки, от взвода до мощнейшей цитадели, есть как минимум один некромант, способный уничтожать противников на поле боя или управлять мертвыми, чтобы те дрались вместо живых.

В отличие от волшебников в обществе дроу, некроманты-гитъянки имеют высокий статус и социальное положение. Волшебники-гитъянки обычно женщины – в честь их королевы-лича. Хотя по рангу они находятся несколько ниже командира подразделения, они не зависимы от военных инстанций и оказывают поддержку в бою тогда и там, где это необходимо.

На первом материальном плане некроманты-гитъянки встречаются только в качестве участников боевых групп, состоящих из 2–7 индивидов. Группа может охотиться для развлечения, выполнять серьезную тренировочную миссию (по уничтожению людей), вести рекогносцировку для будущей постройки аванпоста или крепости или искать потерянный некромантический артефакт (возможно, серебряный меч, способный рассеять серебряную пуповину смертного в астральном плане). Так же как и другие представители этой расы, некроманты-гитъянки различаются по силе от 4 до 11 уровня опыта. Однако по достижении 12 уровня гитъянки должен предстать перед своей параноидальной и безжалостной королевой, которая поглощает их жизненную силу во время мрачного ритуала, известного под названием «отход от дел».

Кроме магических и расовых сил, все гитъянки имеют мощные псионические способности, которые различаются в зависимости от класса и уровня. В Таблице 6 представлен предлагаемый спектр псионических способностей для волшебников-гитъянки. Ментальная сила этих магов растет с их уровнем, начиная с базовых 150 очков силы псионика (*Psionic Strength Points, PSP*), и растет на 10 PSP на уровень (максимум 250 PSP на 11 уровне).

Таблица 6: Псионическая прогрессия для некромантов-гитъянки

Уровень	Дисциплина	Наука	Посвящение
1	Метаболизм	Сдерживание энергии (Energy Containment)	Оружие тела (Body Weaponry)

			Тело-доспех (Flesh Armor) Разум прежде тела (Mind Over Body)
2			Приращение оружия (Graft Weapon) Смещение (Displacement)
3	Телепатия	Вытягивание жизни (Life Draining)	Контакт (Contact)
4		Двойная боль (Double Pain)	Экстрасенсорное восприятие (ESP) Контроль адреналина (Adrenaline Control)
5		Поле смерти (Death Field)	Регулировка клеток (Cell Adjustment)
6	Метапсионика		Сращение (Splice)
7		Метаморфоз (Metamorphosis)	Конвергенция (Convergence)
8			Чувство пси (Psionic Sense)
9			Статическое поле (Stasis Field)
10	Психопортация	Телепорт	Дверь перехода (Dimension Door)
11		Полномочия (Empower)	Смещение времени (Time Shift)

Некроманты-гитъянки могут быть грозными противниками, особенно если действуют в составе боевого подразделения. Индивидуально они готовятся к бою, иницируя *тело-доспех*, *контроль адреналина*, чтобы улучшить сложение, и *смещение* (волшебники 6 уровня и выше могут сделать все это за один раунд, используя *сращение*). Так же, как и рыцари-гитъянки (см. *ММ*), волшебники-гитъянки 8 уровня и выше отвечают за обнаружение и устранение псионической угрозы в бою (с помощью *чувства пси*).

Волшебники иницируют псионическое противостояние во время боя. После установления контакта с разумом противника, волшебник использует *обращение к бессознательному* (*id insinuation*), чтобы ошеломить противника, а в последующие раунды приканчивает беспомощного противника своими заклинаниями. Организованная группа гитъянки с поддержкой некроманта может уничтожить даже сильную и хорошо сбалансированную группу искателей приключений.

Бессмертные колдуны

И когда я положу свою голову на плаху, я буду смеяться, смеяться над всеми ними, как ворон насмехается над стоящими на подмостках, как червь глумится над могилами. Чтобы в стальных оковах доставить меня на суд моего земного властителя, понадобились лучшие рыцари принца; но я убил сотню его слуг, извратил разум его жены и проклял их единственного сына на вечное животное безумие.

Я лежал среди изглоданных крысами костей на полу своей камеры, железная дева приняла меня в свои объятия; но я не одинок, и я не чувствую боли. Слаады утешают меня адскими мелодиями, а мои невидимые фамилиары приносят сюда, в холодную тьму, новости от моего повелителя Тасмудиана. В награду за верную службу я буду жить вечно, лорд баатезу обещал мне этот последний дар.

Я выживу, в этом нет сомнений, но мое следующее воплощение может не вспомнить все мои тайны, все секреты искусства. Я поручу теням записать их, записать в книгу,

чтобы я мог вспомнить все, что я знал до смерти. И тогда я покину земное существование и останусь на далеких берегах, где нет ни долга, ни снов, пока снова не вернусь в беломраморный дворец Тасмудиана.

— Из «Книги теней» Небта Бакау

Человеческие разум и личность стремятся сохранить себя после смерти. Большинство людей обращаются к религии, которая обещает им вечную жизнь; но другие – те, кто не верит в божественное провидение или боится той судьбы, что ждет их дух в посмертии – решают самостоятельно позаботиться о собственном бессмертии в физическом мире. Большинство некромантов со временем осваивают тайные способности, необходимые для достижения этой цели. Некоторые из них обращаются к искусству некромантии исключительно ради этого.

Старение – естественный процесс для всех существ, но мощная магия и проклятие черного искусства могут быстро лишит некроманта молодости. Хотя возраст поначалу лишь совершенствует ментальные способности волшебника, и разум, и тело со временем поражает дряхлость и старческая немощь. Волшебник может уменьшить их влияние или стараться избежать этого с помощью различных зелий, заклинаний *wish* или некромантии.

Напитки долголетия (potions of longevity) и *эликсиры молодости (elixir of youth)*, возможно, являются самыми распространенными способами продлить свою жизнь, хотя редкие материальные компоненты, необходимые для их создания, делают невозможным их массовое производство. Помимо обычных дорогостоящих компонентов, в формулу этих зелий входит прах лича, либо дыхание дракона, либо шепот ангела, либо кровь эльфа, отданная добровольно. Неудивительно, что мало кому из волшебников удается добыть или сделать больше, чем несколько таких зелий, что обычно удлинит их нормальную продолжительность жизни на несколько десятков лет. Однако даже если количество таких зелий не ограничено, вероятность полного обращения их действия (1% на каждое зелье, кумулятивно) повышается, что значительно ограничивает их возможности. С помощью таких зелий волшебник может увеличить продолжительность своей жизни максимум на три-четыре столетия.

Мощные заклинания, такие как *limited wish* и *wish*, также могут продлевать жизнь. Хотя каждый ДМ самостоятельно определяет, как будет действовать заклинание *wish* в определенной кампании, логично предположить, что такая магия может замедлить старение в 10 раз. Заклинание *wish* необратимо старит заклинателя на 5 лет и не может быть использовано для того, чтобы снять это воздействие. Волшебник в возрасте 40 лет, желающий увеличить продолжительность своей жизни с помощью заклинания *wish*, стареет до 45 лет, прежде чем заклинание *wish* начинает действовать. Тем не менее, разумно используя несколько заклинаний *wish*, архимаг может продлить свою жизнь до тысячи лет и более.

Существуют и другие способы продления человеческой жизни, известные лишь могущественным некромантам. Новые заклинания *life force transfer* и *life force exchange* позволяют волшебнику навсегда перенести свою жизненную силу в тело другого (более молодого) существа. Заклинание *magic jar* действует подобным образом, но лишь временно. Во всех этих случаях некромант получает молодость за счет другого существа. При использовании заклинания *life force transfer* жертва погибает, когда ее душу в буквальном смысле заставляют покинуть тело, чтобы впустить жизненную силу заклинателя; при использовании заклинания *life force exchange* души заклинателя и жертвы обмениваются телами; при использовании заклинания *magic jar* волшебник и жертва находятся в одном теле (хотя и временно). Каждое из этих заклинаний несет свои опасности (см. описания заклинаний в данной книге и в *PHB*), но с их помощью некромант может достичь некоторого нестандартного человеческого бессмертия. В отличие от других методов, которые только продлевают жизнь, эти заклинания дают

злому волшебнику возможность пользоваться всеми благами и преимуществами вечной молодости.

Таким образом, некромант может успешно увеличивать продолжительность своей смертной жизни почти до бесконечности с помощью зелий, разумного использования заклинаний *wish* или применения искусства черной некромантии. Однако для того чтобы стать в некотором роде бессмертным, волшебник также может прибегнуть к трансформации в нежить.

Некроманты и жрецы смерти-нежить

Большинство волшебников и жрецов обращаются к не-жизни лишь в крайнем случае – после того, как все менее радикальные способы продления жизни уже исчерпаны. Однако некоторые некроманты и жрецы добровольно отказываются от смертного существования достаточно рано, меняя свои человеческие слабости на темные силы неживых. Нежить не нуждается в пище и сне и не имеет других недостатков смертных, которые мешают заниматься их зловещими делами. Нежить может посвятить столетия повышению собственного могущества или распространению религии.

Некоторые персонажи могут стать нежитью в результате божественного проклятия или в наказание за ужасные преступления или использование черной некромантии. Но большинство неживых некромантов и жрецов выбрали свою судьбу сами, приняв главный темный дар. Вампиры и личи – наиболее вероятные (и смертоносные) виды некромантов-нежити, с которыми группа может встретиться в кампании. Жрец-нежить может иметь вышеуказанные формы или форму великой мумии. Большинство нежити продолжают заниматься развитием своих способностей и в не-жизни и с течением временем становятся все более могущественными противниками.

Что касается магических способностей, некроманты-вампиры в основном не отличаются от некромантов-людей. Их способность *очаровывать* (*charm*) других и управлять низшими животными дает им возможность стать Повелителями нежити. Жрецы смерти-вампиры обычно поклоняются Властелину Нежити. Кроме вампирических способностей и способностей к чтению заклинаний, вампир имеет ряд серьезных слабостей (святые символы, солнечный свет, чеснок и т.д.). Однако, как указано в «*Книге вампиров Ван Рихтена*» (*Van Richten's Guide to the Vampire*), с течением времени эти недостатки уменьшаются, а особые возможности вампира развиваются и совершенствуются.

С другой стороны, главной целью всех некромантов и жрецов является превращение в лича, который абсолютно бессмертен. В отличие от смертного специалиста-некроманта, волшебник-лич может изучать заклинания любой школы магии и сохраняет все преимущества Истинного некроманта (он получает все дополнительные заклинания и бонусы к спасброскам в соответствии с профессией). Лич также сохраняет все особые способности, которые имел при жизни, и может получить дополнительные выдающиеся способности, поскольку его умения совершенствуются. Пример жреца-лича можно найти в характеристиках NPC Вермиссы. «*Книга личей Ван Рихтена*» (*Van Richten's Guide to the Lich*) содержит полную информацию об этом виде нежити.

Великая мумия (см. описание в *ММ*) специально зачаровывается жрецами некромантических культов, с тем чтобы ее жреческие силы сохранились и в не-жизни. Поскольку этих существ иногда создают чрезвычайно могущественные жрецы (или боги) для охраны определенной могилы или храма, их подвижность, а также полезность как противников значительно снижаются. В Главе 9 мы рассматриваем сеть, созданную жрецом-нежитью (в данном случае личем Вермиссой), который был вынужден оставаться в определенном месте в течение столетий.

Так же, как и некроманты монстровидных рас, некроманты-нежить должны использоваться в исключительных случаях. Они также могут стать яркими и

запоминающимися противниками в кампании и создать много неожиданных сложностей для группы искателей приключений высокого уровня.

Глава 3

Плата

Где-то после полуночи Джаль разбудила меня, трясая за плечи. В небе у горизонта висела огромная, резко очерченная луна. Я тихо выругался. Моя очередь дежурить должна была наступить лишь через несколько часов, когда сияющий шар поднимется в зенит.

"Ему опять снятся сны, – обеспокоено сообщила мне Джаль. – Пойдем, поможешь мне связать его."

Наш брат Талиб спал под пальмами, вдали от остального каравана, где его ночная активность не могла потревожить отдых остальных. Он снова разговаривал на Кадари, древнем языке мертвых. К счастью для нее, Джаль ничего не понимала, но у меня были небольшие способности к языкам, и я мог разобрать некоторые фразы. Не обращая внимания на грязную ругань, я начал связывать ему ноги, чтобы он не мог забрести куда-нибудь в пустыню. Одновременно Джаль занялась его руками, чтобы не дать ему читать во сне смертоносные заклинания и спасти всех нас от смерти.

Затем Джаль начала молиться, ее тихий шепот и благочестивые слова смешивались с бредом нашего брата. Джаль молилась об исцелении его пошатнувшегося рассудка, но я шикнул на нее, потому что старался понять, что именно он говорил на Кадари с таким странным акцентом. Глаза Талиба, как всегда, были открыты и смотрели на звезды. Из тех слов, что он произносил, я понял, что брат не сошел с ума, по крайней мере, не в обычном смысле этого слова, потому что во сне его глаза смотрели не на звезды, а в другое время, давно ушедшее, когда на Кадари еще говорили живые.

— Из Утерянного дневника Лейлы

Независимо от того, осознают они это или нет в начале своей карьеры, волшебники, специализирующиеся в некромантии, вынуждены приносить большие и болезненные личные жертвы своей профессии. Даже если некромант полностью избегает черного искусства, он все равно подвергается преследованиям в обществе, физическим опасностям, психическому давлению и проклятиям, преследующим тех, кто управляет силой духа.

Как и в случае с любой другой профессией, овладение искусством некромантии имеет свою цену. Все некроманты страдают из-за общественного предубеждения, их занятие считается позорным практически повсеместно. Кроме этого, многие волшебники-некроманты, особенно те, кто выбрал черное искусство, должны преодолевать множество собственных проблем, недостатков и увечий, число и серьезность которых растет вместе с силой некроманта.

Общественное предубеждение

В каждом обществе есть свои «козлы отпущения», небольшая группа людей, которых обвиняют в бесчисленных необъяснимых трагедиях, случающихся в жизни людей. Даже в так называемую эпоху Просвещения в западном обществе ведьмы обвинялись в похищении детей, необъяснимых пожарах, гнилой воде в колодцах, эпидемиях чумы и таинственных смертях. Множество женщин, соответствовавших «стандартным» признакам ведьмы, хватали и подвергали пыткам, пока те не сознавались в преступлениях, которые они не совершали; затем их сжигали на кострах, чтобы очистить общину.

В кампании некромант может подвергнуться подобной дискриминации, как только о его занятии станет известно. Одна из крайностей, подобная охоте на ведьм в Европе 16–17 веков, – смертная казнь за любые занятия черной магией или некромантией (или позорное изгнание, если волшебник очень силен). Ни одно общество, в котором у власти стоит добрый или нейтральный правитель, не потерпит открытого применения черной магии. Даже в темной кампании, где силы зла беспрепятственно действуют в обществе, к некроманту будут относиться со страхом, предубеждением и ненавистью.

Дискриминация может принимать самые разные формы. Некроманту могут закрыть доступ в определенную таверну, лавку или дом (или даже целую деревню), если о его занятии становится известно. Какие-нибудь линчеватели, охотники за сокровищами, магиконкуренты или группы искателей приключений могут попытаться убить некроманта в надежде улучшить собственное положение в обществе, добыть пару магических предметов и, возможно, получить вознаграждение от местных властей.

Некромант, живущий среди людей, должен скрывать свою профессию, чтобы избежать ненужного внимания, особенно на низких уровнях. Неудивительно, что большинство тех, кто занимается искусством некромантии, избегают человеческого общества, предпочитая ненаселенные места, где их деяния и эксперименты останутся незамеченными и безнаказанными.

Наказания, физические и умственные недостатки

Как указано в Главе 2, волшебники, практикующие черную некромантию, привлекают внимание злых сил с внешних планов существования, которые иногда наделяют смертных сверхъестественными способностями (после успешного броска *powers check*). Однако когда темное божество наделяет смертного темным даром, обычно божество получает с него некую плату, которая проявляется в виде одного из персональных увечий, приведенных в этом разделе. С другой стороны, ДМ может применять два новых компонента ролевой игры (бросок проверки на болезнь – *disease check* и бросок проверки на безумие – *madness check*), чтобы использовать персональные увечья в кампании без божественного или сверхъестественного вмешательства. Независимо от происхождения, такие недостатки помогают создать особенного, запоминающегося злодея для кампании.

ДМ может также наделить этими недостатками тех РС, которые добровольно и с готовностью используют черную некромантию. Это хорошая игровая альтернатива «шоку от смены мировоззрения» ("*alignment shock*"), описанному в *DMG*. Система персональных недостатков также помогает обосновать, почему искусство некромантии вызывает всеобщий страх и отвращение во время кампании.

Конечно же, некоторые игроки с удовольствием будут играть увечного волшебника. Даже в этом случае персональные недостатки служат для улучшения отыгрыша в кампании. Однако на практике ДМ никогда не должен наделять персонаж недостатком, который превратит его в беспомощного калеку и будет мешать ему использовать заклинания.

За каждый темный дар, данный некроманту (см. Главу 2), ДМ должен выбрать соответствующий персональный недостаток для персонажа. Как вариант, ДМ может сделать бросок d4 и обратиться к соответствующему подразделу, как указано в таблице ниже.

1. Физическое уродство;
2. Телесная болезнь;
3. Безумие или умственное расстройство;
4. Навязчивое поведение.

Физическое уродство

Подлые злодеи из книг часто имеют физические метки, очень заметные и характерные увечья (в дополнение к классической тенденции одеваться в черное, что символизирует тьму их извращенных душ). Например, Ричарда III из-за его горба ненавидели и поносили все. В глазах Шекспира этот недостаток был синонимом злобы и подлости. Физическое уродство воспринималось как отражение внутреннего «я» личности или толковалось как форма божественного наказания за страшный грех. Так, бородавки прочно ассоциируются с ведьмами.

Современные писатели продолжили эту аллегорическую традицию. Например, некроманты Кларка Эштона Смита настолько злы, что их губительная природа видна всем окружающим, как будто эти волшебники излучают осязаемую ауру враждебности. Обычные проявления доброты, такие как улыбка или смех, у них искажаются и превращаются в пугающие проявления их извращенной природы.

Телесные болезни

Так же как физическое уродство ассоциировалось с преступлением, физические заболевания всегда воспринимались как форма божественного наказания. Конечно же, эпидемии чумы, например, при которых гибли и добрые, и злые, опровергали такие суеверия, но тем не менее, они сохранились, несмотря на логические контраргументы.

Кроме сверхъестественного происхождения, заболевание вполне быть результатом контакта с мертвыми, разложением, гниением. Некромант также может заболеть после контакта с определенной нежитью (такой как мумии), проклятыми магическими предметами (например, посохом иссушения (*staff of withering*) или заклинаниями (*cause disease* и *plague curse*). Риск заболеть также подвержены те волшебники, кто занимается черной некромантией. Те заклинания волшебников, которые по своей природе налагают болезни на других (такие как *contagion* и *mummy touch*), могут оказать непредсказуемое воздействие на самого заклинателя.

Во время игры, когда некромант подвергает свое здоровье риску при исследовании особенно грязного и мерзкого склепа (или после чтения болезнетворного заклинания), персонаж должен сделать бросок *disease check*, соответствующий простому броску на сложение с учетом модификаторов, приведенных в Таблице 8. РС также должны делать *disease check*, но только в исключительных случаях, например, после исследования больших захоронений или обыска большого количества разлагающихся тел.

Если бросок *disease check* неудачен, симптомы заболевания проявляются через 13–24 часа (головокружение, тошнота, жар, кашель). Персонажи, имеющие мирный навык лечения, дают возможность заболевшему сделать повторный бросок *disease check* с бонусом +2. В случае, если жрец или паладин не воспользуется заклинанием *cure disease*, заболевание входит в полную силу через 1–4 дня.

Однако в особых случаях при неудачном броске *powers check* некромант не делает бросок *disease check* и становится жертвой болезни через 1–6 ходов после того, как привлеч пагубное внимание бога-покровителя. Обычно соответствующий темный дар дается персонажу только после того, как он оправится от болезни. Эта тяжкая болезнь, посланная божеством, не может быть вылечена персонажами, имеющими мирный навык лечения, а заклинание *cure disease* подействует только если будет прочитано священником с более высоким уровнем опыта, чем заболевший некромант.

Таблица 7: Различные физические уродства

- | | |
|---|--|
| 1 | Все волосы навсегда седеют или выпадают |
| 2 | Тело (кроме лица) покрывается мехом или чешуей |
| 3 | Косолапость/хромота (1/2 передвижения) |

- | | |
|----|--|
| 4 | Звериные глаза (кошачьи, волчьи) |
| 5 | Лицо приобретает сходство с мордой определенного зверя |
| 6 | На руках или ногах вырастают кривые когти |
| 7 | Кисти рук становятся угольно-черными или кроваво-красными |
| 8 | Горб (на боевых способностях не отражается) |
| 9 | Зловоние, запах разложения или враждебная аура радиусом 10 футов |
| 10 | Физическое старение на 1–20 лет |
| 11 | У основания черепа появляется второе ротовое отверстие |
| 12 | Шестипалые руки (или ноги) |
| 13 | Кожа приобретает голубоватый трупный оттенок |
| 14 | На голове появляются небольшие рожки |
| 15 | Улыбка или смех становятся злыми или жестокими |
| 16 | Зубы (или уши) удлиняются и заостряются |
| 17 | Вырастает длинный хвост (длиной 3 фута) |
| 18 | Язык становится раздвоенным или змеиным |
| 19 | На спине появляются рудиментарные кожистые крылья |
| 20 | Голос становится злым, тихим, шепчущим или нечеловеческим |

Таблица 8: Модификаторы броска на болезнь

- | | |
|----|---|
| +1 | Открытие запечатанного гроба или саркофага |
| +2 | Обыск разложившегося трупа |
| +2 | Опасное заражением место находится во влажной среде |
| +2 | После посещения опасного заражением места не сменена одежда |
| -4 | Проветривание опасного заражением места |
| -2 | Рот и нос были защищены тканью |
| -2 | Руки и ноги были защищены перчатками и сапогами |
| -4 | Купание после возвращения из опасного заражением места |

Полный цикл заболевания может длиться 5–20 дней, в течение которых персонаж может стать недееспособным. За каждый день течения болезни персонаж (временно) теряет единицу одной (или более) способности. Можно либо выбрать, либо сделать бросок 1d6: 1) Str, 2) Int, 3) Wis, 4) Dex, 5) Con, 6) Cha. Когда одна из цифр становится меньше 3, персонаж теряет дееспособность. После того, как болезнь пройдет, характеристики восстанавливаются со скоростью 1 очко за каждые 2–5 дней.

Если у ДМа нет намерения наказать персонажа, он может не насыпать на игрока смертельные заболевания. Намного интереснее (также и с точки зрения формирования персонажа), если в результате перенесенной болезни они будут страдать от странных увечий (как указано в Таблице 7) или навсегда потеряют единицу способности.

Безумие и умственные расстройства

Как видно из описаний профессий в Главе 1, умственное напряжение, в котором находятся некоторые некроманты в результате их взаимодействия с мертвыми и существами с нижних планов существования, со временем разрушает рассудок даже самых нормальных, устойчивых и здравомыслящих личностей. Благодаря высокой мудрости, некроманты редко становятся буйнопомешанными. Они почти никогда не теряют способность действовать из-за собственного безумия. Скорее сам извращенный рассудок некроманта становится коварнейшим из увечий. Волшебник даже не осознает, что этот умственный недостаток существует, и даже если он и признает его наличие, то

его это никак не беспокоит и он не пытается его устранить.

На усмотрение ДМа, когда принадлежащий к какой-либо профессии персонаж повышает свой уровень, он должен сделать бросок проверки на безумие (*insanity check*). Подобно броскам проверки на ужас и страх (*fear* и *horror check*), используемым в системе правил RAVENLOFT, *insanity check* делается аналогично спасброску против парализации. (Бонус от мудрости, обычно используемый при спасбросках от ментальных воздействий, также учитывается.) Потерю рассудка можно вылечить с помощью заклинаний *cure insanity*, *heal* и *restoration*.

«Профессиональное» безумие некроманта не является результатом единичного травмирующего случая, а случается скорее в результате постепенного смещения равновесия разума, медленного разрушения рассудка, происходящего при изучении жутких секретов темного искусства некромантии. Некромант также может сойти с ума при успешном броске *powers check*. В этом случае бросок *insanity check* не делается, поскольку безумие считается обязательной ценой, которую требует злой бог (который в обмен наделяет некроманта полезным темным даром). Безумие также может быть результатом широкого спектра причин, указанных в описании нового жреческого заклинания 4 уровня *cause insanity*.

Формы умственных расстройств, приведенные в этом разделе, не соответствуют расстройствам, описанным в современной медицине. Они предназначены для того, чтобы создать возможности отыгрыша для опытных ДМов и игроков.

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. Фобия | 4. Паранойя |
| 2. Меланхолия | 5. Галлюцинации |
| 3. Мания | 6. Амнезия |

Фобия. У персонажа появляется беспричинная боязнь определенных существ или ситуаций, и он спасается бегством или прячется каждый раз, когда сталкивается с предметом фобии (т.е. ведет себя аналогично действию заклинания *fear*). Страдающий фобией также может постоянно упоминать предмет фобии в разговоре. Возможными вариантами могут быть монофобия (боязнь одиночества), гемофобия (боязнь крови), психрофобия (боязнь холода и холодных предметов), клаустрофобия (боязнь замкнутых пространств), некрофобия (боязнь трупов), никтофобия (боязнь темноты), ономатофобия (боязнь определенных звуков, например, имени), гипнофобия (боязнь сна), пнигерофобия (боязнь удушения).

Меланхолия. Персонаж теряет волю к действию и желание участвовать в событиях. Он хочет, чтобы его оставили в покое, и может прийти в ярость, если его беспокоить. В любой ситуации персонаж с вероятностью 50% не будет ничего предпринимать, независимо от степени опасности, даже рискуя собственной безопасностью. Если его ругать, давить на него, оскорблять или унижать, персонаж с вероятностью 50% впадает в ярость. Приступ ярости длится 1db раундов, после чего персонаж снова становится пассивным, тихим и задумчивым.

Мания. Персонаж считает себя чем-то или кем-то, кем не является. Волшебник придумывает себе новую личность и упорно за нее цепляется. Обычно персонажу кажется, что он является кем-то очень важным. Начинаящий некромант может считать себя легендарным архимагом Цанком, который сумел открыть врата легендарного Медного города и разогнал легионы ифритов ужасными заклинаниями из *Кодекса бесчисленных планов*. Подобным образом, персонаж может думать, что он цветок, или кошка, или брошь на чьем-то жакете. В любом случае персонаж прилагает все усилия, чтобы подражать тому лицу или предмету, с которым он себя идентифицирует. Если персонаж игрока страдает этой формой умственного расстройства, решение о выборе конкретной мании может быть принято после обсуждения между ДМом и игроком.

Паранойя. Персонаж страдает манией величия, сопровождаемой твердой

уверенностью в том, что все ему завидуют и преследуют его, чтобы убить. Например, некромант может считать, что исследуя тайны космоса, он вызвал гнев некой силы с внешних планов существования и это злое божество (и его смертные ставленники) строят планы, чтобы уничтожить его. Персонаж никому не верит и может считать, что определенная личность или существо является главой заговора. Некромант видит доказательство вселенского заговора во всем и во всех.

Галлюцинации. Персонаж постоянно видит то, чего нет. Он может видеть несуществующих врагов в любой боевой ситуации и в каждом случае, когда необходим спасбросок или проверка навыка. Можно (и очень увлекательно) отыгрывать галлюцинации в сочетании с фобией или паранойей. Персонаж может вести себя как под действием заклинаний *fear*, *hypnotic pattern* или даже *suggestion*.

Амнезия. При таком умственном расстройстве персонаж теряет второстепенные или краткосрочные воспоминания и забывает фактическую информацию, в результате чего становится «рассеянным». Персонаж не запоминает факты или события, которые происходили ранее чем несколько часов назад. Такая форма амнезии блокирует способность вспоминать фактические знания, подобно новому заклинанию магов 4 уровня *brainkill*. Она никак не влияет на профессиональную деятельность, способность читать заклинания или спасброски.

Навязчивое поведение

Проклятия – четвертый вариант возможной платы за некий темный дар, которую бог-покровитель может налагать на некроманта. Проклятие обычно проявляется в виде определенной формы неконтролируемого навязчивого поведения (например, вой на луну в полнолуние). Другие проклятия влияют на поведение некроманта (например, неспособность говорить правду). Еще один вид проклятий делает волшебника особо уязвимым перед определенными видами атаки (например, святой водой). Проклятия, приведенные в Таблице 9, также могут быть результатом добровольных занятий черной некромантией или использования некромантических (или проклятых) магических предметов.

Персонаж обычно вполне осознает природу своего навязчивого поведения, однако, как и в случае с *geas* или *quest*, он не может сделать ничего, чтобы от него избавиться. Вместо этого волшебник может попытаться скомпенсировать этот недостаток путем соответствующих предосторожностей. Например, волшебник, уязвимый перед оружием, изготовленным из свежесрезанного падуба, может уничтожить весь падуб у своего жилища.

Снять навязчивое поведение или проклятие можно только заклинанием *remove curse* (прочитанным заклинателем более высокого уровня, чем носитель проклятия) или *wish*.

Table 9: Навязчивое поведение и проклятия

1	Слепота при ярком свете
2	Питье свежей крови, 1 раз в сутки
3	Поедание мертвой плоти, 1 раз в сутки
4	Поедание земли и камней, 1 раз в сутки
5	Поедание сырого мяса, 1 раз в сутки
6	Убийство или причинение вреда другой личности, 1 раз в неделю
7	Неприятие любого взаимодействия с живыми (терпимость исключительно к неживым союзникам или существам с внешних планов существования)
8	Вой ночью или на луну, 1 раз в сутки
9	Запоминание заклинаний в подземном помещении
10	Убийство друзей и союзников

- 11 Неспособность говорить правду
- 12 Мечь/убийство за малейшее оскорбление или расхождение во мнениях
- 13 Пролитие собственной крови (1–4 hr повреждений), 1 раз в сутки
- 14 Сон в склепе или в могиле
- 15 При чтении заклинаний вся растительность вянет (радиус 1 фут на уровень заклинания)
- 16 Уязвимость перед железом или сталью (1–4 hr + нормальные повреждения, наносимые оружием)
- 17 Уязвимость перед свежесрезанным деревом (1–4 hr + нормальные повреждения, наносимые оружием)
- 18 Уязвимость перед золотом или серебром (1–4 hr + нормальные повреждения, наносимые оружием)
- 19 Уязвимость перед свежей или святой водой (2–7 hr повреждений)
- 20 Письмо/чтение задом наперед (лево и право меняются местами)

Плата сполна

Занятия черной некромантией требуют ужасной платы и сказываются на физическом, умственном и душевном состоянии. Некоторые последствия могут быть очень серьезными. Необходимо помнить, что они предназначены для того, чтобы сбалансировать силу темных даров, описанных в Главе 2. Их также можно использовать для того, чтобы наказать персонажей игроков за занятие черным искусством. Не все из предлагаемых наказаний равны; в обмен на особенно сильный темный дар ДМ может принять решение наложить на некроманта два менее серьезных недостатка или увечья.

Даже если некромант благоразумно избегает занятий черной некромантией, он все равно платит обществу за свою профессию. Некромант вынужден сталкиваться со страхом и невежеством непосвященных, неспособных понять тонкую красоту искусства некромантии. Некоторые некроманты становятся отшельниками; другие страдают от непонимания и отсутствия признания их профессионального призвания. Даже если все жертвы уже принесены, самая большая плата некроманта – одиночество.

ГЛАВА 4

Темное искусство

17 миртула, год Лука

Через три дня после того, как мы обошли Каркатен, мы увидели парусник, идущий по ветру на запад – это была нелантрезская каравелла, "Мститель", с полной командой пиратов. Мы попытались опередить их, но они увидели нас с башни Немессера; к счастью, мы были вдали от берега, иначе наверняка погибли бы. Я приказал команде готовиться к бою; тут одна из наших пассажиров, госпожа доктор Толберт, вышла на палубу и бросила на приближающийся корабль взгляд, полный отвращения и раздражения.

"Мой муж ненавидел пиратов" – промолвила леди Толберт. Я поспешно согласился – она была не просто хирургом, а чем-то вроде колдуньи. Когда она упоминала своего мужа, ее взгляд становился отстраненным и печальным, даже опасным. "В своем последнем бою Жерар сражался с пиратами в этих водах," – ни к кому не обращаясь, сказала она и ушла вниз.

Последний бой с "Мстителем" я не забуду никогда. Когда каравелла приблизилась к нам на расстояние abordажа, с нее потребовали, чтобы мы сдались. В это время леди Элландра вернулась на палубу; ее окутывала аура холодного голубого цвета. Она начала

говорить, тихим, уверенным шепотом, пристально глядя на кричащих людей на четвердеке пиратского судна. Многие из них влезли на снасти и оттуда засыпали стрелами наш корабль. Одна из стрел летела Элландре прямо в лицо, но была сметена ее магической защитой.

Когда леди произнесла последний слог своего заклинания, над четвердеком пиратского судна появилось облако зеленых паров. Оттуда доносились стенания, как будто где-то вдали пел хор плакальчиков. В облаке кружились призрачные фигуры. Шевелящаяся мгла быстро опустилась на палубы "Мстителя", и из призрачного облака послышались ужасные, оглушительные вопли, они становились все громче, а изнутри им начали вторить перепуганные люди. Ссохшиеся тела с тошнотворным стуком падали со снастей на палубы. Одно за одним тела пиратов сморщивались как горящая бумага; немногие выжившие могли видеть еще больше туманных призраков, кружащих в облаке. Через несколько секунд, продлившихся целую вечность, вопящее облако начало рассеиваться, оставляя после себя искореженные, искалеченные тела команды "Мстителя". Пиратский корабль продолжил свой путь с командой мертвых на борту, ведомый одним из таких же мертвых тел, чьи ссохшиеся руки все еще сжимали штурвал.

Далекое стенание затихло; леди посоветовала нам оставить пиратский корабль как напоминание всем остальным. Затем она спокойно вернулась в свою каюту и оставалась там до самого конца плавания, пока мы не прибыли в Калимиан. Однако ее воспоминания о битве не были приятными – каждую ночь мы слышали, как она тихо плачет и зовет давно умершего мужа.

— Из записей в журнале судна "Вымпел", Уотердип,
под командованием капитана Джорджа Тоала

Самая страшная сила волшебника – в его заклинаниях. Темное искусство некромантии можно использовать по-разному; самым малым его результатом бывает ужасная, мучительная смерть. Некромант может вытянуть жизненную силу жертвы, управлять духами и тенями преисподней, оживлять останки мертвых. Однако, несмотря на все внимание, которое уделяется злым заклинаниям стандартного колдуна, исследованию более полезных и даже благотворных путей применения искусства некромантии внимания уделяется очень мало. Кроме стереотипного негативного применения, некромантию можно использовать для лечения больных, защиты от мертвых и оживления погибших.

В этой главе рассматриваются как благотворные, так и губительные стороны этой школы магии. Сначала мы представим ряд принципов выбора заклинаний школы некромантии в соответствии с мировоззрением волшебника. Далее, большая часть главы посвящена более чем двадцати новым заклинаниям магов.

Значительное количество заклинаний школы некромантии, доступных волшебникам, может показаться чрезмерным ДМам, привыкшим к ограниченному набору, предложенному в *РНВ*. Приложения в конце этой книги предназначены для того, чтобы облегчить ДМу задачу выбора заклинаний для NPC. В Приложении 1 приведены все заклинания, доступные волшебникам-некромантам. Список составлен по уровням и характеру применения. В Приложении 2 приведен список всех заклинаний расширенной школы некромантии, собранный из этого и других источников. Наконец, для простоты поиска заклинаний в этой книге и других источниках, ДМ может использовать алфавитный указатель в Приложении 4.

Выбор заклинаний для волшебника

Поскольку некромант может играть важную и долговременную роль в кампании, очень важно, чтобы ДМ определил не только то, какие заклинания волшебник запомнил

перед определенной встречей, но также и полный список заклинаний, доступных заклинателю. Повелитель нежити, отдыхающий на кладбище, наверняка будет иметь набор заклинаний, отличный от доступного отшельнику-Философу, сидящему в своем кабинете.

Выбор заклинаний для любого заклинателя, а особенно для сильного, может потребовать значительного времени и стать проблематичным как для ДМа, так и для игрока. Например, колдунья 18 уровня имеет в своем распоряжении более 40 заклинаний. Вряд ли все ее заклинания 3 уровня исчерпываются одним *vampiric touch*. Она выберет широкий спектр заклинаний, соответствующих ее специализации и мировоззрению. Как подробно описано в Главе 1, область специализации для каждой профессии некромантов своя.

На выбор заклинаний обычно больше всего влияет мировоззрение волшебника. Не вся некромантия обязательно является злой, но отношение в обществе к ней в большой степени предвзятое из-за ее значительного потенциала для причинения боли, страданий и нанесения вреда как живым, так и мертвым (или даже нежити). Применение «преступной» или «черной» некромантии вряд ли вызовет угрызения совести у злого NPC. Однако после того, как герои вашей кампании нанесут поражение этому злу, они наверняка найдут его убежище и получают доступ к его заклинаниям.

Даже добрые PC могут поддасться искушению и использовать запретное знание, поскольку многие некромантические заклинания очень сильны, особенно на высоких уровнях. Является ли заклинание злым по определению, или его просто используют во зло? Очень многим героям придется ответить на этот вопрос. Эту неоднозначность и неуверенность необходимо поощрять, поскольку искушение и нравственные затруднения – отличный материал для игры. Однако, как указано в Главе 3, использование преступной некромантии несет серьезную опасность для заклинателя – как для главного злодея, так и для персонажей игроков. Последствия применения черной некромантии должны оставаться для игроков туманными и расплывчатыми, но ДМ должен иметь четкое определение и обоснование этого термина.

Таблица 10: Запретные заклинания черной некромантии

Уровень	Заклинания
1	<i>chill touch, corpse visage (WH), exterminate</i>
2	<i>choke (WH), ghoul touch (WH), rain of blood (SH)</i>
3	<i>bone club (WH), mummy touch (FOR), pain touch (WH), vampiric touch, rain of blood (SH), skull trap</i>
4	<i>Beltyn's burning blood (FOR), brainkill, contagion, enervation</i>
5	<i>bone blight, mummy rot (WH), summon shadow, throbbing bones (WH)</i>
6	<i>blackmantle (WH), dead man's eyes (WH), death spell, flames of justice (AA), ghoul gauntlet, Grimwald's gray mantle (FOR), lich touch (FOR)</i>
7	<i>finger of death, suffocate (TOM)</i>
8	<i>Abi-Dalzim's horrid wilting (TOM), death link (FOR), deathshroud, defoliate (WH), shadow form (WH)</i>
9	<i>conflagration (AA), death ward, energy drain, wail of the banshee (TOM)</i>

Преступная или черная некромантия

PHB и другие источники заклинаний школы некромантии очень расплывчато, а часто и противоречиво определяют, что же является злым заклинанием. Например, описание классического заклинания некромантов *animate dead* содержит ясное предупреждение относительно использования его добрыми персонажами.

Однако ряд других заклинаний школы некромантии, в частности в *РНВ*, описаны так, что их вредоносная природа не раскрыта или преуменьшена. Описание заклинания *summon shadows* не содержит никаких упоминаний об этических последствиях призвания нескольких хаотично-злых существ с плана негативной материи для служения заклинателю (обычно путем вытягивания жизненных сил его врагов). Таким образом, очевидно, что существует необходимость точных определений.

К преступной некромантии относятся все заклинания, которые читаются с единственной целью нанесения физического вреда другим или вытягивания их бессмертной жизненной силы. Возьмем, например, заклинание *death spell* (еще одно классическое заклинание из *РНВ*), которое, в соответствии с описанием, «уносит жизненную силу существ... мгновенно и необратимо».

Заклинание *death spell* в ряду с другими наносящими урон заклинаниями, такими как *chain lightning* и *disintegrate*, может показаться не таким уж ужасным или злым. Однако обратите еще раз внимание на вторую строку описания, в которой бесстрастно указывается, что "[жертву] нельзя оживить или воскресить". Другими словами, заклинание полностью уничтожает жизненную силу жертвы без всякой возможности ее восстановления (не считая всемогущего заклинания *wish*).

Черная некромантия обычно приводит к мучительной и ужасной смерти, физическим повреждениям или духовному уничтожению. Чтобы четко и ясно показать злую природу заклинания, ДМ может импровизировать, расширять или дополнять чрезмерно сухие описания. Рассмотрим описание заклинания *death spell*, приведенное во вступлении к главе. Это и другие заклинания в Таблице 10 попадают под определение черной некромантии и поэтому больше всего подходят злым противникам.

Таким образом, в рамках игры каждый раз, когда волшебник (NPC или PC) использует заклинание черной некромантии, ДМ должен тайно сделать бросок *powers check*. По своей природе эти заклинания привлекают внимание злых божеств, которые захотят наградить, покарать, а в конечном итоге развратить и подчинить волшебника. К преступной некромантии относятся все заклинания, которые наносят физический или духовный вред, распространяют болезни, приводят к безвременной смерти или причиняют боль. ДМ может придумать соответствующие негативные описания для всех заклинаний, приведенных в Таблице 10. Не читайте своим игрокам моралей о вреде и последствиях преступной некромантии – пусть их персонажи испытают все ужасы на себе. Если несмотря на все предупреждения игрок добровольно и регулярно использует злые заклинания, можно свободно налагать на него любые штрафы, описанные в Главе 3.

Серая или нейтральная некромантия

Полный список заклинаний школы некромантии содержится в Приложении 2. Кроме заклинаний, вошедших в Таблицу 10, большинство некромантических заклинаний попадают в категорию серой некромантии, моральной неопределенности. Такие заклинания не являются злыми сами по себе, но, конечно, могут быть использованы во зло.

Возьмем, например, заклинание *animate dead*. Поднятие зомби для переноски багажа не рассматривается как злое деяние, но поднятие мертвых с целью атаковать купеческий караван – совсем другое дело. Поднятие мертвых подходит нейтральным волшебникам, но для хаотично-добрых или законно-добрых волшебников оно должно быть неприемлемо или даже запрещено. Заклинания серой некромантии очень редко способствуют делу добра.

Хотя при чтении заклинаний черной некромантии волшебнику всегда необходим бросок *powers check*, для заклинаний нейтральной или серой некромантии бросок *powers check* делается только в тех случаях, если заклинание читается со злым умыслом. Таким образом, серая некромантия содержит элемент риска и неоднозначности: в зависимости от

намерений заклинателя заклинание может иметь или не иметь шанс привлечь внимание злого божества. Относится ли заклинание к нейтральной некромантии, решает ДМ на свое усмотрение. Предполагается, что в эту группу некромантических заклинаний входят все заклинания школы Познания (*Divination*) (см. Приложение 1) и некоторые специальные заклинания (такие как *animate dead animals*, *undead mount (FOR)*, *bone dance*, *skull watch (FOR)* и т.д.). Конечно, ДМ может решить, что некоторые заклинания (такие как *animate dead* и *magic jar*) несут слишком большой потенциал зла. ДМ может расширить список заклинаний, входящих в Таблицу 10, в соответствии с необходимостью для кампании.

Полезная или белая некромантия

Третья и последняя категория некромантии включает в себя полезную или благотворную магию. К белой некромантии относятся заклинания, которые восстанавливают и укрепляют живое тело или жизненную силу (такие как *delay death (WH)*, *empathic wound transfer*, *bone growth*, *Spendelard's chaser (FOR)*, *Nulathoe's ninemen (FOR)* и *reincarnation*), или черпают силу из собственной жизненной силы заклинателя (такие как *spirit armor (TOM)* и *homunculus shield (TOM)*), или могут быть использованы только для того, чтобы вывести из строя нежить (такие как *hold undead* и *bind undead*). Однако необходимо помнить, что заклинания, контролирурующие нежить, к белой некромантии не относятся.

Хотя белая некромантия может применяться для лечения ран и переломов костей, она не является заменой жреческого лечения. Белая некромантия черпает лечебную силу у добровольного источника жизненной энергии (часто самого заклинателя), как в заклинании *empathic wound transfer*. Жреческая магия, напротив, приносит излечение с помощью веры и божественной власти. Кроме заклинания *wish* (или – на короткий срок – *limited wish*), заклинания волшебников не могут «создавать» *hp* – искусство белой некромантии обычно переносит жизненную силу от донора к реципиенту.

В отличие от черной и серой некромантии, белая некромантия никак не привлекает внимание злых божеств. При чтении заклинаний белой некромантии бросок *powers check* не нужен (кроме, возможно, мира *Ravenloft*).

Таким образом, добрые волшебники скорее будут использовать заклинания белой некромантии, а не заклинания с сомнительными моральными последствиями. Конечно, ничто не мешает злым магам также использовать эти заклинания, если это соответствует их собственным темным целям. В крайнем случае, если волшебнику необходимо вылечить союзников (или себя самого), а рядом нет священника, даже самый злой некромант может прибегнуть к белой некромантии.

Новые заклинания волшебников

Новые заклинания магов в данном разделе включают более двух десятков заклинаний белой, серой и черной некромантии. ДМ может использовать эти заклинания, чтобы расширить стандартный набор, предлагаемый в *RHB*. ДМ может найти интересные заклинания также в *TOM*, *WH*, *AA* и *FOR*. Для удобства ДМов полезные заклинания из этих источников включены в Приложения и список заклинаний в конце книги. ДМ также может использовать как источник «*Книгу личей Ван Рихтена*» (*Van Richten's Guide to the Lich*), хотя большая часть заклинаний в этой книге предназначена для нежити. Наконец, ДМ может адаптировать ряд заклинаний священников из Главы 6, но заклинания магов должны быть как минимум на один или два уровня выше, чем аналогичные заклинания жрецов.

Некоторые заклинания, представленные здесь и в других главах, были впервые созданы другими разработчиками игр. Эти авторы, которые помогли расширить знания некромантов, перечислены на странице 3, и мы выражаем им особую благодарность.

Приведенные ниже описания заклинаний в большинстве своем соответствуют стандартному формату, который используется в *РНВ*, начиная с характеристик дальности, компонентов, длительности и т.д.

Заклинания 1 уровня

Оживить мертвых животных / *Animate Dead Animals* (Necromancy)

Дальность: 10 футов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 2 раунда

Область воздействия: Особая

Спасбросок: Нет

Данное заклинание создает нежить – скелетов и зомби – из костей и тел мертвых животных, а именно позвоночных (рыб, земноводных, рептилий, птиц и млекопитающих). Оживленные останки подчиняются простым словесным командам заклинателя независимо от того, на каком языке он говорит. Данное заклинание может оживить только встречающихся в природе животных, и не более чем псевдо-разумных (ящериц, кошек, лягушек, ласк, тигров и т.д.), включая очень маленьких и гигантских немагических животных. Эта нежить остается оживленной, пока не будет уничтожена в схватке или изгнана; заклинание оживления не может быть снято.

