

Ваша крохотная деревня стала домом для чего-то неестественного и испорченного. Странные события заставили вас подозревать присутствие тёмного волшебства и вы больше не знаете, кому доверять. Вам и вашим предстоит узнать природу проклятия и освободить своих соседей от тлетворного влияния Хаоса.

Этот сценарий дает GM несколько таблиц, которые позволят быстро создать приключение, в то время, как игроки создают персонажей. Здесь вы найдете примеры имён, причины действий подлого культа, типовых монстров и приложение для создания собственных демонов.

Если вам нужны имена на лету, используйте следующие таблицы. Мы решили использовать, прежде всего, англо-саксонские имена для этого сценария.

d6	Название деревни
1	Herebury
2	Lundenfeld
3	Oxley
4	Turnford
5	Witanham
6	Wyrdford

Помни!



=ДОБАВЬ МЕСТО НА КАРТЕ



=ДОБАВЬ NPC НА КАРТЕ

Вы много узнаете о деревне по событиям, которые игроки накладывают в своих буклетах. В том числе и о людях, обитающих в деревне.

Используйте эту таблицу, чтобы придумать имена некоторых из этих людей или самих персонажей.

d20	Женские Имена	d20	Женские Имена	d20	Мужские Имена	d20	Мужские Имена
1	Aedre	11	Kendra	1	Aidan	11	Hrothgar
2	Audrey	12	Lora	2	Anson	12	Jeffrey
3	Bemia	13	Lynna	3	Caedmon	13	Lynn
4	Cate	14	May	4	Cenric	14	Manton
5	Cathryn	15	Megan	5	Dalston	15	Osmond
6	Devona	16	Mercia	6	Douglas	16	Oswald
7	Esme	17	Rowen	7	Edmond	17	Russell
8	Ester	18	Shelley	8	Edred	18	Theomund
9	Hamia	19	Sun	9	Firman	19	Torr
10	Juliana	20	Willow	10	Gordon	20	Wulfgar

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПОДЛОГО КУЛЬТА...

Заполните пробелы на следующей таблице подходящими людьми, местами и вещами, в то время как игроки набрасывают их на первых трех таблицах буклетов - «каким было их детство». Человек может быть членом культа, предмет может быть проклят а место может находится под контролем культа.

d8	Кто или что предало персонажей?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	Ничего! Друзья и имущество персонажей избавлено от влияния культа на данный момент.

Как выше, заполните пробелы на следующей таблице подходящими людьми, местами и вещами, в то время как игроки набрасывают следующие четыре таблицы класса своих буклетов. Безотносительно выпавшего, культ приложил все старания для получения результата броска.

d8	В чем отчаянно нуждается культ?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



d6	Какова истинная цель культа?
1	Култ хочет провести большой и ужасный ритуал вызова и провести в мир дух чистого Хаоса. По крайней мере один их числа обнаружил, как делается ритуал, но нуждается в участии всего культа (а также в некоторых тревожащих компонентах, вроде человеческой жертвы), для осуществления своей цели
2	Култ желает чтобы население деревни было одержимо различными низшими духами
3	Лидер культа или некие тёмные силы извне желают доминировать над регионом и пытаются побудить деревню к войне против соседей
4	Култ прямолинеен в своей злобе, желая убить всех сельских жителей и не позволить никому уцелеть
5	Култ желает только управлять деревней, возможно для выгоды или стремления к власти. Его цели временные, а не духовные.
6	Иногда люди просто со скуки начинают поклоняться тёмным богам. Такая забава всегда приводит к бедам.

d6	Кто лидер культа?
1	Могущественный волшебник, возможно выше 3-го уровня. Этот чародей может практиковать в тайне, пока соседи ничего не подозревают, или быть известным магом
2	Глупая молодая персона, понукаемая к действию тёмными силами извне для мелких дел
3	Жрец древних богов, уставший таиться и жаждущий распространять волю его тёмных владык
4	Неупокоенный дух, возможно Хаоса или призрак демонопоклонника, когда-то ужасно обиженный жителями деревни
5	Демон, прокравшийся в материальный мир. Все должны дрожать перед его могуществом.
6	Проигравший аристократ, который недавно прибыл в деревню, открыто или тайно, и принёс свои оккультные практики.



СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Около начала сессии, когда персонажи начнут своё расследование, что заставит вешам случиться? Используйте этот результат через 15-30 минут игры. Вы можете проигнорировать эту таблицу, если игра выходит к быстрому броску самостоятельно, но вы всё ещё можете использовать результат, чтобы понять, чем занимается культ

d6	Что заставляет персонажей действовать?
1	Персонажи подвергаются атаке культистами. Зачем им нужна смерть персонажей?
2	Родственник или друг персонажей похищен злыми культистами. Зачем им нужен именно он?
3	Культисты сожгли таверну дотла, неважно, были там персонажи или нет. Зачем им это?
4	У некоторых младших культистов тайная встреча, на которую персонажи натываются или осторожно наблюдают. Что будут делать культисты, чтобы сохранить тайну?
5	Культ находит способ украсть нечто ценное одного из персонажей. Для чего им нужна вещь?
6	Человек найден убитым и искалеченным. Почему культ сделал это?

Что отвлекает персонажей от следа? У многих тайн есть хороший отвлекающий манёвр, и эта таблица предложит вам выбор. Безотносительно результата, это должно быть полностью не связано с деятельностью культа и хорошо бы ввести после часа игры. Если у вас мало времени, можете проигнорировать эту таблицу.

d6	Что может сбить персонажей со следа?
1	В деревне произошло не связанное убийство, из жадности, мести или других обычных человеческих эмоций.
2	Монстр бродит по окрестным лесам. Этот зверь злобен, но не обязательно на персонажей.
3	Внешние силы организуют нападение на деревню. Возможно бандиты или или маленьки авангард другого короля.
4	Воровство коров! Жадные соседи или враждующая семья из другой деревни угоняет стада.
5	Луна окрашивается в кровавый цвет. Много странных случаев сопровождают это предзнаменование, вроде беспокойных духов и прокисшего молока.
6	Старик в странной, расшитой незнакомыми символами одежде, остановился в таверне. Это может быть волшебник, посланник заграничного владыки или жрец из далека.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Хорошее подземелье - один из столпов фэнтези-игр. Конечно, это место не обязательно буквальное подземелье. Пусть приключение достигнет высшей точки, когда персонажи проникнув в тайное логово культа, такое конспиративная пещера или сокрытый храм демонопоклонников.

d8	Что охраняет подземелье?
1	Противоестественная тварь (или даже группа тварей) охраняет вход в подземелье. Используйте Адских Гончих, Низшего Демона или Горгулью из этого сценария или копайтесь в непереуведённом Бестиарии. Вообще, пара Адских Гончих - хороший выбор
2	Вход в подземелье запечатан культистской магией. Возможно это изрезанная рунами неподдающаяся дверь, или некая загадка-ключ. Партия может исследовать вход в поисках подсказки или найти более другой тайный проход.
3	Тяжелые ворота преграждают путь. Персонажи могут пройти силой или хитростью, разрушив дверь или взломав замок.
4	Персонажи должны пройти опасные испытания, чтобы проникнуть в подземелье. Подземелье, расположенное в глубине опасных болот будет работать как коридор с ловушками.
5	Вооруженные охранники. Наиболее очевидный выбор, что это культисты, но культ мог нанять наёмников, например
6	Вход свободен, но сокрыт. Это может быть потайной люк в сельском доме или небольшая скрытая расщелина в горах
7	Культ привязал некоего духа для охраны входа. Можете найти подходящего духа из Бестиария или использовать Низшего Демона в бестелесной форме.
8	Подземелье не в нашем мире, а где-то на полпути к другому плану. Чтобы войти, персонажам нужно пересечь завесу с помощью некоего ритуала. Возможно вход находится в круге стоячих камней или в древнем кургане - могиле демона из Внешнего Хаоса.
d6	Какой вызов ждет в подземелье?
1	Коридоры представляют собой запутанный лабиринт с плавно заворачивающимися проходами, которые, как кажется никогда не закончатся, затопленный тоннель или иные трудности передвижения.
2	Сообщество монстров, не связанное с культом. Малочисленная группа горгулий или стая разумных волков, как например. Они опасны для персонажей и не трогают культ.
3	Мертвецы называют подземелье своим домом, или призраки жертв культа, древние духи или поднятые скелеты
4	Бесплотный дух защищает подземелье. Хорошим выбором была бы группа тревожных духов, разбуженных присутствием культа или низший демон
5	Дисциплинированные воины патрулируют подземелье и стоят на пути персонажей. Культисты или наёмники - хороший выбор.
6	Кто-то или что-то предоставляет персонажам ложное гостеприимство. Изысканный демон-обманщик или сам лидер культа могут предложить присоединиться.
d6	Каково последнее испытание подземелья?
1	Чемпион культа (вероятно воин 2-го или 3-го уровня) стоит между персонажами и их целью
2	У культа есть крупное животное под контролем, и этот зверь в центральной палате подземелья. Гигантская змея или одержимый демоном медведь.
3	Воплощенный демон в самом конце. Типовой в физическом воплощении есть в конце сценария. Впрочем, вы можете заготовить своего загодя.
4	Последняя проблема не монстр, а сама комната, которая является коварной ловушкой. Персонажи должны преодолеть её на своём пути
5	Чародейские силы стараются остановить персонажей. Вероятно, это сам лидер культа (или культист высокого градуса посвящения) вооруженный магическим могуществом (см. Чародея-Культиста из этого сценария). Но могут быть и другие магические проблемы.
6	Маловероятно, что только мускулы могут остановить культ, социальные проблемы стоят перед персонажами. Возможно они найдут друзей или членов семьи в последней комнате и должны найти способ увести их с порочного пути.

