

# Worm Bound

## The Secrets of Kyuss

by Jesse Decker

illustrated by Kieran Yanner

*"Few have not heard of the dreaded sons of Kyuss—terrible zombies that spawn their kind through sickly green worms that corrupt the living. Few know that the creator of these foul creatures, Kyuss himself, has an active cult in the Flanaess."*

—Fragment of text recovered from the Ameido Jungle

Кюсс, злой бог костей и червей, гниет за пределами мира смертных, ожидая предсказанного времени своего владычества. Пророчества, в которых говорится о конце света, всегда говорят об Эпохе Червей, времени, которое может скоро наступить. На протяжении долгих лет ожидания и гноения слуги Кюсса держали себя в узде, позволяя разложению своей воли распространяться вдали от глаз сил добра. Теперь, когда приближается Эпоха Червей, разложение проникает в ткань самого мира, и последователи Кюсса выходят из тени. С возникновением культа Кюсса в последнее время появилось множество богохульных тайных рисунков. Эти заклинания и магические предметы являются примером темного гения и паранойи Кюсса,

каждый из них предлагает огромную власть, но также и рост рабства безумной воле Кюсса.

### Связанный с Червем

Самые безумные из слуг Кюсса берут в свои тела живых червей Кюсса. Вместо того, чтобы пожирать своих хозяев насквозь, эти извивающиеся ужасы предоставляют заклинателям мощную связь с Богом—червем и доступ к его самой отвратительной магии. Этот ритуал и увеличенная сила, которую он обеспечивает, представлены следующей чертой.

### Связанный с Червем

Вы приняли мерзкого зеленого червя Кюсса в свое собственное тело и подчинили себя его силе.

**Условия:** Живое существо, принимающее живого червя Кюсса.

**Преимущества:** Для успешного размещения червя Kyuss требуется специальный ритуал привязки

Ритуал требует 4 часов непрерывной медитации, 500 gp в специальных материалах и живого червя Кюсса. В конце церемонии вы должны выполнить спасбросок Телосложения Сл 15 или умереть. Если вы проваливаете спасбросок, вы становитесь порождением Кюсса в течение 1d6+4 раундов. Если вам удастся выполнить спасбросок, вы можете добавить следующие заклинания в список заклинаний вашего класса

2nd—*путь червей*

3rd—*поглощение паразита, червь внутри*

4th—*черви разума*

5th—*слуга зеленой порчи*

7th—*испускание роя червей*

Вы должны подготовить эти заклинания согласно обычным правилам вашего класса.

Червь может быть удален только

следующими заклинаниями:

рассеивание добра и зла, полное исцеление, снятие проклятия, святилище или используя поглощение паразита.





Если червь удален, вы не сможете произносить эти заклинания. Вы должны повторить ритуал привязки, чтобы вернуть себе преимущества этой черты

**Особенность:** Если вы умрете с живым червем Кюсса внутри вас, вы воскреснете как порождение Кюсса в течение  $1d6 + 4$  раундов. Как порождение Кюсса, вы существуете только для того, чтобы распространять разрушительную силу Кюсса, и у вас нет собственной свободной воли (это означает, что порождение Кюсса становится монстром под контролем DM).

## Заклинания Кюсса

Культе Кюсса и других слуг Бога-Червя часто использует различные богохульные и отвратительные заклинания. Все эти заклинания требуют, чтобы заклинатель обладал либо навыком Заклинателя, связанного с червями, либо подтипом порождения червей.

## Поглощение паразита

3 уровень, некромантия

Компоненты: V, S, M (Kyuss worm)

Время накладывания: 1 бонусное д-е

Дистанция: На себя

Длительность: 1 минута

Вы потребляете червя Кюсса в своем собственном теле, чтобы временно увеличить свою силу. Когда вы произносите это заклинание, вы восстанавливаете  $3d8$  хитов. Если это восстановление хитов превысит ваш обычный максимум, вы получите оставшуюся сумму в качестве временных хитов. Эти временные очки жизни исчезают, когда заканчивается действие заклинания, если они не будут потеряны раньше. Кроме того, вы получаете +2 бонус к Силе и Ловкости на время действия заклинания. Это заклинание также увеличивает силу ваших заклинаний, пока оно действует, предоставляя вам преимущество к броскам атаки заклинаниями. Однако, произнося это заклинание, вы уничтожаете червя Кюсса, которого вы привязали к своей душе, и вы не получаете эффекта черты "Связанный с Червем" до тех пор, пока вы не сможете найти другого червя Кюсса и завершить ритуал связывания еще раз.

Материальный компонент: Червь Кюсса, обитающий в вашем теле. Существам с подтипом червеобразных отродий требуется просто живой червь Кюсс.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, лечение увеличивается на  $1k8$  за каждый уровень ячейки выше первого.

