

Wormfood

SURVIVING THE AGE OF WORMS ADVENTURE PATH

GATING IN THE HEAVY HITTERS

В то время как на страницах журнала *Dungeon magazine* представлено все, что нужно DM для прохождения приключенческого пути *Age of Worms*, каждый месяц *Dracon* предоставляет игрокам этой - или любой другой кампании - инструменты для улучшения их игрового опыта. Игровые персонажи стоят на пороге Эры червей, эры извивающейся тьмы и содрогающегося разложения. После победы над легионами жалких культистов, городами гигантов и радужной драконов назначенный час приближается, и финальная схватка с Богом-червем Кюссом и его самыми могущественными приспешниками неизбежна. Естественно, вам захочется позвать кого-нибудь на помощь. А имея в своем распоряжении заклинание врат, вы действительно можете рассчитывать на очень мощную помощь. Одно из самых мощных заклинаний, доступных в *Dungeons & Dragons*, *gate* позволяет вам открыть портал на другой план существования и призвать существо или существ, которые будут служить вам. В Руководстве игрока (стр. 234) описывается, как вызывать множество "универсальных" существ, но не так много говорится о более интригующем варианте *gate* - вызове одного существа с помощью кубиков попадания, в два раза превышающих уровень заклинателя. Учитывая, что вы должны быть как минимум 17-го уровня, чтобы произнести заклинание 9-го уровня, мы говорим о некоторых из самых могущественных существ в мультивселенной. В этой статье представлены шесть уникальных планарных существ, которые могут быть вызваны с помощью заклинания врат, по одному для каждого из не-злых направлений. Хотя у нас и близко нет достаточно места, чтобы

предоставить целые блоки характеристик для этих потенциальных союзников, кратких набросков личности и разбивки по классам и уровням должно быть достаточно, чтобы вы начали самостоятельно их описывать. Поскольку каждый из них — уникальное существо со своими собственными стремлениями и мотивациями, заклинание не позволяет заклинателю контролировать их, как он мог бы контролировать меньших существ. Чтобы помочь, мы предоставили информацию о том, как договориться о службе с этими существами, чтобы обеспечить их лояльность, по крайней мере временно. Всегда помните, что уникальные существа вольны покинуть вас в любой момент, поэтому в ваших интересах, чтобы они были счастливы, полностью вооружены мощными заклинаниями и твердо указывали на суть отвратительных махинаций Кюсса.

БАРАБОГ

ХН мужчина титан варвар 6

Родом из героических владений Исгарда, Барабог — титан, который живет полной жизнью, надеясь попробовать все, что может предложить мир, прежде чем его заберет какая-нибудь эпическая битва. Когда Барабог не вовлечен в серьезную борьбу, он проводит время, выпивая и празднуя с любым желающим заполучить его. Когда его вызывают, титан бросается выполнять задание целиком, впадая в ярость в тот момент, когда его ранят. Барабог достигает почти 30 футов в высоту и носит блестящий мифриловый нагрудник под своей заплетенной в косу бородой. Титан владеет огромным острым ранящим топором с брутальной эффективностью +2.



Выгодная сделка: Барабог ожидает оплаты за свои услуги в виде еды и питья. Однако титану легко наскучивает обыденность. Обычно он просит большое количество еды и питья, которых никогда раньше не пробовал. Поскольку он пробовал много разных блюд, этот заказ обычно обходится примерно в 50000 зм с экзотическими специями, мясом и несколькими бочками редкого вина. Барабог понимает, что приобретение таких изысканных продуктов требует времени, и готов подождать до недели, чтобы получить оплату.

МАСТЕР ПЕЧИ ГЕНДИНОМ

Н усиленный 28-ND древний огненный элементаль

Преданный слуга Своего Самого Великого и Нераскаившегося Превосходительства, Айоза Имина — сын великого султана в Латунном городе — Гендином ненавидит покидать свой душный домашний план.

