

# Wormfood

SURVIVING THE AGE OF WORMS  
ADVENTURE PATH

## THE WORMHUNTER

В этом месяце мы рассмотрим высокоспециализированный престижный класс "Охотник за червями". Философия дизайна, лежащая в основе этого престижного класса, несколько отличается от других престижных классов, которые вы, возможно, видели на этих страницах. Обычно престижный класс выполняет две основные функции. Во-первых, это дает игроку возможность специализировать своего персонажа и отличать его от других персонажей, которые могут иметь тот же стандартный класс. Во-вторых, престижный класс — отличный способ вывести колорит конкретного мира кампании на передний план игры. Одно дело играть барда в Забытых королевствах, но совсем другое — присоединиться к такой организации, как the Harpers. Охотник за червями — это другой вид существ — он появляется не столько в определенном мире кампании, сколько в конкретной кампании: Эра червей. В результате его предпосылки и способности могут быть гораздо более специализированными и целенаправленными, чем у большинства престижных классов. Для игрока приключенческого пути Age of Worms прохождение уровней wormhunter может отражать то, как события в этой кампании непосредственно повлияли на вашего персонажа, в то же время давая ему преимущество перед наиболее распространенными врагами, с которыми он будет сражаться в будущем.

Просто помните, что если вы решите бороться с огнем огнем, вы можете обжечься.

### ОХОТНИК ЗА ЧЕРВЯМИ

Отродья Кюсса черпают свою силу из червя. Червь — это их связь с божественностью, источник их сверхъестественных сил и средство их размножения. Это, при отсутствии чего-либо подобного в их прогнивших сердцах, их душа. Без червя они ничто. Многие прежде обращались к этим странным и опасным зеленым червям в поисках знаний или силы. Как получается, что такая мелочь может вызвать такое великое опустошение, такое нечестивое крушение даже у самого святого из людей? Те, кто сталкивается с порождением Кюсса, часто вынуждены приспосабливаться, разрабатывать специальные методы борьбы с этими опасными врагами. Порождения Кюсса не лишены своих слабостей. Их связь с червем может быть разрушена магией, которая очищает проклятия и болезни. Их спотыкающаяся походка и небронированные тела делают их относительно легкими для поражения. И за пределами 10 футов они относительно безвредны (при условии, что вы можете противостоять ауре ошутимого страха, которая их окружает). И все же порождения Кюсса — всего лишь пехотинцы в огромной армии нежити. В темных уголках мира существуют гораздо более могущественные приспешники, существа, более близкие к Кюссу и, следовательно, гораздо более опасные. (Смотрите "Экологию отродья Кюсса" в Драконе #336.)





К счастью, знания Кюсса могут быть использованы теми, кто готов рискнуть частью своего здравомыслия в обмен на понимание работы червя. Персонаж, переживший ласку червя, после этого уже никогда не будет полностью прежним. Шрамы могут заживать, но когда червь вгрызается в мозг хозяина, он оставляет после себя часть себя. Воспоминания, эмоции и фрагменты знаний, которые отделились от обширного интеллекта Кюсса, находят свой путь в умы этих существ. Некоторые редкие тексты, такие как *libris Mortis* и "Некрономикон", называют эти души, которых коснулся червь. Часто эти воспоминания преследуют их в снах. В худших случаях жертва в конечном итоге впадает в безумие. И все же есть способ сфокусировать эти воспоминания. Изучая не только предания, окружающие Кюсса и его отродье, но и слова, которые он и его священники записали в богохульном наборе текстов, называемых Апостольскими свитками, некоторые из