## Испускание роя червей

7 уровень, вызов

Компоненты: V, S, F (Kyuss Worm)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 ft. (see text)

Длительность: 1 минута

Вы вызываете Рой Червей Кюсса, чтобы атаковать своих врагов. Эти извивающиеся зеленые черви ненадолго роятся по вашему телу, а затем собираются рядом с вами. Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою существо получает вашу инициативу, и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим вербальным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно использует действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.



## Wormswarm

*A writhing mass of tiny green worms surges across the floor, each one a horror of teeth and malignant hunger.*

### WORMSWARM CR 10

Always CE Diminutive Vermin

Init +6; Senses darkvision 60 ft., tremorsense 60 ft.; Listen +0, Spot +0

AC 20, touch 20, flat-footed 14

hp 102 (12 HD)

Immune critical hits, flanking, mind-affecting, sneak attack, weapon damage  
Fort +12, Ref +10, Will +4

Weakness swarm weaknesses

Spd 30 ft., burrow 10 ft., swim 30 ft.

Melee swarm (3d6 plus poison)

Space 10 ft.; Reach 0 ft.

Base Atk +9; Grp -8

Atk Options distraction

Special Atk create spawn

Abilities Str 1, Dex 22, Con 18, Int —, Wis 10, Cha 8

SQ obey the wormtouched, swarm traits, vermin traits

Environment any Kyuss-associated

Organization solitary, swath (2-4), or infestation (5-12)

Treasure none

Advancement none

**Distraction (Su):** Any living creature that begins its turn with a wormswarm in its space must make a DC 20 Fortitude save or be nauseated for 1 round. The save DC is Constitution-based.

**Poison (Ex):** Injury, Fortitude DC 20, initial damage 1d4 Int, secondary damage 2d4 Int. The save DC is Constitution based.

**Create Spawn (Su):** Any living creature killed by a wormswarm rises as a zombie in 1d4 hours. A humanoid creature with 11 or more Hit Dice instead rises as a sword of Kyuss in 1d4 hours.

**Obey the Wormtouched (Su):** Although they are mindless, wormswarms unerringly follow simple commands given by other undead servants of Kyuss.

## Черви Разума

4 уровень, вызов

Компоненты: V, S, F (Kyuss Worm)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30фт

Цель: Одно существо, не явл.

Нежитью

Длительность: Концентрация, 1 минута

Это заклинание заставляет бестелесных зеленых червей пролетать сквозь целевое существо. Пораженное существо должно совершить спасбросок Интеллекта, при провале вычитает 1d6 из спасбросков Мудрости и теряет ячейку 3 уровня или ниже. Существо может повторять спасбросок Интеллекта, чтобы окончить заклинание. Всякий раз, когда вы заставляете существо потерять ячейку, вы можете использовать эту энергию одним из трех способов:

- Восстановите использованную ячейку 3 уровня.

- Используйте любую метамагию чародея на следующем заклинании, которое вы наложите в течение 1 часа.

## Путь Червей

2 уровень, Прорицание

Компоненты: V, S, F

Время накладывания: Реакция

Дистанция: На себя

Длительность: 1 час

Это заклинание наполняет ваше собственное восприятие частицей силы Кюсса, наделяя вас шестым чувством. Один раз в течение срока действия заклинания вы можете использовать его эффект. Это заклинание позволяет вам добавить ваш бонус Проницательности к броску атаки или проверке характеристики или спасброску. С другой стороны, вы можете применить ваш бонус Проницательности к вашему КД против одной атаки. Вы можете использовать это заклинание после того, как узнали о результатах броска. Когда заклинание используется, живые существа в радиусе 20 футов от вас могут мельком увидеть извивающийся



безумие, предсказанное в Эпоху червей. На какую-то долю секунды они видят в своих умах опустошение и все возрастающий ужас от того, во что однажды превратится мир. Эти видения настолько ошеломляющи, что все, кто их испытывает, должны сделать спасбросок Мудрости или будут ошеломлены до конца вашего следующего хода.

## Слуга Зеленой Порчи

5 уровень, некромантия

Компоненты: V, S, F (Kyuss Worm)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30фт

Цель: 1 живое существо

Длительность: Концентрация, 10 минут

Вы наделяете цель небольшим осколком божественной силы Кюсса. Цель получает преимущество на броски атаки, +2 КД и +20 футов скорости.