Высокомерный, преданный своему делу мастер джиннов и одержимый идеей сжигать вещи, элементаль обладает взрывным характером, и часто обращает его на

на тех, кто зовет его. Однако, если его можно успокоить убедительной сделкой, нисходящий столп врага ревностно направляет свою ярость на любого, против кого он выступает, стремясь привнести частичку Элементального Плана Огня на Материальный план. Выгодная сделка: Гендином, которому поручено поддерживать температуру, близкую к солнечной, в душных дымовых саунах своего сибаритского хозяина и медных ямах для разведения костров, сжег бесчисленное множество материалов и существ в бесконечных поисках идеального сочетания. В благодарность за свою службу элементаль огня требует что-то новое, чтобы отлить в великих печах своего бессмертного хозяина. Обладая многовековым опытом, Гендином сжигал почти все земные вещества и представителей почти каждой известной расы. Таким образом, подношения должны состоять либо из уникальных творений, новых или магических произведений искусства, либо из чего-то еще, с чем вековой элементаль никогда не сталкивался — ласка, которая могла бы оказаться настоящим подвигом.

СЕЛУАФЕ

ХД женщина зрелый взрослый небожитель латунный дракон

Лучезарная красавица среди себе подобных, Селауафе живет в роскошном великолепии на вершине высокого плато, откуда открывается вид на бесконечную пустыню Митардир, третий слой Олимпийских полей Арбореи. Бесконечно непостоянная и озорная, но в равной степени добрая и любопытная, Селауафе изображает скучающую и избалованную принцессу, которой она себя считает. Поскольку Селауафе — небесный металлический дракон, другим драконам трудно оспорить настойчивые и неутомимые притязания Селауафе на то, что она внучка Багамута. Действительно, она обладает королевской осанкой и блаженной доброжелательностью близкого (и подтвержденного) отпрыска Бахамута.

Сделка: Как и подобает королевской особе драконов, Селауафе требует, чтобы тот, кто к ней обращается, обращался к ней по-драконьи и обращался с ней как с принцессой. Ей особенно нравится, когда те, кто обращается к ней за помощью, называют ее внучкой Багамута. В дополнение к уважительному обращению, Селауафе

обладает поистине драконьей жадностью к материальным благам и ярко выраженной любовью медного дракона к разговорам Селуафе требуется один подарок стоимостью не менее 10 000 gp (отказываясь от многочисленных подарков меньшего размера на ту же сумму), но она готова уменьшить минимальную стоимость подарка на 1000 gp за каждый месяц, в течение которого призыватель соглашается оставаться в ее дворце на вершине горы, беседуя с ней (это можно сделать после Служба *sel'au'c* заканчивается)

СИРАНУС

НД мужчина солар следопыт 5

Хотя он часто бродит по планам во время охоты, Сиранус называет райские близнецы Байтопии своим домом. Посвященный, прежде всего, уничтожению нежити и тех, кто разрушает природу, Сиранус часто отправляется на длительные задания, чтобы искоренить и уничтожить какую-нибудь угрозу нежити. Неудивительно, что солар очень обеспокоен надвигающейся эрой червей, и если ему предоставляется возможность выступить против этого лакомства, он принимает ее без вопросов. В бою Сиранус предпочитает использовать составной длинный лук +3 "Проклятие нежити", который убивает стрелами как можно дольше, прежде чем приблизиться и использовать свой двуручный меч бэйна нежити с +5 скоростями, чтобы добить врагов. Благодаря своему уровню рейнджера, Сиранус получает бонус +4 к броскам урона против нежити и владеет стилем боя из лука. Сиранус носит очень мало одежды, и его беломраморная кожа покрыта слабо светящимися рунами и символами, которые напоминают солару о его клятвах.

Выгодная сделка. Сиранус отказывается от оплаты, если поставленное перед ним задание включает уничтожение мертвых существ или их хозяев. Солар отказывается от всех других задач, вместо этого возвращаясь на Внешние планы, чтобы продолжить свою вечную борьбу.

