

## Кукольник (Мастер Плоти)

*Кукольник не видит разницы между живым и мёртвым телом. Для него плоть — это всего лишь материал: податливый, тёплый, сочный. Он кромсает врагов, извлекая самые ценные органы, и использует их тут же в бою, пришивая к себе или к союзникам, создавая гротескные гибриды. Его тело — холст, его скальпель — кисть, а его шедевры заставляют содрогнуться даже бывалых некромантов. Где проходит граница между человеком и чудовищем? Кукольник давно её стёр.*

### Создание Кукольника

Подумайте, как вы пришли к такому ремеслу: вы были учеником безумного хирурга, жертвой экспериментов драконорождённых или просто поняли, что в мире, где смерть ходит по пятам, глупо разбрасывать столь ценным ресурсом, как свежая плоть. Как вы относитесь к своим творениям — как к инструментам, как к искусству или как к детям?

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к8 за уровень кукольника
- **Хиты на I уровне:** 8 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, кинжалы, скальпели (кинжалы), хирургические пилы (короткие мечи), ручной арбалет
- **Владение инструментами:** Хирургические инструменты, набор для вскрытия (или кожевника)
- **Спасброски:** Телосложение, Интеллект
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Медицина, Анализ, Природа, Магия (Аркана), Запугивание, Скрытность

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) скальпель (кинжал) и хирургическая пила (короткий меч) или (б) два скальпеля
- (а) кожаный доспех или (б) кольчужная рубашка
- Хирургические инструменты, поясная сумка, фартук мясника, 5 пустых склянок для органов

---

### Таблица развития класса «Кукольник»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса	Макс. имплантов
I	+2	Анатомия, Сбор урожая, Очки Мутации	—

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса	Макс. имплантов
2	+2	<b>Подкласс (Путь Плоты), Грубый шов</b>	1
3	+2	Живучесть, Быстрая ампутация	1
4	+2	Увеличение характеристик	1
5	+3	Дополнительная атака, Улучшенный сбор	2
6	+3	Особенность подкласса	2
7	+3	Плоть как глина	2
8	+3	Увеличение характеристик	2
9	+4	—	3
10	+4	Особенность подкласса	3
11	+4	Хирургическая точность	3
12	+4	Увеличение характеристик	3
13	+5	—	4
14	+5	Особенность подкласса	4
15	+5	Симбиотическая регенерация	4
16	+5	Увеличение характеристик	4

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса	Макс. имплантов
17	+6	—	5
18	+6	Особенность подкласса	5
19	+6	Увеличение характеристик	5
20	+6	Апофеоз плоти	6

*Макс. имплантов* — максимальное количество одновременно активных имплантированных органов/конечностей (не считая тех, что используются подклассами особым образом).

## Общие особенности класса

### Уровень I: Анатомия

Вы досконально изучили строение тел большинства существ. Вы получаете **преимущество** на проверки Медицины, связанные с вскрытием, хирургией или определением причины смерти. Кроме того, вы можете **бонусным действием** определить, какие части тела у существа в пределах 30 футов наиболее уязвимы или ценны (например, какие конечности можно отделить, какие органы извлечь). Это не даёт механического преимущества в бою, но позволяет точно знать, куда бить для желаемого эффекта.

### Уровень I: Сбор урожая

Вы умеете извлекать из трупов полезные органы и конечности. **Действием** вы можете собрать **I фрагмент плоти** с трупа существа (размером не меньше Маленького), умершего не более 1 часа назад. Каждый фрагмент представляет собой конкретный орган или конечность (см. таблицу органов). Один труп может дать количество фрагментов, равное его размеру (Маленький — 1, Средний — 2, Большой — 3, Огромный — 4, Колоссальный — 5). Фрагменты плоти хранятся в специальных контейнерах и портятся через 24 часа, если не использованы или не законсервированы (требуется алхимический консервант стоимостью 10 зм).

