

Wormfood

SURVIVING THE AGE OF WORMS
ADVENTURE PATH

FORGOTTEN MAGIC

В прошлые века Орден Бури был могущественной кликой друидов и магов, посвятившей себя сохранению мира и уничтожению нежити. Силы Кюсса и их союзники-драконы уничтожили этот священный орден столетия назад, уничтожив его так основательно, что память о нем стерлась. Предвидя свою неминуемую кончину, эти могущественные заклинатели нашли способ гарантировать, что знания, которыми они обладали о Кюссе и его союзниках, будут сохранены, в безопасности как от любопытных глаз любопытных, так и от окутывающего тумана времени. В ходе приключенческого пути Age of Worms игроки открывают для себя заброшенный рай этого давно забытого ордена и получают шанс узнать некоторые из его секретов. Хотя знания, которые они получают, сами по себе бесценны, некоторым ПК может понадобиться что-то более ценное по своей сути. В то время как они были известны как силой своих заклинаний, так и мудростью своих мудрецов, Орден Бури также насчитывал среди своих членов одних из самых одаренных мастеров, которых когда-либо видел мир. Когда они исчезли, они унесли с собой свои секреты, и многие могущественные магические предметы исчезли из мира, чтобы их больше никогда не видели. До сих пор. Из-за глубокого знания Орденом Бури как драконов, так и нежити, большинство его могущественных созданий либо использовали ресурсы этих монстров

предоставлялись или были предназначены для оказания помощи в их уничтожении. Вот подборка таких элементов, которые теперь доступны для создания или ввода в эксплуатацию ПК.

Амулет Света

Чудесный предмет, очень редкий (настройка)

Давным-давно эти простые солнечные подвески были переданы фронтовым солдатам Ордена, чтобы помочь в уничтожении их врагов нежити и не дать их товарищам подняться как нежить, даже когда они упали. Каждая из этих подвесок излучает ауру в 20 фт радиусом, в которой нежить совершает с помехой спасброски от изгнания нежити и получает штраф -1 на броски атаки и спасброски. Действием вы можете запретить оживление и призыв нежити в ауре на 1 минуту. Вы не можете снова использовать этот запрет до следующего рассвета.

Дышащий меч

Оружие (Двуручный меч), очень редкий (настройка)

Этот богато украшенный большой меч +2 обладает чрезмерным количеством орнаментов. Само лезвие зазубрено, а многочисленные крючки, шипы, петли и поперечные щитки выступают нерегулярно с его поверхности. Рукоятка содержит сложную проволоочную рукоятку, которая течет по рукам владельца и привязывает меч к его плоти, пока он владеет ею. Меч нельзя заставить покинуть руку носителя, пока он в сознании. Владелец также получает иммунитет к любому урону холодом, ядом, огнем, электричеством и кислотой от оружия дыхания. Кроме того, как только меч защитит своего владельца от дыхания, владелец реакцией может поглотить эту силу, после чего действием, создавая аналогичное дыхание. Меч может сохранять поглощенную силу не дольше 24 часов.



Плащ Короля-Чародея

Чудесный предмет, легендарный (настройка чародеем)

Подобно ряби солнечного света от бассейна с водой, яркие цвета этого плаща в полный рост, кажется, танцуют и кружатся, когда его владелец движется. Сотканный из сотен крошечных чешуек, взятых у каждого из пяти хроматических драконов, этот плащ обладает способностью наполнять владельца частью своей силы. Плащ Короля-Чародея дает своему владельцу бонус +3 к Харизме. Кроме того, это позволяет владельцу брать на себя аспект каждого из хроматических драконов один раз в день, приобретая некоторые способности этого дракона. Активация аспекта является стандартным действием для владельца, и каждый аспект длится в течение 1 минуты. Никакой другой аспект не может быть принят на протяжении всего эффекта. Ниже описываются аспекты и их последствия.

