

Апостол Порока (Sin Apostle)

Апостол Порока — это не просто заклинатель, черпающий силу из тьмы или хаоса. Он питается самими пороками, которые пронизывают души смертных. Каждый акт гнева, каждая вспышка похоти, каждый глоток жадности или укол зависти отзывается в нём эхом, превращаясь в осязаемую силу. Он не осуждает грех — он его коллекционирует, использует и возвеличивает. Одни апостолы становятся воплощением одного смертного греха, другие жонглируют всеми семью, но все они прекрасно знают: чтобы получить власть, нужно позволить миру вокруг себя погрязнуть в пороке.

Создание Апостола Порока

Подумайте, как вы открыли для себя эту тёмную сторону реальности: вы были жертвой чужого греха, служителем культа Бездны, или просто поняли, что добродетель — это слабость, а истинная сила кроется в том, что люди пытаются скрыть? Как вы относитесь к своим «дарам» — с отвращением, с наслаждением или с холодным расчётом? Ваша внешность и поведение могут отражать ваш любимый грех.

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к6 за уровень апостола
- **Хиты на I уровне:** 6 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Нет
- **Владение оружием:** Простое оружие, посохи
- **Владение инструментами:** Один вид игрового набора (кости, карты)
- **Спасброски:** Харизма, Интеллект
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Обман, Запугивание, Убеждение, Проницательность, Внимательность, Анализ

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) посох или (б) два кинжала
- (а) набор травника или (б) набор для грима
- Откровенная одежда (не даёт бонуса к КД, но подчёркивает вашу связь с пороком), поясная сумка, амулет с символом вашего покровителя (или всех семи грехов)

Таблица развития класса «Апостол Порока»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса	Заряды грехов (макс. вне боя)
1	+2	Чутьё порока, Эссенция греха, Греховная защита	мод. Харизмы (мин. 1)
2	+2	Путь Греха (подкласс) , Провокация	мод. Харизмы + 1
3	+2	Греховное заклинание (1 уровень)	мод. Харизмы + 1
4	+2	Увеличение характеристик	мод. Харизмы + 1
5	+3	Усиленная провокация	мод. Харизмы + 2
6	+3	Особенность Пути Греха	мод. Харизмы + 2
7	+3	Греховное заклинание (2 уровень)	мод. Харизмы + 2
8	+3	Увеличение характеристик	мод. Харизмы + 2
9	+4	Греховное заклинание (3 уровень)	мод. Харизмы + 3
10	+4	Особенность Пути Греха	мод. Харизмы + 3
11	+4	Греховное заклинание (4 уровень)	мод. Харизмы + 3
12	+4	Увеличение характеристик	мод. Харизмы + 3
13	+5	Греховное заклинание (5 уровень)	мод. Харизмы + 4
14	+5	Особенность Пути Греха	мод. Харизмы + 4

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса	Заряды грехов (макс. вне боя)
15	+5	Греховное заклинание (6 уровень)	мод. Харизмы + 5
16	+5	Увеличение характеристик	мод. Харизмы + 5
17	+6	Греховное заклинание (7 уровень)	мод. Харизмы + 5
18	+6	Особенность Пути Греха	мод. Харизмы + 6
19	+6	Увеличение характеристик	мод. Харизмы + 6
20	+6	Апогей порока	мод. Харизмы + 7

Заряды грехов (макс. вне боя) — максимальное количество зарядов **одного конкретного греха**, которое вы можете хранить вне боя. Это число равно **вашему модификатору Харизмы + бонус от уровня** (см. таблицу). Для грехов, использующих Интеллект или Телосложение, максимум рассчитывается от соответствующей характеристики, но бонус от уровня остаётся общим. В бою вы можете генерировать заряды грехов сверх этого лимита, но они должны быть использованы до конца боя, иначе сгорают.

Общие особенности класса

Уровень I: Чутьё порока

Вы чувствуете грех, как запах. Вы знаете, когда существо в пределах 60 футов совершает действие, подпадающее под один из семи смертных грехов (Гнев, Похоть, Чревоугодие, Гордыня, Зависть, Алчность, Уныние). Вы можете **бонусным действием** определить, какой грех доминирует в существе в данный момент, и получить смутное представление о его недавних греховных поступках. Это не даёт механических бонусов, но помогает в отыгрыше и сборе информации.

Уровень I: Эссенция греха

Ваша магия питается пороками окружающих. Каждый раз, когда существо (включая врагов, союзников и вас самих) в пределах 60 футов от вас совершает действие, соответствующее одному из семи грехов, вы получаете **I заряд** этого греха. Триггеры получения зарядов:

- **Гнев:** Существо наносит критический удар; убивает другое существо; промахивается атакой с помехой; получает урон от союзника по ошибке.
- **Похоть:** Существо использует заклинание школы Очарования; пытается соблазнить, флиртует или использует навык Обмана/Убеждения с сексуальным подтекстом; добровольно вступает в физический контакт с другим существом в бою (захват, толчок, помощь).

- **Чревоугодие:** Существо выпивает зелье; съедает или выпивает что-либо в бою; использует способность, связанную с поглощением (например, укусы вампира); получает лечение от еды/питья.
- **Гордыня:** Существо наносит критическое попадание; успешно совершает спасбросок против эффекта, который накладывает состояние; получает временные хиты; убивает врага в одиночку.
- **Зависть:** Существо получает состояние (оглохшее, ослеплённое, очарованное, испуганное, отравленное, парализованное, сбитое с ног, опутанное, ошеломлённое); на него накладывают проклятие или дебафф; оно видит, как союзник получает бонус, которого у него нет.
- **Алчность:** Существо подбирает с земли предмет (включая золото, оружие); ворует что-либо; использует способность, вытягивающую жизнь или ресурсы (вампиризм); получает золото или награду.
- **Уныние:** Союзник падает до 0 хитов; существо проваливает спасбросок от смерти; существо теряет сознание; существо подвергается эффекту, вызывающему апатию или отчаяние (например, заклинание *ужас*).