Число нежити, которую может оживить маг, зависит от HD животного, уровня заклинателя и типа создаваемой нежити. Заклинатель может создать следующее количество скелетов животных:

- животное с $\frac{1}{4}$ HD и менее: 4/уровень заклинателя
- животное с $\frac{1}{2}$ –1 HD: 2/уровень заклинателя
- животное с 1+ до 3 HD: 1/уровень заклинателя
- животное с 3+ до 6 HD: $\frac{1}{2}$ уровня заклинателя
- животное с 6+ HD: $\frac{1}{4}$ уровня заклинателя

Заклинатель может создать следующее количество зомби животных:

- животное с $\frac{1}{4}$ HD и менее: 2/уровень заклинателя
- животное с $\frac{1}{2}$ –1 HD: 1/уровень заклинателя
- животное с 1 до 3 HD: $\frac{1}{2}$ уровня заклинателя
- животное с 3+ HD: $\frac{1}{4}$ уровня заклинателя

Характеристики оживленных скелетов животных, имевших $\frac{1}{4}$ –1 HD, соответствуют характеристикам скелетов животных (см. "Скелет" в *МС*). Скелеты животных, имевших менее $\frac{1}{4}$ HD, соответствуют тем же характеристикам со следующими изменениями: АС 9, HD $\frac{1}{4}$; hp 1, #АТ 1, Dmg 1. Скелеты животных с 1+ HD имеют стандартные характеристики животных из *ММ* со следующими изменениями: АС ухудшается на 2 (АС 10 максимум), повреждения на атаку уменьшаются на 2 (1 hp минимум), передвижение сокращается наполовину. Характеристики зомби животных соответствуют характеристикам того животного, которое было оживлено, со следующими изменениями: HD животного увеличивается на один, АС ухудшается на три (АС 8 максимум), передвижение сокращается наполовину.

Скелеты и зомби животных имеют стандартные иммунитеты нежити (сопротивление заклинаниям холода, *sleep*, *charm* и *hold*), но теряют любую защиту, которую животное

имело при жизни. Они также теряют любые особые атаки (царапание задними лапами, проглатывание целиком и т.п.) и не могут впрыскивать яд или выделять мускус, слюну и т.п. Проглатывание не наносит дополнительного ущерба проглоченной жертве, жертва лишь оказывается пойманной в “клетку” между ребер проглотившего ее животного. Священники при изгнании такой нежити получают бонус +1.

Данное заклинание часто становится первым опытом некроманта в оживлении трупов. Для этого тело или скелет животного должны быть неповрежденными. Материальными компонентами данного заклинания являются капля крови и кусочек кости животного того же вида, что и останки (с помощью одного заклинания можно оживить животных только одного вида).

Сенсорная связь с трупом / Corpse Link (Necromancy, Alteration)

Дальность: 10 ярдов/уровень

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 ход/уровень

Время сотворения: 1

Область воздействия: Заклинатель

Спасбросок: Нет

С помощью данного заклинания волшебник устанавливает сенсорную связь между собой и трупом или оживленным зомби человека, человекоподобного или гуманоида в пределах дальности заклинания. В результате этого заклинатель может получать сенсорную информацию об окружении трупа или нежити. На каждые три уровня опыта, не считая первого, волшебник имеет возможность получать информацию по сенсорной связи с трупом через дополнительное чувство. Например, на 4 уровне волшебник может выбрать до двух чувств (до трех на 7 уровне, четыре на 10 уровне и все пять на 13 уровне).

Зрение: Заклинатель видит то, что видит труп или существо-нежить, как если бы он смотрел его глазами.

Слух: Волшебник может слышать одним ухом то, что слышал бы, стоя на месте трупа (если заклинатель – волшебник/вор, он может также использовать свой навык восприятия шума).

Обоняние: Через одну ноздрю волшебник может ощущать запахи, как если бы он находился на месте трупа. Заклинание не передает запах разложения от трупа, поэтому можно легко различить даже слабые оттенки ароматов (например, запах розы).

Вкус: Заклинатель может почувствовать вкус любого вещества, положенного в рот трупа. Вещество может быть твердым или жидким, а его вкус чувствуется так же, как если бы волшебник пробовал его собственным языком. Это может быть особенно полезным при проверке пищи на присутствие яда или для идентификации неизвестных снадобий. К счастью, вкус гниющей плоти самого трупа через заклинание не передается.

Осязание: Заклинатель получает возможность одной рукой осязать структуру и внешние условия, как если бы он находился на месте трупа. Волшебник может определить структуру поверхности и температуру любого предмета, который контактирует с соответствующей рукой трупа.

Тип и количество сенсорных сигналов волшебник выбирает в момент сотворения заклинания и не может изменить их за все время действия заклинания. Заклинатель получает сенсорные сигналы через один орган (глаз, ухо, ноздрю, одну сторону языка или руку) трупа или существа-нежити. Заклинание будет работать, даже если этот орган не соединен с трупом.

Пока заклинание действует, волшебник может нормально видеть/слышать/обонять/осязать через свои органы (не связанные с трупом). Например, некромант удаляет левый глаз у свежего трупа (с успешной проверкой навыка анатомии)

и кладет его на высокую полку с видом на входную дверь. Если после этого он читает данное заклинание, левый глаз волшебника будет видеть через левый глаз трупа, и он сможет следить за любыми посетителями, в то время как его правый глаз остается обычным.

Более того, если объектом заклинания является зомби, магия позволяет волшебнику передавать через эту связь простые команды. Команда может состоять максимум из четырех слов и может относиться только к движению существа (сделать два шага вперед и т.п.). Если заклинатель или зомби выходит за пределы области действия заклинания, его действие прекращается. Заклинание *corpse link* не оживляет мертвые ткани; если оно прочитано на обычный труп, он остается неподвижным в течение всего периода действия заклинания.

Материальным компонентом заклинания является свежий труп или свежеоживленный зомби. Если разлагающиеся органы чувств трупа не были защищены какой-либо защитной магией (такой как *embalm* или *spirit bind*), объектом заклинания не могут быть останки существа, умершего ранее, чем один день на уровень волшебника назад. Для этого заклинания также нужен соответствующий орган чувств существа или монстра, имеющего особенно острое восприятие (например, глаза ястреба, ухо кролика, рыло свиньи и т.п.).

Истребление / Exterminate (Necromancy)

Дальность: 10 футов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Мгновенная

Время сотворения: 1

Область воздействия: 1 небольшое существо или 1 кубический фут на уровень (максимум до 10 существ или 10 кубических футов).

Спасбросок: Нет

В исполнении заклинателя-новичка это заклинание мгновенно гасит жизненные силы мелких грызунов и хищников в пределах области воздействия, включая таких животных как мухи, мыши, жуки, крысы, пауки и т.п. Заклинание действует только на существ с 1–3 hp на уровень заклинателя (9 hp максимум) и разумом животного. Более сильные волшебники могут воздействовать на более крупных животных, включая больших пауков, стрижей, ядовитых змей и гигантских сороконожек. Если существа очень мелкие (1 hp и менее), волшебник может очистить от вредителей и паразитов до 1 кубического фута на уровень (максимум 10 кубических футов).

Это заклинание может применяться как в помещении, так и на открытом пространстве. Оно очень популярно среди некромантов, живущих среди паразитов и болезней. Бывают случаи, когда жестокие маги с помощью этого заклинания уничтожают полезных животных, а иногда даже чьих-то домашних любимцев. Соматическим компонентом является указание пальцем, одновременно заклинатель издает тихий звук “zzzt”. Материальным компонентом заклинания является щепотка лаванды и сушеный чеснок.

Определение местонахождения останков / Locate Remains (Necromancy, Divination)

Дальность: 0

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 ход + 5 раундов/уровень

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: расстояние 30 футов + 5 футов/уровень

Спасбросок: Нет

Данное заклинание настраивает волшебника на вещественные останки мертвых существ в пределах области действия. Заклинание *locate remains* легко определяет наличие непохороненных трупов или нежити, имеющей тела (такой как скелеты, зомби и вурдалаки (*ghast*)), но не действует на бестелесную нежить (такую как привидения и призраки). Область действия представляет собой луч, расширяющийся до 10 футов вперед от заклинателя. Сканирование занимает один раунд, в течение которого заклинатель должен оставаться неподвижным и сосредоточенным на заклинании.

На заклинание *locate remains* не влияют стены и препятствия, хотя его область действия уменьшается (до 10 футов + 1 фут/уровень) тремя и более футами сплошного камня, десятью футами дерева или твердой земли или одним дюймом металла.

В общем случае заклинание четко определяет местонахождение любых вещественных останков существ в пределах области действия, независимо от их пола, вида и состояния нежити. Заклинание не дает никакого знания о личности (или типе нежити) обнаруженных останков, оно определяет только текущее положение трупов в пределах области действия. Если во время сотворения заклинания у волшебника есть личная вещь или небольшая часть погибшего, заклинание может определить местонахождение останков этого существа. В этом случае заклинание не определяет присутствие никаких других останков.

Как стандартный, так и конкретизированный вариант данного заклинания не действует по отношению к живым существам. Материальным компонентом данного заклинания служит кусочек кости человеческого трупа (для стандартного варианта) или предмет одежды, личная вещь или прядь волос (для конкретизированного варианта). Это заклинание популярно в регионах со строго фиксированными ритуалами похорон.

Призрачный голос / Spectral Voice (Necromancy, Alteration)

Дальность: 10 ярдов/уровень

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 ход/уровень

Время сотворения: 1

Область воздействия: Заклинатель

Спасбросок: Нет

Данное заклинание подобно заклинанию 1 уровня *ventriloquism*, поскольку позволяет заклинателю менять источник своего голоса. Однако в данном случае голос заклинателя может исходить только из уст выбранного им трупа, скелета или зомби. Голос, исходящий от трупа или нежити, будет отличаться от голоса волшебника. Если это труп или зомби, голос будет звучать как более хриплый, скрипучий голос мертвого. Если это скелет, то голос будет звучать как тихий, скрежещущий шепот. Во время действия заклинания (которое не может быть прервано) голос заклинателя исходит от трупа или нежити. Поэтому волшебник не может читать другие заклинания с вербальным компонентом, пока не окончится действие заклинания *spectral voice*. Материальным компонентом заклинания служит специальным образом сохраненный язык.

Заклинания 2 уровня

Сохранение / Embalm (Necromancy, Alteration)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 2 раунда

Область воздействия: 1 труп

Спасбросок: Нет

Заклинание *embalm* позволяет заклинателю сохранить труп (или часть его) от естественного разложения и гниения, чтобы позже воспользоваться им для другого заклинания. Если *сохраненный* таким образом труп затем оживить в качестве зомби, голема или другой формы нежити, существо получает +2 hp/HD (8 hp/HD максимум) благодаря силе и устойчивости, которую мертвые ткани приобретают под действием заклинания. При чтении на скелетные останки или на ранее оживленную нежить заклинание не дает эффекта.

Зачарованный таким образом труп сохраняет внешний вид и запах, которые он имел в момент чтения заклинания. Заклинание *embalm* не устраняет результаты разложения, но предотвращает дальнейшее гниение материальных останков. В отличие от многих других заклинаний (таких как *Nulathoe's ninemen (FOR)* или жреческого заклинания *spirit bind*), заклинание *embalm* не облегчает последующее воскрешение трупа. Материальным компонентом заклинания служит капля уксуса.

Сенсорная связь с живым / Living Link (Necromancy, Divination)

Дальность: 90 ярдов + 10 ярдов/уровень

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд/уровень заклинателя

Время сотворения: 2

Область воздействия: 1 существо

Спасбросок: Нет

С помощью данного заклинания волшебник устанавливает сенсорную связь между собой и любым живым существом в пределах области действия заклинания. Если волшебнику известно конкретное существо или лицо в пределах области действия, заклинание действует на это конкретное существо. В противном случае связь *living link* будет установлена с любым чувствующим существом в пределах области действия, выбранным случайным образом.

Подобно заклинанию 1 уровня *corpse link* (которое действует только на свежий труп или зомби), *living link* позволяет заклинателю получать сенсорную информацию об окружении живого объекта (через зрение, слух, обоняние, вкус и осязание). На каждые четыре уровня опыта после первого волшебник может использовать дополнительное чувство (до двух на 5 уровне, три на 9 уровне, четыре на 13 уровне и все пять на 17 уровне).

Существо-объект этого заклинания никак не ощущает, что его чувства перехватываются, и полностью контролирует свои действия, ничего не зная о магической связи с волшебником. Другими словами, волшебник не может заставить его посмотреть на что-либо (подслушать у замочной скважины, попробовать вино из бокала, поднять предмет и т.п.). Заклинание лишь дает волшебнику возможность напрямую воспринимать мир через чувства другого существа. Например, возможность смотреть глазами другого человека дает волшебнику все его зрительные способности, например, инфравидение, если существо им обладает.

Во время действия заклинания, связь *living link* блокирует собственное чувственное восприятие волшебника. Так, глядя глазами другого существа, волшебник не может видеть своими собственным. Заклинание может быть прервано преждевременно без всякого риска для заклинателя.

Костяные руки / Skeletal Hands (Necromancy, Evocation)

Дальность: 10 футов + 10 футов/3 уровня
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 ход + 5 раундов/уровень
Время сотворения: 1 раунд
Область воздействия: Особая
Спасбросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник оживляет две костяные руки. Руки левитируют в воздухе и двигаются в соответствии с указаниями заклинателя, который дает им устные команды и жестами направляет их. Руки могут выполнять только простые движения – брать, поднимать, нести. Они не могут выполнять сложные движения, требующие большой ловкости, например, вскрывать замки. Однако они могут открывать незапертые двери, ящики и сундуки или переворачивать страницы книги заклинаний. Руки также могут провести две когтевые атаки на раунд, каждая из которых может быть направлена на другую цель. Руки атакуют по таблице волшебника с тем же уровнем, что и заклинатель, и каждая из них в случае успеха наносит урон 1–3 hp. Руки также могут быть физически атакованы (каждая рука имеет AC 5, hp 4 и MV 6) и могут двигаться куда угодно в пределах своей области перемещения.

Каждая рука может переносить вес до 5 фунтов; вместе они могут нести предмет весом до 20 фунтов. Руки могут пользоваться оружием в пределах этих весовых ограничений. При использовании оружия *костяные руки* атакуют по боевой таблице волшебника с уровнем вдвое ниже уровня волшебника и с соответствующими штрафами за отсутствие умения. Ручное оружие ближнего боя наносит половину стандартного урона (дробные значения округляются), поскольку руки не могут приложить достаточной силы для нанесения стандартного урона. Руки могут выстрелить из уже заряженного арбалета и нанести стандартный урон, поскольку арбалет сам по себе дает силу, необходимую для полета болта. Другое стрелковое оружие наносит стандартный урон (дробные значения округляются), а дальность стрельбы сокращается до четверти.

Материальным компонентом этого заклинания служит цельный скелет рук любого человека, человекообразного или гуманоида. Эти кости могут быть использованы для заклинания несколько раз, если они не повреждены или не уничтожены в схватке.

Заклинания 3 уровня

Танец костей / Bone Dance (Necromancy)

Дальность: 10 ярдов/уровень
Компоненты: С, М
Длительность: 3 хода/уровень
Время сотворения: 3 раунда
Область воздействия: Особая
Спасбросок: Нет

Это заклинание временно оживляет вещественные останки человека, человекообразного или гуманоида. Заклинание *bone dance* создает мистическую связь с созданным существом-нежитью и позволяет заклинателю мысленно контролировать его движения, как умелый кукловод управляет действиями деревянной марионетки.

Скелет или зомби, оживленный с помощью этого заклинания, не может совершать независимых действий – волшебник должен мысленно давать марионетке команды идти вперед, взять меч, ударить им противника и т.д. Пока заклинатель сосредоточен на поддержании *bone dance*, он не может разговаривать, читать другие заклинания или

принимать активное участие в ближнем бою. Заклинание занимает большую часть внимания заклинателя.

Скелет или зомби, созданный с помощью данного заклинания, имеет стандартные характеристики, описанные в *ММ*. На него можно воздействовать другими некромантическими заклинаниями, действующими на нежить. Существо может выполнять любые простые действия, описанные в заклинании *skeletal hands*. Если его направить в бой, оно дерется как обычный скелет (даже если на его костях еще сохранилась какая-то плоть).

В сочетании с заклинанием *spectral voice*, *bone dance* может послужить эффективной приманкой, опасной ловушкой или же просто жутковатым способом развлечься. С добавлением заклинания *corpse link* «танцующий» труп может стать эффективным разведчиком (и расходным материалом), который может действовать за пределами прямой видимости заклинателя.

Обычно *bone dance* продолжается до окончания действия заклинания или пока волшебник не нарушит концентрацию. *Bone dance* также прекращается преждевременно, если заклинатель уведет скелет за пределы области действия заклинания или прямой видимости (некоторые заклинания, такие как *corpse link* и *clairvoyance*, помогают устранить это препятствие). Объект заклинания может быть уничтожен в бою. Заклинание также может быть нарушено успешным заклинанием *dispel magic*. Материальным компонентом заклинания является цельный скелет или труп, а также маленькая марионетка, которой заклинатель будет управлять, чтобы вести *bone dance*.

Личина / False Face (Necromancy, Alteration)

Дальность: 10 ярдов/уровень

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 ход/уровень

Время сотворения: 3

Область воздействия: Заклинатель

Спасбросок: Нет

Заклинание дает некроманту возможность скопировать лицо другого человека, человекообразного или гуманоида, живого либо мертвого. Заклинание не действует на нежить. Волшебник приобретает черты лица избранного индивида любого пола, если субъект находится в пределах допустимой дальности, а заклинатель может ясно видеть лицо, которое пытается скопировать.

Заклинатель не получает никаких дополнительных сенсорных способностей, связанных с новым лицом (но и не теряет их). Например, если волшебник копирует лицо слепого, он сохраняет свое нормальное зрение. У заклинателя остается и его собственный голос, а также рост, телосложение, заклинания и магические способности.

Заклинание *false face* используется как эффективная маскировка, однако оно излучает магическую ауру некромантии. Заклинания, которые обнаруживают или развеивают иллюзии, на него не влияют, личина *false face* не иллюзорна. Она может быть снята с помощью заклинания *dispel magic*.

Материальным компонентом заклинания служит небольшой шарик каучука и маленькое зеркало. Оба компонента расходуются при сотворении заклинания.

Череп-ловушка / Skulltrap (Necromancy, Evocation)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Особая

Время сотворения: 4
Область воздействия: Один череп
Спасбросок: ½

Это охранное заклинание может быть наложено на любой неживой череп или на череп оживленного скелета. Заклинание *skulltrap* остается скрытым, пока до черепа не дотронется живая материя, или пока он не будет ударен или поврежден неживой материей (например, его зацепят в бою или он упадет на пол). Обычный череп имеет АС 8 и 2 hp. Это простое заклинание не знает различий – его легко может спровоцировать сам волшебник или любопытная кошка, случайно зацепив его.

Когда заклинание *skulltrap* инициируется, череп вспыхивает красным или фиолетовым светом, а затем взрывается, высвобождая поток энергии, которая черпается из плана негативной материи. Взрыв негативной энергии наносит 2d4 hp урона плюс 1d4 hp урона на каждый уровень заклинателя. Все живые существа в пределах 10 футов от черепа должны сделать спасбросок против атаки дыханием, в случае успеха взрыв наносит им только половину повреждений.

Поскольку взрыв очень легко спровоцировать, череп часто помещается на нужное место до наложения заклинания. Зачарованный череп можно переносить, не инициируя заклинания, но двигать его нужно очень медленно и не касаясь живой материей. Перчатки или другие тонкие материалы, которыми живые существа обычно закрывают свою плоть, не смогут предотвратить взрыв черепа. Материальным компонентом данного заклинания служит щепотка пыли от материальных останков телесной нежити, сильно связанной с планом негативной материи, такой как умертвие (*wight*) или вампир.

Заклинания 4 уровня

Разрушение мозга / **Brainkill** (Necromancy)

Дальность: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: Постоянная
Время сотворения: 1 раунд
Область воздействия: 1 существо
Спасбросок: Отриц.

С помощью этого заклинания, которое во многом похоже на заклинание *forget*, волшебник может навсегда стереть из памяти любого существа все знания о конкретном месте, лице или периоде времени до одного года (заклинатель может выбрать желаемый результат). Заклинание действует на любых разумных существ, уничтожая часть мозга. Чтобы воспротивиться действию заклинания, жертва должна сделать спасбросок против магии смерти, и в случае успеха только страдает от сильной головной боли, которая проходит через 1–4 часа и в остальном безвредна. В случае неудачного спасброска, жертве наносится 1–6 очков повреждений, она испытывает мучительную головную боль, и в результате в памяти жертвы возникают провалы.

Заклинание *brainkill* действует только на память жертвы и ее способность вспоминать фактическую информацию. Например, в результате действия заклинания жертва может быть совершенно не в состоянии вспомнить подробности о каком-то месте, имя, внешность или черты другого человека, или может иметь провал в памяти длиной в год. Заклинание не влияет на полученные навыки и умения. Например, если персонаж научился плавать за полгода до того, как попал под действие данного заклинания, он не будет помнить уроков, но не потеряет навык, хотя это может обнаружиться только после того, как он попадет в большой водоем. За исключением возможности заново выучить или

восстановить потерянные знания, они могут быть восстановлены только заклинанием *wish*.

Эмпатический перенос ран / Empathic Wound Transfer (Necromancy)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: Существо, к которому прикасается заклинатель

Спасбросок: Нет

С помощью данного заклинания волшебник переносит часть ран другого существа на себя, таким образом частично вылечивая это существо. Заклинатель может перенести до 2 hp на уровень, т.е. некромант 10 уровня может вылечить раны союзника в 20 hp (нанеся себе самому 20 hp урона).

Первоначально потеря hp может быть результатом физического нападения, действия определенных ядов, заклинаний, заболеваний или проклятий (кроме тех, которые не могут быть сняты заклинанием *remove curse*). Это заклинание не восстанавливает ампутированные конечности, уровни вытянутой жизни или потерянную жизнь. Оно также не может устранить действие любого длительно действующего яда или заболевания. Заклинание лишь временно уменьшает подобный урон, который затем продолжается.

Заклинатель не может вытянуть собственную жизнь. Обычно волшебник может перенести максимум свое текущее количество hp. Однако если ДМ использует правило «балансирования на пороге смерти» (*hovering on death's door*, стр. 75 *DMG*), некромант может добровольно отдать свои hp до грани смерти (-9 hp). Конечно же, в этом случае маг немедленно теряет сознание (как указано в *DMG*), но его состояние не ухудшается, если его не ранит кто-либо еще. На усмотрение ДМа данное заклинание также позволяет некроманту немедленно восстановить здоровье недееспособного или умирающего объекта, как жреческое заклинание 3 уровня *death's door*. Однако в отличие от жреческого заклинания, hp, восстановленные заклинанием *wound transfer*, снимаются с заклинателя. Снятые с волшебника hp могут быть восстановлены обычным лечением или магией.

Наконец, после завершения заклинания волшебник временно теряет четыре единицы *Con* из-за крайнего истощения; за каждые шесть ходов отдыха 1 *Con* восстанавливается. Если *Con* волшебника падает до значения меньше 3, он теряет сознание, и его *Con* восстанавливается полностью только через 24 часа. Материальными компонентами заклинания служат волосы и кровь объекта заклинания и заклинателя, два глаза тритона и два зуба волка (от разных животных). Компоненты расходуются при чтении заклинания.

Вызов духа / Summon Spirit (Necromancy)

Дальность: 10 ярдов

Компоненты: В, М

Длительность: 1 раунд/уровень

Время сотворения: 1 ход

Область воздействия: 1 мертвый человек или человекоподобный

Спасбросок: Особый

Это заклинание дает волшебнику возможность вызвать дух умершего человека или человекоподобного, который может отвечать на вопросы, заданные теми, кто присутствует при вызове духа. Конечно же, вопросы должны быть заданы на том языке, на котором говорило умершее существо.

Вызов духа умершего – далеко не безопасное мероприятие. Базовая вероятность того, что дух ответит на призыв, равна 50% + 1% на каждый уровень опыта заклинателя. Вероятность успеха также зависит от власти заклинателя в мире духов, периода времени, в течение которого субъект был мертв, и времени суток при чтении заклинания (см. Таблицу 11).

Независимо от применяемых штрафов или бонусов, вероятность успеха никогда не бывает ниже 5% или выше 95%. Если заклинание не срабатывает, всегда есть вероятность, что призыв привлечет внимание другого (потенциально враждебного) духа или нежити, находящегося в мире духов или поблизости от заклинателя. Вероятность призыва злой нежити составляет 5% и является кумулятивной со всеми неудачными попытками данного заклинателя. ДМ может использовать таблицу заклинания священников *summon undead*. Необходимо отметить, что заклинание никак не защищает волшебника (или тех, кто присутствует при вызове) от нападения непреднамеренно вызванной нежити.

Если вызов успешен, нужный дух медленно восстает из земли перед заклинателем. Прежде всего эффективность заклинания определяет готовность духа отвечать на вопросы. Если мировоззрение духа отлично от мировоззрения заклинателя, или *hd* духа были выше, чем текущий уровень опыта заклинателя, тень имеет право сделать спасбросок против заклинаний в качестве сопротивления допросу.

Если дух готов отвечать на вопросы, он может ответить не более чем на один вопрос на каждые три уровня заклинателя. Вызванные духи обычно бывают уклончивыми и скрытными, когда их спрашивают живые. Обычно их знания ограничены тем, что им было известно при жизни. Дух можно вызвать также для того, чтобы он ответил на конкретные вопросы о ближайшем будущем и действиях, предпринятых до следующей ночи. Вопросы и предсказания будущих событий должны соответствовать тем же условиям и ограничениям, что и заклинание священников *augury*.

Таблица 11: Модификаторы заклинания *Spirit Summoning*

Модификатор	Условие
+5%	Заклинатель является некромантом
+5%	Заклинатель имеет навык общения с духами (<i>spirit lore</i>)
+10%	Заклинатель является Ведуном
Нет	Субъект мертв не более 1 недели
-5%	Субъект мертв не более 1 месяца
-10%	Субъект мертв не более 1 года
-15%	Субъект мертв не более 10 лет
-20%	Субъект мертв не более 100 лет
-30%	Субъект мертв не более 1000 лет
-50%	Субъект мертв более 1000 лет
-25%	Заклинание читается днем
Нет	Заклинание читается ночью
+10%	Заклинание читается в полнолуние
+25%	Читается в священный день мертвых
+10%	Во время призвания присутствует предок
-10%	Дух уже вызывался в течение данного месяца

Для этого заклинания необходима неглубокая яма, наполненная кровью убитого ягненка. Яма открывает символический проход в мир духов, а кровь служит для того, чтобы снова заманить дух в мир живых. Необходимо помнить, что кровь может привлечь и враждебную нежить (в случае неудачи). ДМ может модифицировать заклинание, чтобы оно всегда вызывало несколько духов (от 1 до 20), которых надо индивидуально

расспросить и успокоить, пока не прибудет нужный дух. ДМ может также повысить вероятность вызова враждебной нежити (даже в случае успеха при чтении заклинания) в зависимости от местоположения заклинателя и общего характера кампании. Очевидно, что вызывание доброго духа у могильника умертвия может вызвать обоих существ, которые захотят выяснить, с чем связана подобная необычная активность.

Заклинания 5 уровня

Сдерживание нежити / **Bind Undead** (Necromancy)

Дальность: 10 ярдов/уровень

Компоненты: В, С, М

Длительность: 2 раунда/уровень

Время сотворения: 5

Область воздействия: Одно существо-нежить/уровень

Спасбросок: Особый

Заклинание *bind undead* чрезвычайно эффективно против определенных видов нежити (на живых существ оно не действует). Это заклинание автоматически действует на всю указанную телесную нежить с HD 6+ или менее (включая гробовиков (*coffer corpses*), склепных тварей (*crypt things*), упырей, вурдалаков, больших гулей (*great ghuls*), гекуб (*huescuva*), мумии, все типы скелетов, детей Киусса (*sons of Kyuss*), умертвия и все виды зомби) без спасброска. Существо сворачивается в клубок (если под действием заклинания оказывается более одного существа, они все собираются в один тугой шар). Существа под действием заклинания становятся неподвижными и беспомощными, а их особые способности не работают, пока действие заклинания не закончится или пока заклинатель их не освободит. Диаметр такого клубка нежити обычно равен 2–3 футам на одно существо. Обычно этот «клубок костей» скатывают с обрыва, или разбивают о препятствие, или сжигают в огне, или переправляют к врагам, где заклинатель прерывает действие заклинания, освобождая нежить для драки.

На бестелесную нежить (такую как привидения и призраки) и всю нежить с HD 7 и выше, которая не изгоняется «особо» (включая вампиров и личей), заклинание *bind undead* действует просто как заклинание *slow*. Эта нежить имеет спасбросок против заклинания. Заклинание *bind undead* не действует на «особую» нежить. Материальным компонентом заклинания служит кость любого существа, которую волшебник держит в левой руке во время действия заклинания.

Разрушение костей / **Bone Blight** (Necromancy/Alteration) Обратимое

Дальность: 30 ярдов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 5

Область воздействия: Одно существо

Спасбросок: Отриц.

Это проклятие медленно разрушает здоровые кости любого выбранного существа в пределах действия заклинания. Существо должно сделать спасбросок против заклинания. В случае неудачи все кости существа начинают медленно растворяться, постепенно превращая его в дрожащую массу бесформенной плоти.

Кроме странного ощущения зуда и покалывания во время чтения заклинания, жертва не чувствует заклинания сразу (что делает заклинание еще более коварным). За короткое

время (с момента сотворения заклинания и до конца первых суток) кости жертвы становятся очень хрупкими, что значительно повышает ее уязвимость при ломающих атаках или падениях. В подобных случаях объект заклинания получает двойные повреждения. К концу первых суток *hp* жертвы уменьшаются на 20%.

В средний срок (1d6+1 день от времени сотворения заклинания) жертва страдает от частых и болезненных переломов. Любая атака колющим и рубящим оружием наносит двойные повреждения, а ломающие атаки наносят четырехкратные повреждения. К концу этого периода *hp* жертвы уменьшаются на 60%. На последнем этапе действия заклинания кости жертвы растворяются, позвоночник и череп разрушаются, и жертва умирает медленной и мучительной смертью.

На тело жертвы этого заклинания не действует обычное лечение. Магическое лечение (заклинания или лечебный бальзам) отдалает последний этап действия заклинания, но не может полностью остановить процесс разрушения костей. Каждые 10 *hp* магического лечения продлевают жизнь жертвы на среднем этапе действия заклинания на одни сутки. Медленное разрушение костей может быть остановлено только успешным заклинанием *dispel magic* или заклинаниями *remove curse*, *cure disease*, *limited wish*, *wish*, *heal* или *restoration*. После снятия заклинания потерянные *hp* могут быть восстановлены обычным лечением или магическими способами.

Обратное заклинание, *bone growth*, сразу же прекращает действие *bone blight* и медленно (за 1–6 дней) восстанавливает весь урон, нанесенный этим заклинанием. Заклинание *bone growth* также можно использовать для сращения обычных переломов, ускоряя обычный процесс сращения костей. Небольшие компрессионные переломы излечиваются за день, а более серьезные переломы (такие как перелом ноги или позвоночника) срастаются за 1–4 дня (если пациент соблюдает постельный режим; в противном случае время лечения удваивается). Заклинание не действует на раны или повреждения мягких тканей, включая порезы и растяжения; оно также не исправляет смещение костей при лечении.

Оба варианта заклинания действуют только на живых существ и не дают результатов при чтении на нежить. Материальным компонентом заклинания *bone blight* служит капля царской водки, а *bone growth* – капля молока.

Пересадка плоти / Graft Flesh (Necromancy/Alteration)

Дальность: 0

Компоненты: В, С, М

Длительность: Особая

Время сотворения: 5

Область воздействия: Один человек, человекоподобный или гуманоид

Спасбросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может пересадить свежеполученную плоть на тело реципиента, восстанавливая потерянную конечность, либо в качестве маскировки. Длительность действия ограничена только совместимостью пересаженных чужих тканей с телом. Ткань от тела самого реципиента (например, пострадавшая конечность) с помощью этого заклинания может быть навсегда приращена заново. Если же пересаженная конечность была взята у свежего трупа, максимальная длительность заклинания составит 1 день на уровень заклинателя. Это заклинание действует только на мускульные и скелетные ткани; оно не может быть использовано для пересадки органов или приращения дополнительных придатков (например, лишней руки).

Заклинание *graft flesh* может также замаскировать субъект заклинания (возможно, самого заклинателя) с помощью тканей, взятых у трупа. Субъект приобретает внешность умершего, но изменение остается поверхностным. У реципиента остается его собственный

голос, знания, заклинания и все другие способности. Более того, субъект заклинания не приобретает никаких физических или сенсорных способностей, связанных с его новой внешностью (например, заклинание не может повысить физическую силу или восстановить зрение). Такая маскировка действует в течение 1 дня на уровень заклинателя.

На время действия заклинания пересаженная плоть становится в буквальном смысле продолжением тела реципиента (однако эта плоть излучает слабую ауру некромантии). Реципиент полностью контролирует пересаженные ткани, как свои собственные. При прекращении действия заклинания пересаженные ткани постепенно мертвеют и в итоге отпадают. Прервать действие заклинания может успешное заклинание *dispel magic*.

Заклинание *graft flesh* действует только на живых людей, человекообразных или гуманоидов. Материальным компонентом заклинания служит пострадавшая конечность реципиента или подходящая замена, взятая у свежего трупа (умершего не ранее чем 1 день на уровень заклинателя назад). Пересаженные ткани должны быть взяты у существа того же вида, что и реципиент. Заклинание *graft flesh* не может использоваться в сочетании с другими заклинаниями (такими как *embalm* или *spirit bind*), которые используются для сохранения трупа. После окончания действия заклинания пересаженные ткани полностью разлагаются и не могут быть использованы в дальнейшем.

Заклинания 6 уровня

Перемещение в труп / *Corpse Host* (Necromancy)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 день/уровень

Время сотворения: 1 ход

Область воздействия: Особая

Спасбросок: Нет

Это заклинание дает возможность лицу, к которому прикасается заклинатель, временно перенести свою жизненную силу и оживить свежий труп человека, человекообразного или гуманоида. Заклинание не действует на нежить. Субъект заклинания своей волей заставляет труп двигаться и действовать и даже может читать заклинания, а его собственное тело в это время может находиться в безопасности за 5 миль на каждый уровень заклинателя. Пока труп анимирован жизненной силой субъекта заклинания, он перестает разлагаться. Однако если его не замаскировать иллюзией, оживленный труп выглядит как нежить (например, ю-ю зомби).

Субъект заклинания (возможно, сам заклинатель) видит, слышит и чувствует через тело, в котором находится его жизненная сила. Тело может драться, хрипло разговаривать (голосом трупа) и переносить вещи, то есть выполнять почти любые действия, не требующие большой точности (как вскрытие замков, шитье и другие подобные действия). Оно даже может отправиться в путешествие и зарабатывать опыт для своего «хозяина».

Разум субъекта заклинания работает в двух местах одновременно – в его собственном реальном теле и в оживленном его жизненной силой трупе. Реальное тело тоже чувствует (видит, слышит и т.д.) так же, как и раньше, на него даже действуют такие приспособления как магические кольца. Плата за переход в другое тело – паралич. Субъект заклинания не может двигать своим реальным телом (только дышать, моргать и двигать глазами), пока его жизненная сила находится в другом теле. (Разумная предосторожностью будет дружественная охрана; а также приятный или стратегически важный вид.) Реальное тело не нуждается в пище, питье или сне.

Субъект заклинания остается уязвимым, если тело, в котором он находится,

подвергается действию магических или псионических сил, действующих на разум. Оживленное тело можно обмануть иллюзиями так же, как и субъект заклинания. Это происходит потому, что в обоих телах находится один и тот же разум.

Физическая атака на оживленное тело не наносит ущерба реальному телу. У оживленного тела есть *hp*, равные стандартному максимуму субъекта (даже если в текущий момент он травмирован или ранен). Оживленное тело имеет обычный АС субъекта заклинания (10), но может носить броню и владеть оружием с теми же ограничениями, что и субъект заклинания. При этом оживленное тело не получает преимуществ от вещей, носимых реальным телом субъекта заклинания.

Оживленное тело может противостоять нападению так же хорошо (или так же плохо), как и субъект заклинания в своем обычном состоянии. Необходимо помнить, что поскольку это тело не является нежитью, его нельзя изгнать и на него не действуют заклинания или магические предметы, действующие на нежить.

Если *hp* оживленного тела падают до 0 и ниже, его «хозяин» должен сделать бросок на системшок. В случае неудачи его реальное тело умирает вместе с оживленным телом. Духовная связь между субъектом заклинания и оживленным телом может быть резко прервана успешным магическим заклинанием *dispel magic*, *limited wish* или *wish*, или заклинанием священников *spirit release* и *dispel evil*. Прерывание духовной связи также требует броска на системшок.

Субъект этого заклинания может прервать связь с оживленным телом в любой момент и без вреда для себя. Тело, которое он использовал, немедленно разрушается (возобновляется процесс разложения), а субъект заклинания сразу же приобретает контроль над своим собственным телом. То же происходит при окончании действия заклинания или если оживленное тело выходит за пределы области действия заклинания или переходит на другой план существования.

Материальным компонентом данного заклинания служит свежий труп (существа, умершего не ранее чем 1 день на уровень заклинателя назад) и свежесрезанный кусочек кожи субъекта заклинания. Срезание кусочка кожи во время чтения заклинания наносит 1–3 *hp* повреждений. Во время окончания действия заклинания реципиент должен бросить спасбросок против магии смерти. В случае неудачи *hp* теряются навсегда (их поглощает заклинание) и не могут быть возвращены или вылечены магическими средствами (кроме заклинаний *wish* и *restoration*). В случае успеха потеря *hp* является временной и восстанавливается только после отдыха.

Перчатка упыря / Ghoul Gauntlet (Alteration, Necromancy)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Особая

Время сотворения: 6

Область воздействия: Особая

Спасбросок: Отриц.

Это редкое и жуткое заклинание медленно трансформирует жертву в ненасытного упыря (*ghoul*), пожирающего плоть (см. описание в *ММ*). Процесс трансформации обычно начинается с одной из конечностей (обычно с кисти или руки), которая была ближайшей к месту, которого коснулся заклинатель в начале заклинания. Каждый раунд жертва теряет 1–2 *hp*, в то время как ее тело медленно умирает и трансформируется в холодную, неумирающую плоть упыря.

Вначале жертва имеет право сделать спасбросок против этой смертельной трансформации. В случае неудачи остановить трансформацию может только заклинание *limited wish*, *wish* или *restoration*. Заклинание *dispel magic* или *remove curse* также могут

подействовать, но только если будут прочитаны через три раунда после прикосновения, передающего *ghoul gauntlet*. На ранних стадиях действия заклинания пораженная конечность может быть ампутирована и сожжена, чтобы остановить действие заклинания.

Если конечность, пораженная *ghoul gauntlet*, ампутируется, когда жертва потеряла менее 20% своих *hp*, то необходимо ампутировать только кисть или стопу (что наносит $1d4+1$ *hp* повреждений; неудачный бросок на системшок означает потерю сознания; в результате конечность теряет способность двигаться и функционировать). После того, как жертва теряет 20%–50% своих *hp*, необходимо ампутировать всю конечность с потерей $1d12+4$ *hp* и броском на системшок. Изначально трансформированная плоть жертвы не имеет парализующей силы или каких-либо особых способностей, свойственных упырям. В процессе развития заклинания умирание плоти неумолимо охватывает все тело, и жертва немедленно умирает, когда *ghoul gauntlet* захватывает сердце или мозг (по достижении 0 *hp* под действием заклинания). Заклинания лечения, лечебный бальзам или магические предметы не могут вылечить или обратить процесс действия заклинания *ghoul gauntlet*.

Через сутки после смерти жертвы (если останки не были сожжены), субъект заклинания просыпается полноценным упырем (см. описание в *ММ*). Он становится рабом, полностью подконтрольным некроманту, прочитавшему заклинание.

Материальным компонентом заклинания служит свежий ноготь трупа и кусочек корня мандрагоры, которые исчезают при чтении заклинания.

Преобразование кости в сталь / Transmute Bone to Steel (Alteration, Necromancy) Обратимое

Дальность: 30 ярдов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: 1 существо или предмет

Спасбросок: Особый

При чтении данного заклинания волшебник придает объекту из кости (возможно, скелету) крепость стали. Заклинание может быть прочитано только на мертвые, неживые кости; после превращения они могут быть оживлены обычными средствами. Несмотря на повышенную крепость, внешний вид костей не меняется и они сохраняют свой первоначальный вес. В дальнейшем данный костяной объект делает все спасброски как твердый сплав (*DMG*, стр. 39). Преобразованный скелет имеет АС 3 и получает половину стандартных повреждений при физической атаке. Однако такой скелет получает стандартные повреждения от святой воды и магических атак, а также подвержен действию заклинаний, действующих на металл (*transmute metal to wood* или *heat metal*), и атакам существ, которые влияют на металл, таких как коррозионные монстры (*rust monsters*).

Обратный вариант заклинания, *transmute steel to bone*, ослабляет любой металл и делает его хрупким, как кость (все спасброски меняются соответственно). Любой неживой реципиент заклинания должен сделать предметный спасбросок против разрушения. В случае неудачи все дальнейшие спасброски металлического предмета делаются как если бы он был костяным. Металлическая броня не дает обычного эффекта и становится АС 7. При любом успешном ударе по такому предмету преобразованный предмет должен сделать спасбросок против ломающей атаки, в случае удачи он остается целым и функциональным. Магические предметы под действием этого заклинания остаются магическими и сохраняют любые бонусы к спасброскам. Оружие, на которое подействовало данное заклинание, наносят –2 повреждений на дайс (и при любом попадании в цель должно сделать удачный спасбросок против поломки). Физическая

атака на преобразованное заклинанием металлическое существо наносит +2 hp повреждений на дайс. Материальным компонентом обоих вариантов заклинания служат стальные опилки и костяной порошок.

Заклинания 7 уровня

Передача ран / *Wound Conferral* (Necromancy)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 2 раунда

Область воздействия: Два существа

Спасбросок: Отриц.

Это заклинание похоже на заклинание магов 4 уровня *empathic wound transfer*, однако оно позволяет заклинателю переносить раны (до 3 hp на уровень заклинателя) между любыми двумя существами, кроме самого заклинателя. Волшебник должен иметь возможность схватить как раненное существо, так и существо, которому будет передана рана, без броска атаки. То есть два существа должны быть согласны подвергнуться действию заклинания, или быть спящими, без сознания или связанными, т.е. не должны иметь возможности избежать хватки заклинателя.

Существо, которому будет передана рана, имеет спасбросок против заклинаний, если не идет на это добровольно. В случае удачи передача не совершается и больше ничего не происходит. В случае неудачи ему передаются раны второго существа, с учетом ряда ограничений.

Общее количество передаваемых hp не может быть больше текущих hp заклинателя (или 3 hp на уровень – выбирается *меньший* вариант). В стандартном случае заклинание передает раны от раненного существа заклинателю (за первый раунд чтения заклинания), а затем от заклинателя реципиенту (за второй раунд). Если передаваемая рана уменьшает hp заклинателя ниже нуля (если он по глупости пытается передать больше hp, чем у него есть на текущий момент), передача прекращается и заклинание обращается и действует на самого заклинателя как *empathic wound transfer*. Заклинание также обращается, если его прервать во время второго раунда, до окончательной передачи жизненной силы реципиенту.

На усмотрение ДМа, это заклинание может не обращаться, если читается некромантом, который теоретически является специалистом в подобных обрядах. Если заклинание будет прервано при чтении, оно просто развеивается без переноса ран от раненного существа. Если заклинание читает некромант, оно также может немедленно привести в сознание недееспособное и лежащее без сознания существо, в соответствии с действием жреческого заклинания 3 уровня *death's door*.

Это заклинание чрезвычайно изнурительно для заклинателя. После завершения обмена волшебник временно теряет 7 Con; каждая единица Con восстанавливается через два часа полного покоя. Если Con заклинателя падает ниже 3, он теряет сознание и его Con восстанавливается полностью только через 24 часа. Материальные компоненты заклинания – такие же, как и для *empathic wound transfer*, кроме этого, во время чтения заклинания волшебник должен иметь на себе особой формы рубиновую брошь или кулон (стоимостью не менее 5,000 золотых). Рубин служит временным хранилищем или резервуаром для переносимой жизненной силы и разбивается после завершения заклинания.

Заклинания 8 уровня

Пелена смерти / *Death Shroud* (Necromancy)

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Особая (максимум 2 раунда/уровень)

Время сотворения: 8

Область воздействия: 1 существо/уровень

Спасбросок: Отриц.

Заклинание *death shroud* обращается к плану негативной материи и окружает заклинателя темной аурой энергии, вытягивающей жизнь. Смертоносная аура не наносит вреда самому заклинателю, но чревата ужасными последствиями для любого, кто с ней соприкасается.

Заклинание *death shroud* может использоваться активно, для атаки, и пассивно, для защиты. В бою волшебник может активировать смертоносную силу заклинания, прикасаясь к жертве (для этого необходим успешный бросок атаки). Любое существо, которого коснулся заклинатель, должно немедленно сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –4. В случае успеха жертве не наносится никакого вреда. В случае неудачи вокруг жертвы сгущается темное облако, которое вытягивает 20% hp за каждый раунд, и в конце пятого раунда жертва умирает. Заклинание *death shroud* также может служить заклинателю пассивной защитой. Любой, кто прикасается к волшебнику или пытается ударить его любым предметом, который держат в руке, или оружием ближнего боя, должен сделать спасбросок против магии смерти (без пенальти) или пострадает от пелены смерти вышеописанным образом.

Снять *death shroud* с жертвы могут следующие заклинания: *cure critical wounds*, *heal*, *limited wish*, *wish* или успешное заклинание *dispel magic*. Более слабые лечебные заклинания и лечебные бальзамы могут отсрочить смерть лишь на один раунд. Многократное применение таких заклинаний или лечебного бальзама может продлить жизнь жертвы, пока не закончится время действия заклинания. Действие заклинания также можно прекратить преждевременно, убив заклинателя или успешно применив на него заклинание *dispel magic* (в результате немедленно освобождаются все существа, находящиеся под действием заклинания).

Заклинание *death shroud* действует, пока волшебник успешно не атакует или не будет атакован количеством существ, равным его уровню (или пока не истечет максимальная длительность заклинания – два раунда на уровень). Это заклинание не действует на нежить. На деле, если заклинание атакует нежить, существо немедленно получает 1 HD, а волшебник должен сделать успешный спасбросок против магии смерти, или он сам пострадает от действия *death shroud*.

Это грозное заклинание известно только тайной группе некромантов, которые узнали его из книги в бронзовом переплете, пришедшей с другого плана существования. Необходимые материальные компоненты – дробленый черный опал и бриллиант (стоимостью 5,000 золотых), прах телесной нежити, сильно связанной с планом негативной материи (такой как вампир или умертвие) и дымчатый кварц. Эти компоненты исчезают после прочтения заклинания.