Чёрный: Плащ становится струйно-черным и пьет в окружающем свете, как бездонная яма. Черты лица владельца тонко меняются, его кожа и волосы приобретают сероватый оттенок, а глаза приобретают кислый оттенок зеленого. Носитель получает сопротивление урону кислотой и может наложить тьму один раз, пока аспект длится, используя свою сложность спасбросков от заклинаний. Кроме того, любое заклинание, наносящее урон кислотой, автоматически накладывается, как если бы были применены метамагии: усиленное и продленное заклинание.

Синий: Плащ становится темно-синим, и над ним танцуют слабые искры электричества. Черты лица владельца тонко смещаются, его кожа и волосы приобретают голубоватый оттенок, а глаза становятся чисто белыми. Носитель получает сопротивление урону электричеством и может наложить безмолвный образ один раз, пока аспект длится, используя свою сложность спасбросков от заклинаний. Кроме того, любое заклинание, наносящее урон звуком или урон электричеством, автоматически накладывается, как если бы были применены метамагии: усиленное и продленное заклинание.

Зеленый: Плащ становится глубоким, лесным зеленым и, кажется, исчезает в естественной растительности. Черты лица владельца тонко смещаются, его кожа и волосы приобретают зеленоватый оттенок, а глаза приобретают болезненный оттенок желтого. Носитель получает сопротивление урону ядом и может наложить внушение один раз, пока аспект длится, используя свою сложность спасбросков от заклинаний. Кроме того, любое заклинание, наносящее урон ядом, автоматически накладывается, как если бы были применены метамагии: усиленное и продленное заклинание.

Красный: Плащ становится ярко-красным и, кажется, дымится и тлеет. Черты лица владельца тонко смещаются, его кожа и волосы приобретают красноватый оттенок, а глаза светятся золотым светом. Носитель получает сопротивление урону огнём и может наложить поиск предмета один раз, пока аспект длится, используя свою сложность спасбросков от заклинаний. Кроме того, любое заклинание, наносящее урон огнём, автоматически накладывается, как если бы были применены метамагии: усиленное и продленное заклинание.

Белый: Плащ становится белоснежным, и над ним нависает холодок. Черты лица владельца тонко смещаются, его кожа и волосы бледнеют до обесцвеченного белого цвета, а глаза темнеют до чистого черного. Носитель получает сопротивление урону холодом и может наложить туманное облако один раз, пока аспект длится, используя свою сложность спасбросков от заклинаний. Кроме того, любое заклинание, наносящее урон холодом, автоматически накладывается, как если бы были применены метамагии: усиленное и продленное заклинание.

Магнитный Камень

Чудесный предмет, очень редкий
Этот мощный артефакт напоминает не что иное, как ничем не примечательную сферу диаметром 1 дюйм из полированной стали. Сила Магнитного Камня, однако, является большим благословением для тех, кто сражается с бестелесной нежитью и существами, которые могут путешествовать эфирно. Камень укрепляет границу между Эфирным Планом и Простым, предотвращая проявление любой бестелесной нежити в радиусе 20 футов. Это также предотвращает любое путешествие в эфирный план и из него в пределах этого радиуса, сводя на нет эффекты заклинаний, таких как мерцание, туманный шаг и эфирность. Поскольку камень так тесно связан с простым числом, он не может быть взят в другой план. Каждый раз, когда его обладатель перемещается между планами, Магнитный Камень остается позади.

Лук Убийцы Рока

Оружие(композитный лук), очень редкий(настройка)
Возможно, самое смертоносное достижение Ордена Бури, средства изготовления этих луков оставались тщательно охраняемым секретом на протяжении тысячелетий. Изготовленный из обычного тиса и отделанный драконьей костью, в этом невзрачном луке мало что раскрывает его неоспоримую силу. Композитный длинный лук +1 (+3 Силы), этот лук позволяет владельцу находить слабые места в шкуре своего врага, позволяя ему игнорировать любой бонус природного доспеха в течение одной атаки три раза в день. Владелец должен объявить, что он использует эту способность до того, как будет сделан бросок атаки.

Скипетр Погибели Дракона

Жезл, редкий (настройка)

Изготовленный из адамантина и усыпанный драгоценными и полудрагоценными камнями, этот скипетр дает возможность проникать в тайные защиты самых могущественных драконов. Драконы совершают с помехой спасброски от - заклинаний владельца этого скипетра.