Вы получаете заряд **немедленно**, даже если это не ваш ход. Заряды, полученные в бою, могут быть использованы в этом же бою без ограничений (сверх лимита хранения). В конце боя все заряды сверх вашего максимального лимита хранения сгорают. Вы можете хранить заряды разных грехов одновременно, но лимит хранения применяется к каждому греху отдельно.

Уровень 1: Греховная защита

Пока вы не носите доспехов и не используете щит, ваш **Класс Доспеха = 10 + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы**. Откровенная или вызывающая одежда не только не мешает, но и усиливает вашу связь с пороком (по желанию Мастера, может давать преимущество на социальные проверки против существ, подверженных соответствующему греху).

Уровень 2: Путь Греха

Вы выбираете один из семи смертных грехов в качестве своей специализации. Этот выбор определяет вашу заклинательную характеристику для заклинаний класса и даёт уникальные способности на уровнях 2, 6, 10, 14 и 18. Подклассы описаны ниже.

Уровень 2: Провокация

Вы можете **бонусным действием** спровоцировать существо в пределах 60 футов на проявление греха. Выберите один грех, к которому у вас есть хотя бы один заряд. Цель должна совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + ваша заклинательная характеристика). При провале цель в свой следующий ход должна совершить действие, соответствующее этому греху (если это возможно). Например, если вы провоцируете Гнев, цель должна атаковать ближайшее существо; если Похоть — попытаться схватить или коснуться кого-то; если Чревоугодие — выпить зелье или съесть что-то; если Алчность — поднять предмет с земли. Мастер определяет конкретное действие, исходя из ситуации. Вы можете использовать это умение **один раз в короткий отдых**. На 5 уровне вы можете использовать его **дважды** между короткими отдыхами.

Уровень 3: Греховное заклинание (1 уровень)

Вы получаете доступ к уникальным заклинаниям, связанным с грехами. Вы изучаете одно заклинание 1 уровня из списка заклинаний вашего Пути Греха (см. раздел «Греховные заклинания»). Вы можете использовать его, тратя **1 заряд** соответствующего греха. Заклинания не требуют компонентов (кроме вербальных/соматических по желанию), и вы считаетесь заклинателем с базовой характеристикой, определяемой вашим подклассом.

На уровнях 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 вы получаете доступ к заклинаниям более высоких уровней (до 7 уровня). Каждый раз вы можете выбрать одно новое заклинание из списка вашего подкласса соответствующего уровня. Вы также можете заменить одно известное заклинание при повышении уровня.

Уровень 4, 8, 12, 16, 19: Увеличение характеристик

Стандартное улучшение: +2 к одной характеристике или +1 к двум.

Уровень 5: Усиленная провокация

Ваше умение **Провокация** теперь может быть использовано дважды между короткими отдыхами. Кроме того, если цель проваливает спасбросок на 5 и более, она также получает **помеху** на следующую проверку или спасбросок, не связанный с грехом.

Уровень 20: Апогей порока

Вы становитесь живым воплощением греха. Ваш максимум зарядов для **всех** грехов увеличивается на **5** (сверх обычного). Один раз в день вы можете **действием** войти в состояние **Апофеоза** на 1 минуту. В этом состоянии вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете заряды грехов **вдвое быстрее** (2 заряда за каждое греховное действие).
- Вы можете тратить заряды любого греха на заклинания, даже если они не из вашего подкласса (но стоимость в зарядах удваивается, если грех не ваш).
- Вы излучаете ауру греха радиусом 30 футов: все существа в ауре совершают спасброски Мудрости с помехой против ваших заклинаний и способностей.
После окончания Апофеоза вы получаете **2 уровня истощения**.

Пути Греха (Подклассы)

Каждый подкласс определяет вашу заклинательную характеристику и даёт особые способности, усиливающие конкретный грех.

1. Путь Гнева (Wrath)

Ваша ярость не знает границ. Вы подпитываетесь чужой злобой и направляете её разрушительным потоком.

Заклинательная характеристика: Харизма.

2 уровень: Неистовая эссенция

Когда вы получаете заряд **Гнева**, вы можете **реакцией** добавить **1к4** к вашему следующему броску атаки или урона до конца вашего следующего хода. Этот бонус увеличивается до **1к6** на **10** уровне, и до **1к8** на **14** уровне.

Кроме того, вы получаете **сопротивление урону** от атак существ, которые находятся в состоянии ярости или гнева (на усмотрение Мастера).

6 уровень: Кровавая расправа

Когда вы наносите урон заклинанием, использующим заряды **Гнева**, вы можете потратить **дополнительный заряд Гнева**, чтобы увеличить урон на **2к6**. Если заклинание наносит урон

нескольким целям, бонус применяется только к одной цели. Вы можете использовать это умение **один раз в ход**.

10 уровень: Аура гнева

Бонусным действием вы можете потратить **2 заряда Гнева**, чтобы создать ауру радиусом 10 футов на 1 минуту. Враги, начинающие ход в ауре или входящие в неё, должны совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма) или получить **помеху** на спасброски от испуга и атаки против вас, пока находятся в ауре.

14 уровень: Ярость берсерка

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Гнева**, вы можете **реакцией** войти в состояние **Берсерка** на 1 минуту. В этом состоянии вы получаете **преимущество** на все броски атаки заклинаниями, использующими заряды Гнева, и **+10** к скорости. В конце каждого хода вы теряете **1 заряд Гнева** (если заряды кончатся, состояние прекращается). После окончания вы получаете **1 уровень истощения**.