Путь продолжается

Если вы будете играть это это сценарий как ваншот, успешная победа над культом вполне удовлетворит большинство игроков. Однако, если вы захотите продолжить приключения, было бы недурно как либо вознаградить персонажей. Следующие таблицы предложат варианты подобной награды и дадут сюжетных завязок.

d6	Что персонаже найдут в убежище культа?
1	Собранную казну. Они смогут разделить между собой 5d10 золотых монет.
2	Култ держит огромный драгоценный камень. Он стоит невероятной суммы денег, наподобие 200 золотых монет. Никто в деревне не в состоянии купить его, продажа возможно в крупном городе или в среде дворян.
3	Книга заклинаний на внушительном пюпитре. Она содержит заклинания <i>Колдовской Темноты</i> и <i>Маски</i> , а также ритуалы <i>Защитного Круга</i> , <i>Призыва Шторма</i> и <i>Вызова</i> .
4	Для своего великого чемпиона култ держал волшебный меч. Колдовской клинок добавляет +1 к атаке и урону, а также наносит двойной урон неупокоенным духам, мертвецам и демонам
5	Черная мантия расшитого бархата перекинута через стул в основном святилище. Она дает +3 АС носящей её и не считается за доспех, потому её могут носить маги
6	Свиток со списком Истинных Имен демонов. От также содержит резюме по каждому, так что умные персонажи могут соотносить их с встреченными в будущем тварями

Вы можете захотеть оставить игроков с висящей угрозой культа, что позволит продолжить игру с теми же персонажами. Если так, то сделайте бросок, чтобы определить намёк на грядущее.

d6	Какой намёк находят персонажи?
1	Во внутреннем сятилище или среди вещей культистов есть карта к храму забытого бога Хаоса
2	Кто-то из соседней деревни член культа, и соседи столкнулись с теми же проблемами, что и персонажи
3	Ближайший город показан культистом как источник тёмной магии и он расскажет персонажам, как и где они внедрились.
4	Персонажи обнаруживают, что одержимый странник приносит разложение вслед за собой. Он прошел через их деревню два месяца назад, и вероятно, еще поблизости, принося беды.
5	Могущественный воплощенный демон сбежал. Это, вероятно, Низший Демон, как он описан в Бестиарии, и только персонажи могут найти и остановить его неудержимое буйство.
6	Во внутреннем святилище персонажи видят портал в некое разрушенное дикое место. Достаточно ли они храбры, чтобы ступить туда?