Однако сила Кюсса никогда не бывает бесценной, поскольку бог-червь постоянно стремится подчинить смертных своей воле и вызвать давно предсказанную Эру Червей. Из-за развращающего влияния Кюсса пострадавшее существо становится более восприимчивым к силам Кюсса. Пострадавшее существо получает помеху на все спасброски против заклинаний, для которых требуется червь Кюсса в качестве компонента, и против эффектов, генерируемых существами с подтипом порождения червей. Успешный спасбросок Телосложения в конце хода цели (по желанию цели) сводит на нет как положительные, так и отрицательные эффекты этого заклинания.

## Червь Внутри

Necromancy [Evil]

Level: Kyuss 3

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels) Target: One living creature

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Fortitude negates Spell

Resistance: Yes

You create a Kyuss worm burrowing within the flesh of your foe. The worm makes its way through the host's body, dealing 1 point of damage per round for 1d4+1 rounds. At the end of that point, it reaches the brain. While the worm is inside a victim, any of the following spells can destroy it: *dispel evil*, *heal*, *remove curse*, and *remove disease*. A successful DC 20 Heal check extracts the worm and destroys it. Once the worm reaches the brain, it deals 1d2 points of Intelligence damage per round until either it is killed or it slays its host. A Small, Medium, or Large creature rises as a spawn of Kyuss 1d6+4 rounds later. A Tiny or smaller creature quickly putrefies, and a Huge or larger creature becomes a normal zombie of the appropriate size. This spell grants no control over undead creatures created in this manner.





## Wormspawn

The children of Kyuss, wormspawn are a broad subtype of monsters dedicated to the whims of the Writhing God. Numerous creatures—most created by Kyuss himself—can be classified as wormspawn, though others might exist. Those wormspawn currently known are:

- Avolakia (*Monster Manual II*)
- Broodfiend (*DUNGEON* #135)
- Earthcancer centipede (*DUNGEON* #134)
- Eviscerator beetle (*DUNGEON* #130)
- Favored spawn of Kyuss (*DRAGON* #336)
- Kyuss knight (*DUNGEON* #130)
- Kyuss spawnling (*DUNGEON* #126)
- Mindkiller scorpion (*DUNGEON* #134)
- Overworm (*DUNGEON* #130)
- Spawn of Kyuss (*Monster Manual II*)
- Sword of Kyuss (*DUNGEON* #130)
- Ulgurstasta (*Fiend Folio*)
- Wormcaller (*DUNGEON* #130)
- Wormdrake (*DUNGEON* #134)
- Worm naga (*DUNGEON* #130)
- Worm that walks (*Epic Level Handbook*)
- Worm swarm (*DUNGEON* #130)

A successful Fortitude saving throw negates the effects of this spell.

**Focus:** A Kyuss worm hosted within your body.

## VESTIGE WORMS

While Kyuss lived as a mortal, he ever craved more power, but as his power grew, so to did his need to protect what might and lore he had already gathered. To ward himself against power-hungry rivals and heroes bent on ending his tyrannical rule, the mortal Kyuss transformed the green worms that had brought him so much success into vessels for storing magical might.

Vestige worms, as these storage vessels came to be known, can store

a wide variety of magical effects, but all have certain similarities. They are living creatures (Fine vermin, AC 10, 1 hp) and can be killed, but they are also magic items. There are three specific types of vestige worms: spellworms, loreworms, and vision worms. Bonding with any of these creatures is considered an evil act.

Successfully hosting a vestige worm requires nothing more than placing the worm next to unprotected flesh and allowing it to burrow in (dealing 1 hit point of damage). Once inside its host, the vestige worm attempts to exert control over its host. The host must succeed at a DC 20 Will save or fall under the sway of the worm's mental control. If the saving throw is successful, the host masters the worm and can access its power. If the worm gains control of the host, it forces the host to seek out followers of Kyuss and follow their will.

Vestige worms are almost never bought and sold, and instead are found only in long-forgotten places where Kyuss held power. The listed values of the vestige worms are included only to provide the DM with a sense of their relative power to other magic items and their effect on character wealth by level.

## SPELLWORM

A *spellworm* imparts the ability to perform a single casting of a spell to its host.

**Description:** A *spellworm* looks like any other Tiny Kyuss worm, save for faintly glowing arcane sigils that adorn its sickening flesh. For as long as a host creature is bound to a *spellworm*, its pupils turn a dull and sickly green.

**Activation:** Like other Kyuss worms, a *spellworm* must be inside a host creature in order to be used. Once a host creature has successfully taken the worm into its body, casting the stored spell is a standard-action, just like using a spell-like ability.

**Effect:** A *spellworm* grants its host the ability to cast one spell. The host casts the spell as a full-round action. This follows the normal rules for casting the spell in question, including provoking attacks of opportunity, being subject to arcane spell failure, and any other applicable restrictions. The worm provides the power to cast the spell at the given caster level, even if the host's relevant ability score is too low to normally cast the spell, but the saving throw DC is dependant on the host's relevant ability score. Upon casting this spell the *spellworm* it is destroyed.