затронутый червь может воспользоваться этими воспоминаниями и обратить их обратно к источнику. Они даже могут напрямую использовать новых червей Кюсса, впитывая их в свои тела и разумы, очищая их чужеродные воспоминания, чтобы открыть свои собственные мощные способности. К сожалению, этот путь не лишен опасностей: те, кто принимает знания Кюсса в свой разум, не могут рассчитывать на то, что останутся невредимыми. Такова цена, которую охотник за червями платит за свое преимущество перед теми, кто хотел бы возвестить о наступлении Эры червей. Prestigious класс "охотник за червями" очень настраиваемый, и поскольку его предварительные условия в такой же степени зависят от знакомства с учениями Кюсса, как и все остальное, пройти квалификацию на этот класс довольно легко. Конечно, не каждый хочет рисковать своим рассудком только для того, чтобы получить преимущество над одним специализированным типом угрозы нежити. И в то время как священнослужители и паладины законных или добрых церквей могут не соглашаться с концепцией принятия мудрости и воспоминаний злого божества, принимая уровни

в престижном классе *wormhunter* это не злой или хаотичный поступок. Аналогичным образом, многие сильные стороны охотника за червями проявляются у персонажей, которые сосредоточены на ближнем бое, поэтому те, кто специализируется на дальних боях, не получают столько преимуществ от прохождения уровней в этом классе. Наконец, хотя сам "охотник за червями" создан на основе мифов Кюсса, вы можете использовать его в качестве модели для создания других престижных классов, специализирующихся на борьбе с родственной группой монстров. Существа с паразитическим репродуктивным циклом: лучшие кандидаты, такие как пожиратели разума, слаади или вампиры, хотя при достаточной работе можно адаптировать охотника за червями к любому типу существ.

## Требования

Чтобы претендовать на звание охотника за червями, персонаж должен соответствовать всем следующим критериям.

## Охотник за Червями Кость хитов: D8

Уровень      Способности

1-й	Дар Червя 1, Погибель Каюсса
2-й	Обнаружение существ, Шрамный червь
3-й	Дар Червя 2
4-й	Червеед
5-й	Дар Червя 3

Навыки (2 на выбор, при выборе класса): Медицина, Магия, История, Внимательность, Выживание, Запугивание

### ДАРЫ ЧЕРВЯ

Прикосновение Кюсса наделяет каждого охотника за червями уникальным набором способностей.

**Канибализация:** одна из ваших характеристик увеличивается на 1 очко, но за определенную плату - вы должны уменьшить две другие характеристики на 1 очко (или одну другую характеристику на 2 очка).

**Улучшенное заклинательство:** Выберите класс заклинателя, к которому вы принадлежали до того, как получили этот Дар Червя. Вы получаете новые ячейки заклинаний, как если бы вы также получили количество уровней в этом классе в количестве, равном количеству Даров Червя, которыми вы обладаете в настоящее время (включая этот). Вы не получаете никаких других преимуществ, которые получил бы персонаж этого класса. Если вы позже получите дополнительные Дары Червя, количество уровней заклинаний, предоставляемых увеличенным заклинанием, не увеличится.

**Восстановленные знания:** Вы получаете количество бонусных черт, равное количеству даров Червя, которыми вы обладаете в данный момент (включая этот). Если вы позже получите дополнительные дары Червя, количество бонусных черт, предоставляемых восстановленными знаниями, не увеличится.

**Зловещая кара:** Вы должны выбрать дар Духовного проводника, чтобы выбрать этот дар. Заклинание нанесение ран теперь действует так, как если бы кубики урона были максимальными при наложении на вас. Способность вашего тела проводить негативную энергию возрастает до такой степени, что вы обретаете способность направлять негативную энергию во внезапных всплесках силы, когда наносите особенно сильный удар по живому существу. Всякий раз, когда вы наносите урон от скрытой атаки или наносите критический удар по живому существу, вы также даёте помеху существу на броски, к которым прибавляется мод. Силы до конца вашего следующего хода.

**Кара нежити:** Вы должны выбрать дар Духовного проводника, чтобы выбрать этот дар. Заклинания исцеления ран теперь действуют так, как если бы они были кубики урона были максимальными при наложении на вас. Способность вашего тела проводить положительную энергию возрастает до такой степени, что вы обретаете способность направлять положительную энергию во внезапных всплесках силы, когда наносите особенно сильный удар по нежити. Всякий раз, когда вы наносите урон от скрытой атаки или наносите критический удар по нежити, вы также даёте помеху существу на броски, к которым прибавляется мод. Силы до конца вашего следующего хода.