ВАЛЬКИРИЯ XVII

ЗН усиленный 16 НД зелехут неизбежный боец 10

Могущественный охотник на службе абсолютного закона, Валькирия XII патрулирует равнины Ашерона, Звериные земли,

Дальноеземье и любой другой план, где беглецы могут попытаться скрыться. Желая помочь другим служителям закона, неизбежный постоянно находится на охоте и позволяет призывателю отвлечь себя только в том случае, если это в конечном счете поможет его текущим или будущим заданиям. В бою *Wälkyrie XII* использует мощный аксиоматический арбалет +4 в дополнение к своим значительным природным атакам и способностям, подобным заклинаниям. Выгодная сделка. Охотясь за множеством людей одновременно, *Wälkyrie XII* постоянно ищет новую информацию, которая могла бы привести его к одной из его текущих карьеров или дать ему возможность глубже проникнуть в разум фогитива. Неизбежное охотно помогает любому существу, способному поделиться какой-то крупницей неясных тайных или планарных знаний. Призыватель, успешно прошедший проверку знаний DC 35 (арканы) или Знаний о планах, доказывает, что он достаточно осведомлен, чтобы помочь планарному охотнику и получить его службу. В качестве альтернативы, призыватель может заручиться помощью Уокири XII, направив его к новой добыче, к тому, кто сильно оскорбил силы закона. Если нарушитель считается достойным времени зелехута (определяется мастером), *Wälkyrie XII* помогает призывателю с информацией и отмечает нарушителя закона для будущей охоты (он не начинает преследовать новую цель немедленно).

КСИТОМАТ

ЗД мужчина коатль монах 16 Оперение Кситомата на самом деле приглушенное по сравнению с другими куатлями, как будто цвета его чешуи и крыльев смыты водой. Омытый монах, как его иногда называют, проводит свои дни в скромном на вид монастыре, стоящем на вершине продуваемого всеми ветрами рукава Семи Восходящих небес Целестии. Существа всех разновидностей отправляются в монастырь Кситомат в поисках обучения. Тщеславный и самовлюбленный до самых крайних пределов, которые допускает этот расклад, Кситомат утверждает, что он создал или был источником вдохновения для большинства известных техник боевых искусств.

FOR THE DM

В то время как аспект переговоров в *gate* позволяет заклинателям требовать определенных услуг от вызываемых ими существ, такие сделки могут быстро сорвать игру, как DM, вы можете захотеть ограничить или замалчивать некоторые аспекты межпланетного взаимодействия ваших игроков, чтобы сохранить более масштабное приключение в нужном русле. Вы также должны помнить, что ПК - не единственные персонажи, имеющие доступ к вратам, к концу *Age of Worms* многочисленные противники могут призвать к себе на службу некоторых из самых ужасающих существ на всех планах, злые заклинатели, ищущие внеплановых союзников, могут рассмотреть продвинутых, классифицированных или шаблонных балоры, пожиратели, личи, ночные ползуны, демоны преисподней, слаады, титаны, вампиры или даже цветные драконы,

для смертных. Иногда он проводит годы взаперти в своем монастыре, разрабатывая новые техники или занимаясь многомесячными медитациями. Выгодная сделка. Когда его призывают на службу, Ситомат изображает безразличие и гнев, если ему предлагают материальные блага. Независимо от правдивости его заявлений о разработке многочисленных техник боевых искусств, он обладает обширными знаниями о различных формах и движениях, и в качестве части оплаты за оказание услуги *Xitomât* требует демонстрации движения, техники или броска, которых он не знает. Для этого требуется, чтобы персонаж с улучшенным навыком нанесения удара без оружия преуспел в броске безоружного аллака против брони 40-го класса без помощи какой-либо магии (*Xitomât* применяет заклинание обнаружения магии непосредственно перед тем, как персонаж попытается выполнить бросок атаки). *Xitomât* не возражает, если персонажу потребуется несколько попыток, чтобы добиться успеха. Ксиломат требует, чтобы группа персонажей, которые не могут показать ему новый прием, провела с ним месяц в его монастыре, обучаясь у него новой технике (это можно сделать после окончания службы Кситомата).