**Aura/Caster Level:** Moderate necromancy; CL varies.





**Construction:** Craft Wondrous Item, Wormbound Spellcaster or wormspawn subtype, ability to cast the spell stored within the worm, any metamagic feats to be applied.

**Value:** 50 × Spell Level × Caster Level.

## LOREWORM

A *loreworm* imparts knowledge of a single subject to its host.

**Description:** A *loreworm* looks like any other Tiny Kyuss worm, save for faintly glowing blue bands of color that ring its body at even intervals. For as long as a host creature is bound to a *loreworm*, the pupils of its eyes change and writhe through a variety of rune-like shapes.

**Activation:** Like other Kyuss worms, a *loreworm* must be inside a host creature in order to be used. Once a host creature has successfully taken the worm into its body, it gains the skill bonus until the worm is destroyed or removed.

**Effect:** A *loreworm* stores knowledge on one subject and provides a skill bonus on one Knowledge skill, as well as allowing its host to make skill checks with the affected Knowledge skill even if untrained. It comes in three degrees of power, imparting either a +2, a +5, or a +10 competence bonus on one Knowledge skill. Upon gaining this bonus the *loreworm* it is destroyed.

**Aura/Caster Level:** Moderate necromancy; CL 7th.

**Construction:** Craft Wondrous Item, Wormbound Spellcaster or wormspawn subtype, 8 ranks in a Knowledge skill.

**Value:** +2 worm 600 gp; +5 worm 3750 gp; +10 worm 15,000 gp.

## VISIONWORM

A *visionworm* holds a perfect picture of one moment in time.

**Description:** A *visionworm* looks like any other Tiny Kyuss worm, save for two faintly glowing red ovals, vaguely reminiscent of eyes, on the creature's back. For as long as a host creature is bound to a *visionworm*, the pupils of its eyes turn a lusterless gray color.

**Activation:** Like other Kyuss worms, a *visionworm* must be inside a host creature in order to be used. Using a *visionworm* is a full-round action that provokes attacks of opportunity.

**Effect:** The host of the *visionworm* can always recall with perfect clarity the visual details of one moment in the past that the creator witnessed.

**Aura/Caster Level:** Moderate necromancy; CL 10th.

**Construction:** Craft Wondrous Item, Wormbound Spellcaster feat or wormspawn subtype, must have witnessed the depicted event first-hand.

**Value:** 300 gp. 

## Sample Spellworms

Spell	Level	CL	Value
Longstrider	1	1	50 gp
Protection from Good	1	1	50 gp
True Strike	1	1	50 gp
Divine Favor	1	9	350 gp
Invisibility	2	3	300 gp
Mirror Image	2	3	300 gp
Silence	2	3	300 gp
Displacement	3	5	750 gp
Fly	3	5	750 gp
Protection from Energy	3	5	750 gp
Charm Monster	4	7	1400 gp
Dimension Door	4	7	1400 gp
Improved Invisibility	4	7	1400 gp
Dominate Person	5	9	2250 gp
Teleport	5	9	2250 gp

## In the Age of Worms

Those running the Age of Worms Adventure Path currently appearing in *DUNGEON* (starting in issue #124 and culminating next month in issue #135) might wish to incorporate the spells and magic items presented in this article into that campaign. Following are some notes on which published adventures and characters therein might benefit from this magic. While the suggestions try to be vague, players of the Age of Worms campaign are advised not to read this section.

**"The Champion's Belt" (DUNGEON #128):** The cleric of Kyuss met in this adventure might possess the Wormbound Spellcaster feat and a number of the lower-level Kyuss spells. The *Apostolic Scrolls* might also hold any number of this article's spells.

**"The Spire of Long Shadows" (DUNGEON #130):** Numerous visions and wall carvings in this adventure could convey arcane secrets that lead to new Kyuss spells. Vestige worms might also lie among the knowledge worms in area 5, Halls of Knowledge. The Harbinger also is likely to possess a number of Kyuss spells.

**"Kings of the Rift" (DUNGEON #133):** A familiar opponent might carry a number of vestige worms with him.

**"Into the Wormcrawl Fissure" (DUNGEON #134):** Several NPCs in this adventure are good candidates for Kyuss spells. Numerous avolkias, an ulgurastasta, and the fissure's greatest threat might cast many of these spells. The Tabernacle of Worms is also one of the best places in the campaign to find scrolls of Kyuss spells or vestige worms.

**"Dawn of a New Age" (DUNGEON #135):** The climax of the campaign. Numerous undead spellcasters could make use of these spells, while any number of vestige worms might be discovered in the complex beneath the boneyard.