Эликсир Драконьей Сущности

Зелье, редкое
Этот эликсир создается в пяти разновидностях, по одному для каждого из пяти цветных драконов. Созданный из крови настоящих драконов и усиленный магией, эликсир наделяет силой связанного с ним существа того, кто его пьет. Толстые чешуйки соответствующего цвета покрывают кожу пьющего, предоставляя ему бонус +2 к его КД, если он не носит доспехи. Между тем, его тело растет в силе, чтобы соответствовать его драконовской форме. Он получает бонус +4 к Силе, бонус +2 к Телосложению, бонус +1 к Интеллекту и бонус +1 к Харизме. Его лицо простирается в спиральную морду, в то время как его пальцы скручиваются в острые когти, давая ему Мультиатаку (2 когтя и укуса), который он может использовать в качестве безоружных атак (1d4 рубящий - коготь и 1d6 колющий - укус). Мощные крылья вырываются из его плеч, давая ему скорость полета 60 футов. Он получает дыхательное оружие соответствующего типа (см. таблицу ниже), которое можно использовать с Перезарядкой(5-6), нанося 3d6 урона. Спасбросок Сл 14 уменьшает вдвое этот урон. Цвет дракона Оружие дыхания
Чёрный 60-фт линия кислоты
Синий 60-фт линия электричества
Зелёный 30-фт конус яда
Красный 30-фт конус огня
Белый 30-фт конус холода

Филактерий Защиты от Зла

Чудесный предмет, очень редкий (настройка)
Эта филактерия постоянно предоставляет владельцу эффект заклинания защита от добра и зла, но защищает только от Нежити.

Плащ Ртути

Чудесный предмет, редкий (настройка)
Этот мерцающий серебряный плащ, кажется, сплетен из ртути. Его форма постоянно рябит и течет вокруг владельца, а свет танцует по всей его поверхности. Владелец получает иммунитет к параличу, опутыванию и владелец не может быть схвачен.

Кольцо Защиты от Смерти

Кольцо, очень редкое (настройка)
Когда владелец оканчивает короткий или продолжительный отдых, кольцо накладывает на него защиту от смерти.

Щит Солнца

Доспех(щит), очень редкий (настройка)
Этот стальной щит +2 имеет сильно отполированную вогнутую отражающую поверхность, которая содержит большой золотой драгоценный камень в центре. Два раза в день, по команде, драгоценный камень может сотворить яркий луч солнечного света, ослепляя живых и уничтожая нежить. Этот эффект эквивалентен заклинанию солнечный луч (Сл 17).

Саван Несмерти

Чудесный предмет, редкий (настройка)

Эта мантия сделана из простого серого шелка, расшитого нежными белыми следами мощных рун смерти и опеки. Надеваемый поверх обычной одежды или доспехов, он постоянно дает владельцу следующий эффект: Нежить не может вас увидеть, услышать или почуять даже с помощью слепого зрения или чувства вибрации. Нежить с Интеллектом 8 или ниже автоматически вас не может найти. Нежить с Интеллектом выше 8 один раз может совершить проверку Внимательности, когда вы оказываетесь в прямой видимости. При провале она вас не может найти. Если владелец заставит Нежить совершить спасбросок, коснется или атакует её, то Саван Несмерти перестает действовать до окончания следующего продолжительного отдыха.

Череп Формы Дракона

Чудесный предмет, легендарный(настройка)

Изготовленные из черепов самых могущественных драконов, волшебным образом измененные по размеру, чтобы поместиться на голове гуманоида, эти предметы являются одними из самых востребованных творений ордена - ибо кто не хотел быть драконом? Этот предмет создается в пяти вариантах, каждый из которых изготовлен из черепа цветного дракона. Один раз в день владелец может превращаться в молодого дракона соответствующего вида. Этот эффект длится в течение 1 часа, и он может быть отменен в любое время действием. Эффект действует как заклинание превращения.

FULL FRONTAL NERDITY by Aaron Williams



<http://www.nodwick.com>