Недавние события

Предыдущие таблицы помогут GM разработать и провести приключение с сокрытым культом. Таблица недавних событий предлагает всякое, что может случится в разгар. В начале игры каждый игрок должен сделать бросок по этой таблице, чтобы узнать, что произошло. При желании, игрок слева может помочь в указанном событии тратой пунктов Удачи или при наличии подходящего навыка. Помните, что если игрок выбрасывает одинаковые события, вместо одного из них случается помеченное *. Если дубликат повторяется, то ** и т.д.

d12	Что произошло в последнее время?
1	Член вашей семьи был убит три недели назад. Его тело было найдено истерзанным, подвешенным к верх ногам на дереве. Проверка Int (История и навыки знаний вам помогут). <i>Успех:</i> вы узнаете признаки архаичного ритуала. <i>Неудача:</i> Вы запутаны странными событиями (GM: культ знает, кто обнаружил их жертву)
2	Вчера вечером вы слышали истошный крик и чувствовали серное зловоние. Проверка Dex (связанные с хитростью навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы прокрались к центральной площади и увидели как искореженная крылатая фигура скрылась в небе. <i>Неудача:</i> вы находите на площади одинокого мельника (GM может использовать больше горгулий)
3	В течение двух недель, начиная с новолуния, вас мучали ужасные кошмары, которые забывались по пробуждении. Проверка Wis (навыки знаний вам помогут). <i>Успех:</i> вы помните имя из снов (GM: это имя призванного демона, игрок может использовать его для изгнания, если сложит два и два). <i>Неудача:</i> во время бодрствования вы получаете -2 к спасброскам против магии культистов.
4	Некоторые фермеры нашли свой скот мертвым и искалеченным. Проверка Int (Фермерство и Животноводство вам помогут). <i>Успех:</i> вы опознаете зазубренный серп, которым нанесены раны. Никто в деревне таким не владеет. <i>Неудача:</i> вам неизвестен зверь, который мог нанести подобные раны (GM: культ замечает активность персонажа)
5	Хотя еще не время для сбора урожая, в воздухе кружат снежинки. Старейшие жители деревни говорят, что никогда такого не видели, а фермеры считают, что потеряют урожай. Проверка Cha (разговорные навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы узнаете слухи от деревенских о горах, откуда пошли снегопады. <i>Неудача:</i> постояльцы таверны устали от ваших расспросов, и у вас -1 к проверкам Cha для всей таверны
6	Незнакомец остановился в таверне. Он прошептал несколько непонятных слов а затем напал на вас и ваших друзей. Проверка Str (Атлетика и связанные навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы победили незнакомца и он теперь заперт в погребе. Вы клянетесь, что его глаза пылали. <i>Неудача:</i> он вырвался из хватки и убегая, убил тавернщика
7	Гуляя по лесу, вы услышали странные голоса и остановились, чтобы подслушать. Проверка Dex (связанные с хитростью навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы узнали о месте встречи культистов за городом. <i>Неудача:</i> вас атаковали и вы убежали. Будьте осторожны, культ идет за вами!
8	На прошлой неделе река стала красной, как кровь. Она вышла из берегов после сильного шторма. От прилива густой красной воды пострадали ваши соседи, но вы постарались помочь им. Проверка Con. <i>Успех:</i> вам удалось преодолеть наводнение и спасти соседей, +2 к проверкам Cha со всеми не связанными с культом селянами до конца приключения. <i>Неудача:</i> вы чуть не утонули, и погиб некто, связанный с вами.
9	Странная звезда поднялась на севере, и все дрожат в страхе перед этим знамением. Она все еще сияет, даже днём. Проверка Int (навыки забытого Знания вам помогут). <i>Успех:</i> вы вспоминаете старые истории о звезде и узнаете Истинное Имя демона, связанного с ней. <i>Неудача:</i> вы пронизаны нездешним светом звезды и прокляты. -5 на первый спасбросок.
10	Зерновые зацвели странными наростами болезненно зеленого цвета. Фермеры напуганы и смущены. Проверка Wis. <i>Успех:</i> вам знаком способ вылечить всходы и сделать заживляющую пасту. Вы начинаете с тремя порциями исцеляющей d6 урона мази. <i>Неудача:</i> злаковые в деревне и окрестностях погибли. Теперь еды недостаточно и она стоит в 10 раз дороже. Это будет долгая и голодная зима.
11	Этим утром вы заметили стаю стервятников над деревней. Проверка Str (Атлетика и связанные навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы подбили одного и обнаружили на нем метку фермера из деревни. Как он спутался с культом? <i>Неудача:</i> стая атаковала вас. Получите d4 урона перед началом игры
12	Несколько недель назад некая болезнь распространилась среди селян. Вы один из заболевших. Проверка Con (Врачевание или связанные навыки помогут вам). <i>Успех:</i> вы победили болезнь и быстро выздоровели. Вы заметили несколько семей, странно не пострадавших. <i>Неудача:</i> вы тяжело болели и едва отошли от лихорадки. Потеряйте один пункт Удачи.
*	Мудрый священник издавна посещал деревню на прошлой неделе и ощутил большое зло. Он беседовал с вами и благословил. Проверка Cha (Контактность и связанные навыки вам помогут). <i>Успех:</i> Вы произвели впечатление и жрец прочитал долгую молитву. Вы получаете +1 ко всем спасброскам на эту сессию. <i>Неудача:</i> он пожалел вас и наскоро благословил. +2 к первому спасброску.
**	Ведьма начала подозревать о чем-то неправильном в округе. Она послала вас далеко за некими травами. Проверка Con (Атлетика и связанные с выносливостью навыки вам помогут). <i>Успех:</i> вы собрали нужные ингредиенты, и она приготовила две микстуры, первая восстанавливает d12 урона, другая дает +1 к спасброскам на день. <i>Неудача:</i> вы долго шли и травы завяли помялись. Ведьма сварила зелье, восстанавливающее d8 урона.
***	Странствующий волшебник проезжал через деревню несколько дней назад и разговаривал с вами в таверне. Он сжалился над вашей проклятой деревней и сделал подарок. Проверка Cha (Контактность и связанные навыки вам помогут). <i>Успех:</i> он дал вам могущественный защитный амулет. Пока вы его носите, получите +1 АС. <i>Неудача:</i> вы не понравились ему, но он отдал мелкий амулет в виде крохотного мешочка, набитого вонючими травами. Он позволит игнорировать повреждения от первой атаки, зато перестанет смердить.