Вы можете нести с собой количество фрагментов, равное вашему **уровню кукольника + модификатор Интеллекта** (минимум 1). Лишние фрагменты портятся и становятся бесполезными.

### Уровень I: Очки Мутации

Ваша работа с плотью требует особой энергии — мутагенной эссенции, которую вы извлекаете из свежих тканей. У вас есть запас **очков мутации**, равный вашему **уровню кукольника + модификатор Телосложения** (минимум 1). Очки тратятся на имплантацию, усиление способностей и активацию умений подклассов. Все потраченные очки восстанавливаются после **длительного отдыха**. Кроме того, вы можете **коротким отдыхом** восстановить количество очков, равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1), если у вас есть доступ к свежим трупам (не менее одного).

### Уровень 2: Грубый шов

Вы можете **действием** потратить **1 очко мутации** и один фрагмент плоти, чтобы временно (на 1 час) имплантировать орган или конечность себе или добровольному союзнику. Имплант даёт эффект, описанный в таблице органов. Одновременно вы можете поддерживать количество имплантов, не превышающее **максимум имплантов** (см. таблицу развития). Если вы имплантируете сверх максимума, самый старый имплант отторгается (без возврата фрагмента). Имплантированные части выглядят чужеродно, но функционируют. Вы также можете **бонусным действием** удалить один свой имплант (при этом фрагмент уничтожается).

## Уровень 2: Путь Плоты (Подкласс)

Вы выбираете специализацию: **Расчленитель**, **Самосовершенствователь** или **Прародитель**. Подкласс даёт особенности на 2, 6, 10, 14 и 18 уровнях и определяет ваш стиль работы с плотью.

## Уровень 3: Живучесть

Ваше тело привыкло к хирургическим вмешательствам. Вы получаете **сопротивление урону ядом** и **преимущество** на спасброски от болезней и отравления.

## Уровень 3: Быстрая ампутация

Когда вы наносите критический удар по существу, вы можете **реакцией** попытаться оторвать или отрезать часть его тела. Цель должна совершить **спасбросок Телосложения** (Сл = 8 + бонус мастерства + мод. Интеллекта). При провале вы отделяете одну конечность или орган (на ваш выбор из доступных для данного существа), и существо получает дополнительный **1к6** урона и соответствующий дебафф (например, потеря руки — помеха на атаки, потеря ноги — скорость уменьшена вдвое до регенерации или лечения). Отделённая часть может быть использована как фрагмент плоти, если вы подберёте её **бонусным действием**. Использовать это умение можно **один раз в короткий отдых**.

## Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **дважды** вместо одного.

## Уровень 5: Улучшенный сбор

Теперь при сборе урожая вы получаете **дополнительный фрагмент плоти** с каждого трупа (сверх обычного). Кроме того, вы можете **бонусным действием** извлечь один фрагмент из трупа в пределах 5 футов.

## Уровень 7: Плоть как глина

Вы можете **действием** потратить **2 очка мутации**, чтобы изменить форму имплантированной конечности или органа (например, коготь сделать длиннее, глаз — подвижным). Это позволяет изменить один из параметров импланта (по согласованию с Мастером) или добавить ему незначительное свойство (например, конечность становится убирающейся). Кроме того, ваши импланты больше не отторгаются при превышении максимума — вместо этого вы должны выбрать, какой имплант заменить.

## Уровень 11: Хирургическая точность

Ваши атаки оружием, которым вы владеете, наносят дополнительный **1к6** урона, если цель — гуманоид, зверь или монстр с различной анатомией. Кроме того, вы получаете **преимущество** на проверки Медицины при проведении операций на живых существах.

## Уровень 15: Симбиотическая регенерация

Ваши импланты начинают жить собственной жизнью. Пока у вас есть хотя бы один активный имплант, вы **восстанавливаете 2 хита** в начале каждого своего хода, если у вас не более половины максимальных хитов. Если имплантов три или больше, регенерация составляет **5 хитов**.