18 уровень: Апокалиптический гнев

Ваши заклинания, использующие заряды **Гнева**, игнорируют сопротивление урону (кроме иммунитета). Когда вы убиваете существо заклинанием Гнева, вы немедленно восстанавливаете **2 заряда Гнева** (но не более максимума).

Уникальные заклинания Пути Гнева (примеры):

- **1 уровень, Кровавый туман:** Создаёт облако радиусом 10 футов. Существа в облаке должны совершить спасбросок Телосложения или получать 1к6 урона каждый ход и иметь помеху на атаки.
- **3 уровень, Волна ненависти:** Конус 30 футов, 4к6 психического урона, и цели должны атаковать ближайшее существо в свой следующий ход.
- **5 уровень, Печать ярости:** Накладывает на существо проклятие: оно получает +2 к урону, но должно атаковать каждое существо, которое наносит ему урон, и не может отступить.
- **7 уровень, Гнев божий:** Огромный взрыв радиусом 20 футов, 8к10 урона (половина огнём, половина некротикой), и цели оглушены на 1 раунд.

2. Путь Похоти (Lust)

Вы — воплощение желания. Вы очаровываете, соблазняете и подчиняете, превращая врагов в послушных марионеток.

Заклинательная характеристика: Харизма.

2 уровень: Соблазнительная аура

Когда вы получаете заряд **Похоти**, вы можете **реакцией** заставить одно существо в пределах 30 футов совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма). При провале оно **очаровано** вами до конца вашего следующего хода. Вы можете использовать это умение **один раз в короткий отдых**.

Кроме того, вы получаете **преимущество** на проверки Обмана и Убеждения против существ, которые могут быть привлечены вашей внешностью (на усмотрение Мастера).

6 уровень: Экстаз

Когда вы накладываете заклинание, использующее заряды **Похоти**, на очарованное вами существо, оно совершает спасбросок с **помехой**. Кроме того, если заклинание наносит урон, вы восстанавливаете хиты в размере половины нанесённого урона.

10 уровень: Прикосновение наслаждения

Действием вы можете потратить **2 заряда Похоти**, чтобы коснуться существа. Цель должна совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма). При провале она становится **парализованной** на 1 минуту, но при этом испытывает эйфорию (не может совершать действий, но не считается беспомощной для критических ударов — вместо этого атаки по ней имеют преимущество). Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода.

14 уровень: Воплощение желания

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Похоти**, вы можете **реакцией** превратиться в **Идеал** для одного существа по вашему выбору в пределах 60 футов. На 1 минуту это существо видит в вас объект своего самого сокровенного желания. Оно должно совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма) с помехой. При провале оно **очаровано** вами на всё время действия и будет выполнять любые ваши просьбы, не угрожающие его жизни. После окончания эффекта существо не помнит, что произошло.

18 уровень: Королева/Король похоти

Вы получаете **иммунитет** к состоянию **очарования**. Ваши заклинания, использующие заряды **Похоти**, могут действовать на существ, которые обычно иммунны к очарованию (например, нежить или конструктов), но они получают **преимущество** на спасбросок.

Уникальные заклинания Пути Похоти (примеры):

- **1 уровень, Шёпот соблазна:** Цель должна совершить спасбросок Мудрости, иначе будет вынуждена двигаться к вам кратчайшим путём и не может атаковать вас 1 раунд.
- **3 уровень, Танец семи вуалей:** Создаёт иллюзорных танцовщиц вокруг вас. Все враги в радиусе 20 футов должны совершить спасбросок Мудрости каждый ход, иначе очарованы и не могут атаковать.
- **5 уровень, Поцелуй смерти:** Вы касаетесь цели, нанося 6к10 некротического урона, и восстанавливаете половину этого урона. Если цель очарована, она не может сопротивляться.
- **7 уровень, Гарем теней:** Призывает 1к4+2 иллюзорных любовников, которые атакуют врагов, нанося 2к8 психического урона и отвлекая их.

3. Путь Чревоугодия (Gluttony)

Вы пожираете всё: пищу, зелья, магию, даже саму жизнь. Ваш аппетит ненасытен, а тело — бездонная бочка.

Заклинательная характеристика: Телосложение.

2 уровень: Ненасытный голод

Когда вы получаете заряд **Чревоугодия**, вы можете **реакцией** немедленно проглотить небольшой предмет (зелье, монету, ключ) или сделать глоток из фляги. Это не требует действия. Кроме того, вы получаете **сопротивление урону ядом** и **преимущество** на спасброски от отравления.

6 уровень: Поглощение

Когда вы наносите урон заклинанием, использующим заряды **Чревоугодия**, вы можете **бонусным действием** потратить дополнительный заряд, чтобы восстановить хиты в размере **1к8 + ваш уровень**. Если заклинание убивает цель, вы восстанавливаете максимум хитов (как при крие).

10 уровень: Желудок-арсенал

Вы можете **действием** потратить **2 заряда Чревоугодия**, чтобы «выпить» одно зелье, которое находится у вас в инвентаре, не тратя действия на его поиск. Кроме того, вы можете хранить в своём желудке до **3** предметов размером не больше бутылки (зелья, свитки, драгоценности), и они не могут быть украдены или обнаружены обыском. Извлечение предмета требует **бонусного действия**.

14 уровень: Пиршество

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Чревоугодия**, вы можете **реакцией** начать **Пиршество** на 1 минуту. В этом состоянии каждый раз, когда существо в пределах 30 футов выпивает зелье, съедает что-то или получает лечение, вы восстанавливаете **1к6 хитов** и получаете **временные хиты** в размере вашего уровня. Вы также можете **бонусным действием** укусить врага в пределах 5 футов, нанося 2к8 колющего урона и восстанавливая половину.