Перенос жизненной силы / *Life Force Transfer* (Necromancy) Обратимое

Дальность: 1 дюйм

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянное

Время сотворения: Особая (8 ходов)

Область воздействия: 1 существо

Спасбросок: Отриц.

После завершения этого длинного и сложного ритуала заклинатель навсегда переносит жизненную силу существа (возможно, даже свою собственную) в специально изготовленный предмет, магическое вместилище или тело другого существа. После завершения ментального переноса тело реципиента цепенеет и остается в коме или трансе, подобном смерти, в течение 2–7 дней. Если за это время жизненная сила субъекта не будет магическим путем возвращена в тело, его тело умирает, а жизненная сила навсегда остается пойманной в предмете или в новом теле.

Внутри физического вместилища реципиент может совершать любые действия, которые позволяет его новая форма. В кольце или мече субъект заклинания может взаимодействовать с владельцем, если он носит или держит вместилище соответствующим образом. Степень взаимодействия зависит от интеллекта субъекта:

Int	Взаимодействие
3–11	Нет
12–13	Полуэмпатия
14–16	Эмпатия
17+	Телепатия

Существа с низким или средним интеллектом не могут общаться взаимодействовать вообще; существа с интеллектом выше среднего могут взаимодействовать с помощью примитивной формы эмпатии (обычно это пульсация или звон различной интенсивности). На усмотрение ДМа, жизненная сила может оживить специально подготовленную статую или голема, возможно, это даже позволяет реципиенту использовать любые запомненные заклинания.

Заклинание *life force transfer* иногда является последним шагом при изготовлении сильного магического предмета или малого артефакта (обычно меча). В процессе жизненная сила жертвы переносится в магический предмет (если жертва не сделает удачный спасбросок против магии смерти с пенальти –4), который обычно запечатывается заклинанием *permanency*.

Часто после завершения ритуала заклинатель уничтожает тело реципиента и навсегда заключает жизненную силу жертвы в предмете (если не будет выполнено обращение заклинания *permanency* и не будет подготовлено новое тело с помощью заклинания *clone*, *wish* и т.п.). Если предмет будет уничтожен, пока жизненная сила жертвы находится в нем, существо может вернуться в свое тело в случае успешного броска на системшок, если тело находится в пределах одной мили на уровень заклинателя; в противном случае жизненная сила жертвы рассеивается и существо умирает.

В некоторых случаях волшебник может использовать это заклинание как последний способ сохранить собственную жизнь. В этом случае весь ритуал и вместилище готовятся и выполняются заранее, и лишь последний слог заклинания остается недосказанным. Волшебник может произнести этот слог в любое время, таким образом перенося свою жизненную силу в подготовленное вместилище, при условии что оно находится в пределах досягаемости. Очевидно, что такой способ работает только если подготовленное вместилище все время находится поблизости. Более того, обычно волшебник должен оставить знак или зашифрованное указание, чтобы его союзники могли обратиться заклинание и вернуть волшебника в его обычное состояние. Пока заклинание не завершено, волшебник не может выучить другое заклинание 8 уровня. Не считая этого ограничения, незаконченное заклинание никак не влияет на заклинателя.

Менее порядочные волшебники могут использовать этот ритуал для того, чтобы навсегда перенести жизненную силу реципиента (часто свою собственную) в тело более

молодого существа, таким образом продлевая свое существование. Жертва имеет право сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –4. В случае неудачи жизненная сила жертвы уходит (при этом жертва умирает), а жизненная сила заклинателя навсегда переходит в тело жертвы. В случае успешного спасброска заклинание не срабатывает и не наносит никакого вреда ни жертве, ни заклинателю (однако заклинание можно повторить позже). Таким образом древний некромант может перенести свою жизненную силу в тело молодого и сильного существа, получая все физические качества жертвы, физические навыки, *hp* и долгую продолжительность жизни.

Для этого заклинания нужен специально изготовленный предмет или любой человек, человекоподобный или гуманоид (лучше всего молодой и здоровый), который примет жизненную силу субъекта. Кроме этого, необходим свиток с надписью особыми, редкими чернилами и массивный кроваво-красный гранат (ценой 5,000 золотых или более). Каким должно быть физическое вместилище – решает ДМ, но оно должно быть достаточно высокого качества, подходящего для ритуала. Гранат (но не свиток) исчезает при прочтении заклинания. Это заклинание нельзя снять обычными способами (даже в «незаконченном» состоянии). Если вместилище не было запечатано заклинанием *permanency*, жизненную силу субъекта можно выпустить с помощью заклинаний *spirit release* или *dispel evil* (в случае, если магическое вместилище является постоянным, *permanency* необходимо сначала преодолеть с помощью *dispel magic*).

В редких случаях (по решению ДМа) жизненная сила не покидает тело, а сосуществует в своем собственном теле с жизненной силой «захватчика». В таком случае она может взять под контроль жизненную силу второго существа – для определения этого необходимо использовать правила контроля для заклинания *magic jar*. Жизненная сила «захватчика» может быть изгнана с помощью заклинаний *spirit release* или *dispel evil* (или полного заклинания *wish*). В противном случае, на усмотрение ДМа жизненная сила «захватчика» сливается с жизненной силой жертвы, искажая личность, мировоззрение, а иногда и рассудок реципиента.

Для обратного варианта данного заклинания, *revoke life force transfer*, необходим свиток (использованный при чтении заклинания *life force transfer*, которое нужно обратить), вместилище и тело реципиента. Если заклинание читается до того, как тело умирает физически (в пределах 2–7 дней после отделения жизненной силы), для обратного процесса необходим успешный бросок на системшок. В случае неудачи (или если тело уже умерло) освобожденная жизненная сила рассеивается и субъект умирает.

Заклинания 9 уровня

Смертоносная защита / **Death Ward** (Abjuration, Necromancy)

Дальность: 0

Компоненты: В, С, М

Длительность: Особая

Время сотворения: 1 ход

Область воздействия: Один дверной проем, портал или небольшой предмет

Спасбросок: Отриц.

С помощью запретной, смертоносной некромантической руны волшебник может защитить небольшой дверной проем так, что существо, которое пытается пройти через него, не произнеся необходимого слова, немедленно подвергается действию модифицированного заклинания *death spell*. Заклинание *death ward* можно также наложить на предмет (обычно книгу заклинаний или талисман) или на тоннель или вход в пещеру не более 30 футов в диаметре. Одно применение этого заклинания может убить существ с количеством *HD* или уровней вдвое большим, чем уровень опыта волшебника,

прочитавшего заклинание (то есть волшебник 20 уровня может убить до 40 уровней одним заклинанием *death ward*).

Каждое существо, проходящее через защиту, имеет спасбросок против магии смерти с штрафа −4; в случае успеха существо выживает, а защита не изменяется. В случае неудачи существо немедленно погибает (см. заклинание *death spell*), а его уровень или HD вычитаются из мощности защиты. Заклинание *death ward* не действует на существ, чьи HD выше, чем его текущая мощность.

Например, лич 18 уровня наложил заклинание *death ward* (которое может убить до 36 уровней) на вход в свое убежище. Группа из четырех персонажей, каждый из которых 15 уровня, входит в его логово и неосмотрительно пересекает защиту. Первый член группы делает неудачный спасбросок и погибает, что снижает мощность защиты до 21 уровня. Второй персонаж делает успешный спасбросок и избегает действия заклинания (что не влияет на мощность защиты). Третий персонаж не выбрасывает спасбросок и тоже умирает, что сокращает мощность защиты до 6 уровней. У четвертого персонажа слишком много уровней (15), и защита не действует на него и остается в силе до тех пор, пока не будет исчерпана менее сильным существом.

Несмотря на смертоносность, такая защита не является незаметной. Защищенное место или предмет во время чтения заклинания покрываются сложными рунами и символами. При приближении на расстояние до 10 футов эти символы могут угрожающе вспыхивать красным или синим светом. Все пространство излучает магическую ауру смертоносной некромантии. Если заклинатель находится в том же плане существования, ему немедленно становится известно, что защита *death ward* сработала. Сконцентрировавшись, волшебник, наложивший заклинание, может определить текущую мощность защиты, независимо от расстояния.

Это жуткое заклинание хранится в строгом секрете, его ревностно охраняют самые могущественные и злобные некроманты и личи. Изначально оно было создано личами, поскольку они с легкостью переносят неподвижность, необходимую при чтении данного заклинания.

Смертный волшебник, использующий это заклинание, имеет 25% шанс сойти с ума (см. заклинание *contact other plane*), навсегда быть парализованным (в результате апоплексического удара) или смертельно заболеть (см. заклинание *cause disease*), на усмотрение ДМа. Опасность снижается на 5% на каждую единицу Int смертного волшебника свыше 18, однако этот шанс никогда не бывает ниже 5%. Интересно, что психическая устойчивость личей делает их полностью иммунными к опасностям применения такой защиты. Известно также, что древние злые драконы создали еще более мощный вариант этого заклинания, которое они безнаказанно используют для защиты своих логовищ.

Материальным компонентом служат волшебные чернила, приготовленные специально для этого заклинания. Список компонентов для этих вредоносных чернил длинный и сложный; туда входит яд различных ядовитых животных и едкая сукровица демонов из внешних планов существования. Неудивительно, что сбор этих компонентов и последующее изготовление самих чернил иногда приводит смертных волшебников к несчастью, как указано выше.

Хотя процесс написания (наложения заклинания) *death ward* занимает всего 1 ход, процесс изготовления чернил (после того, как все необходимые компоненты собраны) занимает 1–4 дня. В состав чернил также входит порошок гранатов или оливинов ценой 2,000–8,000 золотых.

Обмен жизненной силы / Life Force Exchange (Necromancy) Обратимое

Дальность: 60 ярдов
Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная
Время сотворения: 9
Область воздействия: Два существа
Спасбросок: Отриц.

Это заклинание навсегда меняет местами жизненную силу двух существ (одним из них может быть заклинатель). Оба реципиента в момент завершения заклинания должны быть в пределах дальности, иначе оно автоматически не срабатывает. При правильном применении обоих существ окружает светящаяся зеленая аура. Они должны сделать спасбросок против магии с пенальти –6, чтобы избежать действия заклинания (очевидно, что добровольный реципиент может сознательно принять воздействие заклинания и не делать спасбросок).

Заклинание действует правильно, только если оба реципиента не выбрасывают спасбросок. Если спасбросок неудачен только у одного реципиента, тот, кто сделал удачный спасбросок, автоматически впадает в состояние оцепенения (шатается и неспособен действовать) на один раунд. Второй реципиент (тот, кто сделал неудачный спасбросок) находится в таком состоянии в течение 1–4 раундов.

В случае успешного обмена жизненные силы обоих существ сохраняют все ментальные способности и характер поведения, хотя их физические возможности ограничиваются (или расширяются) благодаря новой форме. Например, дряхлый некромант использует это заклинание для того, чтобы обменяться с жизненной силой с молодым, крепким воином в самом расцвете сил. Волшебник получает молодое и сильное тело (и все его преимущества), а несчастный юноша оказывается в иссохшем теле умирающего старика. Существа, непривычные к обменам подобного рода, после переноса впадают в состояние оцепенения не менее чем на 1 раунд.

Действие данного заклинания постоянно. Его можно обратить только полным заклинанием *wish* или обратным заклинанием, *revoke life force exchange*. Если одно из тел гибнет до обратного обмена, жизненная сила, находившаяся в нем, исчезает. Этот дух и его новое тело умирают так же, как если бы дух находился в своем первоначальном теле. Жизненная сила, изначально находившаяся в погибшем теле, остается необратимо заключенной в своем новом теле. Кроме использования двух заклинаний *wish* (одно для воскрешения умершего тела и второе для переноса жизненной силы), единственный способ вернуть жертву в принадлежащее ей по праву тело – клонирование ее первоначального тела и заклинание *revoke life force exchange*.

ГЛАВА 5

Жрецы смерти

Когда Владычица боли обнаружила, что ее сестра покинула мир живых и нашла убежище в мире мертвых, ярость и гнев ее были безграничны. Она спустилась туда, откуда нет возврата, через пещеры и места, известные лишь духам, и пришла в сам город Эркалла, где правил Кирик, Повелитель мертвых. И приблизилась Ловиатар к воротам города, называемым Ганзир, и ударила по ним цепом слез, требуя, чтобы впустили ее, но никто не ответил, и крик ее разнесся по улицам Эркаллы:

"Привратник, я стою у врат Ганзир под стенами Эркаллы. Открой мне врата! Я Ловиатар, Владычица боли, Повелительница скорби и печалей, и я сокрушу эти врата, если мне не откроют! Я разобью засовы цепом слез и разрушу решетки плетью отчаяния. Я выпущу всех мертвых из города Эркалла, и они поднимутся по ступеням на землю. Я подниму мертвых, и они сожрут живых: мертвые превышают живых числом!"

И показался Привратник, и открыл врата, но не позволил Владычице пройти:

"Великая Ловиатар, Владычица боли, с символами своей власти ты не можешь войти

в Эркаллу. Оставь их здесь, и тогда ты сможешь пройти к Повелителю."

И узрела Владычица боли истину в его словах, и у врат города оставила свои талисманы. Она оставила цеп слез, отдала плоть отчаяния. Сняла мантию семи рук и свернула плоть бесчисленных болезней. Расплела шипастую проволоку из волос и вынула иглы из-под ногтей.

И наконец Привратник провел ее в мрачный дворец Кирика. И Повелитель мертвых увидел смирение Владычицы боли и выслушал ее жалобу. И заговорил он голосом, громом гремящим, и высказал свое решение:

"Я Кирик, Властелин Эркаллы, приветствую тебя в моих владениях. У тебя нет власти в стенах моего города – лишь я властвую над мертвыми. Я услышал твою просьбу и я выполню ее. Когда ты уйдешь, сестра твоя пойдет с тобой. Но каждую зиму будет она возвращаться ко мне, а летом я буду отпускать ее к тебе."

Владычица боли выслушала его решение и покинула мир мертвых вместе с сестрой. Так Ловиатар вернулась из царства умерших и снова стала назначать людям свою справедливую кару.

—"Спуск Ловиатар в мир мертвых," пересказанный в «Манускриптах Никопта»

Задолго до того, как маги научились практиковать искусство некромантии, жрецы поклонялись смерти в различных формах. В восточных обществах смерть персонифицировалась как активное действующее лицо, ее символизировали приливы и отливы рек, ярость бури и челюсти крокодила. В Индии смерти поклонялись в лице богини Кали, Черной матери, богини убийства и разрушения. На севере смерть и мор персонифицировались в образе богини Хель.

В других культурах смерть была безличным событием, а не активной действующей силой, а главными божествами были властители духов умерших в посмертном существовании. Нергал (Месопотамия), Йе Ван Йе (Китай), Аравн (кельтская Европа), Миктлантекутли (Центральная Америка), Осирис и Анубис (Египет), Аид (Гадес, Греция) и Плутон (Рим) – это боги смерти, властители преисподней. В частности, у египтян, которые весьма боялись смерти, был целый пантеон божеств, связанных со смертью – боги бальзамирования, погребения и последнего суда в подземном мире.

Современный жанр фэнтези обогатил сущность понятия жреца смерти. Кларк Эштон Смит в своей книге «Бог из склепа» описывает поклонение богу-упырю по имени Мордигиан, существу, пожирающему останки мертвецов. Роберт Блох использовал ту же схему в книге «Дети Бубастис», где он описывает культ королевы-вампира как извращенной формы богини Баст, египетской богини-кошки, богини удовольствия. Эти писатели расширили религиозный культ непостижимо злых сил с внешних планов существования, созданный Г. Ф. Лавкрафтом и описанный в рассказе «Зов Ктулу» (1928 г.). С того времени бесчисленное количество авторов сделали свой вклад в вымышленный культ Ктулу, создав многочисленных божеств смерти и безумия.

Учитывая широкий спектр потенциальных некромантических культов, в дополнение к описанию волшебников в предыдущих главах необходимо уделить особое внимание жрецам смерти. В этой главе мы представляем дополнение к «*Полному руководству жреца*», в которое включена обновленная информация о некромантических культах.

Информация в этой главе также может быть использована для описания религиозных воззрений волшебников-некромантов. И наконец, мы вкратце рассматриваем несколько тайных религиозных обществ, куда кроме волшебников-некромантов могут входить и жрецы. Более подробно такие тайные общества рассматриваются в Главе 7.

Некромантические культы

Таблица 12: Расширенная таблица продвижения жреца смерти по уровням опыта и уровням заклинаний

Уровень	Опыт	HD (d4)	THAC0	Уровень заклинаний							Навыки		Спасброски				
				1	2	3	4	5	6	7	NW	WP	PPDM	RSW	PP	BW	S
1	0	1	20	1	-	-	-	-	-	-	4	2	10	14	13	16	15
2	1,500	2	20	2	-	-	-	-	-	-	4	2	10	14	13	16	15
3	3,000	3	20	2	1	-	-	-	-	-	5	2	10	14	13	16	15
4	6,000	4	18	3	2	-	-	-	-	-	5	3	9	13	12	15	14
5	13,000	5	18	3	3	1	-	-	-	-	5	3	9	13	12	15	14
6	27,500	6	18	3	3	2	-	-	-	-	6	3	9	13	12	15	14
7	55,000	7	16	3	3	2	1	-	-	-	6	3	7	11	10	13	12
8	110,000	8	16	3	3	3	2	-	-	-	6	4	7	11	10	13	12
9	225,000	9	16	4	4	3	2	1	-	-	7	4	7	11	10	13	12
10	450,000	9+2	14	4	4	3	3	2	-	-	7	4	6	10	9	12	11
11	675,000	9+4	14	5	4	4	3	2	1	-	7	4	6	10	9	12	11
12	900,000	9+6	14	6	5	5	3	2	2	-	8	5	6	10	9	12	11
13	1,125,000	9+8	12	6	6	6	4	2	2	-	8	5	5	9	8	11	10
14	1,350,000	9+10	12	6	6	6	5	3	2	1	8	5	5	9	8	11	10
15	1,575,000	9+12	12	6	6	6	6	4	2	1	9	5	5	9	8	11	10
16	1,800,000	9+14	10	7	7	7	6	4	3	1	9	6	4	8	7	10	9
17	2,025,000	9+16	10	7	7	7	7	5	3	2	9	6	4	8	7	10	9
18	2,250,000	9+18	10	8	8	8	8	6	4	2	10	6	4	8	7	10	9
19	2,475,000	9+20	8	9	9	8	8	6	4	2	10	6	2	6	5	8	7
20	2,700,000	9+22	8	9	9	9	8	7	5	2	10	7	2	6	5	8	7
21	2,925,000	9+24	8	9	9	9	9	8	6	2	11	7	2	6	5	8	7
22	3,150,000	9+26	8	9	9	9	9	8	6	3	11	7	2	6	5	8	7
23	3,375,000	9+28	8	9	9	9	9	9	6	3	11	7	2	6	5	8	7
24	3,600,000	9+30	8	9	9	9	9	9	7	3	12	8	2	6	5	8	7
25	3,825,000	9+32	8	9	9	9	9	9	8	3	12	8	2	6	5	8	7
26	4,050,000	9+34	8	9	9	9	9	9	8	4	12	8	2	6	5	8	7
27	4,275,000	9+36	8	9	9	9	9	9	9	5	13	8	2	6	5	8	7
28	4,500,000	9+38	8	9	9	9	9	9	9	6	13	9	2	6	5	8	7
29	4,725,000	9+40	8	9	9	9	9	9	9	7	13	9	2	6	5	8	7

30 4,950,00 9+42 8 9 9 9 9 9 9 8 14 9 2 6 5 8 7
0

NW: Слоты мирных навыков; **W:** Слоты боевых навыков; **PPDM:** Парализация, яд или магия смерти; **RSW:** Жезл, посох или скипетр; **PP:** окаменение или изменение формы; **BW:** Атака дыханием; **S:** Заклинания.

В этой книге «жрецами смерти» называются те священники, чьи верования относятся к одному из множества аспектов смерти. Это значит, что жрец не обязательно должен поклоняться смерти как таковой. Как указано в «*Полном руководстве жреца*», к этой категории относятся культ зла (философия), болезни, круга жизни-смерти-возрождения и, конечно же, самой смерти. В этой главе мы также приводим описания культов мертвых, убийства, моровых поветрий (более подробное описание культа болезни), страданий и нежити. Эти культы рассматриваются в достаточно общих чертах и могут использоваться в любой кампании или мире с минимумом изменений. Кроме того, описания новых культов содержат достаточно деталей, чтобы ДМу не нужно было беспокоиться об использовании отдельных профессий из «*Полного руководства жреца*» для создания персонажа-жреца.

В отличие от «*Полного руководства жреца*», наша цель не заключается в рассмотрении культов, которые будут интересны и полезны для персонажей игроков. Очень немногие даже из опытных игроков получают удовольствие от отыгрыша религиозных фанатиков, поклоняющихся смерти. Предполагается, что в кампании жрецы смерти, как и некроманты, будут исключительно NPC (если не указано иное) и будут выступать в качестве необычных советников, работодателей и мощных злых противников.

Большинство культов, описанных в «*Полном руководстве жреца*», допускают служение жрецов и последователей – людей и представителей практически всех основных человекоподобных рас (дварфов, эльфов, гномов, полуэльфов, халфлингов). Однако в описанных ниже некромантических культах допускается служение только людей – по тем же причинам, по каким некромантией могут заниматься (в основном) только маги-люди (см. Главу 1).

Наконец, описанные в книге божества могут быть как мужского, так и женского пола, а могут быть даже монстрами. В описаниях для ясности и удобства приводится наиболее вероятный пол соответствующего бога; ДМ может менять пол божества в соответствии с нуждами кампании.

Бог смерти

Это божество – властитель мертвых, страж преисподней, защитник Вечного странника. Он также является покровителем путешественников, поскольку путешествия и поиск в мире живых – лишь подготовка к последнему пути в мир мертвых. Нежить ему отвратительна, поскольку ее существование для него – прямое оскорбление, бунт против его божественной власти.

Внимание бога мертвых прежде всего направлено на то, чтобы полностью изолировать души умерших от мира живущих. Он должен непосредственно одобрить любое применение заклинаний *raise dead*, *resurrection* или *reincarnation* в кампании, даже если их читают жрецы других божеств из пантеона. Каждый раз, когда читается одно из этих заклинаний, существует неизменная вероятность 25%, что божество, если оно является истинно-нейтральным, его нейтрализует (нейтрально-злое божество отказывает в ответе на такую молитву в 50% случаев).

Жрецов этого бога члены их ордена иногда называют «лордами смерти» (а противники культа – «бледными» или «мертвоглазыми»). Они поддерживают установленный богом порядок – отделение живых от мертвых. Нарушителям этого порядка, а именно нежити или живым людям, слишком часто обманывавшим смерть, жрецы наносят нерадостный

визит, чтобы восстановить божественное равновесие. Представители этого культа также обязаны предоставлять убежище странникам и помогать людям в поисках, потому что так заповедал их бог; это считается подготовкой к их роли в посмертии.

Мировоззрение: Бог мертвых – истинно-нейтральный или нейтрально-злой. В тех культурах, где он является беспристрастным судьей и повелителем мертвых (как египетский Анубис), он истинно-нейтральный. Однако там, где ему поклоняются как безжалостному стражу мертвых (как греческому Аиду), он может быть нейтрально-злым. Жрецы бога мертвых могут быть нейтрально-добрыми, истинно-нейтральными или нейтрально-злыми; последователи бога могут иметь любое мировоззрение.

Минимальные требования к характеристикам: Wis 9, Cha 12.

Боевые навыки: В качестве живых посланников бога мертвых, лорды смерти должны быть в состоянии выполнять свой священный долг, что зачастую включает «устранение» нежити и упрямых смертных, отказывающихся умирать. Поэтому эти жрецы могут использовать широкий спектр оружия, включая секиру, алебарду, кинжал, нож, косу, боевой серп, стилет, посох, хопеш, ятаган и короткий меч.

Разрешенная одежда/броня: Обычно жрецы носят простую походную одежду белого, темно-серого, коричневого или черного цвета. Для обрядов и ритуалов жрецы надевают мантию пурпурного или красного цвета (цвета королевской власти) и покрывают лицо и руки мелом, чтобы внешне стать похожими на трупы. Они не могут использовать броню или щиты, хотя применение защитных магических предметов, таких как колец защиты (*rings of protection*) допускается, при условии что такие предметы никак не украшены.

Мирные навыки: Требуется: знание преисподней (*netherworld lore* – этот новый навык волшебников занимает только 1 слот), религия. Рекомендуются: (общие) этикет, геральдика, пение; (воинские) любые; (жреческие) астрология, музыкальный инструмент, чтение/письмо, распознавание заклинаний (*spellcraft*); (волшебников) некрология (занимает только 1 слот). Запрещаются: все воровские навыки.

Роль: Лорды смерти живут вдали от цивилизации в уединенном монастыре-крепости, отделенном от мира живых. Они молятся за умерших и медитируют, изредка покидая свою религиозную общину (обязательно в церемониальном одеянии), чтобы выполнить срочное задание для своего божества (обычно это упокоение беспокойного духа или древнего колдуна). В зависимости от его предполагаемого сопротивления (и силы), на выполнение ритуала обычно отправляются от 1 до 6 жрецов в красных мантиях.

В качестве покровителей путешественников, жречество также может предоставить убежище и необходимую информацию группе путешественников или ищущих. Они также могут выступать в качестве наставников или проводников при путешествии в мир умерших, поскольку они хорошо знакомы с резиденцией своего божества во внешних планах существования (обычно Аид). Таким образом, жречество может стать «трамплином» к приключениям на внешних планах существования.

Иногда жрец в одиночку путешествует по миру в поисках просветления либо с другой целью. Это может служить хорошим оправданием для лорда смерти-NPC, который хочет временно присоединиться к группе для выполнения некой важной миссии. Это также может служить хорошим основанием для лорда смерти-PC, если ДМ решит, что эта профессия может быть использована игроком.

Сферы: Мажорный доступ к Общей (*All*), Астральной (*Astral*), Некромантии (*Necromantic*), Познания (*Divination*), Защитной (*Protection*), Путешествий (*Travelers, TOM*). Минорный доступ к Солнца (*Sun*, включая обратные заклинания), Очарования (*Charm*), Боевой (*Combat*), Охранной (*Guardian*), Лечения (*Healing*), Призывания (*Summoning*).

Доступные заклинания некромантов: 1 уровень: *invisibility to undead*; 2 уровень: *aid*; 3 уровень: *death's door, feign death, negative plane protection, speak with dead, spirit bind/spirit release*; 4 уровень: нет; 5 уровень: *dispel good/dispel evil, slay living/raise dead, drain undead*; 6 уровень: нет; 7 уровень: *destruction/resurrection*; квест: нет.

Всем лордам смерти доступны заклинания, воздействующие на жизнь и смерть. Нейтральные или добрые жрецы могут использовать смертоносные варианты таких заклинаний только во время выполнения официальной миссии по упокоению.

Дарованные силы (*Granted Powers*): Лорды смерти имеют способность изгонять нежить (даже злые жрецы скорее постараются уничтожить нежить, а не управлять ею). Такой жрец действует на нежить, как если бы его уровень был на 3 уровня выше текущего (т.е. лорд смерти 5 уровня изгоняет нежить как жрец 8 уровня).

По достижении 5 уровня жрец может использовать улучшенную версию заклинания *speak with dead*. С такой способностью для вызова духа жрецу нужно лишь знать его имя, независимо от того, сколько времени дух провел в мире мертвых. Тень не имеет права на спасбросок, чтобы воспротивиться допросу, и должна ответить правду на определенное количество вопросов (до 6).

Наконец, на 12 уровне любая попытка поднять мертвых (*raise dead*) автоматически является удачной по воле божества.

Другие ограничения: Все лорды смерти должны вести спартанский, почти аскетический образ жизни. Так они не только готовятся к будущему существованию в посмертии, но и подают пример верующим последователям. Поскольку мертвые не нуждаются в богатстве, жрецы никогда не хранят никаких ценностей, а либо жертвуют деньги своему храму, либо раздают их прихожанам. Жрецы могут иметь личные вещи и магические предметы, но они должны быть простыми и без украшений.

Обычно жрецам разрешена простая, легкая пища, что должно напоминать им о скудости пищи в мире мертвых. Во время поста они должны принимать только безвкусную пищу, такую как рис. Кроме этого, жрец должен не менее одного дня в неделю проводить в полной изоляции и медитации, полностью воздерживаться от пищи и воды и не контактировать с живыми.

Жрецы этого божества не могут вступать в брак. Начиная с 5 уровня они также должны соблюдать полное воздержание.

Возможный символ: Врата, надгробный камень, могила, тропа, дорога, белая длань, бледное лицо.

Богиня убийств

Это злое божество относится к убийству как квинтэссенции разрушения, символу первобытного хаоса и непредсказуемых сил природы, противостоящих человечеству. Это божество покровительствует любым жестоким и преднамеренным убийствам (и самоубийствам). Богиня противостоит порядку, созиданию и жизни вообще.

Жрецы-мужчины (их называют душителями или ассасинами) сеют в мире смерть, убивая во имя Черной матери, Владычицы удавки, Девы отчаяния. Жрецы богини распространяют свою веру в сердце цивилизации, эффективно устраняя тех, кто осмелится выступить против них. Убийство – их священная миссия, похвальное деяние на службе у божества. Цели культа – ниспровергать общества и разрушать цивилизации с помощью борьбы, террора и насилия. Поскольку все жрецы этого божества злые по своей природе, ДМ может использовать их в кампании только в качестве NPC.

Мировоззрение: Эта богиня – крайне хаотичная и злая. Ее жрецы и последователи могут иметь любое злое мировоззрение, но большинство из них имеют то же мировоззрение, что и богиня.

Минимальные требования к характеристикам: Wis 9, Dex 9.

Боевые навыки: Только высокопоставленные представители культа (не ниже 8 уровня) имеют право проливать кровь жертвы. Все жрецы должны уметь обращаться с шелковым шнуром, чтобы душить своих жертв. Такой вид гарроты используется для полного удушения жертвы; это делается обычно со спины. В случае неожиданного нападения применяется бонус +3 к броску атаки; иначе пенальти –3. Жертва умирает

через 3 раунда. В 1 раунде для успешного нападения на жертву необходим бросок ТНАС0; во 2 и 3 раунде, чтобы удержать жертву, также необходим успешный бросок ТНАС0. Однако во 2 и 3 раунде при вычислении класса брони жертвы учитывается только магическая броня и бонусы от ловкости; обычная броня не защищает.

Например, воин в латах и в *плаще защиты (cloak of protection)* +2 имеет Dex 17. Его стандартный АС равен -2, но во 2 и 3 раундах атаки гарротой его АС считается равным 5.

Шелковая удавка при такой атаке имеет фактор скорости 2 и наносит 1–4 hp повреждений за каждый раунд эффективного использования. Это оружие бесполезно против существ размерами больше человека. Жрец 1 уровня выделяет 2 слота боевых навыков на специализацию в этом оружии и получает +1 к попаданиям /+2 к повреждениям.

С 8 уровня жрецы могут научиться владеть следующими видами оружия: алебарда, палица, кинжал, нож, лассо, ятаган, хопеш, коса, боевой серп, короткий меч, длинный меч, стилет, дротик, метательное копьё и лук.

Разрешенная одежда/броня: Душителю присутствуют на всех уровнях общества. При этом им приходится прилагать значительные усилия, чтобы казаться обычными представителями того класса, в который они пытаются проникнуть для выполнения определенного задания. Они могут носить любую броню и одежду, необходимую для маскировки.

В торжественных случаях (при совершении убийства) жрец надевает чисто-белые одежды и прячет лицо под белой шелковой маской. Это одеяние подчеркивается лишь черным или красным шнуром, который носится вокруг талии и затем используется для удушения несчастной жертвы. Жрец обычно оставляет шнур в качестве предупреждения оставшимся в живых.

Мирные навыки: Требуется: маскировка (этот навык занимает только 1 слот). Рекомендуются: (общие) языки (современные), этикет, геральдика, использование веревки; (воинские) установка ловушек, охота, выслеживание; (жреческие) астрология, местная история, музыкальный инструмент, чтение/письмо, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*); (воровские, каждый занимает только 1 слот): бой вслепую, чтение по губам, канатоходство, акробатика, прыжки; (волшебников) любые. Запрещаются: лечение.

Роль: Жрецы богини объединены в тайное общество, культ фанатиков, который действует внутри многих цивилизаций. Члены культа ведут двойную жизнь, иногда как персонажи дуал-класса, днем они являются уважаемыми лидерами, а ночью тайно выходят на улицы, чтобы исполнить темную волю богини. Их основными целями бывают наивные путешественники, государственные служащие и богатые купцы, которые отказались сделать пожертвование в казну культа.

Представители культа используют свою власть для того, чтобы получать значительные средства у запуганных жителей – все ради славы богини, которая обещает своим последователям богатства и успех на земле. Молодые жрецы фанатически стремятся доказать свою преданность и часто приносят собственных детей на алтарь богини, сделанный из кровавика. Однако такой фанатизм не наказуем. Когда душитель становится более зрелым, его обучают убивать лишь врагов культа.

Сферы: Мажорный доступ к Общей (*All*), Очарования (*Charm*), Лечения (*Healing*, только вредоносные обратные заклинания), Некромантии (*Necromantic*), Хаоса (*Chaos*, *ТОМ*). Минорный доступ к Боевой (*Combat*), Познания (*Divination*), Элементной (*Elemental*), Защитной (*Protection*).

Доступные заклинания некромантов: 1 уровень: *ebony hand, spectral senses*; 2 уровень: *aid, hear heartbeat*; 3 уровень: *life drain, speak with the dead*; 4 уровень: *heart blight, poison*; 5 уровень: *slay living/raise dead*; 6 уровень: *asphyxiate*; 7 уровень: *death pact, destruction/resurrection, energy drain, mindkiller (ТОМ)*; квест: нет.

Обычно богиня убийств дает своим жрецам только те некромантические заклинания,

которые наносят вред, приводят к смерти или приносят пророческие видения и вдохновение во время жертвенного убийства. В редких случаях она может разрешить оживление верного служителя с помощью заклинаний *raise dead*, *resurrection* и *death pact*.

Дарованные силы (*Granted Powers*): За преданное служение душители получают от богини магические способности, в результате чего их сложно заметить и задержать. Начиная с 1 уровня, ее жрецы имеют способности беззвучного передвижения и сокрытия в тени (как в природе, так и в городе) как рейнджеры того же уровня. С 10 уровня они могут *становиться невидимыми* на срок до 1 хода (*turn*) плюс 1 раунд на уровень. Это умение жрец может применять не чаще одного раза в неделю. Душителю любого уровня могут как изгонять нежить, так и управлять ею.

Другие ограничения: Все члены культа – мужчины, поскольку жрец и богиня соединяются в символическом браке. Таким образом, жрецам запрещено вступать в брак со смертными женщинами, но они не обязаны соблюдать воздержание. В реальности в большинстве культов есть храмовые проститутки, которые служат посредницами богини во время сезонных торжеств и ритуалов и еженедельных оргий.

Однако поскольку поклонение противоположному полу является центральной догмой их религии, душителям запрещено причинять вред женщинам. Мужчина-жрец воспринимает себя сыном, мужем и отцом всех женщин мира. Причинить вред в одном из этих взаимоотношений значит нарушить интимную связь с богиней, в результате чего жрец немедленно теряет все дарованные силы (*granted powers*) и заклинания высшего уровня, пока не искупит свой проступок (ритуальное самоубийство путем удушения обычно считается достаточным для прощения). В редких случаях богиня может сделать исключение из этого правила, но только если некая женщина оскорбила ее.

Кроме этого, жрецам запрещено нападать на тех мужчин (обычно это купцы или высокопоставленные государственные служащие), которым богиня предоставила особую неприкосновенность. Обычно эти лица покупают неприкосновенность щедрыми пожертвованиями культу или принеся клятву служить религии в качестве агента или шпиона.

Возможные символы: женское лицо, четырехрукая женщина, петля, шелковая удавка, изогнутый кинжал, череп.

Бог болезней

Один вздох этого бога сеет по земле эпидемии; зловонный выдох его гниющих легких несет туберкулез и тысячу других болезней, это зловонное облако мерзости сеет по земле мор и страдания. От малейшего его раздражения города превращаются в безжизненные руины. Этот бог является покровителем всех видов болезней, но существует и множество меньших божеств, каждое из которых отвечает за отдельное заболевание.

Жрецы чумы повсюду сеют болезни, смерть и невежество. Они поражают неосторожных жертв калечащими болезнями и приносят переносчиков чумы в мирные, благополучные города. Они собирают гнойную слизь с разложившихся трупов и мажут дверные ручки и рабочие инструменты невинных жертв этой болезнетворной мерзостью. Эти жрецы получают удовольствие от того, что несут несчастье и отчаяние в здоровое и счастливое общество. ДМ должен использовать таких клириков только в качестве злых NPC.

Мировоззрение: Это божество нейтрально-злое, также как и его жрецы и последователи.

Минимальные требования к характеристикам: Wis 9, Con 15.

Боевые навыки: Жрецы чумы могут использовать любые виды луков, дротики, плеть, косу, боевой серп, посох, бич. Они также любят использовать посох с раздвоенным концом (иногда его называют *когтистый посох*), который также применяется для транспортировки тел жертв. Кривыми концами посоха легко тащить тело, зацепив его за

подмышки.

Разрешенная одежда/броня: Жрецы чумы всегда носят тяжелую мантию с высоким капюшоном, под которым прячут свои жуткие лица. Цвет ткани обычно совпадает с любимым цветом их божества. Жрецы Черной смерти носят тяжелые плащи цвета полуночной тьмы, а жрецы лорда Желтой чумы носят шафрановые одежды.

Жрецы высоких уровней иногда носят простые деревянные маски, выкрашенные в один чистый цвет в соответствии с цветом одеяния. Некоторые из них даже обертывают конечности белыми повязками, чтобы выглядеть как мумии. Кроме церемониального одеяния, жрецы могут носить любую броню; они отдают предпочтение магическим латам.

Мирные навыки: Требуется: гербализм. Рекомендуются: (общие) любые; (жреческие) древняя история, чтение/письмо, религия. Запрещаются: лечение, любые навыки волшебников, воинов, жрецов.

Роль: Жрецы чумы стремятся уничтожить цивилизацию и разрушить общественный строй как на местном уровне, так и в максимально возможных масштабах. В отличие от душителей, которые совершают избирательные ритуальные убийства, жрецы бога моровых поветрий применяют свое искусство к человечеству в целом. Их жертвами становятся и крестьяне, и знать, одинаково подверженные разрушительному действию болезней. Жрецы не выбирают жертв и используют любые методы.

Многие жрецы чумы объединены в свободную тайную конфедерацию, которая одним известна под названием «Вороны», а другим – как «Общество покрытых коростой». В эту организацию входят жрецы всего пантеона божеств болезней, и все они преследуют (по крайней мере, в общих чертах) те же цели: разрушение и разделение организованного общества и цивилизации. Общество Воронов подробно описано в Главе 7 и идеально подходит на роль злого противника в долгосрочной кампании.

Сферы: Мажорный доступ к Общей (*All*), Животной (*Animal*), Лечения (*Healing*, только обратные формы заклинаний), Некромантии (*Necromantic*), Призывания (*Summoning*), Погоды (*Weather*). Минорный доступ к Боевой (*Combat*), Познания (*Divination*), Защитной (*Protection*, только обратные формы заклинаний).

Доступные заклинания некромантов: 1 уровень: *undead alacrity, ebony hand*; 2 уровень: нет; 3 уровень: *animate dead, cause blindness or deafness, cause disease, life drain*; 4 уровень: *cause insanity, poison, plague curse*; 5 уровень: *slay living, scourge*; 6 уровень: *asphyxiate*; 7 уровень: *mindkiller (TOM), wither*; квест: нет.

Дарованные силы (*Granted Powers*): Жрецы чумы полностью иммунны к любым заболеваниям, как обычным, так и магическим. Они также имеют способность наложения рук, как паладины того же уровня, однако они могут использовать ее только во вред, а не для лечения. Таким образом, жрец 10 уровня может нанести 20 hp урона прикосновением (один раз в день, без права на спасбросок). Наконец, жрецы также могут прикосновением заразить смертельной болезнью (см. жреческое заклинание 3 уровня *cause disease*) один раз в неделю на каждые 5 уровней опыта.

В целом, жрецы чумы не могут изгонять нежить или управлять ею, кроме тех случаев, когда нежить специально была создана из тел, пораженных болезнью. Например, если некромант оживит тела десятка жертв чумы, жрец сможет изгнать их или управлять ими. Подобным образом, жрецы чумы могут оживлять только тела умерших от болезни.

Другие ограничения: Жрецы заболеваний являются отражениями своих божеств. Хотя технически они иммунны к болезням, они уродливы и безобразны, с ростом их могущества и опыта их тела покрываются язвами и гниют. С каждым новым уровнем клирик теряет 1 Cha; когда его сила возрастает, он становится похож на разложившийся труп, что символизирует разложение, которое стремятся распространять жрецы чумы. Такое состояние жрецы считают знаком благосклонности божества, священным поцелуем своего бога. Неудивительно, что они никогда не вступают в брак и не имеют близких отношений; жрецы чумы соблюдают воздержание. Их капюшоны, маски, повязки и тяжелый запах ладана помогают скрыть их внешность и вонь при нахождении в обществе.

Возможные символы: Мыши, крысы, другие вредители, вороны, раздвоенный посох.

Бог страданий

Участь человечества – страдать и лить слезы, и это божество воплощает всю боль и страдания мира. Долгая жизнь, полная страданий – лишь прелюдия к долгожданной смерти, которая приносит облегчение и избавляет от печалей. Хотя боль и печаль почти всегда считаются плохими, нежелательными сторонами жизни, божество, которое заключает их в себе, имеет и добрую сторону, оно стремится облегчить страдания больных и утешить скорбящих. Это бог стойкости и сочувствия, но также и боли и безумия.

Жрецы бога слез (чаще всего их называют флагеллантами) – бродячие священники, несущие боль или облегчающие страдания. Как мухи слетаются они к средоточиям зла, местам разрушений и стихийных бедствий, где они могут и сеять, и облегчать горе. В обществе, пораженном чумой, они могут лечить больных и воскрешать мертвых – если к ним относятся с должной благодарностью. Но горе неблагодарным городам, ибо судьба их трудами флагеллантов наполнится невзгодами и болью.

Мировоззрение: Бог слез нейтрально-добрый, поскольку он воплощает не только горе, но и сострадание и стойкость. Его жрецы могут быть нейтрально-добрыми, истинно нейтральными или нейтрально-злыми. Злые флагелланты входят в свой собственный культ боли, который фактически не приемлют представители основного культа. Они стремятся сеять в мире страдания и считают, что смерть – единственное истинное утешение для живущих. Последователи бога слез могут иметь любое мировоззрение.

Минимальные требования к характеристикам: Wis 12, Con 15. Жрецы с Con 17 и выше могут использовать правило увеличения hp как воины (так, флагеллант с Con 18 получает +4 hp на уровень). Это повышение способности переносить физические повреждения отражает невероятно высокую переносимость боли у жрецов.

Боевые навыки: Флагелланты могут использовать широкий спектр оружия, включая плеть, бич, булаву (любого типа), посох, палицу и боевой цеп (любого типа).

Разрешенная одежда/броня: Члены центрального культа (истинно нейтральные и нейтрально-добрые), известного как братство Скорби, не могут носить броню и не носят никаких церемониальных одеяний, кроме простой фетровой ермолки белого, серого или красного цвета (в зависимости от ранга жреца в братстве). Они носят лохмотья или власяницы, чтобы любой мог видеть кровоточащие раны на их телах – символы боли и страданий, которые они должны выносить за свою веру.

Жрецы самого высокого уровня (верховные флагелланты) делают себе татуировки с изображениями святого символа или религиозными изречениями, или даже в виде сине-серых слез в уголке глаза как знак своего служения. Те из них, кто считает, что нанесение татуировки не приносит достаточных страданий, предпочитают делать сложный пирсинг в качестве символа своей власти.

Служители культа Боли одеваются так же, за исключением наиболее высокопоставленных членов. Несущие боль (верховные жрецы), которые ведут богослужения, кроме красной ермолки надевают кроваво-красные одежды (или даже броню и щит красного цвета).

Мирные навыки: Требуется: выносливость (занимает только 2 слота). Рекомендуются: (общие) любые; (жреческие) лечение, гербализм, музыкальный инструмент, языки (древние), местная история, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*); (воинские) бег (занимает 1 слот). Запрещаются: все воровские и навыки волшебников.

Роль: Флагелланты могут играть как положительную, так и отрицательную роль в кампании. Если ДМ хочет подчеркнуть доброту и сострадание их бога (возможно, чтобы компенсировать присутствие жрецов чумы в той же кампании), братство Скорби может

выступать в качестве путешествующих лекарей или странных наставников с глубокими познаниями в области местной истории. Эти жрецы – трагические, жертвенные персонажи, и пытки, к которым они приговаривают сами себя, отражают страдания мира и дают им способность лечить других. Они символизируют стойкость перед лицом несчастий и победу жизни над смертью. Флагелланты с радостью принимают любую боль и тяготы как испытание своей веры.

Однако несмотря на добрые намерения, элита общества обычно относится к братству со смесью ужаса и насмешки. Простые люди, которых флагелланты лечат (и которые всегда готовы поглазеть на что-нибудь), тоже относятся к жрецам этого культа со смешанными чувствами. Тем не менее, бог слез и его последователи являются объектами бесчисленных шуток и фарсов, однако считают это лишь одним из проявлений трудности жизни, которые их вера принимает с радостью.

Культе Боли – шайка садистов, головорезов, воров и палачей, которые используют свои жреческие способности и репутацию для того, чтобы вымогать деньги из общин, в которые они приходят. Таким образом, они могут служить отличным злым противником в кампании. Хотя мотивы культа боли во многом совпадают с мотивами культа болезней, союзы, которые они заключают, обычно лишь временные и длятся только до достижения поставленной цели, например, уничтожения определенного баронства. Хотя члены центрального культа с негодованием отвергают причастность к злым деяниям культа боли, тем не менее, они признают и принимают его существование как одну из сторон скорби, которую им суждено выносить.

Сферы: Мажорный доступ к Общей (*All*), Очарования (*Charm*), Охранной (*Guardian*), Лечения (*Healing*), Некромантии (*Necromantic*), Защитной (*Protection*). Минорный доступ к Боевой (*Combat*), Элементной (*Elemental*), Призывания (*Summoning*), Солнца (*Sun*), Погоды (*Weather*), Путешествий (*Travelers, TOM*).

Доступные заклинания некромантов: 1 уровень: нет; 2 уровень: *aid, slow poison*; 3 уровень: *cause blindness or deafness/cure blindness or deafness, cause disease/cure disease, death's door, feign death, negative plane protection, remove paralysis*; 4 уровень: *cause insanity/cure insanity, poison/neutralize poison*; 5 уровень: *slay living/raise dead*; 6 уровень: нет; 7 уровень: *destruction/resurrection, energy drain/restoration, wither/regenerate*; квест: *health blessing (TOM)*.