## Уровень 20: Апофеоз плоти

Вы становитесь живым воплощением биологического совершенства (или кошмара). Ваш максимум имплантов увеличивается до 6. Вы можете **бонусным действием** активировать один имплант, чтобы получить его эффект повторно или усилить его (например, конечность наносит дополнительный урон, орган даёт двойной бонус). Один раз в день вы можете **реакцией**, когда вас убивают (хиты падают до 0), пожертвовать всеми активными имплантами, чтобы восстановить **половину максимума хитов** и немедленно встать, но после этого вы получаете **3 уровня истощения**.

---

## Пути Плоты (Подклассы)

Выбирается на 2 уровне.

### 1. Расчленитель (Dismemberer)

Вы не ждёте окончания боя, чтобы получить свою добычу. Вы рвёте врагов на части прямо в пылу сражения, используя оторванные конечности как импровизированное оружие и немедленно извлекая выгоду из хаоса.

#### 2 уровень: Кровавая жатва

Когда вы наносите критический удар, вы можете **немедленно** (без затраты реакции) использовать **Быструю ампутацию**. Если цель проваливает спасбросок, вы можете **сразу же** использовать отделившую часть, чтобы совершить **дополнительную атаку** этим же действием (метнув конечность во врага или ударив ею). Урон этой атаки равен 1к8 + мод. Силы (или Ловкости), и она имеет свойство **метательное** (дальность 20/60).

#### 2 уровень: Импровизированное оружие

Вы владеете искусством боя оторванными конечностями. Вы считаетесь владеющим импровизированным оружием, если используете части тел (руки, ноги, головы). Такое оружие наносит **1к6 дробящего/рубящего** урона (в зависимости от части) и может быть использовано как **метательное**. Вы также можете **бонусным действием** подобрать упавшую конечность в пределах 5 футов.

#### 6 уровень: Глубокая рана

Ваши атаки оружием наносят дополнительные **1к4 урона кровотечением** (в начале хода цель теряет 1к4 хита, пока не получит лечение или не потратит действие на остановку крови). Этот эффект суммируется при нескольких атаках, но не более 3к4 за ход.

Кроме того, критический диапазон ваших атак увеличивается на 1 (до 19–20).

#### 10 уровень: Ужасающая ампутация

Когда вы используете **Быструю ампутацию**, цель совершает спасбросок с **помехой**, если у неё менее половины хитов. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более, вы отделяете **две конечности** (или один жизненно важный орган, по решению Мастера). Вы можете использовать отделившиеся части для **двух** импровизированных атак вместо одной.

#### 14 уровень: Вихрь расчленения

**Действием** вы можете потратить **3 очка мутации** и совершить одну атаку по каждому существу в радиусе 10 футов, у которого есть различные конечности. Каждая атака наносит обычный урон оружием + 2к6. Для каждой цели, по которой вы попали, вы можете **бонусным действием** отделить одну конечность (без спасброска), которую затем можете использовать для атаки. Использовать можно **один раз в короткий отдых**.

### **18 уровень: Мясная мельница**

Ваши атаки по существам, у которых отсутствует хотя бы одна конечность, имеют **преимущество**. Когда вы убиваете существо, вы можете **реакцией** совершить одну атаку оружием по другому существу в пределах досягаемости. Вы также можете использовать **Быструю ампутацию** без ограничения по количеству раз (но всё ещё не чаще одного раза в ход на одно существо).

---

## **2. Самосовершенствователь (Self-Augmenter)** *(название можно изменить на "Хирург Плоти", "Аугментист")*

Вы не разбрасываетесь органами направо и налево. Ваше тело — ваш главный проект, и вы постоянно улучшаете его, добавляя части поверженных врагов. Каждый новый орган приближает вас к совершенству.