18 уровень: Пожиратель миров

Вы получаете **иммунитет к яду и урону кислотой**. Ваши заклинания, использующие заряды **Чревоугодия**, теперь могут наносить урон существам, которые обычно иммунны к некротическому урону (но они получают половину). Когда вы убиваете существо заклинанием Чревоугодия, вы можете **реакцией** поглотить его останки, восстанавливая **5к10 хитов** и получая **1 заряд Чревоугодия**.

Уникальные заклинания Пути Чревоугодия (примеры):

- **1 уровень, Кислотный глоток:** Вы выплёвываете кислоту в линию 15 футов, нанося 2к6 урона кислотой и уменьшая КД цели на 1 до конца её следующего хода.
- **3 уровень, Пир каннибала:** Вы касаетесь трупа и поглощаете его сущность, восстанавливая 3к8+5 хитов и получая временные хиты.
- **5 уровень, Чрево Бездны:** В области радиусом 15 футов открывается провал, который затягивает существ (спасбросок Силы) и наносит 5к6 урона кислотой каждый ход.
- **7 уровень, Поглощение магии:** Вы пытаетесь поглотить одно активное заклинание в пределах 60 футов (как *рассеивание магии*). В случае успеха вы восстанавливаете хиты в размере уровня заклинания × 5 и получаете заряд Чревоугодия.

4. Путь Гордыни (Pride)

Вы — центр вселенной, и все должны это признать. Ваша уверенность в собственном превосходстве буквально искажает реальность.

Заклинательная характеристика: Харизма.

2 уровень: Непоколебимая гордость

Когда вы получаете заряд **Гордыни**, вы можете **реакцией** добавить **1к4** к вашему следующему спасброску или проверке характеристики до конца вашего следующего хода. Бонус увеличивается до 1к6 на 10 уровне, и до 1к8 на 14 уровне.

Кроме того, вы не можете быть **испуганы** или **очарованы** существами, чей уровень/показатель опасности ниже вашего (или равного, если вы выше 10 уровня).

6 уровень: Величественное присутствие

Когда вы используете заклинание, требующее зарядов **Гордыни**, все союзники в радиусе 30 футов, которые видят вас, получают **временные хиты** в размере вашего модификатора Харизмы (минимум 1). Вы также получаете эти временные хиты.

10 уровень: Аура превосходства

Бонусным действием вы можете потратить **2 заряда Гордыни**, чтобы создать ауру радиусом 20 футов на 1 минуту. Союзники в ауре получают **+1 к КД и спасброскам**, а враги — **-1 к броскам атаки и спасброскам**. Если враг в ауре проваливает спасбросок против вашего заклинания, он также получает состояние **унижен** (не может использовать реакции до конца вашего следующего хода).

14 уровень: Бог среди смертных

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Гордыни**, вы можете **реакцией** войти в состояние **Божественности** на 1 минуту. В этом состоянии вы получаете **полёт** со скоростью 30 футов, **сопротивление всем видам урона** (кроме психического), и ваши заклинания Гордыни наносят дополнительный **2к8** лучистого урона. В конце каждого хода вы теряете **1 заряд Гордыни** (если кончатся, состояние прекращается). После окончания вы получаете **1 уровень истощения**.

18 уровень: Вершина творения

Вы получаете **иммунитет** к состояниям **испуган** и **очарован**. Ваши заклинания, использующие заряды **Гордыни**, игнорируют **сопротивление** лучистому и психическому урону. Когда вы наносите критическое попадание заклинанием Гордыни, вы можете **реакцией** восстановить **2 заряда Гордыни**.

Уникальные заклинания Пути Гордыни (примеры):

- **1 уровень, Приказ:** Усиленная версия заклинания *приказ* — вы можете отдать более сложную команду, например «преклони колени и молись мне».
- **3 уровень, Ослепительное сияние:** Яркий свет в радиусе 30 футов, враги ослеплены на 1 минуту (спасбросок Телосложения) и получают 3к6 лучистого урона.
- **5 уровень, Слово власти: Пади:** Одна цель должна совершить спасбросок Харизмы, иначе падает ничком и не может встать 1 минуту, а также получает 5к10 психического урона.
- **7 уровень, Вознесение:** Вы и до 5 союзников получаете скорость полёта 60 футов, +2 к КД и преимущество на спасброски на 1 минуту.

5. Путь Зависти (Envy)

Вы видите чужой успех и хотите его себе. Ваша сила в том, чтобы красть чужие блага, превращая их слабости в свою мощь.

Заклинательная характеристика: Интеллект.

2 уровень: Воровство удачи

Когда существо в пределах 60 футов получает заряд **Зависти** (т.е. на него накладывают дебафф или оно видит чужой успех), вы можете **реакцией** украсть часть его неудачи. Вы получаете **+1 к следующему**

броску атаки или спасброску, а цель получает **-1 к аналогичному броску**. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

Кроме того, вы получаете **преимущество** на проверки Анализа, чтобы определить слабые места существ.

6 уровень: Отражение

Когда вы накладываете заклинание, использующее заряды **Зависти**, на цель, которая находится под действием дебаффа (состояния, проклятия, помехи), вы можете **бонусным действием** потратить дополнительный заряд, чтобы **скопировать** этот дебафф и наложить его на другую цель в пределах 30 футов. Копия длится столько же, сколько оригинал.

10 уровень: Вуду зависти

Вы можете **действием** потратить **2 заряда Зависти**, чтобы создать связь между собой и существом в пределах 60 футов. На **1 минуту**, каждый раз, когда цель получает урон, вы восстанавливаете **1к6 хитов**. Если цель получает положительный эффект (лечение, бафф), вы можете **реакцией** попытаться украсть его: совершите проверку Интеллекта (Сл = 10 + уровень заклинания/эффекта). При успехе вы получаете этот эффект вместо цели (или копию).