Необходимо отметить, что только нейтрально-злые члены культа Боли будут регулярно использовать вредоносные заклинания из сфер Некромантии (*Necromantic*) и Лечения (*Healing*).

Дарованные силы (*Granted Powers*): Все флагелланты получают бонус +4 к спасброскам, каким-либо образом относящимся к выносливости или сопротивлению боли. Они получают бонус +2 к броскам на проверку способностей, относящимся к *Con* (например, плавание, бег, утопление). Кроме того, флагелланты имеют способность фокусировать силу одного лечебного или вредоносного заклинания (такого как *cure* или *cause serious wounds*). Усиленное таким образом заклинание, прочитанное жрецом, либо восстанавливает, либо снимает максимальное количество *hp*. Эту способность можно использовать не чаще одного раза в день.

Флагелланты также имеют способность контролировать эмоции других. Начиная с 3 уровня они могут снимать страх с других людей и снимать с других вредоносный эффект заклинаний, основанных на эмоциях, или магических предметов, вызывающих боль, страдания или ощущение безнадежности. Жрец может применять эту способность на двух существ в день на каждый уровень опыта. Для того, чтобы эта способность подействовала, существо должно быть в состоянии слышать и видеть жреца (спасбросок не используется).

Начиная с 5 уровня флагеллант может вызывать сильные эмоции у других, включая храбрость, надежду и радость, а также страх, ненависть и печаль (см. заклинание 3 уровня *emotion control* в *TOM*). Эту способность можно использовать один раз в день на двух

существ на каждый уровень заклинателя. Они должны видеть и слышать жреца (существа, которые не идут на это добровольно, имеют право на спасбросок).

Наконец, жрецы бога слез не могут изгонять нежить или управлять ею.

Другие ограничения: Флагелланты ведут жизнь, полную боли и самоистязания. Радости жизни разрушают их способность облегчать страдания. Они не могут владеть материальными ценностями и могут иметь ровно столько, сколько могут нести с собой. Если флагеллант стоит перед выбором, он всегда выбирает более трудный путь. Он выберет пешее путешествие, а не конное, будет идти по горам, а не по проторенному пути.

Подобное упорство и практически ненормальная непрактичность стали причинами постоянных насмешек со стороны неверующих, которые иногда презрительно называют флагеллантов «культом глупцов» или «братством безумных». Флагелланты должны соблюдать воздержание и не вступают в брак.

Кроме самоотречения, жрецы бога слез должны заниматься ритуальным бичеванием, чтобы получать заклинания. Обычно, чтобы получить одно заклинание, жрец должен нанести себе 1 hp ушерба. Конечно, эти раны можно излечить, запоминая заклинания лечения, однако чаще их просто промывают, чтобы они не загноились, а заклинания лечения предназначаются для тех несчастных, которые не наделены божественной стойкостью. Даже если жрец не запоминает новые заклинания, он должен хотя бы раз в день обратиться к ритуалу самобичевания. Этот ужасный ритуал проводится в общественном месте, если это возможно (обычно на городской или сельской площади, где жрецы часто привлекают целые толпы любопытных и зевак, а иногда и новых последователей).

Представители культа Боли не столь строго следуют этим ограничениям. Для этих жрецов цель заключается в том, чтобы *другие* страдали и терпели боль. Они получают заклинания, нанося вред и причиняя боль, а не испытывая ее. Организация культа – строгая иерархия садистов и мучителей: верховные жрецы, Несущие боль, истязают жрецов ниже рангом, которые, в свою очередь, хлещут и бьют немногочисленных верных последователей культа. В культе Боли только Несущие боль имеют право владеть личной собственностью, жить в роскоши и вступать в брак. Очень немногие члены этого культа полностью вменяемы.

Возможные символы: Плеть, бич, дыба, гроб с шипами, связанные руки.

Владыка нежити

Король-упырь – божество нежити. Он воплощает стремление остаться в физическом мире и после смерти, противоестественное желание сохранить свою личность в посмертном существовании. Бог символизирует власть разума над нуждами души и тела. Это пожиратель душ и плоти. Его темная воля изменяет, а затем полностью уничтожает человеческое тело после смерти. Этот бог любит яд, гниение и разложение; его посланники – червь, гриф и гиена.

Жрецы этого бога поклоняются всей нежити как воплощению своего божества. Даже самый простой оживленный скелет является символом его власти, и к нему следует относиться с уважением. Жрецы также являются защитниками и союзниками нежити; некоторые группы выбирают одну форму нежити и поклоняются ей как священному символу своего бога. Другие занимаются созданием новой нежити для служения их богу или пытаются обратить уже существующую нежить к этой вере. Тех, кто отказывается принять веру, уничтожают, а пепел развеивают по ветру в качестве предупреждения для остальных. Этот культ подходит только для NPC.

Мировоззрение: Бог нежити законно-злой, но его жрецы могут иметь любое злое мировоззрение (преобладает нейтральный и законный тип). Последователи обычно имеют нейтральное или злое мировоззрение.

Минимальные требования к характеристикам: Int 13, Wis 14.

Боевые навыки: Жрецы бога нежити могут владеть стандартным жреческим оружием; предпочтение в ближнем бою отдается булаве с шипами и боевым цепам (чаще всего в двуручном стиле, если позволяет Dex). Они также могут использовать боевой молот, посох, пращу и палицу.

Разрешенная одежда/броня: Эти жрецы предпочитают носить темно-сливовые одежды с серебряной нитью поверх лат или кольчуги. Вместо шлема они носят узорный серебряный обруч, выполненный в виде короны из червей. Они не могут использовать щиты.

Мирные навыки: Требуется: некрология (занимает 1 слот). Рекомендуются: (общие) гербализм (изготовление ядов), этикет, геральдика; (навыки волшебников) анатомия; (жреческие) гербализм, чтение/письмо, религия, распознавание заклинаний (*spellcraft*); (воровские): маскировка, чтение по губам. Запрещаются: нет.

Роль: Владыке нежити (некоторые знают его под именем Тасмудиан) открыто поклоняются лишь в немногих городах, отделенных от цивилизации высокими горами, непреодолимыми пустынями или морем. В таких местах главный храм бога служит в буквальном смысле склепом, куда граждане приносят мертвые тела в качестве подношения. Там трупы гниют и разлагаются, пока их не поглотит воплощение бога на земле и его жрецы-фанатики. Такие города всегда и вполне заслуженно имеют зловещую репутацию. Поклонение богу-упырю строжайше запрещено в большинстве цивилизованных стран, и его служители вынуждены действовать как тайное общество.

Каждый культ Владыки нежити занимается своей областью магических исследований, относящихся к смерти и нежити. Несмотря на это разделение, или, возможно, благодаря ему, храмы эффективно взаимодействуют с помощью заклинаний и магических предметов. Одни представители культа исследуют смертельные яды, с помощью которых можно создавать новые формы нежити; другие пытаются скрещивать людей с другими, ядовитыми существами, в попытках создать более совершенную расу нежити.

Некоторые храмы действуют аналогично культу Дракона в мире *Forgotten Realms*, представители которого ищут злых драконов и превращают их в драколичей – центр своей религии. Другие, как, например, культ Червей, описанный в Главе 9 этой книги, стремятся распространять знания о превращении в личей среди заинтересованных. Независимо от конкретной роли, жрецы Владыки нежити также могут выступать в роли противника в кампании.

Сферы: Мажорный доступ к Общей (*All*), Астральной (*Astral*), Очарования (*Charm*), Некромантии (*Necromantic*), Призывания (*Summoning*), Мысли (*Thought, TOM*). Минорный доступ к Боевой (*Combat*), Познания (*Divination*), Защитной (*Protection*), Солнца (*Sun*).

Доступные заклинания некромантов: 1 уровень: *invisibility to undead, skeletal servant, spectral senses, undead alacrity*; 2 уровень: *aid, resist turning, slow poison*; 3 уровень: *animate dead, death's door, feign death, life drain, negative plane protection, speak with dead*; 4 уровень: *cause insanity/cure insanity, poison/neutralize poison*; 5 уровень: *dispel good, imbue undead with spell ability, slay living, scourge, undead regeneration*; 6 уровень: *asphyxiate, summon undead*; 7 уровень: *death pact, destruction, energy drain, mindkiller (TOM), wither*; квест: *undead plague (TOM)*.

Дарованные силы (*Granted Powers*): Жрецы этого бога имеют большую власть над нежитью, которая встречается на их пути. Начиная с 1 уровня они могут воздействовать на количество нежити втрое большее, чем стандартное число для успешной попытки изгнания нежити (т.е. 6d6 существ плюс дополнительно 6d4 существ в случаях, отмеченных символом * в Таблице 47 на стр. 67 DMG).

По достижении 6 уровня жрец получает способность создавать особую нежить; все скелеты и зомби, оживленные им (с помощью заклинаний *skeletal servant* или *animate dead*) получают дополнительно +1 hp на HD.

С 9 уровня жрецу становятся известны все тайные ритуалы для создания более

могущественной нежити. Сначала он узнает, как создавать упырей и вурдалаков (9 уровень). Затем на 12 уровне он может создавать ю-ю зомби и мумии. Наконец, с 16 уровня жрец узнает тайны вампиров и личей. Для всех этих ритуалов нужны многочисленные жертвы (1–20 свежих трупов) и значительные средства в виде редких компонентов и веществ (1,000–20,000 золотых). Но даже если бы и то, и другое было доступно в неограниченных количествах, ритуал нельзя проводить чаще, чем раз в месяц, и с его помощью создается только одно существо-нежить.

Со временем, когда жрец получает дозволение своего божества (обычно после выдающегося достижения или выполнения квеста на благо веры), священник трансформирует самого себя и присоединяется ко всемогущему Владыке нежити в (потенциально) вечной не-жизни. Это предел мечтаний многих жрецов божества.

Другие ограничения: Бог-упырь кровожаден и требует постоянных жертв. Обычно он предпочитает мертвые тела (желательно только что умерших), однако в обстановке преследований (что происходит очень часто – и это неудивительно для такого культа) или в случае нужды в качестве замены также подходят выкопанные трупы.

Ходят слухи, что в поклонение Тасмудиану входят отвратительные ритуалы, простейшие из которых – пожирание мертвых тел и некрофилия. Соответственно, жрецам божества нежити запрещено вступать в брак или иметь близкие отношения с живыми.

Возможные символы: Гриф, гиена, кисть скелета, корона из червей.

Другие жреческие ресурсы

Несмотря на то, что эта глава содержит единственное краткое описание некромантических культов, существует ряд полезных продуктов TSR, которые могут служить в качестве источников дополнительной информации и вдохновения по данной теме. «*Полное руководство жреца*», наиболее полный источник информации по созданию персонажей-жрецов, содержит множество примеров различных пантеонов, культов, жреческих профессий и возможностей для отыгрыша персонажей-жрецов. В этой книге ДМ может найти основные принципы создания достоверных и адекватно мотивированных персонажей-жрецов для кампании.

Дополнительную информацию по конкретным божествам смерти можно найти в книге «*Legends and Lore*», где приведены божества и религии из одиннадцати пантеонов, как существовавших, так и вымышленных. В книгу входит подробная информация о культах смерти и их дарованных силах (*granted powers*).

Информацию о жрецах смерти для определенных кампаний ДМ может найти в книге «*FORGOTTEN REALMS® Adventures*», где приведены подробные описания различных божеств смерти (Сайрика, Баала и Миркула) и их жрецов. Книга «*GREYHAWK® Adventures*» также содержит описание бога смерти Нерулла и его культа.

ГЛАВА 6

Жреческая сфера Некромантии

Мы вошли в катакомбы Морадаска ночью, чтобы не привлечь к себе внимание братства, но в подземелье все равно столкнулись с верховным жрецом. К счастью, он заметил нас не сразу, ведь нас скрывало заклинание тьмы, наложенное Талибом. Беззвучно, как духи, крались мы за жрецами, пока не дошли до идола Иишсту, вырезанного из цельного куска слоновой кости, с бриллиантами вместо глаз. Лишь в самом храме они, казалось, почувствовали наше присутствие – двери захлопнулись, и мы оказались запертыми внутри.

Я не буду подробно описывать все ужасы, которые я пережила в ту ночь. Жрецы чумы наслали на нас болезнь, наши руки и ноги покрывались волдырями и гнили прямо на

наших глазах... Мы бы погибли, если бы не сестра Джаль, паладин, невосприимчивая к таким болезням. Ослепленный проклятием Талиб швырял заклинания наугад по всему залу, поразив идола и нескольких жрецов своими молниями. Мы победили, но не стали задерживаться, чтобы отметить это. Я слышала, как верховный жрец в святилище вызывает к помощи Ишисту, и мне вовсе не хотелось встречаться с богом в образе крысы-альбиноса. Конечно, прежде чем мы убрались из храма, я успела подобрать бриллиантовые глаза разбитой статуи; но покупателя на них не нашлось, и они так и остались лишь зловецим напоминанием о той ночи.

— Утерянный дневник Лейлы

Жреческая сфера некромантии не вызывает такого негативного отношения, как магическая школа, возможно, потому, что большинство жреческих заклинаний в *РНВ* описаны как положительные, а часто даже животворные. Однако с точки зрения жреца смерти, небольшой набор и относительно слабые заклинания сферы некромантии оставляют желать много лучшего. В данной главе представлено более десяти новых, особых заклинаний, предоставляющих жрецу смерти намного более широкий и мощный спектр магии.

Не каждый священник, имеющий доступ к сфере некромантии, автоматически получает возможность использовать все эти заклинания. Большинство обрядов – наиболее ревностно хранимые тайны немногочисленных, высоко специализированных священников. В священные таинства редко посвящают посторонних, и их можно узнать только после тщательных поисков и исследований. Как указано в предыдущей главе, большинство священников-некромантов имеет доступ лишь к нескольким заклинаниям из этой главы.

Многие новые заклинания из этого раздела даются только жрецам злых божеств, а использование их добрыми и героическими персонажами очень ограничено. На усмотрение ДМа, игрокам-клирикам может быть доступна лишь небольшая, тщательно отобранная часть заклинаний. Полезные заклинания, такие как *spectral senses*, *hear heartbeat*, *death's door*, *spirit bind* (или обратное заклинание *spirit release*), *cure insanity* и *drain undead* полностью подходят для нейтральных и добрых персонажей, имеющих доступ к сфере некромантии, при условии, что персонаж посвящает требуемое время молитвам и исследованиям. Остальная часть новых заклинаний должна быть оставлена для NPC-жрецов смерти.

Все заклинания дополненной сферы некромантии приведены в Приложении 3. Сфера была несколько расширена и включила в себя такие стандартные заклинания, как *slow poison*, *remove paralysis*, *speak with dead*, *neutralize poison* и *dispel evil*, которые наверняка пригодятся жрецам, имеющим дело с умирающими или мертвыми. Кроме того, злые жрецы должны иметь доступ к заклинаниям *poison* и *dispel good*. Наконец, поскольку Приложение 3 предназначено для того, чтобы помочь ДМу отобрать заклинания для жрецов смерти-NPC (которые чаще всего бывают злыми), все заклинания расположены по названиям их вредоносных вариантов (а не полезных обратных заклинаний, как в *РНВ*).

Новые заклинания жрецов

Заклинания 1 уровня

Черная рука / *Ebony Hand* (Evocation, Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: 0

Компоненты: В, С, М

Длительность: 3 раунда + 1/уровень

Время сотворения: 4

Область воздействия: Индивидуальная

Спасбросок: Нет

Эта малая медитация фокусирует губительную некромантическую ауру на выбранной руке заклинателя, окутывая пальцы темным, мерцающим излучением. Аура *ebony hand* усиливает воздействие вредоносных заклинаний, действующих через прикосновение (таких как *cause light wounds* или *cause disease*), а именно улучшает бросок атаки жреца на +1 на каждые три уровня опыта, не считая первый (+2 на 4 уровне, +3 на 7 уровне, до максимума +4 на 10 уровне).

После сотворения заклинания *ebony hand* заклинание, действующее через прикосновение, проходит не через физический контакт с кончиками пальцев заклинателя, а через мерцающую ауру черной руки.

Сопутствующие заклинания, действующие через прикосновение, могут быть сотворены как до, так и после сотворения *ebony hand*, которая не исчезает после одного успешного прикосновения и может быть использована для проведения нескольких атак, если позволяет длительность заклинания. Необходимо отметить, что *черная рука* не усиливает атаку оружием либо дистанционными заклинаниями.

Материальный компонент заклинания варьируется от религии к религии. Обычно сфокусировать медитацию помогает деталь одежды или украшение, которое заклинатель носит на руке (часто черная перчатка или простое кольцо из серебра или оникса). Независимо от используемого для фокуса предмета, материальный компонент не уничтожается заклинанием и может быть использован для многократного чтения заклинания. Как видно из описания, заклинание *ebony hand* может быть дано лишь злыми божествами своим злым жрецам.

Скелет-слуга / Skeletal Servant (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: 10 ярдов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Одна неделя

Время сотворения: 1 ход

Область воздействия: Одно тело или скелет

Спасбросок: Нет

Это заклинание временно оживляет кости умершего человека, человекоподобного или гуманоида размерами до человеческих или меньше. Полученный в результате скелет подчиняется только простым командам, пока не будет уничтожен, изгнан, или пока с него не будет снято заклинание, или пока не закончится действие заклинания. Так же, как и в случае более сильного заклинания *animate dead*, *скелет-слуга* может охранять местность, следовать за заклинателем, нести тяжелые предметы и т.п. Он не слишком хорошо приспособлен для выполнения сложных заданий (например, приготовления пищи) и обычно создается для выполнения функций носильщика или временного телохранителя.

У священника может одновременно быть только один *скелет-слуга* на каждый уровень опыта. Материальным компонентом заклинания служит горсть земли с кладбища. Так же, как и в случае заклинания *animate dead*, создание скелета-слуги не является добрым деянием, и только злые священники часто используют данное заклинание.

Призрачные чувства / Spectral Senses (Divination/Necromancy)

Сфера: Divination, Necromantic

Дальность: 30 ярдов/уровень

Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 час/уровень
Время сотворения: 4
Область воздействия: Заклинатель
Спасбросок: Нет

Закливание устанавливает сенсорную связь между священником и скелетом либо зомби в пределах дальности заклинания. Такая связь позволяет заклинателю видеть то, что видит нежить, как если бы священник смотрел ее глазами. Эта связь также позволяет священнику слышать любые звуки поблизости от нежити. Священник может видеть и слышать в точности то же, что он слышал бы, стоя на месте нежити. Закливание также позволяет жрецу давать простые команды через установленную связь. Действие заклинания немедленно прекращается, если заклинатель или нежить выходит за пределы дальности заклинания или каким-то образом перемещается в другой план существования.

Как вариант, заклинание может быть наложено на труп. В этом случае заклинание передает жрецу зрительное и слуховое восприятие, но не возможность отдавать команды или поднять тело. Материальными компонентами заклинания являются нечестивый символ жреца и черная сутана с капюшоном, который должен закрывать глаза и уши жреца, чтобы он мог воспользоваться *призрачными чувствами*.

Стимуляция нежити / Undead Alacrity (Necromancy)

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень
Время сотворения: 4
Область воздействия: Одно существо-нежить/уровень
Спасбросок: Нет

Закливание действует только на скелетов и зомби, которые временно получают скорость и ловкость живых людей на пике здоровья (перемещение 12). Нежить также получает такую же Dex, инициативу и спасброски, как у заклинателя (конечно, при условии, что его характеристики лучше, чем у нежити). В результате действия заклинания класс брони нежити автоматически повышается на 1 (а, возможно, и выше, с учетом модификатора защиты заклинателя). Материальными компонентами заклинания являются три капли воды, сухожилие любого млекопитающего и капля ртути.

Заклинания 2 уровня

Услышать сердцебиение / Hear Heartbeat (Divination, Necromancy)

Сфера: Divination, Necromantic
Дальность: 0
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень
Время сотворения: 1 раунд
Область воздействия: Круг радиусом 10'/уровень
Спасбросок: Нет

На время действия заклинания жрец перестает слышать любые нормальные звуки и слышит только звук биения сердец других существ. Сердцебиение каждого человека,

зверя или монстра в пределах области действия заклинания становится отчетливым и может служить источником информации о расстоянии до существа, направлении до него, его размерах, эмоциональном состоянии, общем состоянии здоровья, расовой или видовой принадлежности. Например, звук сердцебиения старого и слабого колдуна будет намного тише и слабее сердцебиения *невидимого* огра-телохранителя, стоящего за его спиной. Это заклинание может давать достаточно путаные результаты, если применить его в присутствии многих существ (например, на оживленной городской улице), и наиболее эффективно при прочтении в относительном уединении. При использовании данного заклинания священник никогда не слышит биения собственного сердца. Его заглушает сила заклинания *hear heartbeat*.

Очевидно, что данное заклинание не будет полезным в случае с существами, не имеющими работающих сердец (такими как растения или нежить). Область действия заклинания уменьшается, если между заклинателем и субъектом находится дерево, камень или металл толщиной более одного дюйма. Каждый дюйм толщины препятствия расценивается как 10' открытого пространства.

Материальным компонентом заклинания является пчелиный воск, смешанный с капелькой собственной крови священника (это блокирует звук биения его сердца). При сотворении заклинания священник кладет воск в уши, чтобы не слышать нормальные звуки и инициировать магическое действие. Необходимо отметить, что во время действия заклинания священник совершенно не воспринимает обычные звуки, такие как речь или музыку.

Сопrotивление изгнанию / Resist Turning (Abjuration)

Сфера: Necromantic

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С

Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень

Время сотворения: 5

Область воздействия: Круг 3" в диаметре

Спасбросок: Нет

Во время действия заклинания вся нежить в пределах круга радиусом 15 ярдов от предмета или существа, на которое наложено заклинание, обретают сопротивляемость к изгнанию (либо управлению) священниками или паладинами противостоящей религии (по отношению к религии заклинателя). Базовое сопротивление нежити к изгнанию составляет 20% плюс 5% на каждые два уровня опыта заклинателя (60% на 4 уровне, 65% на 6 уровне, 70% на 8 уровне, до максимума 95% на 18 уровне).

Бросок на сопротивляемость тайно осуществляет ДМ перед каждой попыткой изгнания нежити. Священник может продолжать попытки изгнать нежить либо управлять сопротивляющимися существами каждый раунд, пока не преодолет сопротивление или до неудачного броска на изгнание. Центром заклинания может быть стационарный объект или движущееся существо, включая самого заклинателя.

Заклинания 3 уровня

Порог смерти / Death's Door (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 час/уровень

Время сотворения: 6

Область воздействия: Один человек или человекоподобный

Спабросок: Нет

Когда священник использует данное заклинание, он прикасается к существу, которое ранено, без сознания или «на пороге смерти» (от -1 до -9 hp). Заклинание приводит hp раненого существа к 0, уводя его от смерти. Хотя жертва остается без сознания, кровотечение и ухудшение состояния прекращаются на время действия заклинания. Субъект (с 0 hp) может быть сразу же приведен в сознание жреческими заклинаниями или предметами, восстанавливающими потерянные hp.

ДМ должен модифицировать данное заклинание, если он не использует опциональное правило «задержки на пороге смерти» (страница 75 *DMG*). Если ДМ считает, что персонажи умирают сразу же по достижении 0 hp, данное заклинание оживляет смертельно раненных (от 0 до -9 hp) персонажей, при условии, что оно сотворено в пределах 1–10 раундов с момента гибели персонажа. Субъект заклинания должен сделать успешный бросок на системшок, чтобы выжить во время воздействия заклинания, и в случае успеха навсегда теряет единицу Con.

Модифицированное таким образом заклинание поднимает hp пострадавшего до 1, после чего их повышать далее с помощью магического лечения, как указано выше. Если после смерти прошло слишком много времени, пострадавшего можно вернуть к жизни только с помощью заклинания *animate dead* или другой, более мощной формы некромантии.

Материальными компонентами заклинания служат святой/нечестивый символ священника, лоскут белого полотна и любая мазь.

Вытягивание жизни / Life Drain (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В

Длительность: Особая

Время сотворения: 6

Область воздействия: Одно существо

Спабросок: ½

При чтении данного заклинания, прикасаясь к другому существу, жрец может укрепить его жизненную силу за счет жизненной силы жертвы. Данное заклинание позволяет жрецу вытянуть из живого существа 1–8 hp плюс 1 hp на каждый уровень жреца. Жрец может сразу же забрать hp себе или передать их другому существу в пределах 1–4 раундов после сотворения заклинания. Украденные hp могут повысить hp получающего их существа до уровня выше его нормального максимума. В этом случае они сохраняются только на один ход на каждый уровень священника. Любые повреждения, нанесенные субъекту, вычитаются сначала из добавочных hp.

Хотя данное заклинание применяется в основном злыми священниками, получающими hp от невинных жертв, тем не менее, его также возможно использовать с благородными целями, но только с добровольного согласия всех участвующих. В случае, если жертва (донор силы) не идет на это добровольно, удачный спабросок показывает, что заклинанию оказано частичное сопротивление, и вытягивается лишь половина hp. Заклинание *life drain* никак не действует на нежить. Тем не менее, жрец-нежить может вытягивать hp из жертвы и передавать их живому союзнику.

Пленение души / Spirit Bind (Necromancy)

Обратимое

Сфера: Necromantic

Дальность: 10 ярдов

Компоненты: В, С, М

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: Один труп

Спасбросок: Отриц.

При сотворении данного заклинания вблизи свежего трупа, его жизненная сила связывается с его физическими останками, что не дает душе отправиться в посмертное существование. Душа покойного (предположительно сопротивляющаяся) делает спасбросок против заклинания (как если бы он был жив) с пенальти -1 на каждые три уровня опыта жреца, не считая первого (-2 на 7 уровне, -3 на 10 уровне, до максимума -6 на 19 уровне).

Заклинание *spirit bind* должно быть прочитано над телом покойника в пределах одного раунда после его смерти на каждый уровень опыта священника. Таким образом, священник 10 уровня может привязать душу того, кто умер до хода (*turn*) назад. В случае успеха тело с *плененной душой* приобретает бледно-серебристое или розовато-лиловое свечение. Обыкновенные животные и даже монстры с невысоким интеллектом инстинктивно избегают этой некромантической ауры.

Под действием данного заклинания тело становится иммунным к обычному гниению и разложению. Таким образом, заклинание *spirit bind* может быть использовано для сохранения тела для последующего *оживления* или *воскрешения*. В этом случае тело с *плененной душой* считается погибшим менее суток назад. Более того, благодаря сильной некромантической связи между душой и телом, жертва получает -10% к броску на системшок.

Необходимо отметить, что данное заклинание часто используется жрецами смерти с намного более темными целями. Для усопшего *пленение души* не является чем-то приятным. Душа может не знать о своем текущем местоположении или течении времени (как хотелось бы думать добрым священникам, использующим данное заклинание), но она наверняка осознает, что поймана или пленена. В таком состоянии на душу гораздо проще оказывать давление угрозами вечного пленения, кроме того, ее проще допросить с помощью заклинаний *speak with dead*. Некоторые мудрецы считают, что заклинание *spirit bind* можно использовать для создания отвратительных големов из плоти.

Хотя тело с плененной душой не подвержено обычному гниению и разложению (а также не уничтожается животными и тупыми монстрами), оно никак не защищено от уничтожения разумным существом. Если тело уничтожить, душа *привязывается* к последней местности, в которой находились останки. Такая неуспокоенная, полусвободная душа может стать бестелесной нежитью (подобно видению (*apparition*), баньши (*banshee*), духу погибшего (*haunt*), полтергейсту (*poltergeist*), духу (*wraith*), призраку (*spectre*) или привидению (*ghost*)). Душа, лишенная свободы таким образом, может быть освобождена только обратным заклинанием (см. ниже) или заклинанием *dispel evil* (заклинания *dispel magic* или *reverse curse* в этом случае неэффективны). Из-за значительной опасности для субъекта и сопутствующих моральных проблем добрые жрецы обычно избегают использовать заклинание *spirit bind* без крайней необходимости.

Обратное заклинание, *spirit release*, разрывает связь души с материальным миром и часто используется на официальных похоронах. Бестелесная нежить имеет спасбросок для сопротивления воздействию заклинания, с теми же пенальти, как указано для *spirit bind*. В случае неудачи неуспокоенный дух рассеивается и отправляется в другой план существования. Необходимо отметить, что ни один из вариантов данного заклинания не

действует на нежить, имеющую тело (такую как упыри, личи и вампиры), а также на существ из внешних планов существования.

Заклинания 4 уровня

Безумие / Cause Insanity (Necromancy) Обратимое

Сфера: Necromantic, Thought

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: Существо, к которому прикасается заклинатель

Спасбросок: Отриц.

Заклинание сводит жертву с ума. ДМ может обратиться к таблице безумия, приведенной в Главе 3, или выбрать форму безумия, подходящую для данного заклинателя. Жрец смерти, например, может наслать на жертву необоримый страх смерти (жертва должна сделать спасбросок против паралича, чтобы избежать воздействия заклинания *fear* всякий раз, когда на ее пути попадает труп, человеческие кости, кладбище или даже просто открытый гроб). Как вариант, жертва может стать убежденной в том, что все трупы – нежить и подстерегают ее, чтобы разорвать на клочки. В бою жрец смерти может принять решение быстро нейтрализовать противника такой формой безумия, которая делает его недееспособным, например, *confusion* или *feble-mindedness*. Безумие является постоянным и не может быть снято ничем, кроме заклинаний *cure insanity* (обратное заклинание), *heal*, *restoration* или *wish*.

Обратное заклинание немедленно излечивает большинство случаев безумия (без спасброска). Заклинание должно быть прочитано, когда пациент проявляет симптомы безумия. Заклинание *cure insanity* может вылечить находящуюся в сознании жертву галлюциногенных спор или устранить психическую травму (полученную в результате *стирания разума* или другой псионической атаки). Заклинание также уменьшает психическое истощение (восстанавливает 5–40 PSP). Оно излечивает безумие, вызванное заклинаниями (такими как *confusion*, *chaos*, *contact other plane*, *feble-mindedness*, *symbol of insanity*, *prismatic spray/wall/sphere*), а также вызванное определенными магическими предметами (такими как *эликсир помешательства* (*elixir of madness*) или *скарабей безумия* (*scarab of insanity*)). Однако данное заклинание не может контролировать аномальное поведение, вызванное ликантропией, неуспокоением или сильными проклятиями (такими как *geas* или *quest*). Наконец, на усмотрение ДМа, заклинание *cure insanity* может временно устранить безумное поведение определенных существ из внешних планов существования (таких как *слаад* (*slaad*)).

Сердечный приступ / Heart Blight (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: 10'/уровень

Компоненты: В, С

Длительность: Особая (до трех раундов)

Время сотворения: 7

Область воздействия: Одно живое существо

Спасбросок: Отриц.

С помощью этого заклинания злой священник-некромант может воздействовать своей

темной волей на бьющееся сердце любого живого существа, при условии что цель хорошо видна (находится на линии обзора) и в пределах дальности заклинания. После прочтения заклинания священник должен полностью концентрироваться на сердце жертвы в течение трех раундов, во время которых он не может читать другие заклинания или участвовать в ближнем бою. Однако пока заклинание движется по своему пути через тело жертвы, священник может говорить, ходить и принимать меры для защиты.

В первый раунд действия заклинания жертва должна сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –2. Спасбросок модифицируется с учетом *hp* жертвы в зависимости от *Con* (+1 для 15 *Con*, +2 для 16 *Con* и т.д.; см. стр. 15 *PHB*).

Если первый спасбросок жертвы оказывается удачным, заклинание не охватывает ее сердце и далее не действует. Если спасбросок неудачен, жертва испытывает сильный болевой спазм в груди (подобный ощущениям во время инфаркта), который наносит жертве 1–8 очков повреждений и делает ее полностью недееспособной на один мучительный раунд.

Во время второго раунда жертва делает еще один спасбросок, на этот раз с пенальти –1 (плюс бонусы за *Con*). Как сказано выше, если спасбросок будет удачным, действие заклинания прекращается. Однако в случае неудачи боль в груди жертвы усиливается, как будто вокруг ее сердца медленно затягивают раскаленный железный обруч. Персонаж чувствует сильное головокружение, теряет ориентацию и чувствует очень сильную «стреляющую» боль в руках, челюсти и левом плече.

В это время жертву парализует боль на 2–5 раундов, она теряет 25% всех оставшихся *hp*, а также немедленно теряет 2–5 очков *Str*, *Con*, и *Dex*. Если жертва выживает во время последней стадии заклинания (см. ниже), ее характеристики восстанавливаются со скоростью 1 очко в каждой характеристике в день.

Во время третьего раунда заклинания жертва делает третий (немодифицированный) спасбросок против магии смерти. В случае неудачи жертва испытывает сильнейший сердечный приступ и в результате немедленно умирает (длительность приступа – 1 раунд, в течение которого жертва абсолютно недееспособна). Как вариант, более добрый ДМ может решить, что последняя стадия действия заклинания просто погружает жертву в состояние глубокой комы, подобной смерти, которая длится 1–4 дня, в результате чего жертва навсегда теряет 1 очко *Con*.

Это смертоносное заклинание может быть развеяно несколькими способами. При успешном прочтении заклинания *dispel magic* либо на жертву, либо на священника, действие заклинания *heart blight* прекращается. Также можно использовать простое заклинание *protection from evil* на жертву или ношение *скарабея защиты* (*scarab of protection*, в этом случае тратится один заряд). Кроме того, возможно, жертва получит дополнительный спасбросок с бонусом +2, если за ней ухаживает другой персонаж с мирным навыком лечения. Наконец, заклинание мгновенно разрушается, если жертву унесут за пределы его области воздействия или из поля зрения жреца. Из-за смертоносного воздействия заклинания оно доступно только злым жрецам богов смерти, болезней и зла.

Проклятие чумы / Plague Curse (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: См. ниже

Время сотворения: 1 раунд

Область воздействия: Одно существо или предмет

Спасбросок: Отриц.

С помощью этого заклинания некромант накладывает мощное проклятие на человека или предмет, который становится носителем чумы и заразы. Каждый человек или животное, бывшее в прямом контакте с проклятым носителем, должны сделать успешный спасбросок против магии смерти, или они заражаются смертельной болезнью (как указано в жреческом заклинании 3 уровня *cause disease* на страницах 209–210 *PHB*), в результате чего жертва медленно и мучительно умирает через 2–5 недель. Живой центр *проклятия чумы* полностью иммунен к действию болезни, разносчиком которой он является. Часто носитель болезни не знает о своем состоянии, особенно если много путешествует и не задерживается в одном месте достаточно надолго, чтобы заметить симптомы чумы у тех, с кем контактирует.

Носитель *проклятия чумы* не проявляет симптомов болезни и излучает очень слабую некромантическую ауру (шанс ее обнаружить составляет всего 5% на уровень). Проклятие может снять только священник более высокого уровня, чем наложивший проклятие (заклинание *dispel magic* не действует); проклятый предмет может быть очищен путем уничтожения в огне.

Обычно проклятие прекращает действовать только после того, как унесет по одной жизни на каждый уровень наложившего проклятие. Смертоносный недуг, вызванный проклятием чумы, может быть излечен целительным прикосновением палладина или такими заклинаниями, как *cure disease*, *heal* или *restoration*.

Секрет этих болезнетворных чар известен лишь немногим жрецам богов моровых поветрий и разрушения. Говорят, что некоторые жрецы чумы должны добровольно принять это проклятие для своей религии. Наложение проклятия чумы старит заклинателя на один год. Материальной составляющей заклинания является нечестивый символ жреца и небольшой шарик мирры (ароматической смолы).

Заклинания 5 уровня

Нежить – фокус заклинания / *Undead Spell Focus* (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: Прикосновение

Компоненты: В, С, М

Длительность: Оговаривается особо

Время сотворения: 8

Область воздействия: Одно существо-нежить

Спасбросок: Нет

На время действия заклинания нежить становится магическим фокусом для заклинателя, который после этого может направлять любое сопутствующее заклинание через нежить. Сопутствующее заклинание передается через нежить, но все действия для сотворения заклинания (включая использование необходимых компонентов) производит священник. Расстояние не имеет значения, при условии что священник и нежить остаются на одном плане существования.

Однако если не использовать другие заклинания (такие как *spectral senses*, *reflecting pool* или *magic font*), чтобы «увидеть» окружение нежити, сопутствующие заклинания будут брошены вслепую. Священник может сотворить через нежить несколько заклинаний, одно за раунд, пока нежить не будет уничтожена, или пока количество заклинаний не достигнет максимума (одно заклинание на уровень священника), или пока действие заклинания не закончится (оно длится до 10 ходов на уровень).

С помощью этого заклинания спрятавшийся священник может избежать непосредственного боя, используя нежить как фокус своих заклинаний в битве. Это заклинание может быть наложено на нежить, на которую уже действуют заклинания

spectral senses, *undead alacrity* или *resist turning*, и заклинания будут действовать одновременно. Наконец, нежить может контролироваться жреческими способностями (управление нежитью), заклинаниями или магическими предметами, и это не будет препятствовать *передаче заклинания*.

Язва / Scourge (Necromancy)

Сфера: Necromantic
Дальность: 120 ярдов
Компоненты: В, С, М
Длительность: Постоянная
Время сотворения: 8
Область воздействия: 1 существо/уровень
Спасбросок: Отриц.

Это вредоносное заклинание вызывает тяжелую болезнь и сильную слабость у тех жертв, которые не сделают удачный спасбросок против заклинаний с пенальти –3. Попавшие под действие заклинания *scourge* немедленно заболевают, и язвы быстро распространяются по всему телу. Черные карбункулы, ярко-красные фурункулы, язвы, сочащиеся нарывы и злокачественные кисты вызывают мучительную боль и быстро ослабляют больного.

В скором времени Str, Dex и Cha каждой жертвы уменьшаются на 3. Броски атаки также ухудшаются на 3. Симптомы сохраняются, пока на жертву не будет наложено заклинание *cure disease*, *heal* или *restoration*, причем сделать это должен более сильный священник, чем наславший болезнь. Заклинания *dispel magic* и *remove curse* не могут снять симптомы *scourge*, но заклинание *wish* немедленно уничтожит заразу.

Заклинание *scourge* может также привести к долгой и изнурительной болезни. Те, кто не обращают внимания на возникшую в результате действия заклинания болезнь в течение нескольких дней, могут пострадать от гораздо более серьезных недугов (таких как гангрена, чума или проказы), которые приводят к безвременной смерти жертвы в течение 1–4 недель.

Более того, если жертва заклинания попадает в густонаселенную местность, существует вероятность распространения заболевания (1% на уровень заклинателя), что может привести к эпидемии. Такое долгосрочное действие заклинания *scourge* остается на усмотрение ДМа.

Материальным компонентом заклинания служит специально приготовленная черная плеть или кнут, которым заклинатель во время сотворения заклинания щелкает в направлении предполагаемых жертв. Из-за ужасающего воздействия, заклинание *scourge* обычно дается лишь верховным жрецам злого бога, несущего смерть и болезни.

Регенерация нежити / Undead Regeneration (Necromancy)

Обратимое

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Время сотворения: 8
Область воздействия: Одно существо-нежить
Спасбросок: Нет

С помощью этого заклинания священник может «исцелять» нежить, восстанавливая

не-жизнь на 2d4 hp плюс 1 hp на каждый уровень опыта заклинателя. Как и в случае с большинством заклинаний, восстанавливающих hp, заклинание *undead regeneration* не может поднять hp нежити выше максимума. Заклинание может действовать также и на бестелесную нежить, если священник достигнет места, в котором она находится. Во время процесса «исцеления» заклинание временно защищает священника от опасностей взаимодействия с нежитью, таких как старение или паралич.

Обращение заклинания, *drain undead*, наносит соответствующие повреждения. Необходимо отметить, что сила, вытянутая из нежити таким образом, теряется. Она не лечит и не повышает hp заклинателя. Так же, как и заклинание *undead regeneration*, заклинание *drain undead* временно защищает священника.

Обе версии заклинания действуют только на нежить.

Заклинания 6 уровня

Удушение / *Asphyxiate* (Necromancy)

Сфера: Necromantic

Дальность: 120 ярдов

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 раунд/уровень

Время сотворения: 9

Область воздействия: Одно существо/два уровня

Спасбросок: Отриц.

Заклинание душит жертв (выбранных заклинателем), которые не сделают удачный спасбросок против магии смерти. Если заклинание направлено на менее чем 6 целей, каждая получает пенальти –1 на спасбросок (–2 для трех и менее существ; –4, если заклинание направлено на одно существо). Горло жертвы сжимается, а легкие отекают подобно тому, как это происходит при тяжелых аллергических реакциях; это происходит в течение всего времени, пока жертва находится в пределах области действия заклинания.

В каждом раунде жертва должна сделать бросок проверки на Con. В случае неудачи жертва получает 1–6 очков повреждений. В случае успеха жертве удастся вдохнуть достаточно воздуха, чтобы снизить повреждения до 1–3 очков. Во время борьбы с воздействием заклинания *asphyxiate* существо, на которое наложено заклинание, значительно *замедляется* (соответственно магическому заклинанию 3 уровня *slow*). Жертва, которой не удастся сделать три последовательных успешных броска на Con, задыхается и автоматически умирает в следующем раунде.

Действие заклинания *asphyxiate* продолжается, пока не окончится время действия заклинания, или пока жертва не выйдет за область воздействия заклинания, или пока на жертву не будет успешно наложено заклинание *dispel magic*. Жертвы остаются *замедленными* в течение 1–3 раундов после окончания действия заклинания. Обычно это заклинание действует только на людей и человекоподобных, но ДМ может расширить его действие на животных и монстров размером с человека или меньше. Очевидно, что заклинание не будет действовать на существ, которые не дышат (таких как нежить и растения).

Материальным компонентом заклинания является нечестивый знак священника и (символический) шелковый кляп, которым священник свободно обвязывает собственный рот после сотворения заклинания. Из-за убийственного действия заклинание *asphyxiate* обычно дается только жрецам злых божеств.

Вызов нежити / *Summon Undead* (Necromancy, Summoning)

Сфера: Necromantic, Summoning
Дальность: 60 ярдов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 ход/уровень
Время сотворения: 9
Область воздействия: Особая
Спасбросок: Нет

Это заклинание призывает к жрецу одно или несколько неживых существ. Нежить отвечает на призыв в течение 7–12 раундов (1d6+6). После появления нежить низших уровней будет стремиться немедленно уничтожить священника, если он не защитился заклинанием *protection from evil 10' radius*. Более сильные и разумные существа могут попытаться вступить в переговоры со священником, но непременно прервут разговор и нападут, после того как их первоначальное любопытство будет удовлетворено. Жрец должен быть готов управлять нежитью, обхаживать, уговаривать или уничтожить призванных им существ.

Когда это возможно, ДМ должен выбрать, какой вид нечисти ответит на призыв жреца на основе его текущего окружения, уровня способностей и мировоззрения. ДМ также может выполнить бросок d20 и использовать следующую таблицу:

Бросок	Вызванная нежить (количество появляющихся существ)
1–8	Упыри (ghouls, 4–16)
9–12	Вурдалаки (ghasts, 2–8)
13–14	Тени (shadows) или умертвия (wights, 2–5)
15	Духи (wraiths) или мумии (1–3)
16	<i>Призрак (spectre), привидение (ghost) или баньши (banshee, 1)</i>
17	<i>Особая нежить (1)</i>
18–20	Нет нежити в пределах досягаемости (0)

Особой нежитью могут быть дети Киусса (*sons of Kyuss*), видения (*apparitions*), склепные твари (*crypt things*), глаза страха и пламени (*eyes of fear and flame*) и любая другая необычная нежить, которую пожелает ввести ДМ. В очень редких случаях (например, если заклинание сотворено у логова существа) это заклинание может привлечь внимание более сильной нежити, такой как рыцарь смерти, вампир или даже лич. Появление этих существ чрезвычайно сложно предсказать, и очень вероятно, что для их умирения потребуется какой-то откуп или щедрая жертва.

Вызванная нежить остается вблизи жреца как минимум на один ход на уровень и может получить приказ помогать священнику в его начинаниях (включая возможное нападение на противников заклинателя). Если вызванная этим заклинанием нежить не защищена заклинанием *resist turning*, другие священники могут изгнать ее или управлять ею. Поскольку это заклинание дает власть над сильной и злой нежитью, оно дается только священникам злых божеств.

Заклинания 7 уровня

Договор о смерти / Death Pact (Necromancy, Alteration)

Сфера: Necromantic, Summoning
Дальность: Различная
Компоненты: В, С, М
Длительность: Оговаривается особо
Время сотворения: 1 ход

Область воздействия: Одно существо (обычно заклинатель)

Спасбросок: Нет

После проведения этого ритуала верховный жрец заключает договор со своим божеством. По его условиям указанное лицо продолжит жить в случае безвременной смерти. Договор *death pact* вступает в силу, когда количество *hp* лица под защитой падает ниже 0 (смертельная рана) в результате участия в битве, воздействия заклинания или несчастного случая. В том же раунде субъект получает следующие преимущества:

- Субъект (или его останки) и все его имущество немедленно переносится в святилище как под действием заклинания *word of recall* (местоположение святилища должно быть оговорено во время заключения *death pact*).

- По прибытии на субъект (при необходимости) накладывается заклинание *raise dead* и автоматически делается необходимый бросок на системшок.

- Любые физические повреждения полностью исцеляются, кроме 2–5 (*1d4+1*) очков повреждений.

- Любые поврежденные или отрезанные конечности мгновенно *регенерируются*.

- Тело очищается от действия наложенных ранее заклинаний с помощью заклинания *dispel magic* (сотворенного на уровне заклинателя), независимо от их пользы или вреда, а также от ядов, болезней, слепоты, проклятий и безумия.

Договор *death pact* остается в силе бессрочно, пока не будут выполнены условия, оговоренные во время заключения договора. Договор *death pact* может быть заключен в пользу другого лица, а не заклинателя. Однако в большинстве случаев избранное лицо должно быть на хорошем счету в религии заклинателя и согласиться принять на себя миссию, которая принесет прямую пользу божеству или темной силе, отвечающей за сотворение заклинания. Договор *death pact* не может быть досрочно прекращен заклинанием *dispel magic*.

Однако плата за это заклинание велика. Заключение *death pact* – изнурительный процесс, в котором жрец вовлекается во взаимодействие с силами с внешних планов существования. В результате заключение договора *death pact* старит заклинателя на пять лет, кроме того, ему требуется не меньше недели для полного восстановления сил, и в течение этого времени жрец не может творить заклинания или заниматься физическим трудом. Более того, после заключения договора мистический перенос и мгновенное лечение старят субъект на пять лет (а в случае оживления он также навсегда теряет одно очко *Con*). Таким образом, если священник творит заклинание на себя, он должен быть готов пожертвовать как минимум десятью годами жизни!