**Духовный проводник:** Черви сделали ваше тело более проводящим к тому типу энергии, который вы выбрали. Все заклинания лечения ран и нанесения ран, наложенные на вас, добавляют к броску урона или лечения доп. куб. Если у вас есть божественный канал, ваша Сл спасброска для божественного канала увеличивается на величину, равную количеству Даров Червя, которыми вы в настоящее время обладаете (включая этот).

- 1) Должен пострадать на 4 очка урона Интеллекту от червя Кюсса. Эти 4 очка урона Интеллекта не обязательно должны были быть получены в результате одного червя.
- 2) Персонаж должен иметь как минимум 7 уровень в другом классе.
- 3) Должен прочитать копию Апостольских свитков.

### ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

**Владение оружием и доспехами:** Охотник за червями не получает никакого мастерства в обращении с оружием или доспехами.

**Дар червя:** Потребляя червя Кюсса охотник за червями получает представление о природе Кюсса и его приспешников. В качестве альтернативы охотник за червями может позволить червю Кюсса зарыться в его тело — это наносит стандартное очко урона за раунд в течение нескольких раундов пока червь не достигнет мозга. В этот момент (или немедленно если охотник за червями добровольно съедает червя) тело охотника за червями поглощает червя. Это немедленно убивает червя (и предотвращает любой ущерб Интеллекту). Сразу же после этого охотник за червями поглощает скрытые знания и силу содержащиеся в черве и увеличивает их используя для усиления своих собственных способностей. Он сразу же выбирает один из подарков Червя перечисленных на соответствующей боковой панели. Предоставленная выгода является постоянной. К сожалению приток знаний также каким-то образом повреждает разум охотника за червями. Он также должен выбрать одну форму безумия из тех что перечислены на боковой панели "Безумие червя". Это безумие не может быть излечено магией поскольку оно становится такой же фундаментальной частью существа охотника за червями как и дар. Охотник за червями получает второй дар на 3—м уровне и третий на 5—м уровне. Он должен получить нового червя Кюсса за каждый подарок. Обычно червь Кюсса умирает после того как покидает носителя и не сразу прикрепляется к хозяину. Алхимики обнаружили



что эти черви могут храниться в состоянии покоя внутри зелья нетленных останков. Обычно эти черви хранятся для гнусных целей, но охотник за червями может воспользоваться ими, чтобы активировать один из своих даров. Сохраненный червь Кюсса стоит 1800 gp (сюда входит стоимость зелья), но обычно считается незаконным (в худшем случае) или контролируемым (в лучшем случае) товаром как таковым, вероятно,

требует, по крайней мере, проверки Харизмы DC 20, чтобы отследить продавца. Даже в этом случае черви Кюсса, как правило, не продаются ни в одном населенном пункте, меньшем, чем крупный город. Как только охотник за червями выбирает дар и сопутствующую ему форму безумия, он не может позже изменить этот дар или безумие. Точно так же он не может выбрать дар или безумие более одного раза.

**Погибель Каюсса:** Охотник за червями особенно искусен в борьбе с приспешниками Каюсса. Он получает бонус ко всем броскам урона от оружия против этих существ, равное его уровню охотника за червями.

**Обнаружение существ:** Если охотник за червями сконцентрируется, он может ощутить близость миньонов Каюсса по едва уловимому покалыванию в своих ушах. Это действует как умение божественное чувство, но оно обнаруживает только приспешников Кюсса (будь то нежить или живые). Охотник за червями может использовать эту способность в кол-ве, равном модификатору Харизмы + 1.

**Шрамный червь:** На 2-м уровне на теле охотника за червями начинают появляться участки рубцов. Эти шрамы - такие же физические шрамы, оставшиеся от заражения червями Кюсса, как и проявления растущей заразы и затаившегося безумия охотника за червями. Покрытый шрамами охотник за червями невосприимчив к болезням и получает преимущество ко всем спасброскам против яда.