14 уровень: Поглощение неудач

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Зависти**, вы можете **реакцией** начать **Поглощение** на 1 минуту. В этом состоянии каждый раз, когда существо в пределах 60 футов получает дебафф или проваливает спасбросок, вы получаете **временные хиты** в размере вашего уровня + мод. Интеллекта. Вы также можете **бонусным действием** украсть одно состояние (кроме паралича, окаменения, бессознательности) у цели и повесить его на другую цель.

18 уровень: Мастер зависти

Ваши заклинания, использующие заряды **Зависти**, теперь могут накладывать дебаффы на существ, которые обычно имеют иммунитет (например, конструктов), но они получают преимущество на спасбросок. Когда вы убиваете существо, находящееся под действием дебаффа, вы можете **реакцией** восстановить **2 заряда Зависти**.

Уникальные заклинания Пути Зависти (примеры):

- **1 уровень, Кража силы:** Вы касаетесь существа и крадёте 1к4 к его следующему броску атаки или проверке, добавляя себе.
- **3 уровень, Зеркало несчастий:** Создаёт иллюзорное зеркало, которое отражает дебаффы: когда враг в радиусе 30 футов получает дебафф, он также получает 2к8 психического урона.
- **5 уровень, Украденная судьба:** Вы выбираете цель, которая только что совершила успешный бросок атаки или спасбросок. Вы заставляете её перебросить этот бросок с помехой и берёте результат себе (для вашего следующего броска).
- **7 уровень, Проклятие ревности:** Все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости, иначе получают **уязвимость** к следующему типу урона, который они нанесут, и **сопротивление** к урону от союзников (они начинают завидовать и саботировать).

6. Путь Алчности (Greed)

Вам всегда мало. Вы вытягиваете золото, магию и саму жизнь из всего, к чему прикасаетесь. Ваша хватка — смертельная.

Заклинательная характеристика: Интеллект.

2 уровень: Золотая лихорадка

Когда существо в пределах 60 футов получает заряд **Алчности** (подбирает предмет, ворует, использует вампиризм), вы можете **реакцией** притянуть к себе небольшой предмет (не тяжелее 5 фунтов) из его инвентаря или с земли в пределах 30 футов. Предмет появляется в вашей руке (если свободна) или у ваших ног.

Кроме того, вы получаете **преимущество** на проверки, связанные с оценкой стоимости предметов и торговлей.

6 уровень: Вампирическое прикосновение

Когда вы наносите урон заклинанием, использующим заряды **Алчности**, вы можете **бонусным действием** потратить дополнительный заряд, чтобы вытянуть жизнь из цели. Цель должна совершить **спасбросок Телосложения** (Сл = 8 + бонус мастерства + Интеллект). При провале вы восстанавливаете хиты в размере половины нанесённого урона и получаете **временные хиты** в размере вашего уровня.

10 уровень: Магнит для сокровищ

Вы можете **действием** потратить **2 заряда Алчности**, чтобы создать силовое поле радиусом 20 футов на 1 минуту. В этом поле все незакреплённые предметы (включая оружие в руках, если существо провалит спасбросок Силы) притягиваются к вам. Вы можете **бонусным действием** подобрать любой предмет в поле. Кроме того, враги в поле имеют **помеху** на спасброски от ваших заклинаний Алчности.

14 уровень: Пожиратель богатств

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Алчности**, вы можете **реакцией** начать **Пожирание** на 1 минуту. В этом состоянии каждый раз, когда существо в пределах 60 футов использует магический предмет, зелье или получает золото, вы получаете **1 к 10 временных хитов** и **+1 к броскам атаки заклинаниями** (суммируется до +3). Вы также можете **бонусным действием** вытянуть **1 заряд Алчности** из существа, которое несёт золото или магические предметы (спасбросок Харизмы).

18 уровень: Король/Королева алчности

Вы получаете **иммунитет** к состоянию **очарования** (золото не обманет). Ваши заклинания, использующие заряды **Алчности**, теперь могут вытягивать жизнь из нежити и конструктов (но они получают половину урона). Когда вы убиваете существо заклинанием Алчности, вы можете **реакцией** вытянуть из него все ценные предметы (они появляются у ваших ног) и восстановить **3 заряда Алчности**.

Уникальные заклинания Пути Алчности (примеры):

- **1 уровень, Золотой дождь:** Создаёт иллюзию падающих монет в радиусе 10 футов. Существа должны совершить спасбросок Мудрости, иначе потратят действие, пытаясь поднять монеты (провоцируя атаки).
- **3 уровень, Вытягивание жизни:** Наносит 4к8 некротического урона одной цели, и вы восстанавливаете половину урона. Если цель несёт золото, урон увеличивается на 1к8.

- **5 уровень, Алчная хватка:** Вы создаёте призрачные руки, которые хватают до 3 целей. Цели должны совершать спасбросок Силы каждый ход, иначе опутаны и получают 2к6 урона, а вы восстанавливаете 1к6.
- **7 уровень, Проклятие Мидаса:** Одна цель должна совершить спасбросок Телосложения, иначе начинает превращаться в золото (скорость 0, уязвимость к дробящему урону, через 3 раунда — окаменение в золотой статуе).

7. Путь Уныния (Sloth)

Вы — воплощение апатии и отчаяния. Вы не боретесь с врагами — вы просто лишаете их воли к борьбе.

Заклинательная характеристика: Интеллект.

2 уровень: Волна апатии

Когда существо в пределах 60 футов получает заряд **Уныния** (падает союзник, теряет сознание), вы можете **реакцией** заставить другое существо в пределах 30 футов совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Интеллект). При провале его скорость уменьшается на 10 футов, и оно получает **помеху** на следующую атаку до конца вашего следующего хода.

Кроме того, вы получаете **сопротивление психическому урону**.

6 уровень: Отчаяние

Когда вы накладываете заклинание, использующее заряды **Уныния**, на цель, которая находится под действием дебаффа (состояния, помехи), вы можете **бонусным действием** потратить дополнительный заряд, чтобы цель также получила **помеху** на спасброски до конца вашего следующего хода.