Материальными компонентами заклинания являются святилище божества заклинателя и по семь капель крови заклинателя, крови получателя, святой/нечистой воды и росы. Этот мощный договор дал возможность многим сраженным жрецам вернуться из мертвых и уничтожить врагов. Говорят, что некроманты в услужении у злых божеств значительно уменьшили отрицательное воздействие заклинания с помощью невообразимо омерзительных жертв. Необходимо отметить, что сильные маги-некроманты могут добиться такого эффекта с помощью заклинаний *contingency*, подкрепленных заклинанием *wish*.

ГЛАВА 7

Союзники

Рассказывал ли я вам, ребята, о своих приключениях на ужасном острове Саху? Когда я стал на якорь у острова, я понятия не имел, что это родина некромантов. Даже если бы я знал это, тогда я был молод и неудержим – вот как вы – и стремился к опасным приключениям. Да и на корабле у нас кончилась свежая вода и припасы.

И вот, когда я ступил на берег вместе с хорошо вооруженным отрядом храбрецов, я обнаружил необычную башню, построенную из ржавого металла в виде огромной поганки. Когда я приблизился, в основании башни отворилась дверь, и двое мужчин в сливовых одеждах дружески приветствовали меня. Старший из них, странный человек с синеватым оттенком кожи, представился как Мастер Пизентиос, ученый, изучающий древнюю магию. Другой был намного моложе и тощий, как скелет; его звали Сарцек. Как я понял из его уважительного обращения к Пизентиосу, он был помощником волшебника.

Они казались вполне дружелюбными, а мы так долго питались сморщенными лаймами, жареной говядиной и сухими галетами, что когда они пригласили меня и всю команду к обеду, я не смог отказаться. Мастер любезно пригласил всех нас в башню и развлекал нас рассказами об опасностях, которыми кишат воды вокруг острова, и о красоте экзотических цветов, которые он выращивает у себя в саду. Вдруг я увидел, что мои матросы бесчувственно падают на пол. Похоже, что хотя подмастерье подавал еду всем из одной и той же емкости, наша еда содержала сильнодействующее сонное зелье.

Когда перед глазами у меня поплыли пятна, Мастер молча сделал знак теньям, и тьма извергла крылатого демона с красными глазами, горящими от голода в тусклом свете лампы. Два некроманта и их дьявольский фамилиар тихо торжествовали, а я осел на пол, не в силах двинуть рукой или ногой или даже говорить. Я помню, как услышал, что один из них схватил со стола нож, и как стулья падали на пол, когда он приблизился к одному из моих матросов. И еще, прежде чем забылся в милосердной тьме, я услышал быстрое, жуткое чавканье – это фамилиар начал свою трапезу.

— Из «Истории об острове Саху» капитана Омара

Могущественные некроманты редко живут одни. Вопреки распространенному заблуждению, не все практикующие искусство некромантии избегают общества, и даже волшебник, ведущий самый затворнический образ жизни, может иметь в своем распоряжении хотя бы несколько слуг. Хотя у волшебников обычно не бывает последователей, как у представителей других классов по достижении 9 или 10 уровня, они могут иметь учеников-некромантов, нанимать помощников, призывать фамилиаров или даже создавать собственных неумирающих последователей. Наконец, общительный некромант может войти в тайное общество своих коллег и так получить широкий спектр потенциальных союзников со сходными интересами.

В отличие от некромантов, жрецы смерти по достижении 9 уровня получают целый культ последователей-фанатиков. Их «паства» сначала составляет 20–200 последователей 0 уровня (как указано в *РНВ*; информацию о последователях культов можно найти в «*Полном руководстве жреца*») плюс 2d5 младших жрецов (1–6 уровня). Очевидно, что количество последователей будет увеличиваться с ростом могущества жреца и его престижа в глазах божества. ДМ может расширить стандартное окружение жреца, добавив несколько «особых» охранников или демонических советников, описанных в этой главе.

Решение о дополнении персонажа некроманта целой группой наемных помощников и приспешников обычно зависит от его роли в кампании. Эта глава предназначена для ДМа, желающего превратить некроманта-NPC из незначительного персонажа, встреченного на пути, в серьезную угрозу – центр кампании. Когда волшебник или жрец прекращает действовать в одиночку и превращается в умелого манипулятора, которому помогают свободные союзники, выполняющие его приказы – это и есть рождение настоящего противника в кампании.

Ученики

Один из первых принципов магии гласит, что «подобное притягивает подобное». То же можно сказать и о некроманте и студентах, желающих изучать запретное искусство. Выдающееся мастерство в любом академическом предмете, изящных искусствах или

умении сражаться, несомненно, привлечет молодых новичков, желающих учиться у мастера. Изучение некромантии не является исключением, и несмотря на дурную славу, к мастеру темного искусства наверняка обратятся несколько питающих надежды студентов.

В ученичестве есть много преимуществ как для ученика, так и для наставника. Ученик получает доступ к определенной части знаний своего наставника и обучается новым заклинаниям и приемам волшебников. Наставник также получает свои преимущества (возможно, даже больше, чем ученик), поскольку несмотря на то, что учитель берет на себя ответственность за обучение нового ученика, он также получает добровольного и (более или менее) послушного слугу. Большая часть магических исследований не требует личного внимания наставника и может полностью выполняться волшебником значительно более низкого уровня. Подобным образом, могущественный волшебник не тратит времени на уборку лаборатории, приготовление пищи, уборку в башне, сбор компонентов для заклинаний и другие подобные занятия. Конечно же, некоторые из этих задач могут быть выполнены безмозглой нежитью или фамилиарами, но самый простой, самый дешевый и самый безопасный способ получить помощь – нанять живого подмастерья.

По достижении 9 уровня некромант может иметь 1–4 учеников. Естественно, волшебник может отказаться от этой идеи, если он не желает иметь учеников, но иногда особенно одаренный ученик может изменить эту точку зрения. Волшебники-новички обычно начинают свою карьеру с 1 уровня, и их должен учить наставник (или во время приключения, или путем обучения). Обычно подмастерье получает ту же профессию, что и мастер, и список заклинаний, известных ученику, обычно представляет собой небольшое подмножество из намного более широкого репертуара учителя.

По достижении 3 уровня существует вероятность 30%, что ученик покинет своего учителя и продолжит свою собственную карьеру в качестве некроманта, если наставник не убедит его остаться другим способом. Эта вероятность повышается на 10% на каждый уровень ученика свыше третьего. Хотя ученики иногда покидают наставника-некроманта, обычно в течение месяца появляется другой потенциальный ученик (1 уровня).

С ростом силы и славы наставника растет и число желающих у него учиться. На каждый уровень после 9 некромант может привлечь одного дополнительного ученика (1–2 уровня). Некоторые некроманты иногда открывают в безлюдной местности, вдали от популярных колледжей, тайные школы. Отличный пример такой школы ДМ может найти в DUNGEON® #27.

Когда ученик еще молод и впечатлителен, он обычно перенимает манеры и повадки своего наставника. Однако с течением времени его сила и умение растут и развиваются, он лучше осознает себя как личность и как волшебника; на последнем этапе обучения ученик начинает отстаивать свое собственное мнение как волшебника, открыто (и иногда очень бурно) противореча приказам наставника.

Могущественные некроманты (как и большинство волшебников и ученых) обычно эгоистичны и редко оставляют при себе учеников, уровень которых равен половине уровня самого некроманта. Таким образом, некромант 10 уровня очень редко имеет учеников выше 5 уровня. Очевидно, что чем сильнее некромант, тем более талантливыми и умелыми будут его ученики.

В зависимости от личности наставника, некоторые студенты просто освобождаются от ученичества по достижении определенного уровня в обучении. Однако с учетом преступных наклонностей некоторых некромантов, судьба многих других учеников бывает намного более печальной.

Наемные помощники

Хотя ученики могут значительно повысить исследовательскую производительность некроманта, они имеют те же навыки и ограничения, что и наставник. В определенном смысле, они – более слабые копии своего наставника. Большинство некромантов,

имеющие живых союзников, осознают этот недостаток. Как и большинство волшебников, некромант может обратиться к наемникам, чтобы получить помощь для защиты своей цитадели, выполнения административных функций, шпионских заданий и т.д. В частности, Анатомы часто вынуждены прибегать к помощи воров, чтобы получать свежие трупы, необходимые им для профессионального развития.

Наемные помощники некроманта могут быть воинами (40%), ворами или бардами (30%), волшебниками (10%), псиониками (5%) или жрецами (смерти) (5%). Свита некроманта не может включать друидов, рейнджеров, паладинов или волшебников другой школы. Если бы некроманту было нужно заклинание другой школы магии, он бы выучил его сам. Некоторые волшебники повышают своих учеников до уровня наемных помощников по достижении достаточно высокого уровня (от ученика до работника – большой скачок).

Таким образом, наемники-волшебники – это некроманты, которые хорошо ладят со своими бывшими наставниками. Большинство наемных служащих имеют уровень вдвое ниже, чем у их нанимателя. Они имеют обычное и магическое снаряжение в соответствии со вкусами, капризами и финансовыми возможностями их работодателя. В отличие от учеников, которых привлекает престиж волшебника, количество наемных помощников в услужении у некроманта зависит от его характеристики Cha.

Необходимо отметить, что существует еще одно фундаментальное отличие между наемником и скромным подмастерьем, который работает в обмен на получение магических знаний и силы, не более. Большинство наемных помощников хотят более конкретного вознаграждения. Их верность чаще всего имеет свою цену, обычно в виде денежной оплаты или магических предметов. Также как и персонажи игроков, обиженные помощники сбегут от своего нанимателя или постараются предать его. В большинстве случаев, надолго в услужении у определенного некроманта остаются только наемники с совместимым мировоззрением.

Фамилиары

Фамилиар – это живое существо магического или иного происхождения, которое увеличивает личное могущество волшебника. Фамилиар – это больше, чем просто слуга или наемник: он также может быть домашним животным или наперсником одинокого некроманта. На низких уровнях с помощью заклинания *find familiar* можно привлечь небольшое животное, которое будет передавать сенсорную информацию своему владельцу. Для некроманта больше всего подходят такие животные, как ворона, ворон, змея, гиена, гриф и ласка, поскольку предполагается, что он может призвать более сильного фамилиара, чем средний волшебник, потому что обладает тайными знаниями.

Обычно у фамилиара есть значительный недостаток: из-за духовной (некромантической) связи с хозяином, когда фамилиар умирает, волшебник должен сделать бросок на системшок, чтобы выжить (при этом он навсегда теряет одно очко Con). Некроманты, имеющие фамилиаров, принимают разнообразные меры предосторожности, чтобы оградить своих фамилиаров от несчастья.

Наиболее распространенные виды фамилиаров приведены выше; однако некромант также может привлекать более могущественных существ с внешних планов существования. Принеся необходимую жертву, злой волшебник может призвать существо с нижних планов на службу в качестве фамилиара. Чаще всего демоническим фамилиаром становится имп (*imp*) или квазит (*quasit*) (как указано в *ММ*). Некромант (или злой жрец, имеющий доступ к сфере Призывания (*Summoning*)) может призвать импа или квазита, при этом вероятность успеха составляет 10% на уровень.

Хотя демон часто появляется в виде маленького злобного существа, он также может принимать и более опасную, зловещую форму. Например, вместо образа противного демона в два фута высотой (нечто вроде маниакально смеющегося любимца Джаббы из

фильма «Империя наносит ответный удар»), имп может принимать форму призрачного крылатого существа с красными горящими глазами (как описано в рассказе капитана Омара в начале главы). ДМ может приукрашивать и менять внешний вид или способности типичного импа в соответствии с личностью его хозяина и общим настроением кампании. Например, имп-тень (*shadow imp*) Пизентиоса может иметь способность прятаться в естественных тенях и темноте (в результате чего он может быть отличным шпионом), но он также имеет и все недостатки тени-нежити, а именно отвращение к яркому свету (см. описание персонажа Пизентиоса в Главе 9). Такие небольшие изменения во внешнем виде и способностях могут существенно повлиять на то, как воспримет группа искателей приключений и фамилиара, и его хозяина (а особенно опытные игроки, хорошо знакомые с *ММ*).

В зависимости от могущества некроманта, «стандартный» имп может не устраивать его с точки зрения вкуса или имиджа. Более интересными и подходящими «любимцами» могут стать другие демоны. С другой стороны, практичный Истинный некромант может предпочесть в качестве доверенного магического скакуна и фамилиара адского коня (*nightmare*). Некоторые демоны (включая импов и квазитов) могут с радостью служить смертному хозяину в надежде заполучить душу волшебника, когда он умрет, чтобы передать ее своим властителям во внешних планах существования и повысить свой авторитет (или в случае с импом или квазитом – ради продвижения по адской иерархии).

В целом, некромант не может иметь в качестве фамилиара существо с внешних планов существования, HD которого выше, чем уровень волшебника, деленный на три. Таким образом, чтобы призвать фамилиара-суккуба или адского коня с 6 HD, некромант должен иметь по меньшей мере 18 уровень. В дополнение к стандартной телепатической связи, демон передает часть своей силы хозяину (как описано для импа в *ММ*). Суккуб, к примеру, может придать своему хозяину неуязвимость к неожиданному нападению и сопротивление любым типам огня в дополнение к своим стандартным демоническим иммунитетам (половина повреждений от холода и газов и сопротивление электричеству и ядам). Что более существенно, демон-фамилиар дает хозяину возможность запоминать и читать заклинания, как если бы он был на один уровень выше, при условии, что расстояние между ними составляет не более одной мили на уровень волшебника. Наконец, некромант получает дополнительные hp в количестве максимума hp его фамилиара (независимо от расстояния между ними).

Конечно же, если погибнет фамилиар-демон, последствия для волшебника будут значительно более серьезными, чем если умирает фамилиар-животное. Если умирает фамилиар-демон (или, точнее, если он исчезает с плана существования некроманта), волшебник должен сделать спасбросок на сопротивление магии смерти, и в случае неудачи он умирает; даже если некромант выживает, он теряет четыре уровня. Восстановить их можно стандартным путем или магическим способом (например, с помощью заклинаний *wish* и *restoration*). Памятуя о серьезных последствиях, некромант не станет подвергать неоправданному риску даже своего фамилиара-демона.

Более могущественный фамилиар-демон может стать сильным противником для группы и сам по себе. В некоторых рассказах Кларка Эштона Смита («Последнее воплощение», «Смерть Малигриса») некроманту Малигрису служила демоническая гадюка огромной силы, которая в одиночку справилась с сильнейшими волшебниками королевства, когда они пришли, чтобы разграбить башню ее хозяина. Такое существо, конечно же, было для архимага скорее доверенным союзником и советником, а не просто «домашним животным». Некромант без сомнения *провел* ее из внешних планов существования и предложил подходящую сделку в обмен на ее службу. Хотя такие союзники не являются фамилиарами в том смысле, что они не имеют духовной связи с некромантом, они значительно увеличивают могущество и знания волшебника, просто работая вместе с ним. Очевидно, что могущественный некромант может иметь одного формального фамилиара (обычного или другого) и любое число союзников из внешних

планов, которые могут играть роль его младших помощников.

Необходимо помнить, что выше при рассмотрении фамилиара из внешних планов подразумевалось, что волшебник имеет злое мировоззрение. Ни один демон не станет добровольно служить доброму хозяину, разве что для того, чтобы превратить его в слугу зла. Могущественные некроманты с нейтральным или добрым мировоззрением будут призывать из внешних планов другие виды «домашних животных», посланников и союзников. Доброй Ведунье может служить архонт (*archon*) или младшая дэва (*lesser deva*). С другой стороны, Философ предпочтет фамилиара из планов стихий и призовет на службу элементаря, воздушного слугу (*aerial servant*), незримого охотника (*invisible stalker*) или даже гения (*genie*). Таким образом, некроманты с любым мировоззрением могут получать преимущества от фамилиара с внешних планов.

Слуги-нежить

Некоторые некроманты не возражают против компании живых, другие же готовы терпеть только присутствию мертвых, поднятых в извращенной форме не-жизни с помощью запретного искусства. Создание нежити всегда ассоциировалось именно с некромантией, однако ее возможности гораздо шире, чем представляется непосвященным. Некромант имеет силу поднимать в качестве слуг разнообразную нежить, а не просто бездушные автоматы.

Некроманты очень редко создают независимую нежить, имеющую собственную волю, такую как привидения (*ghosts*), духи (*wraiths*), призраки (*spectres*), вампиры и т.п. Такие существа обычно появляются в результате божественного проклятия или благодаря зловредной силе собственной личности. В этом разделе мы рассмотрим методы и необходимые условия для создания слуг-нежити. Кроме того, мы вкратце рассмотрим тему создания големов, поскольку этот процесс может включать перенос жизненной силы в неодушевленный предмет и поэтому попадает в сферу некромантии.

Скелеты. Это простейший для создания вид нежити. Начиная с 1 уровня некромант может поднимать к не-жизни животных (см. заклинание *animate dead animals*). На 5 уровне он может временно оживить один человеческий скелет (см. заклинание *bone dance*). Наконец, с 9 уровня волшебник может создавать большое количество постоянных скелетов людей или монстров (с помощью заклинания *animate dead*).

Жрецы смерти, имеющие доступ к заклинанию *skeletal servant*, также могут временно оживлять скелеты, начиная с 1 уровня. Эта способность дает возможность создавать постоянных скелетов с 5 уровня, когда им становится доступным заклинание *animate dead*. Наконец, некоторые магические предметы, такие как *nocox чепенов (staff of skulls)* и *барабан рока (thunder of doom)* также могут быть использованы для поднятия скелетов-нежити.

В мире *Ravenloft* некромант 9 уровня также может создать еще более сильный гигантский скелет (см. *ММ*). Поскольку такие существа отчасти напитываются таинственными «темными силами», создать такое существо за пределами мира *Ravenloft* обычно невозможно. Конечно же, злая богиня нежити могла бы дать такой дар членам своего культа, но очень маловероятно, что эту возможность получит волшебник (разве что если он является истовым верующим).

Скелеты – это лишь тупые автоматы, поэтому они могут использоваться только как солдаты, охранники, носильщики и рабочие. Они неспособны мыслить или проявлять инициативу сверх полученных от создателя указаний.

Ползучая рука (*Crawling claw*). Волшебник или жрец с 1 уровня может создавать оживленные руки, при условии что он знает, как это делается. Секрет этого сравнительно простого некромантического ритуала можно найти в «*Искусстве некромантии*» и «*Книге теней*» (для волшебников), а также в «*Манускриптах Никопта*» (для жрецов). После получения необходимых конечностей, заклинатель способен оживить одну руку на

уровень. После этого создатель может давать рукам телепатические команды, однако чаще они получают задания, подобно скелетам, с которыми они равны интеллектом (то есть полным его отсутствием).

Зомби. В отличие от скелетов, которые являются лишь остовом существа, зомби – это оживленный труп. Большинство мудрецов утверждают, что зомби, как и скелет – не более чем безмозглый слуга, но очевидно, что это не совсем так. Те, кто проводил эксперименты с оживленными трупами (прежде всего Казерабет, как описано в «*Искусстве Некромантии*»), обнаружили, что большинство зомби помнят некоторые факты из своей прошлой жизни – в зависимости от того, насколько скоро после смерти их оживили. Конечно же, оживленные трупы давно умерших существ, мозги которых давно источены червями, а в черепах – паутина и крысиные гнезда, вряд ли смогут что-нибудь вспомнить о своем прошлом (в таком случае они наиболее полно соответствуют стандартному описанию зомби в *ММ*). Однако тем зомби, которых оживили практически сразу же после смерти, можно приказать вспомнить факты о своей жизни и пересказать их хозяину. Но несмотря на эту интересную возможность, с точки зрения способности действовать независимо и по собственной инициативе, зомби не намного отличается от скелета.

Стандартный зомби может быть временно вызван к не-жизни некромантом 5 уровня (с помощью заклинания *bone dance*) или некромантом 9 уровня – постоянно (с помощью заклинания *animate dead*). Жрец может создавать постоянных зомби с 5 уровня с помощью заклинания *animate dead*. Необходимо помнить, что оба варианта заклинания *animate dead* могут оживлять не только обычных зомби, но также животных и монстров.

Тени (*Shadows*). Некромант может легко вызвать этих злых духов из плана негативной материи после достижения 9 уровня (см. заклинание *summon shadow*). Эти существа охотно реагируют на призыв некроманта, поскольку это дает им легкую возможность пожить жизнью силой. После того, как действие призыва заканчивается, тени обычно быстро возвращаются на план негативной материи. Однако они обладают свободной волей, и если волшебнику удастся найти к ним нужный подход, они даже могут поступить к нему на службу, при условии что им будет предоставлено достаточно свежей жизненной силы, чтобы обеспечить их временную лояльность. Тени чрезвычайно хаотичны, постоянно голодны и непредсказуемы, поэтому они редко остаются надолго с живым хозяином, особенно если у него есть ценные живые союзники. Иногда они входят в свиту лича.

Упыри (*Ghouls*). Некоторые считают, что упыри – это особая раса нежити, имеющей свободную волю, которая произошла от гигантов (*giants*) и гениев (*genie*). Возможно, для некоторых типов упырей это соответствует действительности (пример – великий гуль Захаран); тем не менее, опытный некромант не ниже 12 уровня может создавать слуг-упырей (или лацедонов (*lacedons*)). Этот процесс может быть простым – с применением заклинания *ghoul gauntlet*; либо для этого используется более сложный вариант заклинания *animate dead*. Независимо от ритуала, процесс должен быть направлен на еще живое существо, которое умирает во время чтения заклинания, а через 24 часа оживает уже упырем.

Из-за их хаотической природы упырями очень сложно управлять даже их создателю (если у него нет способности изгонять нежить или управлять ею). Обычно некромант отпускает упырей бродить стаями поблизости от своего жилища и призывает их, только когда они нужны для выполнения определенного задания. Упыри часто требуют за это определенную плату, обычно в виде живых жертв (одна жертва за добровольную службу каждого упыря) или, как минимум, большого количества свежих трупов.

Драколич. Это существо-нежить появляется в результате некромантической трансформации злого дракона и всегда при участии (не обязательно добровольном) некроманта не ниже 12 уровня. Волшебник готовит вместилище для духа дракона с помощью заклинания *enchant an item*, а также некромантическое зелье. Если дракон выпивает зелье (по собственному согласию, в результате обмана или с применением

силы), он умирает, а его жизненная сила переходит в зачарованное вместилище. Затем дух дракона может оживить тело мертвой рептилии. Драколичи сохраняют все способности и интеллект, которые имели при жизни. Кроме бессмертия, они получают иммунитеты нежити и уникальные способности.

Драколич может быть чрезвычайно могущественным союзником некроманта, но он имеет свободную волю и не находится полностью во власти волшебника. Чтобы драколич выполнил какую-либо миссию для своего живого партнера, его обычно нужно завлечь предложением богатства. Говорят, что представители культа Дракона, для которых дракон-нежить является полубожественным существом, поклоняются драколичам, в создании которых принимают непосредственное участие.

Вурдалак (*Ghast*). С использованием методов, подобных описанным выше для упыря, некромант не ниже 14 уровня может создавать вурдалаков. Однако эти хаотические существа – еще более непредсказуемые и буйные, чем их родственники, и поэтому ими еще труднее управлять. Поэтому их создают очень редко, обычно в виде эксперимента. После этого их либо в буквальном смысле запирают в определенном месте (в качестве стража), отпускают на волю (и тогда они как можно быстрее покидают место обитания своего создателя) или просто уничтожают.

Ю-ю зомби. Эти существа очень выносливы, и из них получаются самые лучшие неживые слуги. Некромант может создавать ю-ю зомби с 14 уровня. Для этого сначала он убивает жертву заклинанием *finger of death* (или если могущество волшебника еще выше, заклинанием *energy drain*), а затем оживляет тело. Из-за того, каким образом существо было убито, ю-ю зомби сохраняет удивительно большую часть своей личности и интеллекта – намного больше, чем обычный зомби. Они способны на независимые и осмысленные размышления, хотя их ум значительно затуманен и находится в оцепенении, подобном сну (отсюда невысокий интеллект). При этом ю-ю зомби не имеют собственной воли, и пока жив их создатель, они будут послушно подчиняться его указаниям.

Если хозяин умирает, ю-ю зомби приобретают собственную волю и стремятся к максимально полному осуществлению любых целей, которые они имели при жизни. В одном из рассказов («Некромантия в Наате») Кларк Эштон Смит пишет, как пара зомби, которые были любовниками при жизни, после смерти своего хозяина-некроманта снова вернулись к любовным ухаживаниям. Но большинство ю-ю зомби полны скрытой ненависти к жизни, которую у них отнял их создатель.

Казерабет когда-то во многом полагалась на помощь именно ю-ю зомби в управлении целым государством – задолго до того, как посвятила себя исследованиям и написанию книги *«Искусство Некромантии»*. Ю-ю зомби находились на высшем уровне в ее иерархии нежити и выступали в качестве ее главных помощников и посыльных. Каждый ю-ю зомби командовал группой обычных зомби и скелетов и выполнял конкретное задание. Приложение к книге *«Искусство Некромантии»* описывает несколько секретов сохранения внешности ю-ю зомби, которую он имел при жизни. Казерабет использовала ю-ю зомби в качестве массажистов в своем будуаре, поэтому эти слуги должны были быть максимально приятными с эстетической точки зрения и похожими на живых.

Склепная тварь (*Crypt thing*). Это существо – некромантический страж, поставленный волшебником или жрецом 14 уровня для охраны склепа, кладбища или гробницы. Телепортирующая атака склепной твари может дезориентировать или напугать противника, поэтому чаще всего она используется для устрашения и отпугивания, а не в качестве физической угрозы. Если некромант или жрец не выбрал в качестве своего обиталища (или хранилища чего-либо ценного) склеп или гробницу, вряд ли он будет посвящать время исследованию склепной твари. Казерабет в своей книге *«Искусство Некромантии»* лишь вскользь упоминает об этих существах; в *«Книге теней»* информации ненамного больше.

Големы. Самые могущественные некроманты могут создавать големов. Строго говоря, голем не является нежитью – это магический автомат, который может быть создан

путем переноса жизненной силы или духа стихии в неодушевленный предмет. Таким образом, големы являются замечательным предметом для изучения, проведения экспериментов и создания для некроманта, в частности Анатома или Повелителя нежити. Некромант может создавать различные типы големов, как описано в «*Руководстве созданий Ван Рихтена*» (*Van Richten's Guide to the Created*) и ММ.

Самое простое из таких существ, которое может создать волшебник 14 уровня – некрофидиус (*necrophidius*), костяной червь. Он выглядит как огромный скелет змеи с человеческим черепом и змеиными клыками. В книге «*Искусство Некромантии*» сказано, что некромант 16 уровня может создавать многоголовых некрофидиусов.

Некромант 14 уровня также может создать голема из плоти, либо призывая дух стихии, чтобы оживить сделанное из трупа вместилище, либо с помощью трансплантации мозга другого обладающего сознанием существа в голема. Последний вариант голема из плоти (вариант *Ravenloft*) полностью описан в «*Руководстве созданий Ван Рихтена*». Наконец, на 18 уровне некромант может создавать костяных големов – это колоссы из костей, способные на огромные разрушения.

Некоторые жрецы смерти, в частности те, кто служит божествам убийства и мести, с 9 уровня имеют способность создавать пугала (*scarecrow*). Этот бездумный автомат создается специально с целью убийства определенного лица, подобно наемному убийце.

Воин-скелет (*Skeleton warrior*). Это существо может создать некромант 16 уровня, помещая дух могучего воина в специально приготовленный венец, часто с помощью заклинания *life force transfer*. Воин-скелет сохраняет все способности, интеллект и черты личности, которыми обладал при жизни, однако он должен беспрекословно подчиняться тому, кто носит венец. Поэтому каждый воин-скелет стремится заполучить венец, в котором хранится его душа, чтобы уничтожить его и упокоиться с миром. Чтобы этого не случилось, некромант должен либо носить венец постоянно, либо каким-то образом изолировать воина-скелета (возможно, в запертой комнате), если волшебнику нужно снять венец. С учетом высокой сопротивляемости магии (90%), воин-скелет является практически непобедимым убийцей волшебников. Повелители нежити – одни из немногих некромантов, которые могут допустить присутствие постоянной угрозы в обмен на службу воина-скелета.

«*Книга теней*» утверждает, что одаренный волшебник может создать другой тип вместилища для души воина-скелета (например, кольцо), что даст возможность особо амбициозному некроманту одновременно управлять несколькими такими существами. Другие могущественные маги, среди них знаменитый Эльминстер, писали, что таким образом возможно связать и волшебника. Например, Ташара Семь Черепов, по слухам, связала целых семерых более слабых волшебников-нежить и заставила их служить себе, прежде чем окончательно отказалась от своих амбиций и жадного стремления к магической мощи. Подобное некромантическое деяние, включая подчинение личей (если это действительно возможно, как следует из «*Искусства Некромантии*»), очень рискованно и доступно лишь самым могущественным некромантам.

Тайные общества

Учитывая возможность привлекать учеников, наемных помощников, союзников с внешних планов и слуг-нежить, при наличии времени и желания честолюбивый некромант может собрать внушительную армию существ. Некоторые волшебники, сошедшие с ума от стремления к власти или способные удовлетвориться статусом мелкого тирана, готовы оставаться в относительной изоляции, греясь в лучах своей маленькой диктатуры.

Другие некроманты имеют более скромные цели. Они совершенно не заинтересованы в том, чтобы править, и просто не тратят время на привлечение последователей и прислужников. Проще говоря, их интересуют только исследования.

Наконец, некоторые волшебники становятся членами тайных обществ – а некоторые вступают в максимально возможное количество обществ.

Тайное общество предоставляет обучение, финансовую поддержку, информацию и связи с союзниками, имеющими схожие убеждения, причем не только волшебникам, но и жрецам. Тайное общество делает волшебника или жреца вместе с его армией последователей частью более обширного сообщества некромантов, каждый из членов которого посвящает себя некой таинственной цели, которой ни один из них не смог бы достичь в одиночку.

В большинстве миров кампаний существует хотя бы несколько тайных обществ. Во вселенной *Spelljammer* злое общество Десятой преисподней противостоит достойному ордену Деятельной мысли; в *Forgotten Realms* злым Жентарим противостоят добрые Арфисты; в *Dark Sun* есть свой мятежный Тайный союз; в *Land of Fate* существует братство Истинного пламени. Эти тайные ордена помогают дополнить мир, сделать его более реалистичным, увлекательным, опасным и сложным одновременно. Прежде чем мы рассмотрим некоторые тайные общества с некромантическими интересами, будет полезно привести основные принципы, на которых основывается деятельность орденов.

У всех тайных обществ есть три общих признака. Во-первых, тайное общество создает у своих членов убеждение в том, что они являются членами могущественной элиты. Во-вторых, каждое общество имеет тайные ритуалы, кодовые слова, опознавательные знаки и места сбора, чтобы поддерживать атмосферу секретности и тайны. В-третьих, тайные общества создаются с определенной целью. Если ДМ помнит эти три общих характеристики, ему будет проще создавать более реалистичные и убедительные тайные общества для кампании.

Привилегии членства. Те, кто вступает в тайное общество, сразу же получают поддержку широких масс единомышленников. Они предоставляют новому члену общества обучение тайным знаниям, финансовые ресурсы и даже магические предметы. Отделения общества могут быть огромными хранилищами знаний, сокровищ и магических приспособлений для пользования членов ордена. Когда некромант вступает в тайное общество, он может получить доступ к толстым книгам заклинаний ордена и тем повысить свое личное могущество.

С другой стороны, жрец поучает духовную поддержку и наставления от других членов его религии. Он также может получить доступ к новым заклинаниям и предметам, которые могут изготовить или предоставить только члены религиозного ордена.

Наконец, принадлежность к такой организации дает также нематериальные, социальные преимущества. С точки зрения игровых данных это может иметь не слишком большое значение, но тем не менее они являются основными факторами, мотивирующими человеческое поведение. Те, кто входит в тайное общество, считают свою принадлежность к нему привилегией, и даже злым членам общества присуще чувство содружества и братства с другими его членами. Даже самый испорченный некромант может стремиться к тому, чтобы его приняли и оценили те, кто понимает его проблемы и готовы помочь в их решении. Члены тайного общества вскоре начинают считать себя частью привилегированной элиты.

Ритуалы посвящения. Как следует из самого названия, тайное общество является секретной организацией, существование, местоположение, цель и действия которой должны храниться в абсолютной тайне от общества в целом. Обычно это делается для того, чтобы защитить тайное общество и его членов от врагов (от цивилизации в целом, от действующего правительства или от противостоящего ему тайного общества). Кроме того, атмосфера строгой секретности усиливает чувство привилегированности, принадлежности к тайне, а также все другие социальные преимущества, связанные с орденом.

Каждое тайное общество имеет набор шифров, опознавательных знаков и традиционный ритуал посвящения, который обеспечивает сохранение тайны и верность (фанатизм) его членов. Потенциальных неофитов никогда не принимают в тайное

общество сразу. Для того чтобы стать членом общества, нужно пройти многочисленные испытания и тайные ритуалы. Принимая участие в ритуалах (как бы омерзительны они ни были), желающий стать членом общества «доказывает свою ценность» для ордена и в конце концов становится посвященным.

Цель. После посвящения неопита обычно передают одному или более членам ордена с тем, чтобы те помогли ему закончить обучение (идеологическую обработку). Даже общества с добрыми ценностями стремятся формировать умы своих членов, чтобы добиться следования догмам и дать мотивацию для работы на достижение общей цели чрезвычайной важности. Промывание мозгов может быть ускорено с помощью магии, воздействующей на разум, и наркотических веществ, однако особо харизматичная личность с глубоким пониманием человеческой природы может добиться необходимых результатов не менее быстро.

Истинную цель тайного общества практически никогда не раскрывают членам общества, стоящим на низких ступенях иерархии. Они доказывают, что достойны быть членами общества, подвергаясь все более сложным проверкам и продвигаясь все выше по ступеням иерархии, и лишь тогда им раскрывают небольшие кусочки огромной головоломки. Лишь после того, как многочисленные испытания покажут их непоколебимую верность ордену, им открывается истинная цель общества, по аналогии с религиозным прозрением.

Секретный орден поддерживает культ тайны даже внутри своей иерархической организации. Только самые высокопоставленные члены общества знают о его целях и задачах. Хотя тайное общество может иметь хорошие и благородные цели, их методы инициации и идеологического воздействия легко исказить и использовать во зло. Поэтому они могут служить идеальным инструментом как для злых некромантов, так и для фанатичных жрецов смерти.

В оставшейся части этой главы мы представим несколько тайных некромантических обществ, которые ДМ может включить в кампанию. Эти организации могут выступать в роли секретных работодателей и сомнительных источников информации, однако более вероятно, что они станут противниками или глобальными врагами. ДМ может свободно вносить любые изменения и дополнения в описания в соответствии с особенностями кампании и используемого пантеона.

Культ Червей

Эта религиозная организация появилась на острове Саху одновременно с монархией Королей-Некромантов. Жрецы и некроманты этого культа поклоняются лорду баатезу Тасмудиану. Древнему богу нежити на острове поклонялись задолго до прихода Королей-Некромантов, и, возможно, культ Червей каким-то образом копирует древние религиозные ритуалы, запрещенные уже во времена глубокой древности. Несмотря на зловещее первобытное происхождение, культ и сейчас существует в форме тайного общества. Его члены проникли во все близлежащие правительства и руководства.

Верховная жрица культа, таинственная фигура, которую почитают за пределами земель Саху под именем Неумирающей, – это лич по имени Вермисса. Текущая цель культа – освободить Вермиссу из тюрьмы, созданной первым Королем-Некромантом. Члены культа привлекают могущественных некромантов из соседних земель, заманивая их на остров Саху обещаниями магической мощи и преобразования в лича. В обмен на это знание Вермисса требует, чтоб волшебник уничтожил одну из девяти магических печатей, которые держат ее в неволе на Саху. Вермисса не посвящала своих последователей в свои дальнейшие цели (после освобождения), но у нее всегда были высокие стремления, и за столетия заточения мудрая волшебница-лич разработала глобальный и жестокий план. Вермисса, культ Червей и наследие Некромантов-Королей описаны в примере кампании в Главе 9.

Общество покрытых коростой

Эта обширная организация состоит прежде всего из жрецов смерти, которые поклоняются божеству моровых поветрий. Членами организации также могут стать и некроманты (обычно Истинные некроманты). Хотя номинально цель общества заключается в свержении правительств, их истинная цель – полное и абсолютное уничтожение всех проявлений цивилизации. Это некроманты-нигилисты, которые хотят принести болезни и смерть в каждое село, город и королевство.

Когда в определенном обществе создается новое отделение культа, жрецы и шпионы сначала собирают максимальное количество информации о новом месте. Затем они начинают кампанию по уничтожению города, сея при этом раздоры и вражду, чтобы скрыть свое присутствие. Они уничтожают растительность на пастбищах, травят скот, выливают болезнетворные зелья в общественные колодцы и распространяют золотые монеты, помеченные *проклятием чумы*. Когда общество покидает город, они забирают с собой все ценное, а город остается населенным лишь призраками. Тогда члены культа отправляются в новое место и повторяют весь цикл разрушения сначала.

Лидеры каждого подразделения культа регулярно связываются с вышестоящими руководителями, чтобы отчитаться об успехах, получить совет или новые приказания. Они хорошо организованы и яростно реагируют на любое вмешательство, нарушающее их планы. Любое героическое, но глупое сопротивление будет немедленно подавлено карательными бригадами, вооруженными отравленным *пылью смерти (deathdust)* оружием, *стрелами повреждения (arrows of harming)* и *болтами чумы (plague bolts)* (см. Главу 8), в назидание всем остальным.

Культе Боли

Этой группой руководит садистская секта жрецов бога скорби. Их цели включают распространение веры и удовлетворение своего стремления к жестокости. К этому культу могут относиться и некроманты, в частности злые Анатоми и Истинные некроманты.

Чтобы избежать преследования, храмы культа расположены глубоко под землей или на заброшенных окраинах городских трущоб. Церемонии бичевания (особенно те моменты, когда члены культа передают по кругу пропитанные солью губки после первого молитвенного хора) предназначены для того, чтобы постепенно приучить верующих к радости испытывать боль и причинять ее другим. Эти службы используются как «фасад» и инструмент для промывания мозгов. Лишь после того, как новый последователь неоднократно продемонстрирует готовность причинять боль и страдания себе и другим, его посвящают в таинства культа.

Под каждым храмом злые жрецы держат обширные пыточные застенки, защищенные мощной охранной магией от постороннего вторжения. Там они изобретают и проводят самые жуткие эксперименты. Жрецы культа поддерживают обширные контакты с работоторговцами, ворами и похитителями людей (которые обычно являются фанатичными членами культа), которые помогают обеспечивать постоянный приток беспомощных жертв в подземелья храма. Представители культа не пытаются собственных последователей (за исключением церемоний бичевания) – они нужны для того, чтобы распространять веру и служить храму.

Анатомическая Академия

Поскольку расчленение трупов считается запретным в большинстве цивилизаций, эта тайная организация существует для того, чтобы распространять доскональные знания о

человеческом теле и снабжать членов организации свежими трупами для практики. В иерархию Академии входят в основном Анатомы, однако этот орден открыт для всех волшебников, жрецов, лекарей и хирургов, знающих и интересующихся анатомией.

Члены Академии собираются для проведения тайных лекций в уединенных складах, подземельях или даже в заброшенных аудиториях университетов. Они поддерживают связь с помощью частной переписки, магических заклинаний и зачарованных устройств. Академия также установила сеть контактов с местными властями (обычно на кладбищах, в моргах, тюрьмах и богадельнях) для поставки трупов членам Академии. После того, как тела магически *бальзамируются* полевыми агентами Академии (это Анатомы низкого уровня), их можно транспортировать на большие расстояния обычными способами (на корабле или в фургоне). В крайнем случае тело можно *оживить* и замаскировать, чтобы облегчить транспортировку, но такой способ опасен тем, что может привлечь ненужное внимание. Академия стремится максимально снизить риск порицания и преследования со стороны наиболее консервативных и добродетельных (законно-добрых) членов общества.

Академия фактически является нейтральной организацией, которая существует только для того, чтобы упростить получение и распространение некромантических знаний. Тела принимаются с черного хода со словами благодарности, оплатой золотом и без вопросов. Членов Академии абсолютно не интересует личность очередного «образца». Некоторые дотошные Анатомы настаивают на использовании тел умерших своей смертью, но менее принципиальные личности согласны просто на «неповрежденный» товар. Убийцы часто избавляются от трупов, продавая их в Академию. Организация зачастую нанимает воров или искателей приключений, чтобы установить новые контакты с потенциальными источниками трупов, а также для транспортировки больших партий собранных трупов для членов Академии, живущих в отдаленных местах.

ГЛАВА 8

Инструментарий

Пизентиос много дней держал меня и остальных членов команды взаперти в подвале, на дне глубокой темной ямы с единственным люком наверху. Однажды утром подмастерье Сарцек открыл люк и на веревке спустил нам тушеное мясо, наверняка для того, чтобы снова отравить нас и скормить очередного матроса фамилиару своего наставника. У нас не было никакого желания пробовать их блюда еще раз. Конечно же, к тому времени у нас уже был план побега.

У нас отобрали все, что у нас было, включая святыне символы, но Тала, наша жрица, взмолилась к своему божеству о заклинании команды. Когда ученик открыл люк, она приказала ему спрыгнуть. Это глупец без колебаний спрыгнул к нам в яму, сломал при падении обе ноги и отключился. Тала перевязала раны Сарцека, но я не дал ей вправить его переломанные ноги. В любом случае, он не должен был умереть от потери крови. Шестеро матросов выстроили своего рода пирамиду, поднимая одного из товарищей, пока он не дотянулся до люка. Там он отвязал веревку, на которой Сарцек спускал нам еду, и мы все выбрались наверх, оставив бессознательного подмастерья в яме.

После того, как мы бежали из заточения, мы совершили набег на его дом. К счастью, некромант с фамилиаром были заняты чем-то на острове, и нам удалось разграбить его башню. Самые полезные книги, талисманы, зелья и свитки мы унесли в мешках. Еще мы обнаружили результаты отвратительных занятий некроманта, забальзамированные в амбровом масле. Мы уничтожили их все, а кроме них – и прочие мерзости, которые нашлись на полках в его кабинете.

Но самое большое сокровище мы нашли под кроватью в его комнате, в запечатом ящике эбенового дерева. Это был ятаган в черных кожаных ножнах, с идеальной балансировкой, покрытый смертоносными охранными рунами черной некромантии, о

чем сообщила мне Тала. Тем не менее, я взял его себе. В углу комнаты на железном пюпитре мы нашли книгу заклинаний Пизентиоса. Опасаясь, что на ней может быть ловушка, я сбросил ее в мешок ятаганом. Более тщательно рассматривать все эти сокровища было некогда – мы боялись, что некромант может в любой момент вернуться и убить всех нас. Но судьба нам улыбнулась, и нам удалось вернуться на корабль с самыми большими сокровищами Пизентиоса.

Ночью Пизентиос вернулся в разоренную башню. К тому времени наш корабль успел удалиться от берега, далеко за пределы дальности его смертоносных заклинаний. Лишившийся книги заклинаний некромант отправил вслед за нами своего фамилиара. Кошмарный крылатый демон слетел на нас с неба и начал убивать матросов. Тогда я вытянул из ножен ятаган, украденный из башни Пизентиоса, и при виде обнаженного клинка, покрытого жуткими рунами, демон вдруг скрылся в ночи. Так нам удалось спастись с острова Саху.

— Из «Истории об острове Саху» капитана Омара

Некроманты и жрецы смерти славятся экзотическими магическими разработками. За столетия они накопили значительный объем обширнейших некромантических знаний, которые сейчас открываются заново. Большая часть древних знаний применяется без оглядки на вопросы морали. Например, на основе принципов, приведенных в таких магических текстах, как *«Книга теней»*, Обществу покрытых коростой удалось воссоздать ряд давно забытых ядов и некромантических инструментов, чтобы использовать их для расширения влияния своей организации.

В этой главе мы рассматриваем некоторые магические яды и некромантические предметы, которые лишь с недавнего времени начали достаточно часто использоваться определенными могущественными организациями некромантов и различными культурами жрецов смерти. Иногда авантюристам вроде капитана Омара во время путешествий удается обнаружить новые источники некромантических знаний. Если в кампании появляются древние книги, магические предметы, описанные в этой главе, перестают быть редкостью. Данная глава дает ДМУ возможность расширить арсенал некромантов и жрецов в кампании.

Зелья и яды

Для достижения своих целей некроманты применяют разнообразные магические яды и зелья. Из *DMG* в книгу рецептов некроманта или жреца смерти, скорее всего, войдут *пыльца кашля и чихания (dust of sneezing and choking)*, *эликсиры здоровья и безумия (elixirs of health and madness)*, *бальзамы высшего лечения, лечения, долголетия, яда, управления нежитью и жизненной силы (potions of extra-healing, healing, longevity, poison, undead control, and vitality)* – для личного использования или (что касается вредоносных зелий) для применения на окружающих. Из *ТОМ* в качестве ядов в бою используются воздушные споры (*air spores*), сгустки смерти (*curdled death*) и порошок черной завесы (*powder of the black veil*). Список ядов на стр. 73 *DMG* можно использовать как основной источник немагических ядов, присутствующих в кампании. Некоторые некроманты (например, Истинный некромант или Ведун) также могут быть специалистами по сбору естественных ядов животных и монстров, таких как змеи, пауки, скорпионы, виверны и т.д.

Многие тайные общества некромантов используют магические яды и уникальные зелья, которые создаются и используются только членами организации. В частности, Общество покрытых коростой и культ Боли склонны использовать именно зачарованные яды, например, *пыль смерти (deathdust)*. Даже добродетельные лорды смерти создали магический яд под названием *«странствие души» (soultravel)*. Из всех жрецов смерти лишь душители не допускают использования ядов во время священных убийств.

Многие некроманты во время независимых изысканий также создали несколько видов

ядов различного действия и магической силы. Повелители нежити используют множество смертоносных ядов (например, *вино ю-ю (ju-ju wine)*), которые преобразуют несчастную жертву в нежить. Другие средства, такие как *мазь вурдалаков (ghost salve)*, защищают от определенных видов нежити или даже дают власть над ними.

Кроме особых некромантических эликсиров, злые волшебники также широко используют экзотические, но в целом обычные яды. Даже простой зомби может стать страшной угрозой для группы искателей приключений, если в руках у него меч, обработанный ядом *счастливого сна (dreambliss)*, который ему дал хозяин. Как видно из рассказа капитана Омара во вступлении к Главе 7, такой могущественный некромант как Пизентиос может (и будет) использовать яд, для того чтобы усыпить большое количество противников.

Некроманты особенно ценят естественные яды, такие как яд *счастливого сна (dreambliss)* и *помутнения рассудка (mindshadow)*, которые вызывают сон или дезориентируют противника, поскольку они не могут добиться этого с помощью заклинаний. Анатомы иногда используют эти яды в медицинских целях; однако чаще они используются для того, чтобы жертва стала беспомощной или потеряла сознание. Не имея доступа к заклинаниям школ Иллюзии (*Illusion*) и Очарования (*Enchantment/Charm*), для достижения подобных эффектов некроманты вынуждены использовать яды.