ВАРИАНТЫ МОНСТРОВ

Следующие монстры особенно подходящие для этого сценария и их описания здесь для вашего удобства. Не стесняйтесь использовать монстров из другого источника, если находите это целесообразным. С каждой категорией монстров предложено их число, которое будет посильно группе персонажей 1-го уровня. Крупные партии или с персонажами более высокого уровня потребуют балансировки от ГМ.

Люди

Члены культа, очевидно, будут основной угрозой для персонажей. Обычно они не носят броню и плохо вооружены. Группы из четырех или пяти будет достаточно для вызова.

КУЛЬТИСТ

Обычные, неприметные члены культа, скорее всего ваши соседи.

Хитдайс: d6 (4 хита)

АС: 10

Атака: +0, d4 (кинжал)

Мировоззрение: нейтральное или хаотичное

ХР: 15

ЧЕМПИОН КУЛЬТА

Чемпион может быть более суровым, будучи воином. Обычно это один боец, хотя его могут сопровождать пара культистов.

Хитдайс: 2d10+2 (13 хитов)

АС: 15

Атака: +3, d8+4 (длинный меч)

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 50

ЗАКЛИНАТЕЛЬ КУЛЬТА

Заклинатель имеет уровни волшебника. Он либо лидер, либо имеет высокий градус посвящения. Он знает несколько заклинаний, на самый простой вариант это использование *Пылающих Рук* и *Ложного Друга* на персонажей. Обычно заклинатель один, но его могут сопровождать пара культистов.

Хитдайс: 2d6 (7 хитов)

АС: 11

Атака: +1, d4 (кинжал)

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 100

Примечание: Колдовство - может творить два заклинания в день

Дикие Звери

Обычные животные - легкая угроза для персонажей, одержимы ли они демоном, сведены с ума тёмной магией или просто случайно встреченные. Четыре собаки, три волка или одинокий медведь - достаточный вызов для персонажей 1-го уровня.