**Червеед:** На 4-м уровне тело охотника за червями несет на себе порчу Каюсса. Эта порча обнаруживается как слабая магическая аура. Это дает охотнику за червями преимущество на проверки Харизмы против нежити:

## Приспешник Каюсса

Многие силы и сопротивления, предоставляемые этим престижным классом, особенно хорошо действуют против приспешников Кюсса. Это категория монстров и NPC, которая включает всех культистов Кюсса, любых существ, которые работают непосредственно на Кюсса (таких как аволакиас), и нежить, созданную Кюссом или связанную с ним (например, порождение Кюсса или ульгурстааста). Многие новые монстры, появившиеся в приключенческом пути Age of Worms, также попадают в эту категорию - если вы не уверены, считается ли один из этих монстров одним из приспешников Кюсса, ваш DM, безусловно, может сказать вам.

## БЕЗУМИЕ ЧЕРВЯ

Несмотря на то, что его мощь наделяет силой охотника за червями, прикосновение Кюсса не оставляет без шрамов разум смертного.

**Гиперсомния:** Вам крайне трудно оставаться бодрым. Вы получаете постоянный штраф -2 на все проверки и спасброски Мудрости. Кроме того, всякий раз, когда вы занимаетесь повторяющимся занятием (например, используете проверки ремесла или профессии), вы должны совершать Спасбросок Мудрости DC 10 (до одного раза в час), чтобы избежать засыпания на 1d4 часов.

**Бессонница:** Вам крайне трудно заснуть. Каждый раз, когда вы пытаетесь отдохнуть, вы должны сделать Спасбросок Мудрости DC 15. Неудача указывает на то, что ваш сон не был спокойным, и вы просыпаетесь усталым и получаете 1 степень истощения.

**Паранойя:** Вы убеждены, что мир и все, что обитает внутри, стремятся причинить вам вред. Вы не можете совершать действие Помощь и никогда не сможете получать бонусы от чужой Помощи. Вы также получаете штраф -2 к проверкам Харизмы.

**Шизофрения:** Вы периодически теряете контроль над реальностью и временами испытываете трудности с различением того, что реально, а что галлюцинация. Эти постоянные галлюцинации могут привести к тому, что вы будете казаться неустойчивым, хаотичным и непредсказуемым. Вы получаете штраф -2 ко всем проверкам и спасброскам Харизмы. Если вы когда-либо выбрасываете 1 при любом броске, к которому добавляется мод. Харизмы, вы должны совершить спасбросок Мудрости DC 15, чтобы избежать эффекта, как от заклинания смятение в течение 1d4 раундов.

**Тератафобия:** Чудовищная фобия - это иррациональный страх перед каким-либо монстром. Выберите один тип существ из списка: Аберрации, Драконы, Звери, Исчадия, Монстры, Нежить. Теперь вы получаете помеху к броскам атаки, проверкам навыков и спасброскам, сделанные против этих существ. Если вы обладаете иммунитетом к страху или преимуществом против страха из какого-либо другого источника, ваш иммунитет или преимущество к эффектам страха не распространяется на эффекты, генерируемые существами из этой категории.

**Тиковое расстройство:** У вас развились нервные, часто сильные спазмы. Эти спазмы приводят к постоянному штрафу -2 на все спасброски, проверки Силы и спасброски, проверки Ловкости.

Существа странным образом успокаиваются и убаюкиваются порчей. Персонаж также получает бонус +2 к спасброскам, сделанным от умений или заклинаний любого приспешника Каюсса. Червееду охотнику за червями больше никогда не нужно бояться заражения червями Каюсса - эти черви интерпретируют заражение как указание на то, что персонаж уже является порождением Каюсса,

и не пытаются заразить его. Червееды охотники на червей невосприимчивы к эффектам страха, создаваемым приспешниками Каюсса. Червеед охотник за червями получает помеху к проверкам Харизмы, сделанным против живых существ (за исключением тех, которые сделаны против других охотников за червями), поскольку заражение вызывает некоторую тревогу у живых.