10 уровень: Аура безнадёжности

Бонусным действием вы можете потратить **2 заряда Уныния**, чтобы создать ауру радиусом 20 футов на 1 минуту. Враги в ауре должны совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + Интеллект) в начале каждого своего хода. При провале они не могут использовать **бонусные действия** и **реакции** до начала своего следующего хода. Союзники в ауре получают **преимущество** на спасброски от смерти.

14 уровень: Паралич воли

Один раз в день, когда вы получаете заряд **Уныния**, вы можете **реакцией** начать **Угасание** на 1 минуту. В этом состоянии каждый раз, когда враг в пределах 60 футов проваливает спасбросок против вашего заклинания Уныния, он также теряет **1 действие** в свой следующий ход (если у него есть мультиатака, теряет одну атаку). Вы также можете **бонусным действием** заставить одно существо, упавшее до 0 хитов, автоматически провалить спасбросок от смерти (если оно ещё живо).

18 уровень: Вечный покой

Вы получаете **иммунитет** к состоянию **ошеломления** и **паралича**. Ваши заклинания, использующие заряды **Уныния**, теперь могут накладывать состояния на существ, которые обычно иммунны (например, нежить), но они получают преимущество на спасбросок. Когда вы убиваете существо заклинанием Уныния, вы можете **реакцией** заставить всех врагов в радиусе 30 футов совершить спасбросок Мудрости, иначе они будут **испуганы** до конца вашего следующего хода (от осознания тщетности бытия).

Уникальные заклинания Пути Уныния (примеры):

- **1 уровень, Тяжкие веки:** Цель должна совершить спасбросок Мудрости, иначе засыпает на 1 минуту (просыпается от урона или действия).
- **3 уровень, Волна отчаяния:** Все существа в конусе 30 футов должны совершить спасбросок Харизмы, иначе получают помеху на все броски на 1 минуту и не могут использовать преимущество.
- **5 уровень, Объятия смерти:** Вы касаетесь существа, и оно должно совершить спасбросок Телосложения, иначе его максимум хитов уменьшается на 4к10, а вы восстанавливаете половину этого значения.
- **7 уровень, Слово конца:** Вы произносите слово, и все враги в радиусе 60 футов должны совершить спасбросок Мудрости. При провале они падают без сознания на 1 минуту (если получают урон, просыпаются). При успехе они ошеломлены на 1 раунд.

Вот полный список уникальных заклинаний класса «Апостол Порока». Заклинания разделены на **общие** (доступные всем апостолам, но требующие определённого греха) и **уникальные** для каждого подкласса. Цена указана в зарядах соответствующего греха. Эффекты описаны кратко, но с ключевыми механиками (Сл, урон, длительность). Спасброски рассчитываются по формуле **8 + бонус мастерства + заклинательная характеристика вашего подкласса**.

Общие греховные заклинания (доступны всем)

№	Название	Цена (заряды)	Эффект
1	Искушение	1 (любой)	Цель в пределах 60 футов должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она получает помеху на следующую проверку или спасбросок, а вы получаете +1к4 к следующему броску против этой цели.
2	Греховное клеймо	2 (любой)	Вы накладываете на цель метку греха. В течение 1 минуты, когда цель впервые за ход совершает действие, соответствующее этому греху, вы получаете 1 дополнительный заряд этого греха.
3	Печать порока	3 (любой)	Вы создаёте в точке в пределах 120 футов печать радиусом 10 футов. Существа в печати имеют помеху на спасброски от заклинаний вашего подкласса. Печать длится 1 минуту (концентрация).
4	Исповедь	3 (любой)	Вы заставляете цель рассказать о своём самом постыдном греховном поступке. Цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале она очарована и правдиво отвечает на 3 вопроса о своих грехах, затем забывает об этом.
5	Аура греха	4 (любой)	Вы излучаете ауру радиусом 20 футов на 1 минуту (концентрация). Все существа в ауре (включая союзников) получают помеху на спасброски от эффектов, связанных с эмоциями. Вы можете бонусным действием сменить тип греха, и эффект ауры меняется (например, Гнев — существа агрессивнее, Похоть — отвлекаются и т.п.).
6	Поглощение порока	5 (любой)	Вы пытаетесь поглотить магический эффект или состояние на цели, связанное с грехом. Совершите проверку заклинательной характеристики (Сл = 10 + уровень эффекта). При успехе эффект снимается, а вы восстанавливаете 1к4 + 2 заряда использованного греха.

№	Название	Цена (заряды)	Эффект
7	Врата Бездны	7 (любой)	Вы открываете портал в Бездну в точке в пределах 60 футов. Все существа в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Харизмы. При провале они затягиваются в Бездну на 1 минуту (как <i>изгнание</i> , но в кошмарное измерение, где получают 2к10 психического урона каждый ход).

Уникальные заклинания Пути Гнева (**Wrath**)

№	Название	Цена	Уровень (аналог)	Эффект
1	Кровавый туман	1	1	Создаёт облако радиусом 10 футов на 1 минуту (концентрация). Существа в облаке должны совершать спасбросок Телосложения в начале своего хода, иначе получают 1к6 урона (огонь/некротика) и имеют помеху на атаки.
2	Раздираание	1	1	Одна цель в пределах 30 футов совершает спасбросок Силы. При провале получает 2к8 рубящего урона и кровотечение (1к4 урона в начале хода, пока не получит лечение).
3	Волна ненависти	3	3	Конус 30 футов. Существа получают 4к6 психического урона (спасбросок Мудрости для половины) и должны в свой следующий ход атаковать ближайшее существо (включая союзников), если это возможно.
4	Печать ярости	3	3	Вы накладываете проклятие на цель. В течение 1 минуты (концентрация) цель получает +2 к урону, но обязана атаковать каждое существо, которое нанесло ей урон, и не может использовать действие Отход.
5	Кровавая баня	5	5	В радиусе 20 футов вокруг вас все существа (кроме вас) должны совершить спасбросок Телосложения. При провале получают 6к6 урона (рубящий/некротика) и истекают кровью (1к6 в начале хода). Вы

№	Название	Цена	Уровень (аналог)	Эффект
				восстанавливаете хиты в размере половины суммарного нанесённого урона.
6	Гнев божий	7	7	Огромный взрыв радиусом 20 футов в пределах 120 футов. Существа получают 8к10 урона (половина огнём, половина некротикой) и оглушены на 1 раунд (спасбросок Телосложения для половины урона и отмены оглушения).