СОБАКА

Хитдайс: d8 (5 хитов)

АС: 12

Атака: +1, d4 (укус)

Мировоззрение: нейтральное

ХР: 15

ВОЛК

Хитдайс: 2d8 (9 хитов)

АС: 13

Атака: +1, d4+1 (укус)

Мировоззрение: нейтральное

ХР: 35

МЕДВЕДЬ

Хитдайс: 3d8 (14 хитов)

АС: 13

Атака: +3, d6 (лапа), d8 (укус)

Мировоззрение: нейтральное

ХР: 80

Примечание: Быстрый - если рядом достаточно противников, медведь может дважды ударить лапой и один раз укусить за раунд

ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННЫЕ УГРОЗЫ

У культа, вероятно, есть некие сверхъестественные союзники, которые будут угрожать персонажам. Две Адские Гончие или группа из четырех или пяти скелетов создадут вызов. Гигантская змея или горгулья хороши по одиночке или парой.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Хитдайс: 2d8 (9 хитов)

АС: 13

Атака: +2, d8 (укус)

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 110

Примечание: демоническое зрение - гончая способна видеть духов и невидимые вещи. Неуязвимый для огня - не получает урона от огня любого вида.

ГИГАНТСКАЯ ЗМЕЯ

Хитдайс: 3d10 (16 хитов)

АС: 15

Атака: +3, 2d4 (укус)

Мировоззрение: нейтральное

ХР: 145

Примечание: Сжатие - вместо обычной атаки, змея может захватить персонажа, сжимая его кольцами плоти. Если атака успешна, персонаже должен сделать проверку Str-4 или быть захваченным, получая d10 урона каждый ход.

ГОГРУЛЬЯ

Хитдайс: 4d8 (18 хитов)

АС: 15

Атака: +3, d4 (коготь), d6 (укус)

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 175

Примечание: Неуязвимая - может быть повреждена только волшебным оружием или магией. Быстрая - если рядом достаточно противников, горгулья может дважды ударить когтем и один раз укусить за раунд.

СКЕЛЕТ

Хитдайс: d8 (4 хита)

АС: 13

Атака: +1, d8 (длинный меч)

Мировоззрение: нейтральное

ХР: 20

Примечание: Мёртвый и неразумный - на скелеты не действуют эффекты сна и очарования.

ДЕМОНЫ

Наконец, культ, вероятно окружен демонами. Они часто находятся не в услужении у культа, а наоборот, управляют, давая ложные обещания.

ГИДЕОН

Низший воплощенный демон Страх и Гордыни

Этот демон питается страхом и управляет людьми через гордыню, творя свою дьявольскую работу. Он проявляется как низкий и крепкий человек с красноватой кожей и ужасными когтями на лапах. Часто он ходит в кожаных перчатках и до поздна работает за наковальней в кузнице.

Хитдайс: 2d8 (9 хитов)

АС: 12 (только урона от магии)

Атака: +2, d6 (когти), d8 (длинный меч)

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 218

Примечание: Неуязвимый - может быть поврежден только волшебным оружием или магией. Истинное Имя - у Гидеона есть Истинное Имя, которое дарует власть над ним. Ужасный - все противники в области зрения должны сделать спасбросок или бежать без оглядки. Невероятный Навык - кузнечное ремесло, автоматически успешная проверка связанных с ней вещей. Уязвимый для железа - кузнец имеет аллергию на собственное ремесло! Двойной урон, отмена эффектов, атаки железом могут вредить демону.

ДЕМОН ПЕРЕКРЕСТКОВ

Низший бесплотный демон жадности.

Этому демону нравится мучать странствующих волшебников и прочих странников. Иссохшие тела его жертв-носителей, людей и животных, часто можно найти на перекрестках, в ожидании неосторожных.

Хитдайс: 2d8 (9 хитов)

АС: как у носителя

Атака: +2, повреждение как у хозяина

Мировоззрение: хаотичное

ХР: 218

Примечание: Бестелесный - ему может повредить только магия. Владение - должен обладать смертным носителем, см. непереведенные правила по демонам. Истинное Имя - у него есть Истинное Имя, которое дарует власть над ним. Богатство - всегда имеет доступ любой сумме денег. Ритуальная Магия - может творить ритуалы до второго уровня, как волшебник, знает все. Уязвим для Солнца - получает 2d4 урона, отмена эффектов, когда не на солнечном свете.