### **2 уровень: Постоянные импланты**

Когда вы имплантируете орган или конечность с помощью **Грубого шва**, вы можете сделать его **постоянным**, потратив дополнительные **2 очка мутации** и **1 час** на операцию. Постоянный имплант не требует затрат на поддержание и не считается в лимите **макс. имплантов** (у вас есть отдельный лимит для постоянных имплантов, равный вашему **модификатору Телосложения + 1**). Постоянные импланты можно удалить только специальной операцией (требуется 1 час и проверка Медицины Сл 15). Если вас убивают, постоянные импланты могут быть извлечены из трупа.

Вы также получаете **+1** к максимуму хитов за каждый постоянный имплант.

### **2 уровень: Отторжение чужого**

Вы можете **реакцией**, когда по вам попадают атакой, пожертвовать одним постоянным имплантом (он разрушается), чтобы уменьшить получаемый урон на **1к12 + ваш уровень кукольника**. Использовать можно **один раз в короткий отдых**.

### **6 уровень: Симбиотическая адаптация**

Выберите один из следующих бонусов, который действует постоянно, пока у вас есть хотя бы три постоянных импланта:

- **Усиленные конечности:** Ваша скорость увеличивается на 10 футов, и вы получаете **преимущество** на проверки Атлетики.
- **Обострённые чувства:** Вы получаете **тёмное зрение** 60 футов (или радиус увеличивается на 30 футов, если уже есть), **преимущество** на проверки Внимательности и не можете быть застигнуты врасплох.
- **Хитиновая броня:** Ваша КД увеличивается на **+1**, и вы получаете **сопротивление колющему урону**.

Вы можете менять выбор после **длительного отдыха**, если проведёте час, перенастраивая импланты.

### **10 уровень: Органный резонанс**

Когда вы используете эффект имплантированного органа (например, дыхание дракониды), вы можете потратить **1 очко мутации**, чтобы усилить его: урон увеличивается на **2кб**, длительность удваивается, или радиус увеличивается на 10 футов. Кроме того, вы можете **бонусным действием** активировать эффект одного импланта, который обычно требует действия (но не чаще одного раза в ход).

#### **14 уровень: Химера**

Вы можете **действием** потратить **4 очка мутации** и временно объединить эффекты двух постоянных имплантов. На **1 минуту** вы получаете комбинированный бонус (например, скорость +10 и КД +1 одновременно), а также **временные хиты** в размере вашего уровня × 2. После окончания вы получаете **1 уровень истощения**. Использовать можно **раз в длительный отдых**.

#### **18 уровень: Идеальный организм**

Ваше тело становится шедевром. Вы получаете **иммунитет к болезням, сопротивление яду и некротическому урону**. Вы можете иметь до **двойного модификатора Телосложения** постоянных имплантов. Один раз в день, когда вы падаете до 0 хитов, вы можете **реакцией** поглотить один из постоянных имплантов (уничтожив его), чтобы восстановить **10к10** хитов и немедленно встать.

---

### **3. Прародитель (Progenitor)** (*альтернативные названия: "Ткач Плоти", "Создатель Ужасов"*)

Вы не улучшаете себя — вы создаёте новых существ из кусков мёртвых. Ваши творения — это не просто големы или зомби, а уникальные биологические конструкторы, которые растут и даже обретают зачатки разума.

#### **2 уровень: Создание Гомункула**

Вы можете **действием** потратить **2 очка мутации** и **2 фрагмента плоти**, чтобы создать **Гомункула** — маленького или среднего конструктора из плоти. Гомункул имеет хиты = 5 + (ваш уровень × 2), КД = 10 + ваш бонус мастерства, скорость 30 футов. Он действует в вашу инициативу и подчиняется вашим мысленным командам (бонусным действием можно отдать простой приказ). Гомункул может атаковать (удар конечностью: + ваш бонус мастерства + мод. Интеллекта, урон 1кб + мод. Интеллекта дробящего/рубящего). Гомункул существует, пока не будет уничтожен, или пока вы не разберёте его (действие, возвращает 1 фрагмент). Одновременно вы можете иметь **одного** Гомункула. На 5 уровне — **двух**, на 11 — **трёх**, на 17 — **четырёх**.