При использовании приведенного ниже списка новых зелий и ядов необходимо помнить, что окончательное решение о том, используют ли некроманты и их тайные общества определенные яды достаточно регулярно (и используют ли вообще), принимает ДМ. В списке также приведены цены на обычные яды, которые на усмотрение ДМа также могут быть доступны и РС.

Вино ю-ю (Ju-ju Wine): Эта ароматная жидкость выглядит как темно-красное вино. На самом же деле это замаскированный *бальзам яда (poison of poison)*. Если человек, человекообразный или гуманоид делает хотя бы глоток этого вина, то если ему не удастся сделать спасбросок против магии смерти, он умирает мгновенно. После этого жертва навсегда превращается в ю-ю зомби, который автоматически подчиняется командам того, кто первый с ним заговорит. Зомби можно изгнать или воздействовать на него магическими предметами, действующими на нежить, но воскресить жертву можно лишь заклинанием *wish, raise dead* или другим подобным некромантическим заклинанием.

Также существует и менее токсичный вид *вина ю-ю*. Это менее крепкое белое вино, которое превращает жертву в «живого» ю-ю зомби на 2–5 дней. Зомби так же бездумно подчиняется первому, кто с ним заговорит. Однако поскольку жертва фактически не является мертвой, ее нельзя изгнать, и жрецы не могут ею управлять. До окончания действия вина жертва теряет все расовые, классовые и профессиональные способности. (150 XP)

Яд счастливого сна (Dreambliss): Этот сильнодействующий (немагический) наркотик получают из клейкого белого сока произрастающих в джунглях или в пустыне растений с плотными листьями. *Dreambliss* быстро усыпляет даже самых крупных существ. Жертва, пораженная оружием, обработанным этим ядом, должна сделать спасбросок против яда, чтобы избежать его воздействия.

В случае неудачи жертва впадает в глубокий эйфорический «счастливый сон» на 2–8 часов. Время начала действия яда зависит от размера жертвы: S (1 раунд), M (1–2 раунда), L-G (2–5 раундов). После пробуждения ото сна большинство жертв помнят счастливые видения и стремятся когда-нибудь увидеть их снова.

Dreambliss иногда используется для развлечения в богатых кругах, но поскольку этот наркотик вызывает привыкание, его жертвы быстро теряют всю мудрость (за каждый месяц регулярного употребления 1 очко Wis теряется навсегда) и богатство.

Эффективность яда против крупных монстров сделала его популярным как среди искателей приключений, так и среди преступников. Одна доза стоит 200–1,200 золотых.

Пыль смерти (Deathdust): Эта смертоносная магическая пыль может быть

использована как контактный яд, а также в скрытом виде. Для того, чтобы яд подействовал, достаточно нанести на оружие небольшую щепотку порошка и коснуться им кожи. Очевидно, что с этим ядом могут обращаться только специально обученные лица, соблюдая при этом всяческую осторожность.

Deathdust действует практически мгновенно – за 1–3 раунда. В это время он вызывает раздражающее чувство жжения; его действие можно обратить заклинанием *dispel magic* (успешным против магии 12 уровня). В противном случае некромантический порошок разрушает жертву, и в случае неудачного спасброска против магии смерти за один раунд жертва превращается в кучку сухой пыли. *Deathdust* иногда посыпают ручку двери жертвы или кладут в кошелек с золотом, который дарят жертве. Порошок имеет запах мирры.

Мазь вурдалаков (*Ghast Salve*): Очень немногим могущественным некромантам известен секрет создания этой тошнотворной зеленой мази. Мазь начинает действовать через один раунд после нанесения на тело реципиента. Он получает иммунитет к парализации и силу упыря. Кроме этого, от него начинает пахнуть так же, как от упыря, и он может парализовать других, если жертве не удастся сделать спасбросок против парализации. Наконец, обычные упыри и вурдалаки относятся к нему очень положительно (как если бы его Cha была равна 18). Используя мазь при взаимодействии с этими видами нежити также получает модификатор реакции +7.

Мазь вурдалаков вступает в реакцию со святой водой. Если на реципиента воздействовать святой водой, он получает такие повреждения, как если бы он действительно был нежитью (1d6+1 очко повреждений при прямом попадании, 2 hp при окроплении). Обычно мазь встречается в количестве 1d3 баночек, до трех доз в каждой. Действие одной дозы длится один час. (500 XP за баночку)

Яд помрачения рассудка (*Mindshadow*): Этот немагический яд производится из нескольких видов древесной губки и доступен в местах с умеренным климатом по цене 300–1,800 золотых за дозу. При попадании в кровь человека яд вызывает полную дезориентацию, а также зрительные и слуховые галлюцинации. Жертва должна сделать успешный спасбросок против яда, чтобы воспротивиться воздействию яда (время начала действия составляет лишь 1–3 раунда).

В случае неудачного спасброска, у жертвы наступает помрачение рассудка (см. заклинание волшебников *confusion*), которое длится 5–20 раундов. В это время жертва чрезвычайно восприимчива к заклинанию *suggestion* (пенальти –6 к спасброску на отказ от выполнения конкретной просьбы) со стороны любого, кто беседует с жертвой или допрашивает ее. Яд помрачения рассудка может быть использован в бою для дезориентации противника, однако намного чаще некроманты используют его при допросе пленников. Он редко используется для развлечения, поскольку жертва испытывает кошмарные галлюцинации и сильно подвержена влиянию извне.

Этот яд эффективно действует только на людей. Другие расы получают бонус к спасброску от +1 до +4 (время начала действия яда составляет 2–12 раундов в зависимости от физических размеров и количества яда). При неудачном спасброске представители других рас лишь *замедляются* (см. заклинание волшебников *slow*) на 2–12 ходов (и не подвержены действию *suggestion*). На дварфов данный яд не действует.

Яд «странствие души» (*Soultravel*): Этот магический яд впитывается непосредственно через кожу. Его используют жрецы смерти и некоторые Философы с целью ослабления связи между душой и телом индивида. Если жертва не идет на это добровольно, для сопротивления воздействию яда она может сделать спасбросок против заклинаний.

При неудачном спасброске, «*странствие души*» заставляет душу жертвы покинуть физическое тело и отправиться на нематериальный план, подобно призраку-нежити. Однако если жертва не имеет опыта использования «*странствия души*», ее эфирная душа будет совершенно беспомощна и дезориентирована на этом плане существования. В это

время временем физическое тело жертвы находится в коме. Жертва не может физически атаковать тех, кто находится в физическом мире, но может читать заклинания и использовать псионические способности.

Soultravel не предназначен для случайных пользователей. Большая доза яда может навсегда разорвать связь между телом и душой, и тогда жертва умирает. Жертву также можно убить заклинаниями *spirit release*, *dispel magic* и *dispel evil/good*, если ее эфирная форма в этот момент находится дальше, чем в 30 футах от физического тела. Однако если эфирная форма находится достаточно близко к телу во время сотворения одного из этих заклинаний, душа и тело воссоединяются.

Действие яда длится 4–16 ходов, если его не прервать с помощью указанных выше заклинаний. При пробуждении субъект теряет 2–8 очков сложения, которые восстанавливаются со скоростью 1 очко за день отдыха. (400 XP)

Магические предметы

Некроманты и жрецы смерти имеют в своем распоряжении огромный арсенал магических предметов. Из описанного в *DMG*, идеальным оружием для таких персонажей являются все разновидности магических кинжалов, в частности, *кинжал яда* (*dagger of venom*), *возвращающиеся дротики* (*darts of homing*), *разящие мечи* (*swords of wounding*), *мечи кражи жизни* (*swords of life stealing*) и *мечи планов бытия* (*swords of the planes*); верховные жрецы богини убийств предпочитают *магические метательные топоры* (*axe of hurling*). Некроманты также приобретают или создают *свитки защиты от яда, одержимости и нежити* (*scrolls of protection from poison, possession, and undead*), *кольца волшебства* (*rings of wizardry*), *посохи магов и могущества* (*staves of the magi or power*), *жезлы иллюминации, призывания и парализации* (*wands of illumination, conjuration or paralyzation*), *амулеты защиты жизни и защиты от нежити* (*amulets of life protection or versus undead*) и *зеркала-ловушки жизни* (*mirrors of life trapping*). Жрецы смерти также используют подобные предметы (при условии, что ими могут пользоваться клирики), например, *жезлы воскрешения* (*rods of resurrection*), *посохи лечения, змеи, роя насекомых и иссушения* (*staves of curing, the serpent, swarming insects, and withering*) и *филактерии долгих лет жизни* (*phylactery of long years*).

В *ТОМ* также описан ряд магических предметов, которые особенно подходят некромантам и жрецам смерти: *порошок коагуляции* (*powder of coagulation*), *кольцо сопротивления некромантии* (*the ring of necromantic resistance*), *мешок костей* (*bag of bones*), *коготь кражи магии* (*claw of magic stealing*), *банка-хранилище* (*jar of preserving*), *шапочка некромантии* (*school cap of necromancy*) и *гобелен защиты от болезней* (*tapestry of disease warding*).

Повелители нежити, Философы и другие некроманты, предпочитающие школу Призывания (*Conjuration/Summoning*) могут иметь и создавать *кольца призывания джинни* (*rings of djinni summoning*), *бутыли эфритов* (*efreeti bottles*) и другие предметы для призывания элементалей (чаши, курительницы, камни и т.д.). Многие из них могут быть модифицированы для работы со злыми обитателями нижних планов существования и могут содержать в себе демонов, которые обязаны служить владельцу предмета. Другие предметы лишь призывают демонов из нижних планов. В этом случае необходимо жертвоприношение, которое умиротворит существо и обеспечит его добровольное служение на определенный промежуток времени. Необходимо помнить, что емкости, содержащие элементалей или демонов, обычно зачарованы для защиты пользователя; призывающие предметы не могут быть защищены магией, поэтому мудрый пользователь как минимум должен защитить себя кругом *защиты от зла* (*protection from evil*).

Многие некромантические предметы тесно связаны с использованием черной некромантии и поэтому подходят лишь злым персонажам. Такие предметы функционируют и в руках добрых РС, но при этом обычно навлекают на пользователя

некое проклятие (см. Главу 3). Например, *кинжал яда* может в бою поразить союзника (или даже самого пользователя). Все опасности применения преступной некромантии относятся как к заклинаниям, так и к магическим предметам. Предметы, созданные для использования членами определенного религиозного культа, могут просто не функционировать в руках принадлежащего к другой вере.

Окончательное решение о том, какие предметы могут быть доступны РС в определенной кампании, принимает ДМ. Он решает, какие побочные эффекты и проклятия ждут искателей приключений, которые полагаются на некромантические предметы, находящиеся далеко за пределами их понимания и магических умений. В последней части этого раздела мы представляем ряд новых магических предметов, подходящих для некромантов, жрецов смерти и других персонажей, использующих древнюю и запретную магию (хотя в некоторых случаях их может использовать любой персонаж).

Амулет здоровья (*Amulet of Health*): Такие талисманы используются с древнейших времен. Изначально амулет здоровья вырезали в форме сильного животного, такого как лев или слон, и носили на шее. Более поздние амулеты, созданные братством Скорби, выполнялись в виде двух связанных рук; для защиты их можно носить на любом месте тела.

Эти амулеты дают полный иммунитет к болезням и безумию (см. Главу 3). Они защищают от проклятий, магических предметов, монстров и заклинаний, которые вызывают чуму и безумие. Они защищают даже от ликантропии, *tummy rot* и других заболеваний магической природы. Необходимо помнить, что такие амулеты не вылечивают заболевание автоматически; они лишь предотвращают такие заболевания или безумие владельца в будущем. Некоторые из этих амулетов (5%) также защищают от яда. (1,000 XP)

Амулет ужаса (*Amulet of Terror*): Эти амулеты были впервые изготовлены в далеком прошлом королями-некромантами королевства Ног и Кадар, и секрет их изготовления лишь недавно был описан Казерабет в книге «*Искусство некромантии*». При активации талисман окутывает владельца устрашающей багровой аурой враждебности. Казерабет сравнивает некромантическое излучение амулета с леденящей аурой лича, хотя она имеет совершенно другой эффект. Все находящиеся на расстоянии менее 30 футов от носителя амулета должны сделать спасбросок против заклинаний с пенальти –2 или замереть на месте, оцепенев от ужаса на 2–5 раундов. Обычно такой талисман имеет 20–50 зарядов. (3,000 XP)

Стрела повреждений (*Arrow of Harm*): Стрела повреждений внешне похожа на *стрелу уничтожения* (*arrow of slaying*) и выглядит как боевая стрела с черным древком. Жрецы убийства и болезней вырезали на ней смертоносные руны. При стрельбе из длинного лука любого типа стрела имеет бонус +3 к попаданию. Любое живое существо при попадании этой стрелы подвергается действию заклинания *harm* и автоматически теряет все hp, кроме 1d4+1.

Пока стрела остается в теле жертвы, на раненого не действует ни магическое, ни естественное лечение. При удалении стрелы из тела жертва получает дополнительно 1d8+3 очков повреждений, что обычно приводит к потере сознания (а в некоторых кампаниях – к смерти жертвы, когда ее hp снижаются до нуля). Попытки вылечить жертву магией, пока стрела остается в ее теле, будут успешными только в том случае, если на стрелу повреждений будет сотворено заклинание *dispel magic* в тот же раунд, что и заклинание *cure light wounds* (или подобное) – на жертву.

Говорят, что члены культа Боли создали еще более вредоносный вариант такой стрелы – при попадании жертва должна сделать дополнительный спасбросок против магии смерти, или ее парализует от боли, пока стрела находится в ее теле (с теми же пенальти на извлечение стрелы).

Такие стрелы обычно находят в количестве 1–4; после успешного воздействия на

жертву стрела теряет магические свойства (стрела, не попавшая в цель, ломается в 1 случае из 3; если стрела не сломалась, ее можно использовать снова). (600 XP каждая)

Костяное кольцо (*Bone Ring*): Эти простые кольца всегда вырезаются из человеческой кости. В «*Книге теней*» Небта Бакау упоминается тайный способ зачарования таких колец, но полное описание процесса их создания можно найти только в жреческой книге «*О восстающих при свете дня*». Костяное кольцо защищает владельца от всех атак, вытягивающих энергию или силу, из любых источников (таких как нежить и враждебные заклинания). Каждое кольцо имеет 1–100 зарядов. На каждую попытку такой атаки расходуется один заряд; в конце концов кольцо рассыпается в прах. Носитель кольца не знает, сколько зарядов остается у кольца, если не применит магическое определение (такое как *identify*).

Некоторые редкие, особые *костяные кольца* (5%) защищают носителя, поглощая заклинания волшебников, относящиеся к черной некромантии (см. Главу 4), в дополнение к стандартным защитным свойствам. Оба вида колец не могут быть заряжены заново. (3,500 XP за обычное кольцо; 5,000 XP за старшее кольцо)

Свеча сумрака (*Gloom Candle*): Это черные как смоль свечи, которыми любят пользоваться и жрецы смерти, и некроманты. По достижении 12 уровня как жрецы, так и некроманты могут зачаровывать такие свечи в соответствии с указаниями, приведенными в «*Книге теней*» (для волшебников) или в книге «*О восстающих при свете дня*» (для жрецов). *Свеча сумрака* может гореть в течение часа; но ее можно погасить и раньше.

Пока *свеча сумрака* горит, в радиусе 100 футов от нее возникает тень, которая сводит на нет любой свет или тьму в области воздействия. Некромант (или жрец смерти, который не имеет способности управления нежитью, например, клирик божества страданий) с помощью *свечи сумрака* получает возможность управлять нежитью как жрец 6 уровня. Таким образом можно управлять нежитью, которая находится в пределах радиуса действия свечи, и только пока свеча горит. Злые жрецы получают бонус +2 к способности управления нежитью. Незлые жрецы и паладины получают штраф –4 к попыткам управлять нежитью или изгнать ее. Наконец, вся нежить в пределах области воздействия свечи регенерирует со скоростью 1 hp за раунд, пока свеча горит; однако если их hp опускаются до нуля, регенерации не происходит. Обычно находят 1–4 *свечи сумрака*. (100 XP за каждую свечу)

Рука Аида (*Hades Hand*): Также называется *кулак смерти* (а часто носит более общее название – *кинжал убийства* (*dagger of slaying*)). Хитро изогнутый *кинжал +1*, который благодаря наложенным чарам являетсяместищем 2–5 мощных некромантических заклинаний, для действия которых обычно необходим физический контакт. Заклинания хранятся в лезвии кинжала и иницируются и воздействуют на жертву в результате успешной атаки кинжалом.

Владелец оружия не может контролировать высвобождение этих заклинаний. Они автоматически воздействуют на каждую следующую жертву клинка (пока заклинания не закончатся). Общество покрытых коростой обычно зачаровывает такие кинжалы заклинаниями *cause (fatal) disease*, *cause blindness* и *slay living*. Считается, что предназначенная для волшебников разновидность такого кинжала (чаще всего их используют некроманты) может хранить даже большее количество смертоносных заклинаний (2–8), таких как *vampiric touch*, *lich touch* и т.п.

Тот, кто погибает от *руки Аида*, умирает навсегда. Независимо от того, является ли смерть результатом воздействия хранившегося в кинжале заклинания или физических повреждений, нанесенных им, жертву такого нападения нельзя оживить заклинаниями *raise dead*, *reincarnation* или *resurrection*. Только полное заклинание *wish* может вернуть жизни убитого *рукой Аида*. Таким кинжалом могут пользоваться персонажи любого класса (только со злым мировоззрением). Так же, как и *кольцо хранения заклинаний* (*ring of spell storing*), жрец смерти или некромант может заново зарядить *руку Аида* любым вредоносным заклинанием черной некромантии. (3,500 XP)

Глифы могущества (*Handglyphs of Power*): Это древнее оружие, созданное Королями-Некромантами, обычно выглядит как небольшой круглый медальон диаметром 3-4 дюйма. На передней стороне каждого медальона начертаны боевые руны, а задняя сторона украшена символом королевства Ног и Кадар в форме колеса. Иногда *глифы* вешали на цепочку, чтобы их можно было носить на шее или надеть на запястье во время боя. Боевые руны на передней стороне нужно было направить на врага во время произнесения слова-команды или фразы, инициирующей действие *глифа*.

Глифы были основным оружием Королей-Некромантов. Их зачаровывали одним типом атакующих заклинаний (на 12 уровне опыта), обычно заклинаниями *fireball*, *lightning bolt*, *enervation*, *cone of cold*, *disintegrate* или *death spell*. Найденные в развалинах *глифы* обычно имеют 1–4 заряда. *Глифы* были оружием ближнего боя, поэтому их дальность действия – не более 30 ярдов.

В своей книге «*Искусство некромантии*» Казерабет раскрывает тайну перезарядки этих смертоносных устройств. Она также упоминает о существовании более мощных *глифов ошеломления, ослепления и смерти* (*stun-, blind-, deathglyphs*). Предположительно, они содержат слова силы ошеломления, ослепления и убийства (*power words of stunning, blinding, and killing*), соответственно, однако их существование – не более чем гипотеза. И, конечно, книга Казерабет не приводит способов перезарядки этого типа *глифов*. (1,800 XP)

Рог благородных мертвецов (*Horn of the Exalted Dead*): Это некромантическая разновидность рога Валгаллы (*horn of Valhalla*), но этот рог призывает души умерших воинов, а не берсерков из Валгаллы, чтобы они сражались на стороне владельца рога. Как указано в книге Казерабет «*Искусство некромантии*», некромант или жрец смерти может зачаровать рог, чтобы души погибших воинов служили ему. На инструменте обычно начертаны имена 2–7 человек, которые владелец рога должен произнести, прежде чем протрубить в рог.

Каждый из этих духов может быть призван из мира мертвых на службу владельцу рога один раз в неделю. Независимо от уровня опыта при жизни, воины-духи сражаются как воины 5 уровня с АС 4 и 30 hp (ТНАС0 16). Каждый из них вооружен мечом и копьем. Поскольку они – духи, они иммунны к любому оружию ниже +1; кроме того, они не подвержены воздействию заклинаний *cold*, *poison*, *paralyzation*, *sleep*, *hold* и *charm*. Этих воинов можно изгнать как духов (*wraiths*).

После того, как воин-дух призван, он может присутствовать на основном плане в течение часа, либо пока не будет вынужден вернуться в преисподнюю, когда его hp достигнут 0, либо в результате воздействия заклинания *spirit release* или *dispel evil*. Однако эти духи не уничтожаются и спустя неделю могут быть призваны снова.

Рог благородных мертвецов могут использовать некроманты, жрецы смерти и обычные воины; однако лишь некроманты и жрецы смерти могут делать это безнаказанно. Если владелец рога – воин, когда он протрубит в рог впервые, его имя магическим образом появится среди имен, начертанных на роге. После смерти воина его дух будет связан с рогом, и его будущие владельцы смогут призывать из преисподней и этого воина. Только заклинание *wish* может стереть имя воина с рога (кроме этого, рог также можно уничтожить). (4,000 XP)

Адский скарабей (*Nether Scarab*): Секрет изготовления этих древних талисманов, к счастью, неизвестен современным жрецам и некромантам. Это искаженная, темная разновидность скарабея защиты (*scarab of protection*). Он также имеет свойство поглощать вытягивающие жизнь заклинания и атаки определенных видов нежити, но не дает бонуса к спасброску, а также не дает бонуса к спасброскам против тех заклинаний, которые обычно не предусматривают спасброска.

Вместо этого *адский скарабей* сохраняет вытягивающие уровень атаки, которые поглощает. После этого владелец скарабея может использовать поглощенный заряд для атаки. Владельцу скарабея нужно лишь коснуться жертвы, и в случае неудачного

спасброска против магии смерти скарабей вытягивает из нее уровень (или HD) и передает эти *hp* владельцу (количество *hp* владельца скарабея может таким образом подняться выше нормального уровня, но через час они исчезают (см. заклинание *vampiric touch*)). Скарабей может вытянуть лишь один уровень за раунд. Как сказано в книге Казерабет «Искусство некромантии», эти талисманы обычно имеют 10 зарядов, но некоторые из них (5%) могут иметь 20 зарядов. *Адский скарабей* нельзя перезарядить. (5,000 XP)

Болты чумы (*Plague Bolts*): Это легкие арбалетные болты (или стрелы); их зачаровывают жрецы смерти, чтобы распространять мор и чуму. Болты +2 наносят либо 1d4+3 очков повреждений (болт), либо 1d6+2 (стрела), однако тот, кого поразил такой болт, должен также сделать спасбросок от окаменения. Неудачный спасбросок означает, что жертва заражена смертельным заболеванием и умрет через 1d20 дней, если ее не вылечит заклинанием *cure disease*, которое должен прочитать священник не ниже 7 уровня. Все, кто контактирует с жертвой, также должны каждый день делать успешный спасбросок от окаменения, иначе они также будут заражены.

Болты чумы не теряют своей силы после выстрела и могут быть использованы повторно (если не сломаются во время полета, вероятность 2 из 6). Эти стрелы никому не дано использовать безнаказанно: персонаж должен иметь навык обращения с ядами (см. Главу 1). В противном случае каждый раз при использовании *болта чумы* персонаж должен делать спасбросок против окаменения, либо он заражается сам. Обычно находят 1–6 стрел (50%) или болтов (50%). (150 XP за каждый)

Мантия теней (*Robes of the Shadow*): Излюбленный магический предмет последователей богини убийств. Парчовая мантия, аналогичная *плащу защиты* (*cloak of protection*), может быть от +1 до +3, однако прежде всего она дает носителю способность один раз в день принимать *форму тени* (*shadow form*) на срок до одного хода на уровень опыта. Эта возможность обычно активируется короткой молитвой Леди Отчаяния (эта фраза-команда обычно вшивается в какое-то место мантии). В культе матери-смерти эта мантия считается полубожественным артефактом, и душители постараются вернуть утерянную мантию любой ценой. (1,000 XP)

Скипетр преисподней (*Scepter of the Netherworld*): Это простой жезл из слоновой кости, зачарованный жрецами смерти; он действует как мощнейший *амулет против нежити* (*amulet versus undead*). Его основная функция, которую может использовать персонаж любого класса, – изгнание нежити аналогично жрецу 9 уровня (один раз за раунд, при этом независимо от успеха попытки тратится один заряд).

Если владелец скипетра – жрец, имеющий доступ к сфере Некромантии (хотя бы минорный), или некромант, скипетр также позволяет ему призывать духов заклинаниями *speak with dead* (раз в неделю, два заряда) и *summon spirits* (раз в месяц, два заряда) (см. описания указанных заклинаний). Владелец скипетра действует как волшебник или жрец 9 уровня).

Обычно скипетр имеет 20–50 зарядов. Его может перезарядить любой жрец 9 уровня и выше с мажорным доступом к сфере Некромантии. (3,000 XP)

Свиток защиты от демонов (*Scroll of Protection from Fiends*): Такие свитки любят использовать Философы и Повелители нежити, которые регулярно взаимодействуют с существами с внешних планов существования. Как и другие защитные свитки, он может быть использован персонажем любого класса.

На прочтение свитка уходит 1 полный раунд, если он должен защитить от любых злых обитателей нижних планов, 7 сегментов, если он должен защитить от старших демонов, и лишь 3 сегмента для защиты от младших демонов. Защитный круг, который создает свиток, имеет диаметр 10 футов, прочитавший свиток находится в центре. Ни один демон не может проникнуть в круг физическим, магическим либо иным путем, однако те, кто находится внутри круга, могут оттуда атаковать. Защитный круг двигается вместе с прочитавшим свиток и действует в течение 5–20 (5d4) раундов.

Так же, как и другие свитки защиты, охранный круг не может быть использован для

того, чтобы загнать демона в место, откуда он не сможет отступить (например, в угол). Свиток не может быть использован в качестве орудия нападения. (2,500 XP)

Клинок теней (*Shadowblade*): Этот клинок – тюрьма или хранилище тени-нежити, которая наделяет его определенной силой. Он действует как *клинок +1* (кинжал или меч), но в дополнение к обычным повреждениям при каждом успешном попадании вытягивает из жертвы 1d4 очков Str.

Тот, у кого клинок вытягивает всю силу, становится тенью и подчиняется владельцу клинка. Жрец не может «изгнать» *клинок теней* или управлять им, однако на тени, созданные этим оружием, это не распространяется.

Клинок теней имеет отчетливую ауру зла и некромантии, которую легко обнаружить простейшими заклинаниями школы Познания (*Divination*). Пользоваться таким оружием могут только злые персонажи. Добрый или нейтральный персонаж, пользующийся этим клинком, может потерять 1–4 очка Str, которые из него вытягивает обитатель клинка, если он не сделает успешный спасбросок против магии смерти *каждый раунд*, в который он пользуется клинком. (2,000 XP)

Посох черепов (*Staff of Skulls*): Этот посох могут использовать персонажи любого класса. Его владелец может поднять скелетные останки либо труп с помощью команды «Встань!» (1 заряд). Оживленные скелеты или зомби подчиняются владельцу посоха (см. заклинание *animate dead*). Если посох передать кому-то другому, контроль над нежитью переходит к этому лицу вместе с посохом. Скелет или труп не обязательно должен быть целым, но те из них, у кого не хватает каких-либо частей, конечно же, будут ограничены в возможностях и подвижности. Такое оживление является постоянным и длится, пока нежить не будет уничтожена.

25% таких посохов имеют вторичные функции, которые может задействовать любой волшебник, не специализирующийся в определенной школе магии, и большинство специалистов, кроме Заклинателей (*Enchanters*), Иллюзионистов (*Illusionists*) и Преобразователей (*Transmuters*). Такой посох может сращивать сломанные кости (см. заклинание *bone growth*) или приращивать отрубленные конечности (см. *graft flesh*) раненому живому субъекту. Они также могут использоваться при атаке для воздействия на кости жертвы (см. заклинания *bone blight* и *throbbing bones (WH)*). Каждая из четырех дополнительных функций тратит один заряд; в случае если субъект не выражает добровольного согласия, требуется успешный бросок атаки.

Иногда набалдашник посоха выполнен в виде небольшого черепа из слоновой кости; иногда посох бывает сделан из бедренной кости какого-то гигантского существа. Обе разновидности таких посохов может зачаровать (или перезарядить) некромант 12 уровня и выше. (900 XP за обычный посох; 3,500 XP за старший посох)

Талисман обнаружения (*Talisman of Divining*): Это одни из немногих не смертоносных и полезных глифов, созданных древними Королями-Некромантами. По виду и действию они сходны с *глифами могущества (handglyphs of power)*, описанными выше. Талисманы создавались для разнообразных целей (можно выбрать любую силу или сделать бросок d6): 1) *обнаружение добра/зла (detect good/evil)*; 2) *обнаружение жизни (detect life)*; 3) *определение местонахождения останков (locate remains)*; 4) *обнаружение нежити (detect undead)*; 5) *обнаружение яда/болезни (detect poison/disease)*; 6) *обнаружение магии (detect magic)*.

Радиус действия этих сил составляет 30 футов от талисмана; на них не влияет наличие земли, камня, металла или дерева; однако их полностью блокирует соленая вода, алкоголь, йод и ртуть (в любом количестве). Талисман можно перезаряжать; обычно при обнаружении талисман содержит 1–100 зарядов. (5,000 XP)

Источники некромантических знаний

Запретные книги, тома с могущественными заклинаниями и древние, давно умершие

мудрецы привносят атмосферу присутствия некромантических традиций в кампанию и историческую окраску, которая придает дополнительный реализм игре. Среди ранних авторов цикла о Ктулу считалось почти обязательным написать книгу секретов некромантии.

Г. Ф. Лавкрафт, приведивший точные цитаты из вымышленного «Некрономикона», добился такого успеха, что многие читатели поверили в то, что книга существует на самом деле. Их убедили рассказы Лавкрафта о том, что книгу написал араб Альхазред, прежде чем сошел с ума от собственных открытий. Кларк Эштон Смит ответил созданием «Книги Эйбона», а Роберт Блох придумал «Загадки Червя», используя латинское название («*De Vermis Mysteriis*»), чтобы подчеркнуть подлинность книги. Всем этим авторам удалось подчеркнуть достоверность этих вымышленных книг, рассматривая их в историческом контексте известных трактатов о некромантии, таких как «*Книга Тайн*» Альберта Великого или египетская «*Книга Мертвых*».

Эти приемы можно с тем же успехом использовать и в кампании AD&D®. Часто ли группа искателей приключений попадает в рабочий кабинет некроманта и изучает полки с книгами? Опыт показывает, что это случается очень часто, и лучшие ДМы заранее готовят интригующие описания для игроков. Конечно, мы не предлагаем ДМу придумывать целую библиотеку некромантических книг и их содержание. Достаточно придумать несколько книг и достаточно регулярно их упоминать, чтобы игроки начали воспринимать их как символы некромантического знания.

Итак, ниже приведены несколько примеров того, что могла бы обнаружить группа искателей приключений на книжных полках могущественного некроманта. Эти книги могут быть просто сокровищами для грабителей или предметами, которые искатели приключений должны найти, выполняя квест. Они также могут воспользоваться книгами, чтобы получить хранящиеся в них древние знания.

Необходимо помнить, что во многих из этих книг содержится информация о злых существах с внешних планов существования или о черной некромантии. Несмотря на то, что многие магические книги злого характера, приведенные в DMG, защищены мощными охранными заклинаниями, чтобы ими не могли воспользоваться добрые персонажи, приведенные в этой главе книги магически не защищены (если владелец книги не поставил на нее ловушку, чтобы защитить ее от кражи). Вместо этого в тех случаях, когда добрый персонаж добровольно использует одну из злых книг, указанных в этом разделе, ДМ может свободно использовать систему наказаний, описанную в Главе 3. Естественно, что все эти книги (как добрые, так и злые) чрезвычайно популярны среди некромантов, и если группа завладеет одной из таких книг, их может ожидать опасная встреча или даже новое приключение.

«Искусство некромантии» (The Art of Necromancy). Этот тяжелый том был написан Казерабет, бывшей владычицей целого королевства нежити и знаменитой исследовательницей древнего разрушенного королевства Королей-Некромантов. В книге описаны многие полезные некромантические заклинания (в основном серой и белой некромантии), а также способы изготовления и перезарядки различных некромантических магических предметов (как было указано выше в данной главе). В книгу также входит энциклопедическое описание разновидностей нежити, а также их особых сил и слабостей. В конце книги приведен словарь языка Кадари, древнего языка Королей-Некромантов. Волшебник, читающий «Искусство некромантии», может получить дополнительные мирные навыки некрологии и древних языков (Кадари) (см. Главу 1), один навык за каждые 1–4 месяца изучения книги.

«Книга теней» (The Book of Shadows). Считается, что Небт Бакау продиктовал эту книгу по черной некромантии своим теням-фамилиарам, пока лежал в подземелье в ожидании казни. После его смерти копии этой книги начали появляться в близлежащих городах; и несмотря на то, что все найденные книги немедленно сжигались, а местные власти наложили на нее запрет, известно, что несколько экземпляров сохранилось. «*Книга*

теней» – подробный трактат об искусстве черной некромантии, в ней описаны все заклинания, указанные в таблице 7.

Кроме этого, в книге содержится описание многих тайных ритуалов, предназначенных для создания ползучих рук (*crawling claws*), порабощения злых гениев (*genies*), призвания демонических фамилиаров с внешних планов существования и подчинения воинов-скелетов (что представляет особый интерес для Повелителей нежити). Волшебник, внимательно прочитавший эту книгу, получает бонус +1 к броску проверки мирного навыка знания преисподней (*netherworld knowledge*).

«О восстающих при свете дня» (On Coming Forth By Day). Эту книгу составили многие поколения жрецов смерти; в ней содержатся описания (но не сами секреты) всех жреческих заклинаний сферы Некромантии. В книге также описан метод создания *скарабеев защиты* (для жрецов не ниже 9 уровня).

Любой жрец, прочитавший прочитал эту книгу и посвятивший размышлениям над ней не менее месяца, получает минорный доступ к сфере Некромантии (если не имел его ранее) либо мажорный доступ к сфере Некромантии (если до того имел лишь минорный доступ). Жрец, у которого уже был мажорный доступ к этой сфере, приходит к более глубокому пониманию некромантических заклинаний и получает постоянный бонус +1 к спасброскам против этих заклинаний (независимо от того, читает их жрец или волшебник).

«Некрофидикон» (The Necrophidicon). Эта небольшая магическая книга – специализированное наставление по созданию големов, которое используется для создания *некрофидиуса* (*necrophidius*, разновидность голема, полностью описанная в *ММ*). Обычно для этого необходим волшебник не ниже 14 уровня (или жрец не ниже 9 уровня), около 10 дней работы и материалы стоимостью не менее 8,000 золотых.

Если волшебник или жрец недостаточно могуществен, он все же может прочитать необходимые формулы из книги, но «*Некрофидикон*» при этом уничтожается (для создания голема требуется такое же время и столько же материалов). Многие из экземпляров этой книги использовались в качестве записных книжек могущественными некромантами и жрецами смерти, поэтому из них можно узнать тайны создания других видов некромантических големов.

«Манускрипты Никопта» (The Nycoptic Manuscripts). Это двойной свиток из папируса, на котором записаны древние истории и туманные пророчества. Неизвестный автор свитка, вероятно, был (как минимум, отчасти) безумен. Однако несмотря на сомнительную точность содержания, в манускриптах содержится много полезных описаний некромантических заклинаний (как жреческих, так и заклинаний волшебников) и магических предметов, в частности, в них описаны магические формулы и предметы, воздействующие на жизненную силу существа. Подробности относительно этих заклинаний и предметов отсутствуют, однако манускриптами можно воспользоваться для того, чтобы вдвое сократить время и усилия, необходимые для исследования этих тем. Таким образом, «*Манускрипты Никопта*» являются бесценным инструментом для некромантических исследований и поэтому высоко ценятся как некромантами, так и жрецами смерти. Говорят, что некоторым заклинателям – после того, как он проштудировали манускрипты слишком много раз и рассудок их пошатнулся, – в конце концов удалось понять пророчества автора о конце света. Наконец, «*Манускрипты Никопта*» предположительно содержат полное описание ритуала вызова *чумы нежити* (квестовое заклинание, описанное в *ТОМ*). Эти мощные чары может понять и задействовать только жрец (или некромант), который уже сделал хотя бы один неудачный бросок проверки на безумие (см. Главу 3). После того, как заклинание прочитано, оно исчезает из свитков и появляется снова, только когда они переходят к новому владельцу.

«Строение человеческого тела» (The Fabric of the Human Body). Этот огромный фолиант – подробная монография о строении и функциях человеческого тела. Книга считается одним из самых точных и полных текстов по анатомии человека; в ней

содержатся десятки рисунков, изображающих вскрытые трупы. Эта книга есть у любого уважаемого Анатома. Если у волшебника или жреца уже есть базовый навык лечения, после трех месяцев тщательного изучения этого произведения (и проведения вскрытия как минимум одного трупа) он может получить мирный навык анатомии.

«Одиннадцать гибельных врат» (The Eleven Baneful Gates). Считается, что в этом древнем свитке раскрыта тайна бессмертия, которую символизируют одиннадцать задач или загадок. Это творение было передано королю-магу (возможно, одному из Королей-Некромантов) пророком богов. Легенда гласит, что когда этот король достиг бессмертия, он разрушил свое королевство, и от него остался лишь пепел и песок.

Известно, что существуют копии свитка; в них подробно описаны различные ритуалы, необходимые для трансформации в лича. Для этого необходимо сильнодействующее некромантическое зелье и волшебник не ниже 18 уровня (который будет способен пережить превращение). Ознакомиться с этим произведением жаждут многие, как некроманты, так и другие желающие превратиться в лича.

ГЛАВА 9

Кампания

Давным-давно, когда Древняя династия начала терпеть поражения на континенте, Урук Кигаль и все его сторонники были изгнаны из страны за занятия запретной, извращенной магией. В поисках нового дома Урук покинул долины своей молодости. Он пересек море и открыл Саху, большой и загадочно красивый остров, который был во многом похож на его родину.

Остров был разделен на прибрежный регион, внутренне плато, окруженное джунглями, и высокий горный хребет, который поднимался из центра острова подобно спинному хребту вишапа. На плато, у берегов озера, Урук построил Никополис и сделал этот город столицей нового королевства. Из чистой слоновой кости он построил большой летний дворец и возвел величественный Колосс – статую самого себя, чтобы гости могли безопасно добираться до острова. Урук был первым и самым могущественным из Королей-Некромантов и правил островом Саху (говорят, что мудро) многие сотни лет.

Когда Урук основал Новую династию, остров Саху не был полностью населен. Колонисты обнаружили на острове следы еще более древней цивилизации, существовавшей на его песчаных берегах. Они нашли руины целых городов, древние металлические башни, полуразрушенные, развалившиеся, которые жадное море разбросало по побережью. В этих шпильях, имевших грибообразную форму, обнаружили экзотические тотемы и странные святыни, храмы забытого бога Тасмудиана, Короля Червей, Повелителя жизни и не-жизни. Многие члены Новой династии стали поклоняться древнему богу, первые последователи которого давно покинули Саху и навсегда упокоились в холодных волнах (как гласят древние легенды).

Поклонение Тасмудиану под названием культа Червей снова расцвело под предводительством честолобивой жрицы Вермиссы, которая была одной из первых представителей знати, последовавших за Уруком в изгнание на остров Саху. Но королю не нравилось растущее влияние Вермиссы, и вместе с наиболее влиятельными дворянами он решил уничтожить ее. Вскоре после этого Вермисса исчезла из Никополиса. После ее смерти культ Червей пришел в упадок, и Урук единолично правил своим новым королевством некромантов.

Так древняя борьба между королем и верховным жрецом возродилась на Саху, привнесенная с континента колонистами, и возродилась с прежней яростью. Так же, как эта борьба уничтожила Древнюю династию, она уничтожила Королей-Некромантов. Со временем Новая династия пришла в упадок и исчезла, и лишь скорбящие духи еще

скользят над недвижимыми черными водами меж руин Никополиса. Свидетельством былой мощи и славы остаются лишь их истории и таинственные артефакты.

— Из «Искусства Некромантии» Казерабет

До этого момента мы уделяли внимание прежде всего разработке отдельных элементов персонажей некромантов и жрецов смерти. Мы представили профессии, способности, заклинания и магические предметы, но не рассмотрели, как собрать из этих компонентов цельных персонажей и использовать их в кампании. В данной главе мы рассмотрим эти вопросы.

Сначала мы представим образец кампании с указаниями по созданию детального и закрученного сценария, рассчитанного на несколько приключений. В этой главе также приведены некоторые идеи для приключений, которые ДМ на свое усмотрение может ввести в кампанию в виде слухов или расширить в полноценный сценарий. Эти сценарии демонстрируют многочисленные потенциальные роли некромантов и жрецов смерти в кампании.

Наконец, последняя часть главы посвящена семи некромантам и жрецам смерти-NPC, которые будут время от времени упоминаться в этой главе, так же как и выше в предыдущих частях книги. Наша цель – предоставить ДМу интересные сценарии, конкретные идеи для приключений и персонажей-некромантов, которых можно легко включить в уже существующую кампанию.

Общие принципы создания сценариев и NPC уже описаны в других приложениях для ДМов. Дополнительную информацию о проведении успешной кампании ДМ может найти в книге «Создание оригинальных кампаний» (*Creative Campaigning*). Для создания особенно могущественных противников для кампании начинающий ДМ может также обратиться к «*Полному руководству отрицательных героев*» (*Complete Book of Villains*).

Остров Королей-Некромантов

Любая кампания или приключение начинается с эпической истории, такой как рассказ о Королях-Некромантах. Легенды и фольклор формируют фон любой кампании, создают настроение и атмосферу и предоставляют информацию, которая послужит источником вдохновения для игроков и вызовет интерес к миру и тому, что его населяет.

Хорошая кампания создается как луковица – со многими уровнями восприятия и реальности, накладывающимися друг на друга. Каждый слой группа искателей приключений начинает со стандартного восприятия, мифа, легенды или слуха и затем открывает за этим восприятием реальность или истину. Это открытие ведет к новому, более глубокому пониманию мира, которое можно снова преобразовать в приключение. Этот цикл продолжается, пока с луковицы не будет снят последний слой, обнажающий в центре единую, пугающую истину или реальность, которая необратимо меняет восприятие персонажем игрока всей кампании.

Проработанное окружение чрезвычайно важно для создания яркой и запоминающейся кампании. Саху, остров Королей-Некромантов, можно перенести в любой океан в любом мире. Его официальное местоположение – южное полушарие Торила, один из регионов в мире *Land of Fate*, известный под названием разрушенное королевства Ног и Кадар. (Древняя династия, которая упоминалась в рассказе Казерабет о Саху, полностью описана в книге *Ruined Kingdoms*.) Однако Саху с тем же успехом мог бы находиться у берегов Амна или Сверкающего Запада в *Forgotten Realms*, где также существовали великие древние империи.

Остров Саху – древнее место, родина двух погибших цивилизаций – Новой династии Королей-Некромантов и Древней империи Тасмудиана, предшествовавшей ей. Это остров разрушенных городов, магических прудов и проклятых озер. Его заброшенные дворцы полны сокровищ минувших эпох – и костей безрассудных исследователей.

Сам остров Саху – самый внешний слой «луковицы» кампании. Важно, чтобы в начале кампании он воспринимался просто как «интересное место» для путешествия и приключения. Действительно, Саху называют «островом спокойствия», хотя корни истинного значения слова уходят в глубокую древность. На самом деле, на древнем языке Кадари, на котором говорили Короли-Некроманты, «Саху» означает «тихая вечность» – давний эвфемизм слова «смерть». Название острова – один из примеров несоответствия между всеобщим традиционным восприятием и более глубокой и зловещей реальностью.

Остров Саху – замечательное место для приключения. В этом разделе будет представлено лишь краткое руководство. Необходимо помнить, что ДМ может «разобрать» Саху и использовать его компоненты в любых местах своей кампании, особенно если она в основном происходит на земле без выхода к морю. Наконец, приведенные здесь описания мест являются иллюстрацией разнообразных ситуаций, в которых некромант или жрец смерти чувствует себя лучше всего.

Деревни Мисбад и Джинутт

Остров Саху не безлюден. На его северном берегу, у основания гигантского плато, находятся две деревни, Мисбад и Джинутт. Эти поселения могут служить исходным пунктом для большинства приключений, поскольку группа, скорее всего, прибудет на корабле в один из этих портов. Мисбад – грязный притон воров и пиратов. Поселение хорошо укреплено, его защищает небольшой флот каперов, а его лавки полны разнообразнейшими товарами, как запрещенными, так и дозволенными. Джинутт – обычная деревенька, которая поставляет пищу в Мисбад в обмен на различные предметы необходимости.

Несмотря на то, что поначалу эти деревни производят впечатление вполне обычных, в них есть нечто странное, что выясняется только после нескольких визитов, во время которых РС достаточно неплохо узнают местное население и руководство. Со временем члены группы заметят, что хотя в деревнях есть несколько мест поклонения богам континента, ни в Мисбаде, ни в Джинутте нет больших храмов или приходов. На Саху нет лекарей или жрецов, способных оживлять мертвых. Нет там и кладбищ. Когда человек умирает (что в Мисбаде случается достаточно часто), похоронная процессия уносит его тело за пределы города, где его оставляют «диким силам природы», предположительно на растерзание диким зверям. Эта древняя традиция священна для жителей деревень и относится ко всем находящимся на острове, как туземцам, так и пришельцам. Нарушить священный ритуал означает разгневать злых духов гор, которые обязательно накажут провинившуюся деревню. Тем, кто попытается помешать похоронной процессии или остановить ее, придется противостоять разъяренной толпе.

Многие деревенские жители тайно поклоняются древнему богу Тасмудиану и являются фанатичными членами секретного культа Червей, хотя ни один из них не признается в этом чужаку. Вся правящая иерархия обеих деревень полностью состоит из членов культа, принесших клятву хранить тайну. На самом деле стая упырей (замаскированных фиолетовыми плащами жрецов) уносит тела умерших в ближайший подземный храм, где трупы во время ритуала пожирают упыри и немногочисленные жрецы смерти, в которых РС могли бы узнать членов деревенского совета. В каждом храме есть свой идол Тасмудиана, изваянный из черного камня, и небольшая сокровищница, в которой могут найтись не особо мощные магические предметы. Очевидно, что более сильные магические предметы используют сами жрецы и упыри.

Наконец, эти две деревни – идеальное место, где можно узнать разнообразные слухи и легенды об острове. Суеверные селяне (коренное население острова) считают, что верхнее плато – запретное, опасное место, кишашее привидениями и злыми духами. Немногочисленным старым путешественникам, живущим в деревнях, известно больше. В обмен на соответствующее денежное вознаграждение они расскажут, где находятся

«руины на берегу моря» (Эрешкигаль), среди которых предположительно можно найти огромные сокровища и магические предметы, которые практически не охраняются.

Железные шпильки Эрешкигали

Дальше по берегу на север от Джинутта находится Эрешкигаль, покинутый город разрушенных металлических башен. Он находится в пяти милях от берега, поэтому его нелегко обнаружить с моря без подзорной трубы. Руины города довольно обширны и тянутся на несколько квадратных миль.