Уникальные заклинания Пути Похоти (**Lust**)

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
1	Шёпот соблазна	1	1	Цель в пределах 60 футов совершает спасбросок Мудрости. При провале она очарована на 1 раунд и должна двигаться к вам кратчайшим путём, не атакуя вас.
2	Прикосновение экстаза	1	1	Вы касаетесь цели. Она совершает спасбросок Мудрости. При провале получает 1к10 психического урона и помеху на следующую атаку. Вы восстанавливаете 1к6 хитов.
3	Танец семи вуалей	3	3	Создаёт иллюзорных танцовщиц вокруг вас на 1 минуту (концентрация). Враги в радиусе 20 футов должны в начале своего хода совершать спасбросок Мудрости, иначе очарованы и не могут атаковать вас (эффект длится до начала вашего следующего хода).
4	Поцелуй смерти	3	3	Вы касаетесь цели, нанося 5к10 некротического урона, и восстанавливаете половину этого урона. Если цель очарована, она не может сопротивляться (автоматический провал спасброска, если требуется).

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
5	Гарем теней	5	5	Призывает 1к4+2 иллюзорных любовников, которые атакуют врагов в пределах 60 футов. Каждый раунд бонусным действием вы можете приказать им атаковать: + ваш бонус мастерства + Харизма к попаданию, урон 2к8 психического. Существуют 1 минуту (концентрация).
6	Воплощение желаний	7	7	Вы принимаете форму Идеала для одной цели в пределах 60 футов. Цель совершает спасбросок Мудрости с помехой. При провале она очарована на 1 минуту и будет выполнять любые ваши просьбы, не угрожающие её жизни. После окончания цель не помнит событий.

Уникальные заклинания Пути Чревоугодия (**Gluttony**)

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
1	Кислотный глоток	1	1	Вы выплёвываете кислоту линией 15 футов. Существа в линии получают 2к6 урона кислотой (спасбросок Ловкости для половины), и их КД уменьшается на 1 до конца их следующего хода.
2	Пир каннибала	1	1	Вы касаетесь трупа (умершего не более 1 минуты назад) и поглощаете его сущность. Восстанавливаете 2к8 + ваш уровень хитов и получаете временные хиты в размере вашего уровня. Труп становится непригодным для воскрешения (кроме <i>истинного воскрешения</i>).
3	Чрево Бездны	3	3	В точке в пределах 60 футов открывается провал радиусом 15 футов на 1 минуту (концентрация). Существа, начинающие ход в провале или входящие в него, должны совершить спасбросок Силы, иначе затягиваются и получают 2к6 урона кислотой. Выбравшиеся получают половину урона.

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
4	Поглощение магии	3	3	Вы пытаетесь поглотить одно активное заклинание в пределах 60 футов (как <i>рассеивание магии</i> , но с проверкой заклинательной характеристики против Сл 10 + уровень заклинания). В случае успеха вы восстанавливаете хиты в размере уровня заклинания × 5 и получаете 1 заряд Чревоугодия .
5	Проклятие голода	5	5	Цель в пределах 60 футов совершает спасбросок Телосложения. При провале она испытывает мучительный голод: в начале каждого своего хода она должна использовать действие, чтобы попытаться съесть что-либо (включая несъедобное) или получить 3к8 психического урона. Длится 1 минуту (концентрация).
6	Поглощение сущности	7	7	Вы выбираете до 3 целей в пределах 30 футов . Каждая цель совершает спасбросок Телосложения. При провале она получает 6к10 некротического урона, а вы восстанавливаете половину суммарного урона и получаете временные хиты в размере суммарного урона.

Уникальные заклинания Пути Гордыни (Pride)

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
1	Приказ	1	1	Усиленная версия заклинания <i>приказ</i> . Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале выполняет односложную команду, но вы можете отдать более сложную, например: «Преклони колени и молись мне» (цель тратит действие, вставая на колени и оставаясь в таком положении до начала вашего следующего хода).
2	Ослепительное сияние	1	1	Яркий свет вспыхивает в точке в пределах 30 футов . Существа в радиусе 10 футов должны совершить спасбросок Телосложения, иначе ослеплены на 1 минуту (повторяют спасбросок в конце хода). Вы

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
				получаете временные хиты в размере вашего модификатора Харизмы.
3	Слово власти: Пади	3	3	Одна цель в пределах 60 футов совершает спасбросок Харизмы. При провале она падает ничком, получает 4к10 психического урона и не может встать в течение 1 минуты (повторяет спасбросок в конце хода).
4	Аура величия	3	3	На 1 минуту (концентрация) вы излучаете ауру радиусом 20 футов . Союзники в ауре получают +1 к КД и спасброскам . Враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, должны совершить спасбросок Мудрости, иначе получают помеху на атаки против вас и состояние унижения (не могут использовать реакции).
5	Вознесение	5	5	Вы и до 5 видимых союзников в пределах 60 футов получаете скорость полёта 60 футов , +2 к КД , и преимущество на спасброски от испуга и очарования на 1 минуту (концентрация).
6	Божественный гнев	7	7	Вы обрушиваете столп света радиусом 10 футов с небес. Существа в области получают 10к10 лучистого урона (спасбросок Телосложения для половины). Выжившие должны совершить спасбросок Мудрости, иначе испуганы на 1 минуту .