#### **2 уровень: Генетическая память**

При создании Гомункула вы можете выбрать один из эффектов органов (см. таблицу), который будет ему присущ (если у вас есть соответствующий фрагмент плоти, он расходуется дополнительно). Гомункул получает эту способность (например, кислотный плювок, паучьи лапы). Вы можете менять способность, проводя ритуал в течение 1 часа и тратя новый фрагмент.

#### **6 уровень: Эволюция**

Ваши Гомункулы становятся сильнее. Выберите **одно** улучшение для всех ваших Гомункулов (можно менять после длительного отдыха):

- **Усиленные мышцы:** +2 к урону атак.
- **Хитиновый панцирь:** +2 к КД.
- **Регенерация:** восстанавливают 3 хита в начале своего хода, если у них есть хотя бы 1 хит.

- **Крылья:** получают скорость полёта 30 футов.

### 10 уровень: Слияние

Вы можете **действием** потратить **3 очка мутации**, чтобы временно (на 10 минут) объединить двух ваших Гомункулов в одного **Большого** конструкта. Его хиты = сумма хитов обоих, атаки наносят дополнительный 1к8 урона, и он получает **один** дополнительный эффект органа. Вы можете управлять им бонусным действием.

### 14 уровень: Пробуждение разума

Один из ваших Гомункулов (на ваш выбор) обретает **интеллект 6** и способность понимать простые языки. Он может действовать самостоятельно, без ваших прямых команд, и выполнять сложные задачи (охранять, исследовать, доставлять сообщения). Он также получает **преимущество** на спасброски от очарования и испуга. Вы можете общаться с ним телепатически на расстоянии до 1 мили.

### 18 уровень: Совершенное творение

Вы можете создать **Абоминацию** — Гомункула огромного размера, который служит вам верой и правдой. Создание требует **8 часов**, **10 очков мутации** и **10 фрагментов плоти** разных типов. Абоминация имеет хиты = 100 + (ваш уровень × 5), КД = 18, атакует дважды за ход (2к8+5 урона), и вы можете выбрать **до трёх** эффектов органов для неё. Она разумна (Интеллект 8), говорит на одном известном вам языке и имеет собственную волю (лояльна вам, но может интерпретировать приказы творчески). Если Абоминация погибает, вы не можете создать новую в течение **30 дней**.

### Таблица органов и конечностей

Ниже приведён список фрагментов плоти, которые можно получить с трупов существ. Каждый фрагмент даёт временный или постоянный эффект при имплантации (базовое умение «Грубый шов» или способности подклассов). Эффекты, помеченные (\*), могут быть использованы активно (требуется действие, если не указано иное).

Источник (существо)	Конечность/Орган	Эффект при имплантации	Примечание
Гуманоид (любой)	Рука	Вы можете совершать одну дополнительную атаку безоружным ударом (1к4 + Сила) бонусным действием.	Можно имплантировать до двух таких рук, получая по одной бонусной атаке за каждую.
Гуманоид (любой)	Нога	Увеличивает скорость на 5 футов.	Стакается до 2 раз.

Источник (существо)	Конечность/Орган	Эффект при имплантации	Примечание
<b>Гуманоид (любой)</b>	Глаз	Преимущество на проверки Внимательности, основанные на зрении.	При имплантации двух глаз — также тёмное зрение 30 футов.
<b>Гуманоид (любой)</b>	Сердце	+2 к максимуму хитов.	Стакается до 3 раз.
<b>Гуманоид (любой)</b>	Кожа (лоскут)	+1 к КД (если не носите тяжёлую броню).	Стакается до 2 раз.
<b>Драконид (любой)</b>	Железа дыхания	<i>Действием</i> вы можете выдохнуть конус 15 футов, наносящий 2к6 урона (тип зависит от дракониды: огонь, холод, кислота и т.д.). Спасбросок Ловкости (Сл = 8 + бонус мастерства + мод. Телосложения) для половины урона.	Перезарядка 5–6 (в начале хода бросок к6, на 5–6 восстанавливается).
<b>Драконид (любой)</b>	Чешуя	Сопротивление урону того же типа, что и дыхание дракониды.	Требуется имплантировать не менее 3 кв. футов чешуи (один фрагмент).
<b>Орк</b>	Мышцы спины	+1 к броскам урона оружием ближнего боя.	Стакается до 2 раз.
<b>Эльф</b>	Ухо	Преимущество на проверки Внимательности, основанные на слухе.	—
<b>Дварф</b>	Желудок	Устойчивость к яду (преимущество на спасброски от яда).	—

