

Рыцари Смерти (сокращенно РС) - воины злых сил.

Эти ужасающие нежити обычно при жизни были темными стражами, воинами, следопытами или варварами. А павшие паладины могут стать рыцарями смерти, когда огонь жизни угаснет. После того, как паладин становится рыцарем смерти, трансформация первоначальных профессиональных характеристик происходит так же, как описано для Темного Стража в "Путеводителе Распорядителя Подземелий".

Рыцарь смерти выглядит как разлагающийся труп: его лицо - черный скелет, обтянутый гниющей кожей, а в глазницах горят два оранжевых огонька. Голос рыцаря смерти холоден, будто эхо из глубокого ущелья. При жизни эти существа были могущественными персонажами, поэтому вы можете увидеть, что рыцари смерти носят ценную или магическую одежду и броню, плащи, демонстрирующие важность их статуса и положения. Часто они также носят амулеты или другие аксессуары.

Рыцарь смерти говорит на всех языках, которые знал при жизни.

"Рыцарь Смерти" - это образец, который может быть наложен на любое гуманоидное существо 6-го уровня или выше со злым мировоззрением (в дальнейшем речь пойдет о существах, отвечающих вышеупомянутым условиям). Тип существа становится "Нежить", за исключением пунктов, отмеченных ниже, остальные параметры и особые способности не меняются.

Характеристики роли:

Хит Дайс: Все Хит Дайс существа становятся d12 (текущие и будущие).

Скорость: не меняется

Класс защиты: Рыцарь смерти получает +5 к естественной броне. Если значение естественной брони существа выше, оно не меняется.

Атака: Рыцари смерти обычно сражаются военным оружием. Если оно отсутствует - атакуют врукопашную.

Урон: Рукопашная атака рыцаря смерти наносит урон отрицательной энергией. Урон при атаке живых существ равен  $(18 + \text{модификатор харизмы рыцаря смерти})$ . Кроме того, каждая успешная рукопашная атака причиняет 1 пункт урона телосложению противника. Успешный спасбросок Воли ( $\text{СП} = 10 + \text{количество хит дайсов рыцаря} * 1/2 + \text{модификатор харизмы рыцаря}$ ) позволяет получить половину урона без ущерба телосложению.

Особые атаки: Помимо сохранения исходных особых атак, существо также приобретает следующие способности:

**Бездная Ярость [Сверхъестественная]:** Раз в день рыцарь смерти высвобождает ударную волну яростного пламени. Пламя заполняет область в радиусе 20 футов и распространяется на 400 футов + количество хит дайсов рыцаря \* 40 футов. Ударная волна наносит урон, равный количеству хит дайсов рыцаря \* 1d6 (максимум 20d6). Половина энергии ударной волны - это пламя, а другая половина - божественная энергия, поэтому "защита от стихийного урона (огонь)", "щит пламени" (ледяной щит и подобные заклинания не могут блокировать эту часть энергии). Успешный спасбросок Рефлексов (СЛ = 10 + количество хит дайсов рыцаря \* 1/2 + модификатор харизмы рыцаря) позволяет получить половину урона.

**Дыхание Страх** [Сверхъестественная]: Вокруг рыцаря смерти витает ужасное дыхание, символизирующее смерть и зло. В пределах 15 футов от рыцаря смерти существа с менее чем 5 Хит Дайсами должны преуспеть в проверке Воли (СЛ = 10 + количество хит дайсов рыцаря \* 1/2 + модификатор харизмы рыцаря). В случае провала они будут охвачены страхом перед рыцарем смерти, эффект подобен заклинанию "страх", наложенному волшебником того же уровня.

**Нежитское окружение:** Рыцарь смерти естественным образом привлекает низкоуровневых нежитей, образовавшихся в радиусе 100 миль, получая в качестве окружения нежитей с суммарным количеством Хит Дайсов, равным количеству уровней рыцаря \* 2. Вы можете получить: 1d6 гголов, 1d4 призраков, 1d12 средних скелетов, 1d4 призраков или 1d8 средних зомби каждую неделю. Эти существа будут следовать за рыцарем смерти, пока не будут уничтожены. Данная способность не влияет на количество нежитей, которыми рыцарь может управлять или изгонять.

**Заклинания:** Помимо ограничений лагеря, рыцарь смерти может колдовать все заклинания, изученные им при жизни.

**Черты:** Помимо исходных черт существа, рыцарь смерти также приобретает следующие:

**Сопrotивляемость урону:** Крепкое тело рыцаря смерти дает ему сопротивляемость урону 15/+1 (СУ).

**Иммунитеты:** Помимо иммунитетов обычной нежити, рыцарь смерти также имеет иммунитет к льду, электричеству и атакам превращения.

**Сопrotивление заклинаниям:** Рыцарь смерти получает СЗ 20. Если уровень существа выше 10, СЗ равно 20 + (10 - уровень существа).

**Призыв ездовых животных:** Рыцари смерти могут призывать ездовых животных. Самое классическое - "Кошмар". Но можно выбрать и других существ. Количество Хит Дайсов ездового животного не должно превышать половину уровня рыцаря смерти. Когда ездовое животное убито, рыцарь может призвать нового лишь через год и один день.

**Иммунитет к рассеиванию:** Рыцаря смерти нельзя рассеять, но его можно изгнать "Словом Силы" как внешнеплоскостного злого существа (изгнанный рыцарь вернется в область злого

божества, которому служит).

Черты нежити: Рыцари смерти имеют иммунитет к следующим эффектам: ментальные воздействия, яд, гипноз, паралич, сдерживание, болезни и эффекты смерти, некромантические заклинания; все эффекты, от которых можно спастись броском Стойкости, и неспособность воздействовать на неодушевленные объекты. Мгновенная смерть от мощных ударов, оглушения, высасывания энергии и атак исполинов не действуют на нежитей. Рыцаря смерти нельзя воскресить как нежить, а воскрешение возможно лишь с его согласия. Рыцари также обладают ночным зрением на 60 футов.

Изъяны: без изменений.

Характеристики: Сила рыцаря смерти +4, Восприятие и Харизма +2. Как у нежити, у рыцаря смерти нет телосложения.

Навыки: без изменений.

Мастерства: без изменений.

Климат/Местность: любая поверхность или подземелье

Группировка: в одиночку или группами (см. "Нежитское окружение")

Уровень опасности: Исходный уровень существа +3

Сокровища: Вдвое больше стандартного

Лагерь: Тот же, что и у исходного существа (всегда злой)

Эволюция: Рыцарь смерти продолжает развиваться в соответствии со своей исходной профессией.

Изменения для игрока

После того, как игровой персонаж становится рыцарем смерти, его эффективный уровень (ЭУ) увеличивается на +5. Поэтому боец 7 уровня/Темный страж 3 уровня после превращения в рыцаря смерти имеет ЭУ 15, что эквивалентно 15 уровню персонажа.

Способность персонажа колдовать исцеляющие заклинания (Cure) до смерти становится способностью колдовать ранящие заклинания (Inflict).

<http://tl.rulate.ru/book/103260/3755450>