Город состоит из сотни металлических башен, выполненных в виде гигантских грибов. Немногочисленные уцелевшие башни – пустые остовы без всяких ступеней, с небольшими входами у основания (расположенными симметрично) и отверстиями в центре высокого (120 футов) потолка. Большинство башен на окраинах уже не содержат ничего интересного – все уже растащили «исследователи»; однако шпильки в центре города полны загадочных надписей на неизвестном языке (еще более древнем, чем Кадари – язык Королей-Некромантов).

Вопреки слухам, нельзя сказать, что сокровища Эрешкигали не охраняются – башни в центральной части города служат логовами нескольким стаям упырей и вурдалаков. Они сосредоточены вокруг центральной башни, которая превращена в величественный храм Тасмудиана. Его охраняет могущественный верховный жрец, обладающий силой великой мумии (*greater mummy*), он владеет древним *рогом благородных мертвецов (horn of the exalted dead)*.

За алтарем храма скрыт проход в тайный коридор, который ведет в извилистый лабиринт тоннелей и подземных ходов, воздух в которых смердит от дыхания вурдалаков. Пещеры ведут в Сад Вечности (более подробно описанный ниже), но они полны вооруженных солдат-нежити, смертоносных *охраняющих глифов (glyphs of warding)* и вечно голодных тварей Подземья (*Underdark*).

Колосс Урука

На вершине плато, над Эрешкигалем и заливом Саху стоит Колосс Урука, легко различимый с побережья. Эта гигантская гранитная статуя (высотой 150 футов) была воздвигнута первым Королем-Некромантом и изначально была маяком, построенным для того, чтобы корабли не гибли на рифах. Сейчас Колосс полностью оброс растениями и птичьими гнездами. Каменное тело статуи внутри полая, как башня, в ней расположены многочисленные комнаты и даже небольшая библиотека, а в полой голове Колосса находится комната с магическим фонарем. Когда-то в глазах статуи были специально заколдованные линзы, которые магически усиливали свет от любого источника в комнате, и он был виден в море за много миль.

Сейчас гигантские линзы-глаза Колосса разбиты, но два их осколка все еще могут служить в качестве замены магическим *глазам мельчайших деталей (eyes of minute seeing)*. Стены комнаты-фонаря покрыты огнезащитным золотом, чтобы усилить внутреннее отражение (это золото принесет огромное богатство тому, кто его найдет). Однако основным источником света является заключенный в фонаре гигантский (и очень злой) огненный элементаль (16 HD, максимум hp), который нападет на любого, кто войдет в комнату и попытается украсть ее бесценную отделку. Без волшебных линз Колосса свечение элементаля не видно снаружи – только ночью и с близкого расстояния.

Когда группа придет к Колоссу в первый раз, вход у основания статуи будет магически заперт (*wizard lock* 20 уровня), а в библиотеке красавица-философ Казерабет будет изучать книги (см. ее характеристики NPC в конце этой главы). К счастью для РС, к этому времени она деактивирует наиболее опасную магическую защиту внутри Колосса. Она не нападет на группу, если они не атакуют ее первой, а представится именем Зарибель,

поскольку ее официальное имя узнает любой исследователь, достаточно глубоко изучавший магию. Необходимо помнить, что могущественная волшебница может легко уничтожить даже опытную группу, поэтому ДМ должен использовать завуалированные намеки о том, с кем имеет дело группа. Замечания вроде: «Хорошо, что вы не подошли раньше, пока я не разрядила старинное заклинание *symbol* на двери» должны сработать.

Хотя Казерабет не будет раскрывать свое прошлое или свои планы на будущее, она вполне может намекнуть на то, что ее интересует история Королей-Некромантов и что ей всегда хотелось попасть в Колосс. Большинство ученых любят выставлять напоказ свои знания, и Казерабет – не исключение. РС могут выведать у нее информацию о древней истории острова и получить сведения, приведенные во вступлении к этой главе. Прежде чем *телепортироваться* прочь, она предупредит членов группы, что они не должны уносить книги из библиотеки, поскольку она, возможно, захочет снова ими воспользоваться, когда вернется. Хотя книги никак не охраняются, если группа заберет какие-то из них, Казерабет со временем начнет их искать. Группа может свободно пользоваться книгами, не выходя из библиотеки. На ее полках можно обнаружить экземпляры различных вариантов истории Королей-Некромантов, включая «*Манускрипты Никопта*» и «*О восстающих при свете дня*». Это удобная возможность для ДМа представить группе определенные некромантические знания или заклинания, приведенные в этой книге.

Башня Пизентиоса

Башня находится на восточном побережье острова Саху, как описано в истории капитана Омара (см. вступление к Главам 7 и 8, а также характеристики NPC Пизентиоса). Грибовидная металлическая башня, подобная башням Эрешкигали, не видна с берега; однако в закрытой лагуне находятся деревянные постройки, которые служат базой снабжения «*Скрофулы*», пиратского корабля некромантов (см. характеристики NPC Сарцека).

Деревянные сарайчики-склады, обычно скрытые пальмами, могут быть обнаружены с моря, например, после грозы. Или группа может наткнуться на лагуну (со «*Скрофулой*» на якорь или без нее) случайно.

Склады охраняются группой из 12 зомби (максимум hp). Зомби не нападут, если группа не будет пытаться проникнуть на склады. Если зомби будут побеждены, на складах группа обнаружит запасные паруса, рангоуты, снасти и доски для обшивки – все, что нужно для корабля, кроме пищи и воды.

В пальмовой рощице возле складов живут четыре новые тени, последние жертвы *клинки теней (shadowblade)* Пизентиоса. Они покидают рощу только ночью. Конечно же, любые звуки борьбы со стороны лагуны или складов наверняка привлекут внимание Пизентиоса, который появится вместе со своим адским фамилиаром Ифритом, чтобы отомстить (и, возможно, пополнить новых зомби).

Если группа не будет трогать склады и отправится вглубь острова, их вскорости заметит невидимый Ифрит, который предупредит хозяина об их приближении. Злой некромант постарается обмануть группу, используя тот же трюк, что и с командой капитана Омара, но на случай, если это не сработает, он телепатически призовет своих зомби и теней. Он извлек урок из ошибок прошлого и не намерен их повторять.

ДМ не должен размещать слишком много сокровищ в башне Пизентиоса, поскольку во время набега люди Омара уже унесли большую часть тайных запасов некроманта. Если группе удастся победить Пизентиоса, он попытается сбежать через массивную бронзовую дверь в цокольном этаже, ведущую в *Подземье (Underdark)* под островом Саху, а затем в Сад Вечности. ДМ может позволить группе последовать за ним, но практически сразу после того, как они заглянут в Сад, им придется отступить под натиском Костяного Легиона.

Столица Королей-Некромантов

Разрушенный город Никополис находится на внутреннем плато острова, на берегах черного озера. В заброшенных руинах нет ни единого признака жизни. В пределах мили от стен города не растет ни травинки. Ни одно животное, живой монстр или житель острова не станет добровольно приближаться к нему. Последний Король-Некромант в своем безумии открыл в озере *врата* в план негативной материи, который вскоре вытянул всю жизненную силу из жителей города. Некоторые считают, что причиной безумия последнего короля был бог Тасмудиан – это был его последний акт мести династии, предавшей его. По мнению других, король сделал это просто назло тем, кому было суждено пережить его на этой земле.

Ночью Никополис оживает. Духи умерших, бледные призраки, привидения и баньши каждый вечер выходят из озера и скорбно движутся меж руин. Они принимают ту же форму и занимаются тем же, что делали при жизни, много веков назад, когда столица процветала. Каждую ночь призрак последнего Короля-Некроманта восстает из озера, чтобы править в королевском дворце, его сопровождает целая свита духов. Живым людям не место в городе призраков ночью, но ничто не мешает им исследовать его днем.

Монументальная архитектура Никополиса одновременно и мрачна, и прекрасна. Город был построен из самого черного вулканического камня в форме правильного девятиугольника, в каждом углу которого была воздвигнута монолитная черная башня. От ворот каждой башни в город ведут широкие бульвары, выходящие к многочисленным дворцам, рынкам, лавкам и магазинам, построенным из одинакового темного гранита. Сейчас все они пусты и заброшены. Город выглядит так, будто жители покинули его только вчера, груженные тележки все еще стоят на улицах, мебель в домах осталась нетронутой. Никополис не живет и не умирает, он застыл, пораженный ужасным проклятием.

В огромном королевском дворце в центре Никополиса все еще осталась масса сокровищ прошлого. Драгоценностей и магических предметов во дворце хватит на тысячу сундуков, но все золото несет неснимаемое *проклятие чумы*, а оставшиеся артефакты исковерканы и повернуты во зло.

В подвале дворца, за горами древних сокровищ, находится массивный медный портал, позеленевший от времени, со следами магической защиты и заклинаний, изгоняющих привидения. Эта дверь действительно предназначена для того, чтобы не допускать привидения, духов и другую нежить, но магические руны на ней не имеют власти над живыми. Дверь не заперта; она ведет в крохотную (10 футов) комнату с *телепортом*. Тот, кто входит в нее, мгновенно исчезает и появляется в такой же комнате под Летним дворцом Урука.

Летний дворец Урука

Летний дворец был вторым архитектурным чудом короля Урука и полной противоположностью угрюмым черным зданиям столицы. Летний дворец был построен в сотне миль к югу от проклятого Никополиса, на плато, с видом на водопад Слезы Руббана. Дворец построен из многих и многих тонн слоновой кости и белого мрамора. В свете солнца его сводчатые залы и широкие дворики блестят и сияют, как полированные.

Летний дворец находится посреди непроходимых джунглей и полностью изолирован от остальной части острова. От Никополиса к Летнему дворцу нет дороги по плато, которое кишит упырями, а попасть туда морем невозможно из-за рифов, острых скал и стай голодных ишитшачитлей (*ixitxachitl*). Самый безопасный путь – по воздуху (но даже он может быть опасным из-за вивернов, живущих в горах), хотя сам король предпочитал использовать комнату с *телепортом* в подвале дворца из-за ее эффективности и

безопасности.

Таким образом, Летний дворец – идеальное убежище, защищенное от остального мира и от пророческих заклинаний. Само существование Летнего дворца было большой тайной, поскольку, как гласит легенда, Урук сам воздвиг здание силами нежити, джиннов и демонов, и заняло это всего три дня и три ночи. Он никому не раскрыл местоположения дворца и заполнил окружающие его джунгли нежитью и демоническими стражами, чтобы никто не мог нарушить его уединения.

Казерабет обнаружила дворец совершенно случайно во время полета над островом на магическом скакуне. Она встречала упоминания о Летнем дворце в древних текстах времен правления Урука и, к своей радости, обнаружила, что во дворце нет никаких опасных обитателей, а его библиотека осталась практически нетронутой. Она прожила во дворце много лет, покидая его только для того, чтобы исследовать остров или нанести визит Вермиссе в Саду Вечности. Сейчас она посвящает большую часть времени изучению различных путей превращения в лича.

В подвале дворца есть две пары магических *врат*, одни древние (которые создал сам Урук), другие же – новые, не так давно созданные Казерабет. Древние *врата* ведут в подвал покинутого Королевского дворца в Никополисе. Новые *врата* ведут напрямую в Сад Вечности. Оба портала серьезно защищены от нежити, а в фойе Казерабет наложила невидимый *символ ошеломления* (*symbol of stunning*), чтобы ловить непрошенных живых гостей. Невидимый наблюдатель следит за вратами и немедленно уведомит Казерабет, если одни из них откроются.

Личный кодекс чести волшебницы требует от нее гостеприимно принимать посетителей, и если с ней встретится та же группа, что и у Колосса, она притворно обрадуется этому факту. Если искатели приключений отнесутся к ней с должным уважением, они будут гостить у Казерабет три дня. Затем она попросит их не мешать больше ее исследованиям и позволит им уйти туда, откуда они пришли.

Эти три дня дадут персонажам замечательную возможность расспросить Казерабет подробнее об острове Саху и его многочисленных секретах. Она могла бы рассказать им о мерзком характере Пизентиоса (в частности, о его уязвимости через Ифрита), об истории и опасностях Никополиса, и, возможно, сделать несколько туманных намеков о Саде Вечности.

Как указано выше, Казерабет слишком могущественна, чтобы у группы была хоть какая-то надежда выжить при столкновении с ней. Упоминаний о невидимых демонических слугах, увиденных мельком джиннов и многочисленных ю-ю зомби, обслуживающих дворец, должно быть достаточно, чтобы создать представление о ее силе. Если члены группы будут вести себя невежливо, нападут на Казерабет или станут слишком настойчиво расспрашивать о ее исследованиях, волшебница немедленно «утихомирит» их и отправит гнить в подземных темницах. Через много дней она освободит их и прогонит в полные монстров джунгли без всякого снаряжения и магических предметов.

Сад Вечности

В самом сердце острова, где-то за Хребтом Вишапа, находится древняя тюрьма жрицы Тасмудиана, лича Вермиссы (см. ее характеристики NPC). Вермиссу пленил в подземном Саду Вечности король Урук и восемь его баронов, и о ней практически забыли. Сад не является тюрьмой в физическом смысле. Это магическое ограничение, которое не позволяет Вермиссе (или ее духу) уйти. Любой другой может беспрепятственно приходить и уходить из Сада. Вермисса регулярно дает аудиенции непрекращающемуся потоку живых и неживых прихожан и членов культа.

Вермисса была взята в магический плен с помощью девяти волшебных печатей, каждая из которых была зачарована заклинанием *life force transfer* и наложена на главные

врата Сада определенным волшебником-некромантом. Вермиссе нужны девять таких же могущественных некромантов, чтобы освободиться – каждый из них должен наложить заклинание *revoke life force transfer* на неповрежденную печать.

Недавно Вермисса уговорила Казерабет снять одну из печатей, так же, как за прошедшие столетия она уговорила Небта Бакау (бывшего наставника Пизентиоса) и четырех других могущественных некромантов. Ей известны тайны превращения в лица, и она с радостью дарит это знание тем волшебникам, кто согласился ей помочь. Освобождение Вермиссы – лишь вопрос времени, однако, чтобы приблизить этот момент, Вермисса покровительствует молодому Пизентиосу, с тем чтобы он снял седьмую печать, когда станет достаточно могущественным.

Сам Сад – огромная пещера, стены которой были отшлифованы с помощью магии. Потолок ее светится благодаря заклинанию *continual light*, а из плодородной почвы появились многочисленные странные растения, которые Вермисса вырастила за столетия своего плена. Деревья и цветы в ее саду цветут частями человеческих тел, гротескными конечностями и лицами, вросшими в темную кору изогнутых лиловых кустов и в гигантские цветы, похожие на орхидеи. Эти искаженные лица и руки не мертвы – это было бы слишком милосердно и недостаточно развлекало бы Вермиссу. Деревья и цветы в Саду – живые и нуждаются в пище. Вермисса часто подкармливает свой Сад, иногда – случайными посетителями, если они ее раздражают, иногда – специально отобранными врагами с поверхности земли.

Вермисса живет в U-образном дворце, который «охватывает» примерно половину Сада. Самое большое помещение дворца, не считая зала для аудиенций, – огромный храм Тасмудиана, под которым спрятана сокровищница, где хранится *филактерия (phylactery)* Вермиссы. Во дворце также есть большая библиотека книг по некромантии (упыри Вермиссы украли их из хранилищ Урука в Никополесе) и трофейная комната, в которой лич хранит оживленные головы своих самых забавных посетителей – на случай, если ей захочется поболтать. Целое крыло дворца отведено под комнаты для гостей, хотя к Вермиссе часто приходят лишь Пизентиос и Казерабет (а также высокопоставленные живые члены культа).

Добраться до Сада Вечности нелегко. Он лежит в сердце сложного лабиринта тоннелей, которые в важнейших местах защищены мощными *глифами* и *символами* и охраняются хорошо организованными подразделениями Костяного Легиона Вермиссы – это элитные войска, состоящие из мумий и ю-ю зомби. В нескольких местах пещеры выходят на поверхность, а именно там, где находятся тайные храмы за чертой Мисбада и Джинутта, в руинах Эрешкиналя и у башни Пизентиоса. У членов культа есть тайный пароль, с помощью которого они могут пройти через ловушки и охранников *Подземья (Underdark)*, однако кодовые фразы меняются достаточно часто (раз в несколько месяцев). Самый простой путь в Сад Вечности лежит через многочисленные *врата*, ведущие от Никополеса в Летний дворец и из дворца в Сад, но магическими порталами пользуется только Казерабет, и для того, чтобы ими воспользоваться, скорее всего, потребуется ее личное разрешение (которое вряд ли удастся получить).

Сад Вечности – тайный центр кампании Королей-Некромантов, и информация о его местоположении и о том, что там находится, должна оставаться в тайне как можно дольше. Только самые сильные и изобретательные группы могут попытаться проникнуть в Сад, встретиться с Вермиссой и победить жрицу-лица.

Гораздо более вероятно, что персонажи попытаются проникнуть в Сад и будут захвачены личем, которая с радостью устроит для них экскурсию по своим владениям, что дает какие-то возможности для отыгрыша. Если они смогут ее развлечь (или умудрятся выиграть у нее в шахматы), вероятно, Вермисса их отпустит. Если же нет, им придется выбираться самим (возможно, с помощью Казерабет, если она к тому моменту проникнется симпатией к персонажам). В противном случае члены группы станут сувенирами для трофейной комнаты – или визжащим кормом для Сада Вермиссы.

Идеи для приключения

После первого посещения острова Саху группа искателей приключений, скорее всего, захочет убраться оттуда и никогда не возвращаться. Это естественно. Некоторые могут счесть такой поступок разумным или, как минимум, осмотрительным. На самом деле, если искатели приключений напуганы островом, это значит, что ДМ хорошо выполняет свою работу. Ниже мы приводим несколько дополнительных стратегий, которые можно использовать для того, чтобы заманить группу назад на остров. Кроме того, они также могут служить идеями для кампании, достаточно отдаленно связанной с историей Королей-Некромантов.

Пираты-некроманты

Еще на континенте до группы доходит слух о том, что в водах вокруг Саху возросла активность пиратов. Богатый купец может нанять персонажей для защиты своей каравеллы во время путешествия мимо опасного острова; либо обеспокоенный городской совет может привлечь их для проведения разведки на острове и поиска «секретной» базы пиратов.

Само приключение может быть сравнительно простым: сначала группа сталкивается с пиратским судном «*Скрофулой*» (см. характеристики NPC Сарцека) недалеко от острова. Во время стычки глаза одного из зомби загораются красным светом, когда Вермисса начинает наблюдать за схваткой из Сада Вечности. Прежде чем кто-то из членов группы разрубит зомби на куски, они услышат ее голос из уст зомби. Хотя она не называет себя, голос слышится явно женский. «Добро пожаловать на Остров спокойствия, глупцы. Скоро вы все станете пищей моих слуг!» Ее злобный смех стихнет только когда зомби будет разрублен.

ДМ может значительно усложнить стычку для более опытной группы, если среди команды окажется Пизентиос. Конечно же, если бой будет явно безнадежным, Пизентиос *телепортируется* в безопасное место вместе с Сарцеком. Во время обыска корабля после схватки находится сундучок с мелкими трофеями, снятыми с последних жертв «*Скрофулы*», книгой заклинаний Сарцека и навигационными указаниями, которые помогут персонажам обнаружить башню Пизентиоса, если им удастся разгадать шифр (для этого необходимо знание языков и несколько дней на дешифровку).

Однако пока группа размышляет над тем, как поступать дальше, с моря приходит сильный шторм и их неумолимо несет на рифы в заливе Саху. Шторм вызвала Вермисса, чтобы разбить корабль в щепки. Если группе не удастся развеять неестественный шторм, именно это и случится. Группа выживает при кораблекрушении и оказывается на пустынном побережье на северной оконечности Саху.

Возвращение Бакау

Первый наставник Пизентиоса Небт Бакау был придворным астрологом в Афиале, богатом островном королевстве неподалеку от Саху. Он тайно воздействовал на события в соответствии с пожеланиями Вермиссы. Однако его роль со временем раскрылась, и астролог был схвачен группой волшебников, которые заблокировали его защитные заклинания и не дали ему сбежать. Считается, что в плену с помощью мелких фамилиаров, которые не покинули его, Бакау написал «*Книгу теней*». Некроманта пытали и затем казнили, его тело расчленили на шесть частей, каждая из которых была сожжена и похоронена отдельно в разных концах острова. Башня астролога в королевском дворце была разрушена, а записи о самом ее существовании – уничтожены.

Гибель Бакау была бы окончательной, если бы он был обычным некромантом. Однако

бог Тасмудиан даровал Бакау *темный дар* – способность регенерации (благодаря этому он смог пережить бесчисленные пытки и продиктовать книгу после того, как ему отрезали язык). Эта возможность позволила бы некроманту восстать из пепла, но его прах был запечатан в разных сосудах и похоронен раздельно.

Вермисса на острове Саху решила, что прошло достаточно времени (почти 30 лет) и она может без опаски вернуть к жизни одного из своих любимых слуг, не вызывая ненужных подозрений в Афиале. Стоит обратить внимание на то, что не имея мажорного доступа к сфере Познания (*Divination*), в вопросах получения информации Вермисса вынуждена во многом полагаться на союзников и шпионов.

Бакау был ценным союзником, отличным полевым агентом культа Червей, а согласно пророчеству из «*Манускриптов Никопта*» он должен стать участником ее освобождения (см. ниже). Она поручает Пизентиосу плыть на Афиаль (на «*Скрофуле*» или другом подходящем судне, нанятом в Мисбаде), там он проникает на кладбище и похищает останки известного ему участника казни Бакау. Некромант привозит похищенный прах Вермиссе, которая допрашивает дух палача и узнает от него местонахождение шести урн.

Поскольку Вермисса не желает отправлять Пизентиоса в такое длительное путешествие, она отправляет живых членов культа на континент, чтобы те наняли различные группы искателей приключений и наемников для поисков шести урн. Все урны находятся в не слишком гостеприимных местах (например, на дне моря или полного скорпионов ущелья, или под охраной нейтрального дракона, гения или демона-охранника). Для искателей приключений это возможность поработать на культ Червей, хотя члены культа предоставляют им далеко не истинное объяснение целей этого похода.

Члены культа Червей представляются как братство Скорби. По их словам, этот прах является священной реликвией братства, останками святого мученика. Члены культа платят очень хорошо – достаточно хорошо, чтобы группа не задавала лишних вопросов. Если группа просто выполнит задание и добудет прах, она получает щедрое вознаграждение, и приключение на этом заканчивается. С другой стороны, если они пытаются разузнать какие-то секреты, возможно, с помощью чтения заклинаний школы Познания (*Divination*) для изучения урны или ее содержимого, они могут обнаружить новые тайны, которые ведут непосредственно к приключению на острове Саху.

Чума Тасмудиана

В «*Манускриптах Никопта*» были предсказаны многие бедствия и описаны разные знамения, но самое ужасное из них – Освобождение, когда девятая печать в Саду Вечности будет сломана и Вермисса покинет свою магическую тюрьму. Первым знаменем, говорящим о ее освобождении, по «*Манускриптам*» станет распространение болезней по всей земле, когда «ледяное дыхание Тасмудиана возвестит о возвращении его избранницы».

Эпидемия чумы – отличный фон для кампании некромантов и жрецов смерти. Она должна проявляться в приключении медленно, начиная со слухов о неожиданных и непонятных смертях; затем вспыхивает эпидемия, в результате которой погибает практически треть всего местного населения. Чума как минимум отчасти имеет магическую природу, поскольку магия клириков недостаточно эффективна для борьбы с болезнью. Вероятность успеха заклинания *cure disease* – только 50% (заклинание действует на каждого больного только один раз), и лишь заклинание *heal* эффективно на 100% и устраняет болезнь.

Вскоре появляется братство Скорби, и флагелланты прилагают все усилия, чтобы уменьшить боль и страдания людей. Один из верховных флагеллантов обращается к героям с просьбой о помощи в борьбе с эпидемией. Образованный жрец слышал о «*Манускриптах Никопта*» и знает, что там описана магическая чума подобного рода, поэтому там может быть и указание на то, как ее лечить. Он просит группу отправиться на

остров Саху и найти там экземпляр книги, которая может помочь облегчить всеобщие страдания.

Пророческие манускрипты действительно можно найти на Саху, либо в Колоссе Урука, либо в башне Пизентиоса (либо в самом Саду Вечности). После внимательного прочтения свитка становится ясно, как лечить болезнь (съесть одного сырого жука-скарабея в день), но в нем также указана и причина возникновения чумы – «освобождение избранницы Тасмудиана» (имя Вермиссы не называется).

Манускрипты содержат еще два пророчества, которые напрямую относятся к Вермиссе: «Избранница соединит разъединенного, и он освободит ее» (имеется в виду воскрешение Небта Бакау, упоминавшееся выше) и «Избранница освободится, когда Колосс войдет в Никополис» (это может означать, что Колосс Урука каким-то образом оживет, но на самом деле речь идет о том, что Бакау и Пизентиос создадут огромного голема из плоти (нечто вроде Колосса) и используют его для того, чтобы физически уничтожить тюрьму Вермиссы). Все это произойдет именно так, как было предсказано, конечно же, если злые планы некромантов не будут нарушены бесстрашными искателями приключений – после того, как они принесут знания о том, как вылечить чуму.

Охота на лича

Весьма вероятно, что при прямом столкновении с Вермиссой группа не выживет. Если ДМ все же хочет реализовать это противостояние, он может представить группу королю Талибу, охотнику на личей, поскольку он может дать им необходимую помощь. Появление Талиба запутывает ситуацию еще больше, учитывая их прошлые отношения с Казерабет и ее тайные намерения стать личем. Конечно же, Талиб не упоминает о том, что он муж Казерабет, и ему неизвестно, что его жена сейчас находится на Саху в Летнем дворце.

Когда Талиб узнает, что искатели приключений побывали на Саху, он обращается к ним (в чужом теле, используя заклинание *corpse host*), чтобы разузнать об их путешествии. Он может предложить им деньги, или магические предметы, или даже свои услуги как охотника на личей в обмен на всю информацию, которая им известна об острове. Он давно подозревает, что Саху – логово как минимум одного лича, и достаточно глубоко изучил историю острова. У него есть основания считать, что Вермисса и Урук трансформировались в личей столетия назад. Талиб рассказывает об этом героям, надеясь привлечь их на свою сторону. Позже, когда он лучше узнает группу, он даже может рассказать им о личных причинах своего «крестового похода» на личей.

Талиб всегда чрезвычайно осторожен, особенно в том, что касается личей. Он тайно провел некоторую магическую разведку на острове и обнаружил существование культа Червей в Мисбаде и Джинутте. Сейчас он считает, что готов посетить остров, хотя и не в своем теле. Искатели приключений нужны ему, потому что уже знакомы с островом, и он будет благодарен, если они составят ему компанию во время посещения Саху. Если они колеблются (и если ими движет жадность), он обещает им богатства Королей-Некромантов; он также предупреждает их об опасности, которая угрожает миру, если Вермисса наконец получит свободу.

Отношения Талиба с Казерабет дают новый поворот исследованию Саху. Если группа уже встретилась с Казерабет и сообщила об этом Талибу, его первой целью будет разыскать жену, выяснить мотивы ее пребывания на Саху и убедить ее присоединиться к нему в охоте на личей. Если группа еще не встретилась с ней, он будет настаивать на исследовании развалин Никополиса, где они найдут «черный ход» в Летний дворец и там встретят Казерабет. Мелодраматическая встреча мужа с женой поначалу будет не слишком любезной (поскольку Талиб находится в чужом теле благодаря заклинанию *corpse host*). Казерабет в гневе активизирует свои защитные заклинания, угрожая

уничтожить искателей приключений, которые слишком часто отвлекают ее от работы. Талиб называет ее настоящим именем (Инанна), чтобы привлечь ее внимание, и открывает ей, кто он такой. Она характеризует его маскировку (*corpse host*) как «удачный трюк», а он говорит ей, что она ослепительно красива и просит вернуться к нему. «Ты ведь уже закончила свою важную книгу, я прочел ее с огромным удовольствием», – Талиб прекрасно знает, как польстить жене.

Казерабет все еще любит своего мужа, но прилагает все усилия, чтобы этого не показать. Она отказывается присоединиться к Талибу и группе в борьбе против Вермиссы (это противоречит ее личному кодексу чести), но дает им разрешение использовать *врата* в подземелье, чтобы быстро добраться до Сада Вечности. Она выдает минимум информации о своих отношениях с личем – лишь упоминает, что изучает Вермиссу для новой книги. По ее словам, ее интересы на острове Саху носят чисто академический характер.

С помощью Талиба искателям приключений, возможно, удастся победить Вермиссу. Однако до того, как она будет уничтожена, в переломный момент боя, Вермисса раскрывает истинные причины того, почему Казерабет помогала ей, и высказывает предположение, что жена Талиба уже прошла трансформацию в лича. Перед смертью Вермисса желает Талибу удачи в охоте на собственную жену.

ДМ должен сделать так, чтобы тело, в котором находится Талиб (*corpse host*) погибло, и вся грязная работа – завершение битвы и уничтожение *филактерии* Вермиссы достались героям. После ее смерти (если искатели приключений побеждают) группа слышит далекий рев рассерженного Тасмудиана. Он проклинает героев любым проклятием на усмотрение ДМа (пенальти –4 к спасброску против заклинаний). Проклятие может снять только жрец не ниже 20 уровня.

Позже, если персонажи возвращаются через *врата*, они попадают назад в Летний дворец. Он совершенно пуст, и в нем нет ни следа пребывания Казерабет, что подтверждает слова Вермиссы. Талиб *телепортируется* туда лично, чтобы поздравить искателей приключений, и обыскивает дворец, чтобы найти хоть намек на то, где сейчас находится Казерабет. Действительно, на брошенном плаще она оставила небольшую вазу. Заклинание *legend lore* указывает, где была сделана эта ваза: это место – известный центр магических исследований. Возможно, Казерабет окажется где-то поблизости; однако, скорее всего, эта ваза – не более чем отвлекающий маневр, чтобы сбить упрямого мужа со следа.

Некроманты-NPC

Как видно из примера кампании, яркие и достоверные персонажи необходимы для развития сложного сюжета. Некроманты-NPC – вовсе не пассивные и скучные увальни, которые прячутся в склепах и ждут, пока к ним забредет ни о чем не подозревающая компания. У каждого из них есть свой собственный план, цели и амбиции, которые могут совпадать (или не совпадать) с целями других союзников-некромантов, даже если они являются членами одной организации. В последнем разделе книги мы представляем семь некромантов и жрецов смерти, уже упоминавшихся выше, в качестве конкретных примеров того многообразия ролей, которые такие персонажи могут играть в кампании.

Два из этих персонажей, Элландра и госпожа Иола, умышленно не привязаны к кампании Королей-Некромантов и могут быть использованы для того, чтобы привести группу персонажей к совершенно другим приключениям, связанным с Анатомической Академией и стремлением Элландры воскресить погибшего мужа. ДМ может менять информацию по каждому из этих персонажей в соответствии с необходимостью для конкретной ситуации. Эти персонажи также послужат источником вдохновения для создания других интересных персонажей в кампании.

Элландра

Доктор леди Элландра Толберт
Человек, Некромант (Анатом) 13 уровня

Str: 9

Dex: 17

Con: 10

Int: 16

Wis: 17

Cha: 15 (10 без пересаженного лица)

АС: 1

ТНАС0: 16 (13 с роговым клинком (*hornblade*) +2 или с метательным ножом)

Перемещение: 12

НР: 39

Мировоззрение: Нейтральное

Темный дар: нет

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом; спасбросок противника против заклинаний школы Некромантии с пенальти -1; специализация: нож.

Особая защита: *Contingency* инициирует заклинание *fire shield* при физической атаке.

Спасброски: PPDM 11; RSW 7; PP 9; BW 11; S 8.

Бонус +1 к спасброскам против некромантической атаки, модификатор магической атаки +3 (Wis).

Рост: Средний (5'3")

Боевые навыки: нож (специализация), рапира. **Мирные навыки:** анатомия (16), этикет (15), геральдика (16), современные языки (эльфийский, дварфов, 16), лечение (15), гербализм (15), чтение/письмо (18), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (15), общение с духами (*spirit lore*) (11), обращение с ядами (15).

Заклинания: *color spray, detect disease (WH), light, magic missile, protection from evil, unseen servant; detect life (WH), ESP, ice knife (WH), knock, living link, protection from paralysis (TOM); delay death (WH), dispel magic, false face, iron mind (WH), paralyze (FOR), wizard sight (TOM); brainkill, empathic wound transfer, minor globe of invulnerability, shout, summon spirit; cloudkill, bone growth, graft flesh, teleport, throbbing bones (WH), wall of force; death spell, power word, silence (FOR), transmute steel to bone.*

Снаряжение: *Наручи защиты (Bracers of Defense) АС4, великое костяное кольцо (greater bone ring), платиновое ожерелье с жемчужиной могущества (pearl of power, 5 уровня), амулет защиты жизни (amulet of life protection), жезл парализации (wand of paralyzation, 66 зарядов), роговой клинок (hornblade, кинжал +2), обручальное кольцо с бриллиантом (5,000 золотых), золотое ожерелье (1,500 золотых), четыре нефритовых браслета (по 500 золотых), сумка врача с ножами, скальпелями, пилами, бинтами, четырем флаконами яда «странствие души» (soultravel), тремя флаконами зелья помутнения рассудка (mindshadow), бальзамом высшего лечения (potion of extra-healing), тремя баночками мази Хеогтома (Kheoghtom's ointment) и двумя пакетиками пыльцы кашля и чихания (dust of sneezing and choking).*

Внешний вид: Невысокая женщина с бледной кожей, на вид лет сорока. У Элландры светлые волосы, карие глаза и длинные золотистые ресницы. У нее очень нежные, молочно-белые руки с необычно длинными ногтями. Если ей скучно либо она нервничает или волнуется, то она обычно нетерпеливо стучит ногтями по ближайшей твердой

поверхности.

Несмотря на природную красоту, Элландра не слишком уверена в своей внешности. Она предпочитает одеваться в экзотичные платья с длинным рукавом в южном стиле, поскольку они хорошо скрывают фигуру. Хирургические инструменты и лекарства она носит в черном кожаном мешке, который всегда держит под рукой.

Общая информация: Элландра родилась в одной из благородных семей в городе *Neverwinter*. Ее отец был знаменитым Анатомом, и она с детства ассистировала ему во время вскрытий. Когда ей было 13, обиженный раб сжег особняк Толбертов дотла. Выжила только Элландра, но ее лицо сильно обожгло пламенем. После того, как это случилось, она приняла решение продолжать исследования своего отца и со временем стать членом Анатомической Академии.

Прежде всего Элландра занялась тем, чтобы вылечить (или хотя бы скрыть) следы ужасных ожогов на своем лице. Сначала она разработала заклинание *false face*. Когда ее могущество возросло, она научилась *приращивать плоть* (*graft flesh*) с трупов на свое лицо, скрывая свое уродство.

Даже сейчас она использует *приращенное* лицо, и ее умение позволяет ей полностью срастить *плоть трупа* со своей собственной кожей. Она постоянно укрепляет эту маску многочисленными заклинаниями, чтобы ее нельзя было снять одним удачным заклинанием *dispel magic*. Эту маскировку Элландра поддерживает уже многие годы.

Ее муж, Жерар Антерра, был знаменитым капитаном и трагически погиб во время стычки у берегов Нелатера более пяти лет назад. Его тело так и не было найдено. Элландра впала в глубокую депрессию. После смерти Жерара Элландра посвятила свою жизнь Академии. Сейчас она занимается исключительно своими исследованиями, втайне надеясь найти способ воскресить своего мужа из мертвых.

Под влиянием ее близкой подруги и наперсницы, госпожи Иолы (см. ее характеристики NPC), в характере Элландры появилась некоторая жестокость. Сама Элландра не придерживается таких фанатичных религиозных взглядов, как ее подруга, тем не менее, она считает Иолу доверенным союзником.

Примечания по отыгрышу: Элландра ведет себя с надменностью настоящей аристократки. Она фантастически богата и считает, что все вокруг должны потакать ее капризам – если не из-за ее красоты и ума, то из-за ее денег. Элландра – отличный хирург, но она применяет свое умение на живых только из хвастовства или для того, чтобы привязать к себе потенциального союзника. В реальности ее мало беспокоит лечение – ее больше интересует вскрытие и изучение мертвых тел.

Несмотря на богатства и власть, Элландра грустна и одинока. Почти в каждом разговоре она упоминает своего погибшего мужа Жерара, а когда ей особенно плохо, начинает вспоминать о своем отце. Элландра жаждет любви и внимания. Она обожает лесть.

Однако несмотря на все капризы и скачки настроения, в сущности Элландра скорее грустна и несчастна, а не бессердечна и зла. Она может быть чрезвычайно великодушна и добра с теми, с кем пытается подружиться. Элландра была бы интересным покровителем для группы искателей приключений. Возможно, она даже возьмет под свое крылышко их мага, особенно если он по случайности чем-то похож на Жерара.

Казерабет (Зарибель)

Ангел Тьмы, бывшая королева Исависа
Человек, Некромант (Философ) 20 уровня

Str: 12

Dex: 15

Con: 10

Int: 17

Wis: 19

Cha: 18

АС: 1

ТНАС0: 14 (12 с магическим посохом)

Перемещение: 12

НР: 48

Мировоззрение: Законно-нейтральное

Дарованные силы/темный дар: Нет

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом; спасбросок противника против заклинаний школы Некромантии с штрафа -1.

Особая защита: *Chain contingency (ТОМ)* по щелчку пальцев инициирует заклинания *prismatic wall* и *homunculus shield (ТОМ)* вокруг нее для защиты; заклинание *stoneskin* выдерживает 12 физических атак; заклинание *contingency теленпортирует* ее в безопасное место, если она ранена до 10 hp и ниже; она использовала заклинания *permanency* вместе с заклинаниями *comprehend languages*, *protection from normal missiles*, *read magic* и *tongues*; заклинания *wish* для того, чтобы защититься от любых заклинаний обнаружения, определения места и магического слежения; иммунитет к заклинаниям *cause fear*, *charm person*, *command*, *friends* и *hypnotism*.

Спасброски: PPDM 10; RSW 5; PP 7; BW 9; S 6.

Бонус +2 к спасброскам против магии (магический посох); бонус +1 к спасброскам против некромантической атаки, модификатор магической атаки +4 (Wis).

Рост: 5'6"

Боевые навыки: кинжал (ручное обращение и метание), посох. **Мирные навыки:** древние языки (Кадари, 17), древняя история (16), пивоварение (17), инженерное искусство (14), этикет (18), гербализм (15), геральдика (17), верховая езда (по воздуху) (17), некрология (19), знание преисподней (*netherworld knowledge*) (16), чтение/письмо (18), религия (19), пение (18), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (15).

Заклинания: *animate dead animals*, *burning hands*, *color spray*, *corpse link*, *chill touch*, *exterminate*, *feather fall*, *grease*, *magic missile*, *spectral voice*, *spider climb*, *unseen servant*; *darkness 15' radius*, *embalm*, *ESP*, *ghoul touch (WH)*, *levitate*, *living link*, *skeletal hands*, *spectral hand (x2)*, *protection from paralysis (ТОМ)*, *vocalize (WH)*, *web*; *delay death (WH)*, *clairvoyance*, *dispel magic*, *dispel silence (FOR)*, *fireball*, *infravision*, *lightning bolt (x2)*, *slow*, *vampiric touch*, *tongues*, *wizard sight (ТОМ)*; *contagion*, *dimension door*, *enervation*, *magic mirror*, *summon spirit*, *polymorph other*; *animate dead (x2)*, *dismissal (x2)*, *magic jar*, *teleport*; *chain lightning*, *lich touch (FOR)*, *invisible stalker*, *globe of invulnerability*, *legend lore*; *finger of death*, *lifeproof (AA)*, *power word*, *stun*, *spell turning*, *vision*; *death shroud*, *maze*, *mind blank*, *sink*; *time stop*, *wail of the banshee (ТОМ)*, *gate*.

Снаряжение: посох магов (*staff of the magi*, 18 зарядов), амулет ужаса (*amulet of terror*, 13 зарядов), наручи защиты (*bracers of defense*) АС 2, кольцо регенерации (*ring of regeneration*), кольцо волшебства (*ring of wizardry*, удваивает заклинания 1–3 уровня), талисман обнаружения (*talisman of divining*, обнаруживает нежить, 38 зарядов), жезл молнии (*wand of lightning*, 48 зарядов), глиф могущества (*handglyph of power*, заклинание *death*, 2 заряда), адский скарабей (*nether scarab*, 18 зарядов), статуэтки великой силы (*figurines of wondrous power*, три козочки из слоновой кости, каждая может быть использована еще один раз), миниатюрная модифицированная железная бутылка (*iron bottle*) на цепочке на шее (содержит шесть барбазу), свиток защиты от нежити, две

бутыли высшего вина ю-ю (*greater ju-ju wine*), напиток невидимости (*potions of invisibility, x2*) и бальзам высшего лечения (*potion of extra-healing, x2*), два спрятанных кинжала.

Внешний вид: Казерабет чрезвычайно сильна как личность и имеет настолько высокий интеллект, что поначалу можно просто не заметить, как привлекательны ее лицо и фигура. Глаза у нее цвета стали, и если она рассержена, они вспыхивают, как кинжалы, извлеченные из ножен. У нее гордый, выразительный рот; губы подкрашены рубиновым цветом. Она часто улыбается – или насмешливо усмехается. По торжественным поводам она надевает платиновую тиару, которая подчеркивает цвет ее глаз (10,000 золотых) и королевскую мантию с изумрудами (7,500 золотых). Для менее официальных приемов она предпочитает полупрозрачное платье, воздушное и легкое, как облачко тумана.

Общая информация: Последние два столетия Казерабет считается видным исследователем, ученым и теоретиком некромантического искусства. Она занимается некромантией для того, чтобы получить более обширные знания о жизни с помощью изучения смерти, и обратилась к искусству некромантии, поскольку оно было запретным и таинственным. Казерабет всегда интересовалось историей Королей-Некромантов острова Саху и магическими артефактами, которые должны были остаться после них.

Исследования Казерабет привели ее на Саху, остров Королей-Некромантов, под которым она обнаружила Сад Вечности. Там она заключила взаимовыгодный пакт со жрицей-лицем Вермиссой (ее характеристики NPC см. ниже). В обмен на доступ в ее древнюю библиотеку и помощь в превращении в лича Казерабет согласилась снять один из древних глифов, удерживающих Вермиссу в тюрьме Сада.

Казерабет – нейтральный посетитель Сада Вечности. Она восхищается Вермиссой, поскольку та является воплощением части истории, которую Казерабет изучала десятилетиями. Казерабет легко переносит присутствие нежити, но не испытывает никакого уважения к живым членам культа и союзникам Вермиссы. Особую неприязнь она питает к некроманту Пизентиосу (см. его характеристики NPC).

Примечания по отыгрышу: Казерабет ведет себя со всей надменностью и достоинством королевы в изгнании. Она чрезвычайно скрытный человек и никогда не обсуждает свое прошлое или планы на будущее.

Хотя Казерабет заучивает в основном заклинания обнаружения и защиты, она более чем способна вызвать поток разрушительных заклинаний (или призвать барбазу), если ее спровоцировать. Если она подвергается действительно серьезной опасности, она активизирует заклинание *chain contingency* (см. «Особая защита»), что дает ей время выпустить барбазу из *железной бутылки* (*iron bottle*), сотворить заклинание *time stop* и подготовить некромантическую атаку. Она без колебаний *телепортируется* прочь из проигранного боя, чтобы призвать через врата высшего баатезу и подготовить засаду.

Пизентиос

**Мастер Пизентиос, Шкура упыря, Повелитель теней
Человек, Некромант (Истинный некромант) 11 уровня**

Str: 15

Dex: 11

Con: 15

Int: 18

Wis: 16

Cha: 10

AC: 1 (co *spirit armor*) или 7

ТНАС0: 17

Перемещение: 12

НР: 58 (с учетом hp Иффрита) или 40

Мировоззрение: Законно-злое

Темный дар: Острое ночное зрение (и *взгляд волшебника (wizard sight, TOM)*), изгнание нежити/управление нежитью как у клирика 6 уровня.

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом; спасбросок противника против заклинаний школы Некромантии с пенальти –1.

Особая защита: Телепатическая связь с Иффритом, способность Иффрита к регенерации (1 hp/раунд), 25% сопротивление магии Иффрита.

Спасброски: PPDM 11; RSW 7; PP 9; BW 11; S 8.

Бонус +3 ко всем спасброскам (магическая одежда), бонус +1 к спасброскам против некромантической атаки, модификатор магической атаки +2 (Wis).

Рост: 5'6"

Боевые навыки: ятаган, посох. **Мирные навыки:** древние языки (Кадари, 18), древняя история (17), пивоварение (18), гербализм (16), некрология (16), знание преисподней (*netherworld knowledge*) (14), чтение/письмо (19), религия (16), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (16), общение с духами (*spirit lore*) (6), обращение с ядами (14).

Заклинания: *corpse visage (WH), corpse link, chill touch, grease, magic missile; choke (WH), spectral hand, stinking cloud, vocalize (WH), web; blink, dispel magic, non-detection, spirit armor (TOM), vampiric touch; Beltyn's burning blood (FOR), dimension door, minor globe of invulnerability, polymorph self; animate dead, cloudkill, summon shadow, wall of bones (WH).*

Снаряжение: *ятаган теней (shadowblade scimitar), посох черепов (staff of skulls, 20 зарядов), одеяние защиты (robes of protection) +3, золотой перстень-печатка (с выгравированным символом Королей-Некромантов в виде колеса, 150 золотых), тяжелая черная мантия с наложенным заклинанием *deppockets*, заполненная различными компонентами для заклинаний и походным снаряжением, 14 гранатов (по 500 золотых), три баночки мази *вурдалаков (ghast salve)*, бальзамы *жизненной силы, газообразной формы и управления нежитью (potions of vitality, gaseous form, undead control)*, свиток заклинаний *волшебников (scroll of wizard spells)*, читаются на 11 уровне): *chill touch, vampiric touch, tummy touch (FOR)* и *animate dead*, свиток защиты от огня и четыре пакетика порошка *коагуляции (dust of coagulation, TOM).**

Внешний вид: Самая характерная черта Пизентиоса – холодная, влажная кожа синевато-серого цвета. Его ногти и губы еще более темного синего цвета, и из-за этого он похож на труп. Когда он улыбается, его иссиня-черные десны омерзительно контрастируют с жемчужно-белыми зубами. В остальном, Пизентиос – невысокий коренастый человек средних лет с выступающим круглым животом. Он почти совершенно лыс, не считая узкой полосы белесых прядей на затылке. У него очень темные глаза и ледяной, бесстрастный голос, от которого слабовольных слушателей бросает в дрожь.