Источник (существо)	Конечность/Орган	Эффект при имплантации	Примечание
Тифлинг	Рог	Вы получаете сопротивление огню 5 (уменьшает входящий огненный урон на 5).	Стакается до 2 раз.
Гнолл	Челюсть	Ваши безоружные атаки укусом наносят 1к6 колющего урона, и вы можете <b>бонусным действием</b> укусить цель, которую захватили.	—
Троль	Фрагмент печени	Вы получаете <b>регенерацию 2</b> (в начале хода восстанавливаете 2 хита, если у вас есть хотя бы 1 хит, но не действует от огня/кислоты).	Очень редкий орган.
Гарпия	Крыло	Вы получаете скорость полёта 30 футов, но не можете носить тяжёлую броню.	Требуется имплантировать оба крыла (два фрагмента).
Паук (гигантский)	Паутинная железа	<i>Действием</i> вы можете выстрелить паутиной в цель на расстоянии 30/60 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости или быть <b>опутанной</b> . Перезарядка 5–6.	—
Василиск	Глаз	Вы получаете <b>преимущество</b> на спасброски от окаменения и можете <b>реакцией</b> заставить существо, которое смотрит на вас, совершить спасбросок Телосложения или быть <b>окаменевшим</b> на 1 минуту (1 раз в день).	Легендарный орган.
Кошмар (лошадь)	Копыто	Ваша скорость увеличивается на 10 футов, и вы можете проходить	—

Источник (существо)	Конечность/Орган	Эффект при имплантации	Примечание
		через труднопроходимую местность без штрафов.	
<b>Морской змей</b>	Жабры	Вы можете дышать под водой.	—
<b>Скелет (нежить)</b>	Костяной нарост	+1 к КД, но вы получаете <b>уязвимость к дробящему урону</b> .	Можно использовать на Гомункула.
<b>Зомби</b>	Гниющая плоть	Ваши безоружные атаки наносят дополнительный 1к4 урона ядом, но вы сами получаете <b>помеху</b> на проверки Харизмы (Обман, Убеждение).	—
<b>Доппельгангер</b>	Кожный покров	Вы можете <b>действием</b> изменять внешность (как заклинание <i>Маскировка</i> ) один раз в короткий отдых.	Редчайший орган.
<b>Бехолдер (глаз)</b>	Глазной стебелёк	<i>Действием</i> вы можете испустить луч (дальность 60 футов), который наносит 2к8 урона излучением и ослепляет цель на 1 раунд (спасбросок Телосложения). Перезарядка 6.	Легендарный орган.
<b>Химера</b>	Голова (любая)	В зависимости от головы: драконья — дыхание (как у драконида), львиная — рёв (враги в радиусе 15 футов должны совершить спасбросок Мудрости или быть испуганы 1 минуту), козлиная — сопротивление огню.	Требует отдельного импланта.
<b>Вампир (игнорируем)</b>	Клык	Ваши атаки укусом восстанавливают вам хиты в	Легендарный орган.

Источник (существо)	Конечность/Орган	Эффект при имплантации	Примечание
<b>лор, чисто механика)</b>		размере половины нанесённого урона (1 раз в ход).	

*Примечание:* Для некоторых органов требуется, чтобы существо-источник было подходящего размера и обладало данной анатомической особенностью. Мастер может добавлять или изменять эффекты по своему усмотрению.