Уникальные заклинания Пути Зависти (Envy)

№ Название Цена Уровень Эффект

1	Кража силы	1	1	Вы касаетесь цели. Она совершает спасбросок Харизмы. При провале вы крадёте 1к4 из её следующего броска атаки, проверки или спасброска (на ваш выбор) и добавляете этот бонус к своему следующему броску того же типа.
---	-------------------	---	---	---

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
2	Отражение неудачи	1	1	Реакцией, когда существо в пределах 30 футов проваливает спасбросок или проверку, вы можете заставить другое существо в пределах 30 футов совершить спасбросок Мудрости. При провале оно получает 1к8 психического урона и помеху на следующую проверку того же типа.
3	Зеркало несчастий	3	3	Создаёт иллюзорное зеркало в точке в пределах 60 футов на 1 минуту (концентрация). Когда враг в радиусе 30 футов от зеркала получает дебафф (состояние, помеху, проклятие), он также получает 2к8 психического урона.
4	Украденная судьба	3	3	Выберите цель в пределах 60 футов, которая только что совершила успешный бросок атаки, проверки или спасброска. Цель должна перебросить этот бросок с помехой . Вы запоминаете результат и можете использовать его для своего следующего броска того же типа (вместо обычного броска).
5	Проклятие ревности	5	5	Все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости. При провале они получают уязвимость к следующему типу урона, который нанесут (любой, кроме психического), и сопротивление к урону от своих союзников. Длится 1 минуту (концентрация).
6	Украденная жизнь	7	7	Выберите цель в пределах 60 футов. Она совершает спасбросок Телосложения. При провале вы вытягиваете из неё жизненную силу: цель получает 8к10 некротического урона, а вы восстанавливаете половину этого урона и получаете преимущество на все броски до конца вашего следующего хода.

Уникальные заклинания Пути Алчности (**Greed**)

№ Название Цена Уровень Эффект

1	Золотой дождь	1	1	Создаёт иллюзию падающих монет в радиусе 15 футов в пределах 60 футов. Существа должны совершить спасбросок Мудрости, иначе потратят своё следующее действие, пытаясь поднять монеты (провоцируя атаки возможностей).
2	Вытягивание жизни	1	1	Наносит 2к8 некротического урона одной цели в пределах 30 футов (спасбросок Телосложения для половины). Вы восстанавливаете хиты в размере половины нанесённого урона. Если цель несёт золото (не менее 50 зм), урон увеличивается на 1к8 .
3	Алчная хватка	3	3	Вы создаёте призрачные руки, которые хватают до 3 целей в пределах 60 футов. Каждая цель должна совершить спасбросок Силы, иначе опутана . В начале вашего хода опутанные цели получают 2к6 урона, а вы восстанавливаете 1к6 хитов за каждую. Длится 1 минуту (концентрация).
4	Магнит для сокровищ	3	3	В радиусе 20 футов вокруг точки в пределах 60 футов создаётся силовое поле на 1 минуту (концентрация). Все незакреплённые предметы (включая оружие в руках, если владелец провалит спасбросок Силы) притягиваются к центру. Существа в поле имеют помеху на спасброски от ваших заклинаний Алчности.
5	Проклятие Мидаса	5	5	Одна цель в пределах 60 футов совершает спасбросок Телосложения. При провале она начинает превращаться в золото: её скорость становится 0, она получает уязвимость к дробящему урону . В конце третьего её хода она окаменеет в золотую статую (пока не будет снято заклинанием <i>снятие проклятия</i> или аналогичным).
6	Золотая смерть	7	7	Вы выпускаете волну алчности радиусом 30 футов. Все существа должны совершить спасбросок Харизмы. При провале они получают 7к10 урона (половина некротикой, половина силой) и теряют все золотые монеты, которые притягиваются к вам (вы получаете их

№ Название Цена Уровень Эффект

				стоимость в виде временных хитов из расчёта 1 хит за 10 зм).
--	--	--	--	--

Уникальные заклинания Пути Уныния (Sloth)

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
1	Тяжкие веки	1	1	Цель в пределах 30 футов совершает спасбросок Мудрости. При провале она засыпает на 1 минуту (просыпается от урона или если кто-то действием разбудит). Не действует на нежить и конструктов.
2	Волна апатии	1	1	Все существа в конусе 15 футов должны совершить спасбросок Харизмы. При провале они получают помеху на следующую атаку или проверку, и их скорость уменьшается на 10 футов до конца вашего следующего хода.
3	Объятия отчаяния	3	3	Вы касаетесь цели. Она совершает спасбросок Харизмы. При провале получает 4к8 психического урона и помеху на все броски атаки и спасброски на 1 минуту (концентрация).
4	Аура безнадёжности	3	3	Создаёт ауру радиусом 20 футов вокруг вас на 1 минуту (концентрация). Враги в ауре должны в начале своего хода совершать спасбросок Мудрости. При провале они не могут использовать бонусные действия и реакции до начала своего следующего хода.
5	Слово конца	5	5	Все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости. При провале они падают без сознания на 1 минуту (просыпаются от урона). При успехе они ошеломлены на 1 раунд.
6	Вечный покой	7	7	Вы выбираете до 5 целей в пределах 60 футов. Каждая цель совершает спасбросок Телосложения.

№	Название	Цена	Уровень	Эффект
				<p>При провале её максимум хитов уменьшается на 5к10 (восстанавливается после длительного отдыха), а вы восстанавливаете хиты в размере половины суммарного уменьшения. Цели также получают помеху на спасброски от смерти на 24 часа.</p>