Общая информация: Пизентиоса выбрал в качестве ученика печально известный некромант Небт Бакау. Когда Пизентиос был еще молод, Бакау отправил его исследовать остров Саху, чтобы узнать секреты Королей-Некромантов. Однако прежде чем Пизентиос успел вернуться, он узнал о том, что его наставник был схвачен и убит. Опасаясь подобной судьбы, Пизентиос остался на острове.

Однажды Пизентиос встретил группу упырей и присоединился к ней, используя *мазь вурдалаков (ghast salve)*. Упыри привели его в Сад Вечности, где он познакомился с Вермиссой (см. ее характеристики NPC). Жрица-лич когда-то была покровительницей

Бакау и поэтому приняла Пизентиоса как вернувшегося из изгнания сына. Некромант принес Вермиссе и богу Тасмудиану клятву верности, за что получил способность видеть скрытые ауры (улучшенное зрение) и управлять нежитью. Кроме этого, у него появился адский фамилиар, Ифрит.

Ифрит – не просто обычный имп. Хотя он может принимать любую из стандартных форм, он предпочитает форму тени размером с человека с небольшими рожками и рудиментарными крыльями. В этой форме он на 90% необнаружим в глубокой тени (или в темноте). Однако в отличие от тени-нежити, свет не приносит ему вреда и не пугает его. Демон очень любит терроризировать подмастерьев Пизентиоса, а для того, чтобы сохранить его верность, требуется одно кровавое жертвоприношение в неделю. При соблюдении этого условия имп послушно следует приказам хозяина.

Пизентиос был слишком молод и неопытен, чтобы обуздать дарованные ему новые силы. Посвящение чуть не убило его, и в результате он был серьезно искалечен. После выздоровления Пизентиос основал небольшую школу некромантов неподалеку от входа в Сад Вермиссы. Сейчас он обучает новых последователей ее культа. Конечно же, ученики не имеют представления о том, что происходит в его «секретном саду».

Примечания по отыгрышу: Пизентиос самодоволен и высокомерен, ему придает уверенности знание того, что он любимец Вермиссы. Его сила значительно возросла за последние несколько лет, и он стремится узнать все великие тайны своего бывшего наставника. Он похож на избалованного ребенка, который получил слишком много всего сразу. Вне зависимости от того, сколько он узнает или получает, ему всегда хочется большего. Это неутолимое честолюбие в сочетании с гениальным умом делает Пизентиоса смертельно опасным противником.

В бою он прежде всего окружает себя *стеной костей (wall of bones)*, а затем *вызывает теней (summon shadows)*, чтобы отвлечь врага. Затем он как можно быстрее творит заклинания *minor globe of invulnerability* и *spirit armor*. В зависимости от погодных условий и ветра он атакует врага заклинаниями *cloudkill* или *Belty'n's burning blood* (это его любимые заклинания). Если он вынужден вступить в ближний бой, он дерется либо *кинжалом теней (shadowblade)*, либо магическим посохом. Наконец, если бой складывается не в его пользу, он призовет Ифрита, чтобы отвлечь противника, и либо уйдет с помощью *dimension door*, либо превратится в горгулью и отступит.

Сарцек

Сарцек Изломанный, капитан «Скрофулы»

Человек, Некромант (Повелитель нежити) 6 уровня

Str: 11

Dex: 11

Con: 10

Int: 15

Wis: 16

Cha: 14

АС: 3 (со *spirit armor*) или 8

ТНАС0: 18

Перемещение: 6 (хромота – результат давнего несчастного случая)

НР: 25 (включая 5 дополнительных hp от Малволио)

Мировоззрение: Хаотично-злое

Темный дар: Нет

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом, спасбросок противника против заклинаний школы Некромантии с пенальти –1, изгнание/управление нежитью как у

жреца 6 уровня (Повелитель нежити).

Особая защита: Нет

Спасброски: PPDM 13; RSW 9; PP 11; BW 13; S 10.

Бонус +2 ко всем спасброскам (магическое кольцо), бонус +1 к спасброскам против некромантической атаки, модификатор магической атаки +2 (Wis).

Рост: 4'11" (саблевидное искривление ног)

Боевые навыки: дротики. **Мирные навыки:** древняя история (14), древние языки (Кадари, 15), геральдика (15), навигация (13), некрология (16), знание преисподней (*netherworld knowledge*) (13), чтение/письмо (16), религия (14), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (13), плавание (11), чувство погоды (14).

Заклинания: *chill touch, charm person, detect magic, magic missile (x2); spectral hand, ghoul touch (WH), skeletal hands; bone dance, spirit armor (TOM), lightning bolt.*

Снаряжение: *кольцо защиты (ring of protection) +2* (серебряное с маленьким керамическим жуком-скарабеем зеленого цвета), железный ключ на ремешке на шее (от сундука на корабле), золотая серьга с гранатом (100 золотых), три золотых кольца (по 50 золотых), темно-синяя одежда, обшитая серебряной нитью, в карманах одна черная *бусина силы (bead of force)*, компоненты для заклинаний, небольшой колчан с девятью ядовитыми дротиками (яд типа С: начало действия через 2–5 раундов, 25 hp повреждений, 2–8 при успешном спасброске), подзорная труба (500 золотых), *бальзамы лечения (potions of healing x2)*, *свиток заклинаний волшебников* (читаются на 11 уровне, *animate dead (x3), cloudkill*).

Внешний вид: Когда-то Сарцек был высоким и красивым мужчиной, однако в результате несчастного случая превратился в калеку-горбуна с изуродованными ногами. Он ходит медленно и с трудом, но упрямо отказывается от лечения. Гордый волшебник не пользуется ни посохом, ни тростью, не говоря уже о костылях. Сарцеку немного за тридцать, но его голубые глаза окружены тьмой, а в волосах цвета воронова крыла уже появились седые пряди. У него громкий, командный голос и решительная речь.

Общая информация: В прошлом ученик некроманта Пизентиоса (см. его характеристики NPC), Сарцек упал в подземелье, когда кормил пленников своего наставника на Саху. Падение изуродовало его тело, но ему удалось выжить, а убегающие узники сохранили ему жизнь. Разъяренный неудачей ученика Пизентиос отказался вправлять сломанные кости, которые срослись под неправильными углами. Сарцек стал калекой. Пизентиос убедил его в том, что в его уродстве повинны бежавшие узники, а когда Сарцек закончил обучение, даже снарядил для него корабль с командой зомби, чтобы тот мог найти сбежавших моряков, изуродовавших его.

Сейчас Сарцек бороздит моря в элегантной каравелле «Скрофула» с одним из младших некромантов и командой зомби. Они патрулируют морские пути у острова Саху, охотясь на недостаточно укомплектованные матросами торговые корабли и постоянно высматривая искателей приключений, изуродовавших тело Сарцека, из-за чего он вынужден терпеть постоянную боль. У некромантов на Саху есть небольшая база; время от времени они докладывают о своей деятельности Пизентиосу, который обычно доволен их успехами и снабжает их необходимым в обмен на пленников и дань. Сарцека вполне устраивают такие отношения с бывшим наставником (а как Повелитель нежити он получает удовольствие от управления командой нежити), однако жажда мести уводит его в набеги все дальше от берегов острова.

Сарцек – прирожденный лидер, и ему нравится безраздельная власть над командой. Эти два десятка зомби (12–16 hp у каждого) были укреплены *бальзамированием*

(*embalming*), которое также защищает их от разложения на жарком солнце.

Примечания по отыгрышу: Сарцек – жестокий и подлый человек с отвратительным характером. Он страдает от постоянной физической боли в старых ранах. Он яростно набрасывается на любого, кто не согласен с его мнением (к счастью, на корабле, экипаж которого состоит в основном из безмозглой нежити, таких не находится). В бою первое действие Сарцека – защитное заклинание *spirit armor*; затем он использует *lightning bolt* и высылает группу зомби на abordаж. После этого он читает заклинание *spectral hand*, чтобы использовать атаку прикосновением, и оживляет пару *костяных рук (skeletal hands)* или насылает *bone dance* на поверженного противника. Если он вынужден вступить в бой, он без колебаний использует волшебные бусы, свитки и отравленные дротики.

Сарцек быстро привык к морским путешествиям. Он тщательно выбирает потенциальную жертву, изучая корабль с безопасного расстояния с помощью своего фамилиара, гигантского ворона Малволио. Если цель кажется ему слабой и незащищенной, он маневрирует, чтобы получить преимущество в направлении ветра, и атакует. «*Скрофула*» специально оснащена для высоких скоростей. Поскольку она не везет запасов и тяжелых грузов, каравелла может обойти практически любой торговый корабль.

Талиб

Король Талиб аль-Исавис Великолепный (и Проклятый)

Человек, дуал-класс Воин пустыни 5 уровня/Некромант (Охотник за нежитью) 17 уровня

Str: 16

Dex: 13

Con: 15

Int: 17

Wis: 16

Cha: 15

AC: –1 (с *ghost armor (FOR)*) или 6

THAC0: 15 (13 против личей)

Перемещение: 12

HP: 68

Мировоззрение: Хаотично-доброе

Темный дар: нет

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом, спасбросок противника против заклинаний школы Некромантии с пенальти –1, спасбросок для личей с пенальти –2 против всех заклинаний.

Особая защита: Физическое тело защищено телом трупа (заклинание *corpse host*) во время охоты на нежить, заклинание *contingency телепортирует* все снаряжение в безопасное место при уничтожении используемого тела.

Спасброски: PPDM 10; RSW 5; PP 7; BW 9; S 6.

Бонус +1 к спасброскам против заклинаний (скарабей), +5 ко всем спасброскам (плащ и камень); +2 ко всем спасброскам против личей, бонус +1 к спасброскам против некромантической атаки, модификатор магической атаки +2 (Wis).

Рост: 6'1"

Боевые навыки: ятаган (специализация), двуручная сабля, длинный лук, копье, посох.

Мирные навыки: древние языки (Кадари, 17), древняя история (16), инженерное искусство (16), разведение огня (15), геральдика (17), выживание (17), бег (9), бой

вслепую (14), верховая езда (по земле) (19), некрология (16), знание преисподней (*netherworld knowledge*) (13), выслеживание (16), чтение/письмо (18), религия (16), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (15).

Псионика: (дикая сила), PSP: 138, пустой разум (*mind blank*, 9), ментальный барьер (*mind bar*, 15), чтение объекта (*object reading*, 11), чувствительность к психическим ощущениям (*sensitivity to psychic impressions*, 12).

Заклинания: *burning hands, corpse light (FOR), detect undead, hold portal, magic missile, protection from evil; cloak from undead (FOR), ESP, knock, levitate, vocalize (WH), web; dispel magic, fireball, ghost armor (FOR), lightning bolt, hold undead, wizard sight (TOM); dimension door, empathic wound transfer, Evard's black tentacles, polymorph self, thunderstaff (TOM), wall of ice, polymorph other; bind undead, cone of cold, dismissal, graft flesh, teleport, wall of force; Bloodstone's spectral steed (TOM), chain lightning, claws of the umber hulk (TOM), legend lore; acid storm (TOM), prismatic spray, wound conferral; Bigby's clenched fist, homunculus shield.*

Снаряжение: плащ защиты (*cloak of protection*) +4, жезл поглощения (*rod of absorption*, 40 зарядов), талисман обнаружения (*talisman of divining*, обнаруживает жизнь, 65 зарядов), глиф могущества (*handglyph of power*, заклинание дезинтеграции, 3 заряда), ятаган кражи жизни (*scimitar of life stealing*, специализация: #АТ 3/2, повреждения 1d8+4), камень удачи (*stone of good luck* в виде белого слона), нефритовый скарабей защиты (*scarab of protection*, 10 зарядов) и пояс многочисленных карманов (*girdle of many pockets*) с дорожными книгами заклинаний, компонентами заклинаний и походным снаряжением, композитный длинный лук, колчан с 24 стрелами +2, кошелек с 400 золотых, 10 жемчужин (по 100 золотых) и 10 алмазов (по 1,000 золотых), бальзамы высшего лечения (x4), полета, невидимости и роста (*potions of extra-healing, flying, invisibility, growth*), эликсир молодости (*elixir of youth*), свиток защиты от демонов и свиток заклинаний волшебников (читается на 16 уровне) с заклинанием *limited wish* (x3).

Внешний вид: Внешне Талиб – необычно сильный и мускулистый мужчина лет шестидесяти. Его мощные плечи и руки покрыты татуировками, а лицо изрезано морщинами и глубокими шрамами. От одного его уха осталась лишь неровная полоска кожи, а правый глаз закрыт бархатной повязкой. Из-за ятагана, шрамов и характерного поведения воина его можно принять за отставного генерала.

Во время опасных миссий Талиб использует заклинание *corpse host* для маскировки и защиты, поскольку его очень легко запомнить, а его жертвы часто устраивают неприятные сюрпризы. Он предпочитает использовать свежее тело опытного воина, умершего естественной смертью или погибшего в бою. Талиб всегда уделяет внимание тому, чтобы скрыть заметные раны на теле, которое он использует. Чаще всего для этого достаточно одежды. Очевидно, что тело с зияющей раной в груди не является удачной маскировкой.

Общая информация: Еще в молодости Талиб женился на Казерабет (см. ее характеристики NPC), которая продолжила его обучение и вместе с ним правила уединенным королевством нежити. По прошествии нескольких десятилетий Казерабет по неизвестным причинам покинула его. Он так и не простил ее, но и не прекратил ее искать.

Талиб стал Охотником за нежитью после того, как две его сестры, Джаль и Лейла, были убиты личем Талатом. С того времени Талиб уничтожил четырех личей (включая Талата) и вернул всех зомби в своем королевстве назад, в могилы. Теперь Исавис – безлюдный город в джунглях, обреченный на медленный и неизбежный упадок из-за своего темного прошлого. Талиб живет в роскошном нефритовом дворце посреди разрушающегося города, живет один, не считая верных ему джаннов (*jann*). Во время

путешествий Талиба (или тело, которое он использует) невидимо сопровождают и охраняют не менее четырех джаннов.

Примечания по отыгрышу: Поначалу Талиб сражался с личами из мести, но со временем его злость сменилась холодным гневом. Талиб чрезвычайно храбр и безрассуден; однако он фаталист. Он не боится боли или смерти – тела, которые он использует для маскировки (*corpse host*) легко можно заменить; кроме этого, во дворце всегда хранится не менее одного его *клона*. Уничтожение личей приносит какой-то смысл в его пустую жизнь, и он занимается этим с удовольствием. Талиб страдает от жутких повторяющихся кошмаров и видений, но при этом ему каким-то образом удается сохранить здравый рассудок, чувство юмора и положительное отношение к жизни.

Талиб (или тело, которое он использует) может присоединиться к группе искателей приключений, чтобы скрыть свое передвижение при охоте на лича. Чтобы защитить своих спутников, он старается не показывать свою силу и невидимых помощников, пока группа не столкнется со смертельной опасностью. Талиб может стать временным союзником группы на одно или два приключения, если эти путешествия помогут ему обнаружить или окончательно уничтожить врага.

Вермисса

Неумирающая, Королева червей, Повелительница упырей
Лич, Клирик 24 уровня (жрица бога нежити)

Str: 10

Dex: 12

Con: 15

Int: 18

Wis: 20

Cha: 16

AC: –3

THAC0: 6

Перемещение: 6

HP: 90

Мировоззрение: Законно-злое

Особая атака: Аура силы (существа с 5 HD и ниже должны сделать успешный спасбросок против заклинаний или спастись бегством 5–20 раундов), ледящее прикосновение (повреждения: 1–10 hp, постоянный паралич).

Дарованные силы/темный дар: *Animate dead* прикосновением (3/день), *skull scry* (способность видеть через любой труп в пределах 17 миль по желанию).

Особая защита: Невозможность застать врасплох (одежда), +1 к попаданию магическим оружием, иммунитет к *charm*, *sleep*, *enfeeblement*, *polymorph*, *cold*, *electricity*, *insanity* и *death spell*.

Спасброски: PPDM 2; RSW 4; PP 3; BW 6; S 5.

+3 ко всем спасброскам (кольцо), модификатор магической атаки +4 (Wis).

Рост: 5'8"

Боевые навыки: посох, пехотный цеп, пехотная булава, боевой молот. **Мирные навыки:** древняя история (16), древние языки (Кадари, 17), музыкальный инструмент (флейта, рог, 10); местная история (13), игры (14), чтение по губам (15), некрология (19), знание преисподней (*netherworld knowledge*) (18), общение с духами (*spirit lore*) (12), анатомия (17); гербализм (16), чтение/письмо (18), религия (19), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (15).

Заклинания: *bless, command (x2), call upon faith (TOM), darkness, detect good, emotion read (TOM), protection from good, sanctuary, spiritual hammer, undead alacrity; aid, augury, barkskin, draw upon unholy might (TOM), enthrall, know alignment, hold person (x2), music of the spheres (TOM), resist turning, withdraw; bestow curse, dispel magic (x3), life drain (x3), memory read (TOM), prayer, protection from fire, speak with dead; abjure, cause insanity (x2), mental domination (TOM) (x2), rapport (TOM), solipsism (TOM) (x2), thought broadcast (TOM), poison (x2); dispel good, imbue undead with spell ability, quest, scourge (x2), slay living, undead regeneration (x3); asphyxiate (x3), aerial servant, animate object, summon undead (x2), wall of thorns; confusion, energy drain, mindkiller (TOM).*

Снаряжение: Широкое платье пурпурного цвета (*одеяние глаз (robe of eyes)*), украшение в виде ошейника из электрума, украшенное извивающимися червями и массивным изумрудом (5,000 золотых) (действует как *шлем телепатии (helm of telepathy)*), золотая серьга с аметистом (*иоун-камень (ioun stone)*, поглощает 58 уровней заклинаний), *кольцо хранения заклинаний (ring of spell storing, содержит dispel magic, dispel good, undead regeneration (x2), word of recall)*, *кольцо защиты (ring of protection) +3, посох иссушения (staff of withering, 20 зарядов), талисман обнаружения (talisman of divining)*, вделанный в золотой наручный обруч (*обнаружение магии, 44 заряда*), три *глифа могущества (handglyph of power)*, обернутые вокруг запястий и предплечий в виде браслетов (заклинания *fire* (2 заряда), *disintegrate* (1 заряд), *power word, stun* (2 заряда)).

Внешний вид: Для лича тело Вермиссы удивительно хорошо сохранилось, включая роскошные формы и соблазнительные линии привлекательной молодой женщины. Трансформация в нежить отразилась только на лице Вермиссы – ее кожа высохла и плотно обтягивает череп, а глаза в пустых глазницах горят адским пламенем. Иногда она использует заклинание *solipsism*, чтобы скрыть свою истинную природу (при желании она может подавить ауру, леденящее прикосновение и мерцание глаз). Голос Вермиссы нежный и мелодичный, когда она принимает посетителей (кроме того, она замечательно поет), однако если ее разозлить, ее тон становится повелительным и враждебным.

Общая информация: Вермисса жила еще когда первый Король-Некромант правил островом Саху. Она основала культ Червей, бросая этим вызов власти короля Урука. Уже тогда могущество Вермиссы было велико, и Урук не осмелился разгневать Тасмудиана. Вместо того, чтобы уничтожить Вермиссу, Урук и восемь его баронов создали для нее вечную тюрьму. Они заманили Вермиссу в Сад Вечности и заперли ее внутри с помощью девяти печатей власти.

Вермисса бушевала и неистовствовала, но Урук оставил ее там на погибель. Шло время, король умер, а его династия ушла в небытие, но Вермисса выжила – бог Тасмудиан превратил ее в лича. Хотя сама она не может покинуть Сад, любой другой может свободно приходить и уходить.

С тех пор Вермиссе удалось возродить культ Червей, однако он сохранил лишь тень былого великолепия. Вермисса устанавливала отношения с могущественными некромантами, такими как Казерабет (см. ее характеристики NPC), предоставляя им древние знания в обмен на снятие одной печати со своей тюрьмы. Сейчас ее удерживают лишь три печати, и Вермисса с помощью Пизентиоса (см. его характеристики NPC) обучает новых волшебников. Когда ее личное войско некромантов обретет достаточное могущество, она освободится.

Примечания по отыгрышу: Вермисса – искусный манипулятор, жрица и политик и способна смотреть далеко в будущее. Живые члены ее культа контролируют все деревни на Саху, а ее бесчисленные неживые слуги (в основном упыри и вурдалаки) свободно

существуют на плато острова. Вермисса может спроецировать свою душу в тело любого существа-нежити на острове в нескольких милях от своего логова и смотреть его глазами. Ее власть простирается даже за пределы Саху до континента. Там фанатичные члены культа Червей уже проникли на руководящие политические должности и имеют определенный авторитет.

Живой и острый ум жрицы несколько притупился за столетия, проведенные в скуке. Она с радостью примет группу исследователей в своем подземном Саду, чтобы внести некоторое разнообразие в свое существование. Если они смогут развлечь ее достаточно хорошо, возможно, она даже сохранит им жизнь. В противном случае их останки будут поданы Тасмудиану во время следующего адского пиршества. Та же судьба ждет враждебных посетителей.

Иола

Владычица боли Иоланда Шамат

Человек, жрица смерти (боли) 8 уровня

Str: 14

Dex: 13

Con: 15

Int: 12

Wis: 17

Cha: 13

AC: 5

THAC0: 16

Перемещение: 12

HP: 50

Мировоззрение: Нейтрально-злое

Дарованные силы: Снятие заклинаний, воздействующих на эмоции, с других, *контроль эмоций (emotion control)* – страх, грусть или ненависть; до 16 человек, 1/день).

Особая атака: Заклинанием или магическим предметом.

Особая защита: Нет

Спасброски: PPDM 7; RSW 11; PP 10; BW 13; S 12.

+4 к спасброскам против боли; модификатор магической атаки +3 (Wis).

Рост: 5'9"

Боевые навыки: плеть, пехотная булава, пехотный цеп, посох, бич. **Мирные навыки:** выносливость (15), местная история (13), чтение/письмо (13), религия (17), использование веревки (13), распознавание заклинаний (*spellcraft*) (10), плавание (14).

Заклинания: *bless, call upon faith (TOM), cause light wounds, command, protection from good; aid, draw upon unholy might (TOM), hold person (x2), silence 15' radius; cause blindness, death's door, dispel magic; cause insanity, cause serious wounds.*

Снаряжение: *Чешуйчатая броня +1*, пехотная булава с шипами разной длины устрашающего вида, плеть, золотой перстень-печатка (100 золотых), носовое украшение (50 золотых), тиара из электрума (250 золотых), поясной кошелек (28 золотых, 34 серебряных, пара пыточных тисков для больших пальцев), заплечный мешок с четырьмя ножами, одной дозой порошка *помутнения рассудка (mindshadow)*, восемью шипастыми шарами, бичом, запасной плетью, железными шипами и иглами, губкой, 50 футами веревки, флаконом соленой воды, *бальзамом высшего лечения (potion of extra-healing)* и четырьмя пакетиками *порошка черной завесы (powder of the black veil, TOM)*.

Внешний вид: Иола – устрашающая личность. Это высокая, крепко сбитая женщина, ей уже за тридцать; у нее светло-голубые глаза и волосы цвета воронова крыла, в которые она вплетает острые железные иглы. Кожа у нее темная, смуглая; говорит она с заметным акцентом. Ее внешность и поведение выказывают силу и властность ее характера – она всегда двигается целенаправленно, с максимально прямой спиной, отпугивая окружающих ледяным взглядом.

Общая информация: Когда Иоланда Шамат была ребенком, ее продали в рабство сеньору Матанзасу, который познакомил ее с мучительными ритуалами богини боли. В доме Матанзаса Иола со временем поднялась до должности управляющей и правила его именем жестоко и эффективно. Матанзас был членом Анатомической Академии, и помещения для вскрытий в его доме иногда служили местом собраний Академии. Доктор Элландре Толберт (см. ее характеристики NPC) присутствовала на нескольких встречах и там познакомилась с Иолой. Их первая встреча не была теплой, но уже тогда было ясно, что манера Иолы вести себя ничуть не пугает Элландру. После нескольких визитов Элландре в особняк они начали вежливо здороваться, а затем и беседовать. Элландре уговорила Матанзаса передать Иолу ей в услужение.

Поскольку рабство не является нормой на родине Элландре, вскоре после переезда на север, в Уотердип, она предоставила Иоле свободу. Из смешанного чувства благодарности, уважения и дружбы жрица осталась работать у Элландре в качестве «личного помощника». Иола убеждена, что попытки ее подруги вернуть своего погибшего мужа не приведут ни к чему, кроме горя и боли; однако как жрица Ловиатар, она получает определенное удовлетворение от того, что участвует в этом предприятии. Она управляет виллой Элландре, как раньше именем Матанзаса, хотя северные слуги совершенно не способны терпеть боль, поэтому их даже слишком легко контролировать.

Сейчас Иоланда также является авторитетным членом культа Ловиатар в Уотердипе, однако верховный жрец города слишком похож на ее бывшего хозяина, Матанзаса. В Доме Боли она проводит минимум времени, предпочитая ассистировать Элландре в исследованиях. У нее нет личных последователей, ее это не интересует.

Примечания по отыгрышу: Иола излучает осязаемую ауру бескомпромиссной жестокости, которая воздействует на эмоции присутствующих людей и животных. При ее приближении грудные младенцы начинают плакать, дети убегают, собаки лают, а лошади от страха ржут и становятся на дыбы.

Любой, кто приходит к Элландре, вначале вынужден объясняться с Иолой, которая охраняет свою госпожу от ненужных помех. Она обращается с пришельцами с ледяным безразличием – если им не назначена встреча. Иола также нанимает группы искателей приключений для выполнения сложных или неприятных заданий для Элландре (например, для приобретения новых тел для тайных исследований).

В бою Иола может создать огромное количество проблем. Первым делом она спускает собак и вызывает страх с помощью своего *контроля эмоций* (спасбросок против заклинаний; в случае неудачи противник спасается бегством в течение 8 раундов). Если собакам удастся защитить ее от ближнего боя, она воздействует заклинаниями *silence*, *hold* или *command* на заклинателей; в противном случае она бросается в бой, фокусируя заклинания *cause serious wounds* (см. особые способности жрицы боли) или *cause insanity*. Когда у нее кончатся заклинания, она дерется пехотной булавой (ТНАС0 13, повреждения 1d6+3); против незащищенного броней противника она может использовать плеть, чтобы задушить или обезоружить (ТНАС0 20 при прицельном ударе, повреждения: 1d2/1). Иола слишком осторожна, чтобы драться до смерти. Для того, чтобы прикрыть свое отступление и задержать погоню, она использует *порошок черной завесы* и горсть шипастых шаров.

Приложение 1

Стандартные заклинания для некромантов

В таблицах ниже приведены большинство заклинаний, доступных волшебникам-некромантам (**жирным шрифтом** выделены заклинания школы Некромантии). При составлении свитков или списка заклинаний методом случайного выбора, используйте частотную таблицу, а затем соответствующую подтаблицу.

Заклинания, выделенные **жирным шрифтом и курсивом**, описаны в этой книге. *TOM* = *Tome of Magic*, «Книга магии»; *WH* = *Complete Wizard's Handbook*, «Полное руководство волшебника»; *SH* = *Complete Sha'ir's Handbook*, «Полное руководство Ша'ира»; *FOR* = *Forgotten Realms Adventures*, «Приключения в Забытых землях»; *AA* = *Arabian Adventures*, «Арабские приключения». Остальные заклинания приведены во второй редакции *PHB*.

Выбор заклинания

Частотная таблица

01–60	Нападение/защита
61–90	Познание (<i>Divination</i>)
91–00	Особые/редкие

Заклинания 1 уровня

Нападение/защита

Armor
Burning Hands
Catapult (*FOR*)
Chill Touch
Color Spray
Corpse Visage (*WH*)
Exterminate
Feather Fall
Fist of Stone (*TOM*)
Grease
Hold Portal
Light
Magic Missile
Mending
Mount
Protection from Evil
Shield
Shocking Grasp
Spider Climb
Wall of Fog

Познание/сокрытие

Comprehend Languages
Corpse Link
Corpselight (*FOR*)

Detect Disease (WH)
Detect Magic
Detect Undead
Enlarge
Identify
Locate Remains
Message
Read Magic

Особые/редкие

Affect Normal Fires
Alarm
Animate Dead Animals
Cantrip
Copy (WH)
Dancing Lights
Erase
Find Familiar
Gaze Reflection
Jump
Lasting Breath (TOM)
Metamorphose Liquids (TOM)
Murdock's Feathery Flyer (TOM)
Protection from Hunger and Thirst (WH)
Scatterspray (FOR)
Spectral Voice
Tenser's Floating Disk
Unseen Servant
Wizard Mark

Заклинания 2 уровня

Нападение/защита

Choke (WH)
Continual Light
Darkness 15' Radius
Flaming Sphere
Fog Cloud
Ghoul Touch (WH)
Ice Knife (WH)
Max's Earthen Grasp (TOM)
Melf's Acid Arrow
Protection from Cantrips
Protection from Paralysis (TOM)
Pyrotechnics
Rope Trick
Shatter
Spectral Hand
Stinking Cloud
Summon Swarm
Vocalize (WH, FOR)

Web

Познание/сокрытие

Alter Self

Cloak Undead (*FOR*)

Death Recall (*WH*)

Detect Evil

Detect Invisibility

Detect Life (*WH*)

ESP

Fool's Gold

Living Link

Past Life (TOM)

Whispering Wind

Особые/редкие

Decastave (*FOR*)

Deepockets

Embalm

Ghost Pipes (*FOR*)

Glitterdust

Knock

Levitate

Magic Mouth

Rain of Blood (*SH*)

Skeletal Hands

Strength

Undead Mount (*FOR*)

Wizard Lock

Заклинания 3 уровня

Нападение/защита

Blink

Delay Death (*WH*)

Dispel Magic

Dispel Silence (*FOR*)

Fireball

Flame Arrow

Ghost Armor (*FOR*)

Haste

Hold Undead

Iron Mind (*WH*)

Lightning bolt

Melf's Minute Meteors

Mummy Touch (*FOR*)

Pain Touch (*WH*)

Paralyze (*FOR*)

Protection from Evil, 10' Radius

Protection from Normal Missiles

Slow
Spirit Armor (TOM)
Vampiric Touch

Познание/сокрытие

Clairaudience
Clairvoyance
Delude
False Face
Feign Death
Infravision
Non-Detection
Secret Page
Tongues
Wizard Sight (TOM)

Особые/редкие

Alacrity (TOM)
Blacklight (FOR)
Bone Club (WH)
Bone Dance
Explosive Runes
Fly
Gust of Wind
Hovering Skull (WH)
Icelance (FOR)
Item
Leomund's Tiny Hut
Monster Summoning I
Phantom Steed
Revenance (FOR)
Sepia Snake Sigil
Skulltrap
Skull Watch (FOR)
Snapping Teeth (WH)
Ward Against Undead (FOR)
Water Breathing
Wind Wall

Заклинания 4 уровня

Нападение/защита

Beltyn's Burning Blood (FOR)
Brainkill
Contagion
Dimension Door
Empathic Wound Transfer
Enervation
Evard's Black Tentacles
Lifesurge (SH)

Fire Shield
Ice Storm
Minor Globe of Invulnerability
Otiluke's Resilient Sphere
Polymorph Other
Remove Curse
Shout
Stoneskin
Thunderlance (*FOR*)
Thunderstaff (*TOM*)
Wall of Fire
Wall of Ice

Познание/сокрытие

Detect Scrying
Halo of Eyes (*WH*)
Locate Creature (*TOM*)
Magic Mirror
Mask of Death (*TOM*)
Massmorph
Polymorph Self
Summon Spirit
Vacancy
Watchware (*FOR*)
Wizard Eye

Особые/редкие

Duplicate (*WH*)
Dig
Monster Summoning II
Fire Trap
Extension I
Fire Aura (*WH*)
Fire Gate (*FOR*)
Plant Growth
Rainbow Pattern
Rary's Mnemonic Enhancer
Solid Fog
Leomund's Secure Shelter
Otiluke's Dispelling Screen (*WH*)
Spendelard's Chaser (*FOR*)
Wind Breath (*WH*)

Заклинания 5 уровня

Нападение/защита

Animate Dead
Bigby's Interposing Hand
Bind Undead
Bone Blight

Cloudkill
Cone of Cold
Death Smoke (*AA*)
Dismissal
Graft Flesh
Invulnerability to Normal Weapons (*WH*)
Magic Jar
Mummy Rot (*WH*)
Shroud of Flames (*FOR*)
Summon Shadow
Telekinesis
Teleport
Throbbing Bones (*WH*)
Wall of Bones (*WH*)
Wall of Force
Wall of Iron
Wall of Stone

Познание/сокрытие

Contact Other Plane
Disguise Undead (*FOR*)
Distance Distortion
Dream
False Vision
Flesh Mirage (*AA*)
Know Value (*WH*)
Sending

Особые/редкие

Airy Water
Animal Growth
Avoidance
Conjure Elemental
Death Bump (*SH*)
Extension II
Fabricate
Force Shapechange (*WH*)
Improved Skull Watch (*FOR*)
Leomund's Lamentable Belaborment
Leomund's Secret Chest
Magic Staff (*TOM*)
Monster Summoning III
Mordenkainen's Faithful Hound
Nulathoe's Ninemen (*FOR*)
Passwall
Rary's Telepathic Bond (*WH*)
Secure (*FOR*)
Stoneshape
Transmute Rock to Mud

Заклинания 6 уровня

Нападение/защита

Anti-Magic Shell
Bigby's Forceful Hand
Blackmantle (*WH*)
Chain Lightning
Claws of the Umber Hulk (*TOM*)
Contingency
Dead Man's Eyes (*WH*)
Death Fog
Death Spell
Disintegrate
Dragon Scales (*WH*)
Ghoul Gauntlet
Globe of Invulnerability
Grimwald's Greymantle (*FOR*)
Invulnerability to Magical Weapons (*WH*)
Lich Touch (*FOR*)
Otiluke's Freezing Sphere
Power Word, Silence (*FOR*)
Project Image
Repulsion
Stone to Flesh
Tentacles (*WH*)

Познание/сокрытие

Flame of Justice (*AA*)
Legend Lore
Mirage Arcana
True Seeing

Особые/редкие

Animate Blood (*SH*)
Bloodstone's Spectral Steed (*TOM*)
Conjure Animals
Construct Undead (*SH*)
Control Weather
Corpse Host
Dust of Death (*SH*)
Enchant an Item
Ensnarement
Extension III
Glassee
Guards and Wards
Imbue Undead with Spell Ability (*FOR*)
Invisible Stalker
Lower Water
Monster Summoning IV
Mordenkainen's Lucubration

Move Earth
Part Water
Reincarnation
Teleport Dead (*FOR*)
Tenser's Transformation
Tentacles (*WH*)
Transmute Bone to Steel
Transmute Water to Dust

Заклинания 7 уровня

Нападение/защита

Acid Storm (*TOM*)
Banishment
Bigby's Grasping Hand
Bloodstone's Frightful Joining (*TOM*)
Control Undead
Delayed Blast Fireball
Duo-Dimension
Finger of Death
Forcecage
Mordenkainen's Sword
Power Word, Stun
Prismatic Spray
Reverse Gravity
Suffocate (*TOM*)
Teleport Without Error
Wound Conferral

Познание/сокрытие

Sequester
Statue
Vision

Особые/редкие

Drawmij's Instant Summons
Lifeproof (*AA*)
Limited Wish
Monster Summoning V
Mordenkainen's Magnificent Mansion
Phase Door
Spectral Guard (*FOR*)
Vanish
Zombie Double (*WH*)

Заклинания 8 уровня

Нападение/защита

Abi-Dalzim's Horrid Wilting (*TOM*)
Bigby's Clenched Fist

Death Link (*FOR*)
Death Shroud
Great Shout (*FOR*)
Homunculus Shield (*TOM*)
Incendiary Cloud
Maze
Mind Blank
Otiluke's Telekinetic Sphere
Polymorph Any Object
Power Word, Blind
Prismatic Wall
Serten's Spell Immunity
Sink
Trap the Soul

Познание/сокрытие

Screen

Особые/редкие

Binding
Clone
Defoliate (*WH*)
Demand
Fear Ward (*WH*)
Gateway (*FOR*)
Glassteel
Life Force Transfer
Monster Summoning VI
Permanency
Sand Worm (*AA*)
Shadow Form (*WH*)
Symbol

Заклинания 9 уровня **Нападение/защита**

Bigby's Crushing Hand
Conflagration (*AA*)
Energy Drain
Imprisonment
Life Force Exchange
Master Undead (*FOR*)
Meteor Swarm
Mordenkainen's Disjunction
Power Word, Kill
Prismatic Sphere
Temporal Stasis
Time Stop
Wail of the Banshee (*TOM*)

Познание/сокрытие

Foresight
Shape Change

Особые/редкие

Astral Spell
Chain Contingency (*TOM*)
Crystalbrittle
Death Ward
Gate
Life Water (*AA*)
Sand Form (*AA*)
Monster Summoning VII
Succor
Wish

Приложения 2 и 3

Курсивом выделены заклинания, описанные в этой книге. TOM = Tome of Magic, «Книга магии»; WH = Complete Wizard's Handbook, «Полное руководство волшебника»; SH = Complete Sha'ir's Handbook, «Полное руководство Ша'ира»; FOR = Forgotten Realms Adventures, «Приключения в Забытых землях»; AA = Arabian Adventures, «Арабские приключения». Остальные заклинания приведены во второй редакции PHB.

Приложение 2

Заклинания волшебников (Некромантия)

1 уровень

Animate Dead Animals
Chill Touch
Corpse Link
Corpse Visage (*WH*)
Corpselight (*FOR*)
Detect Undead
Exterminate
Locate Remains
Spectral Voice

2 уровень

Choke (*WH*)
Cloak Undead (*FOR*)
Death Recall (*WH*)
Detect Life (*WH*)
Embalm
Ghoul Touch (*WH*)
Living Link
Rain of Blood (*SH*)

Skeletal Hands
Spectral Hand
Undead Mount (*FOR*)

3 уровень

Bone Club (*WH*)
Bone Dance
Delay Death (*WH*)
False Face
Feign Death
Hold Undead
Hovering Skull (*WH*)
Mummy Touch (*FOR*)
Pain Touch (*WH*)
Paralyze (*FOR*)
Revenge (*FOR*)
Skulltrap
Skull Watch (*FOR*)
Spirit Armor (*TOM*)
Vampiric Touch

4 уровень

Beltyn's Burning Blood (*FOR*)
Brainkill
Contagion
Empathic Wound Transfer
Enervation
Lifesurge (*SH*)
Mask of Death (*TOM*)
Summon Spirit
Spendelard's Chaser (*FOR*)

5 уровень

Animate Dead
Bind Undead
Bone Blight
Death Bump (*SH*)
Disguise Undead (*FOR*)
Flesh Mirage (*AA*)
Force Shapechange (*WH*)
Graft Flesh
Improved Skull Watch (*FOR*)
Magic Jar
Mummy Rot (*WH*)
Nulathoe's Ninemen (*FOR*)
Summon Shadow
Throbbing Bones (*WH*)
Wall of Bones (*WH*)

6 уровень

Animate Blood (*SH*)
Blackmantle (*WH*)
Bloodstone's Spectral Steed (*TOM*)
Construct Undead (*SH*)
Corpse Host
Dead Man's Eyes (*WH*)
Death Spell
Flame of Justice (*AA*)
Ghoul Gauntlet
Grimwald's Greymantle (*FOR*)
Imbue Undead with Spell Ability (*FOR*)
Lich Touch (*FOR*)
Reincarnation
Teleport Dead (*FOR*)
Transmute Bone to Steel

7 уровень

Bloodstone's Frightful Joining (*TOM*)
Control Undead
Finger of Death
Lifeproof (*AA*)
Suffocate (*TOM*)
Wound Conferral
Zombie Double (*WH*)

8 уровень

Abi-Dalzim's Horrid Wilting (*TOM*)
Clone
Death Link (*FOR*)
Death Shroud
Defoliate (*WH*)
Homunculus Shield (*TOM*)
Life Force Transfer
Sand Worm (*AA*)
Shadow Form (*WH*)

9 уровень

Conflagration (*AA*)
Death Ward
Energy Drain
Life Force Exchange
Life Water (*AA*)
Master Undead (*FOR*)
Sand Form (*AA*)
Wail of the Banshee (*TOM*)

Приложение 3

Заклинания жрецов (сфера Некромантии)

1 уровень

Detect Life
Ebony Hand
Invisibility to Undead
Skeletal Servant
Spectral Senses
Undead Alacrity

2 уровень

Aid
Hear Heartbeat
Resist Turning
Slow Poison

3 уровень

Animate Dead
Cause/Cure Blindness or Deafness
Cause/Cure Disease
Death's Door
Feign Death
Life Drain
Negative Plane Protection
Remove Paralysis
Speak with Dead
Spirit Bind/Spirit Release

4 уровень

Cause Insanity/Cure Insanity
Fortify (TOM)
Heart Blight
Poison/Neutralize Poison
Plague Curse

5 уровень

Dispel Good/Dispel Evil
Undead Spell Focus (FOR)
Slay Living/Raise Dead
Scourge
Undead Regeneration/Drain Undead
Undead Ward (TOM)

6 уровень

Asphyxiate
Summon Undead

7 уровень

Death Pact

Destruction/Resurrection

Energy Drain/Restoration

Mindkiller (*TOM*)

Wither/Regenerate

Квест

Health Blessing (*TOM*)

Undead Plague (*TOM*)

Приложение 4

Алфавитный указатель некромантических заклинаний

Курсивом выделены заклинания, описанные в этой книге. TOM = Tome of Magic, «Книга магии»; WH = Complete Wizard's Handbook, «Полное руководство волшебника»; SH= Complete Sha'ir's Handbook, «Полное руководство Ша'ира»; FOR = Forgotten Realms Adventures, «Приключения в Забытых землях»; AA = Arabian Adventures, «Арабские приключения». Остальные заклинания приведены во второй редакции PHB.

Abi-Dalzim's Horrid Wilting (W 8, *TOM*)

Aid (P 2)

Animate Blood (W 6, *SH*)

Animate Dead (P 3, W 5)

Animate Dead Animals (W 1)

Asphyxiate (P 6)

Beltyn's Burning Blood (W 4, *FOR*)

Bind Undead (W 5)

Blackmantle (W 6, *WH*)

Bloodstone's Frightful Joining (W 7, *TOM*)

Bloodstone's Spectral Steed (W 6, *TOM*)

Bone Blight (W 5)

Bone Pub (W 3, *WH*)

Bone Dance (W 3)

Brainkill (W 4)

Cause Blindness or Deafness (P 3)

Cause Disease (P 3)

Cause Insanity (P 4)

Chill Touch (W 1)

Choke (W 2, *WH*)

Cloak Undead (W 2, *FOR*)

Clone (W 8)

Conflagration (W 9, *AA*)

Construct Undead (W 6, *SH*)

Contagion (W 4)

Control Undead (W 7)
Corpse Host (W 6)
Corpse Link (W 1)
Corpse Visage (W 1, *WH*)
Corpselight (W 1, *FOR*)
Cure Blindness or Deafness (P 3)
Cure Disease (P 3)
Cure Insanity (P 4)

Dead Man's Eyes (W 6, *WH*)
Death Bump (W 5, *SH*)
Death Link (W 8, *FOR*)
Death Pact (P 7)
Death Recall (W 2)
Death Shroud (W 8)
Death Spell (W 6)
Death Ward (W 9)
Death's Door (P 3)
Defoliate (W 8, *WH*)
Delay Death (W 3, *WH*)
Destruction (P 7)
Detect Life (W 2, *WH*)
Detect Undead (W 1)
Disguise Undead (W 5, *FOR*)
Dispel Evil/Good (P 5)
Drain Undead (P 5)

Ebony Hand (P 1)
Embalm (W 2)
Empathic Wound Transfer (W 4)
Energy Drain (P 7, W 9)
Enervation (W 4)
Exterminate (W 1)

False Face (W 3)
Feign Death (P 3, W 3)
Finger of Death (W 7)
Flame of Justice (W 6, *AA*)
Flesh Mirage (W 5, *AA*)
Force Shapechange (W 5, *WH*)
Fortify (P 4, *TOM*)

Ghoul Gauntlet (W 6)
Ghoul Touch (W 2, *WH*)
Graft Flesh (W 5)
Grimwald's Greymantle (W 6, *FOR*)

Health Blessing (P Q, *TOM*)
Hear Heartbeat (P 2)
Heart Blight (P 4)
Hold Undead (W 3)
Homunculus Shield (W 8, *TOM*)

Hovering Skull (W 3, *WH*)

Improved Skull Watch (W 5, *FOR*)

Invisibility to Undead (P 1)

Lich Touch (W 6, *FOR*)

Life Drain (P 3)

Life Force Exchange (W 9)

Life Force Transfer (W 8)

Life Water (W 9, *AA*)

Lifeproof (W 7, *AA*)

Lifesurge (W 4, *SH*)

Living Link (W 2)

Locate Remains (W 1)

Magic Jar (W 5)

Mask of Death (W 4, *TOM*)

Master Undead (W 9, *FOR*)

Mindkiller (P 7, *TOM*)

Mummy Rot (W 5, *WH*)

Mummy Touch (W 3, *FOR*)

Negative Plane Protection (P 3)

Neutralize Poison (P 4)

Nulathoe's Ninemen (W 5, *FOR*)

Pain Touch (W 3, *WH*)

Paralyze (W 3, *FOR*)

Plague Curse (P 4)

Poison (P 4)

Rain of Blood (W 2, *SH*)

Raise Dead (P 5)

Regenerate (P 7)

Reincarnate (P 7)

Reincarnation (W 6)

Remove Paralysis (P 3)

Resist Turning (P 2)

Restoration (P 7)

Resurrection (P 7)

Revenance (W 3, *FOR*)

Sand Form (W 9, *AA*)

Sand Worm (W 8, *AA*)

Scourge (P 5)

Shadow Form (W 8, *WH*)

Skeletal Hands (W 2)

Skeletal Servant (P 1)

Skulltrap (W 3)

Skull Watch (W 3, *FOR*)

Slay Living (P 5)

Slow Poison (P 2)

Speak with Dead (P 3)

Spectral Hand (W 2)
Spectral Senses (P 1)
Spectral Voice (W 1)
Spendelard's Chaser (W 4, *FOR*)
Spirit Armor (W 3, *TOM*)
Spirit Bind (P 3)
Spirit Release (P 3)
Suffocate (W 7, *TOM*)
Summon Shadow (W 5)
Summon Spirit (W 4)
Summon Undead (P 6)

Teleport Dead (W 6, *FOR*)
Throbbing Bones (W 5, *WH*)
Transmute Bone to Steel (W 6)

Undead Alacrity (P 1)
Undead Mount (W 2, *FOR*)
Undead Plague (P Q, *TOM*)
Undead Regeneration (P 5)
Undead Spell Focus (P 5, W 6, *FOR*)
Undead Ward (P 5, *TOM*)

Vampiric Touch (W 3)

Wail of the Banshee (W 9, *TOM*)
Wall of Bones (W 5, *WH*)
Wither (P 7)
Wound Conferral (W 7)

Zombie Double (W 7, *WH*)