

## Призыв Героев

Местное правительство Бричхилла имеет долгую историю найма авантюристов для решения проблем, с которыми сталкиваются его жители, которые выходят за рамки обязанностей городской стражи.

Купец, чья ожидаемая партия товаров ещё не прибыла, пастух, чьё стадо коз загадочно погибло ночью, фермер, урожай которого весь сезон был испорчен или украден - расследование и решение любого из этих вопросов считаются хорошей работой для авантюристов. И поэтому городской совет Бричхилла использует свои ресурсы для найма героев по мере необходимости. Эти ежемесячные собрания, известные как "Призыв Героев", отличаются от обычных регулярных заседаний совета по управлению - тактика, которая показывает, что Совет серьёзно относится к вопросам жителей, которые часто являются наиболее важными для них лично.

АП Эпоха Пепла начинается с того, что ваши ПИ собираются для участия в собрании "Призыв Героев" в этом месяце. Вам нужно будет решить, знают ли ваши ПИ друг друга или встречаются впервые - у вас будет возможность познакомиться с другими ПИ и немного пообщаться с местными жителями города до "Призыва Героев".

не должно быть проблем с приспособлением, но выбор одного из шести основных родословных для этого первого приключения, может быть наиболее полезным с точки зрения истории.

## Классы

У ПИ любого класса будет много моментов, чтобы проявить себя в АП Эпоха Пепла. Хорошо продуманный выбор навыков, умений и классов будет полезен вашей группе, так как вам предстоит столкнуться с широким спектром проблем. Обратите внимание, что в перерывах между приключениями (а иногда и во время них) будет достаточно возможностей заниматься простыми, и действительно, часть этой кампании включает в себя ремонт и управление вашим собственной крепостью, поэтому наличие нескольких персонажей, обладающих навыками ремесла, является мудрый выбор.

## Языки

Всеобщий, безусловно, самый важный язык, который нужно знать в этом приключении, наряду с гномьим, эльфийским, dwarфским, гоблинским и полуросличьим. Драконий язык также является ключевым языком во многих частях кампании. У других языков будут свои моменты, чтобы проявить себя, но в большинстве случаев ключевые линии коммуникации будут использовать вышеуказанные языки.

Крепость на вершине Холма Адских Рыцарей - Крепость Альтерейн, долгие годы стояла заброшенная на востоке Изгера. Она наследие, оставленное Орденом Гвоздя, которое в наши дни в значительной степени игнорируется населением соседствующего города Бричхилл. Но когда на стенах крепости начинают гореть странные сигнальные огни, местная гоблинша Варбал Бамблбраш и друг жителей Бричхилла начинает беспокоиться, потому что её племя, Бамблбраши, живёт в крепости. Она опасается, что пожары являются сигналами бедствия, и надеется посетить ежемесячное собрание жителей Бричхилла "Призыв Героев", чтобы попросить помощи у группы местных авантюристов. По воле судьбы этот призыв о помощи приходит к вашей группе героев, но никто не мог предсказать, что такой акт небольшого героизма в конечном итоге приведёт к разоблачению одного из самых коварных заговоров Эпохи Утраченных Предзнаменований?

## Создание Персонажа

АП Эпоха Пепла включает в себя широкий спектр традиционных элементов приключений: персонажи будут преодолевать смертельные подземелья, взаимодействовать с красочными НПС в напряжённых социальных столкновениях, приобретать легендарные сокровища, исследовать пустынные районы и перемещаться по разрастающимся городам. Но между приключениями вы будете возвращаться домой в Бричхилл, где ваша группа, вероятно, заслужила право жить и восстанавливать заброшенную Крепость на вершине Холма Адского Рыцаря при условии, что вы сможете пережить начальное приключение, происходящее в этих стенах в первой книге!

При разработке и создании вашего персонажа, работайте с другими Игроками и вашим Мастером, чтобы убедиться, что вы создаёте персонажа, который будет хорошо работать с другими ПИ и общей сюжетной линией АП Эпоха Пепла.

Следующие советы должны помочь вам не сбиться с курса при создании персонажа:

## Мировоззрение

В АП Эпоха Пепла для ПИ нет ограничений в мировоззрениях, хотя борьба с неминуемой гибелью и натиск загадочной организации работоторговцев лучше всего подходит для добрых ПИ. Пока ваши ПИ могут уживаться между собой и не из тех, кто хочет поджигать и разрушать города, которые они посещают, вместо того, чтобы помогать местным жителям, все будет хорошо.

## Родословная

Поскольку в АП Эпоха Пепла есть несколько традиционных сюжетов и локаций, все основные родословные хорошо работают в этой кампании. Темы, тесно связанные с гоблинами, эльфами, полуросликами, dwarфами, гномами и людьми, играют главные роли в шести книг АП Эпоха Пепла. У других родословных



## **Знания**

Если вы думаете о выборе навыка Знания для своего персонажа, подумайте о выборе одного из следующих: Архитектура, Бричхилл, Дахак, Темные Земли, Пустыня, Дракон, Дварф, Эльф, Инженерное Дело, Гном, Гоблин, Гильдии, Полурослик, Джунгли, Кинтарго или Политика. Если вы являетесь мастером Age of Ashes, убедитесь, что вы следите за тем, какие навыки знаний выбирают ваши ИП; помните о них при вызове проверок, чтобы вызвать Знания, и в таких случаях обязательно используйте умения Знания в качестве опций!

## **Религия**

Любая из религий, подробно описанных в Книге Правил Pathfinder, будет работать с персонажами АП Эпоха Пепла. Обратите внимание, что хотя в этой кампании драконы являются повторяющейся темой, поклонение драконьему богу не очень подходит для этой кампании. Драконьи божества либо не задействованы особо, либо вовлечены в такой степени, что поклонение им ПИ может быть проблематичным. Поговорите со своим Мастером, если вы хотите, чтобы ваш персонаж поклонялся божеству, подобному Дахаку, чтобы узнать, готовы ли они внести определённые коррективы в сюжетную линию АП Эпоха Пепла, чтобы приспособить такой выбор, но лучше отказаться от такой концепции персонажа в пользу другой кампании.

В конце концов, АП Эпоха Пепла больше противодействует драконьему влиянию, чем поддерживает его!

## **Предыстории Эпохи Пепла**

Вы, конечно же, можете выбрать предысторию из основной Книги Правил Pathfinder. Если вы это сделаете, следующие варианты будут наиболее подходящими для АП Эпоха Пепла: Послушник, Художник, Охотник за Головами, Детектив, Эмиссар, Артист, Гладиатор, Стражник, Охотник, Разнорабочий, Ученик Боевых Искусств, Купец, Кочевник, Учёный, Разведчик, Умелец или Воитель.

Но когда приходит время выбрать предысторию для вашего ПИ, вам следует серьезно подумать о выборе одной из предыстории АП Эпохи Пепла, представленных ниже. Эти предыстории помогут согласовать темы вашего персонажа с темами приключения, а также включают встроенное объяснение того, почему ваш ПИ может присутствовать на "Призыве Героев", с которого начинается первое приключение, давая вам причину прямо из ворот, хотеть присоединиться к другим ПИ и отправиться в свое первое приключение.

## **Исследователь Драконов**

Драконы очаровывали вас столько, сколько вы себя помните. Могущественная сила, которой они обладают, долгая жизнь, которую они ведут, древние традиции, которые они вдохновляют каким бы ни был источник вашего интереса, вы потратили большую часть своей жизни до этого момента, погрузившись во все драконовское. Эти исследования укрепили вашу уверенность в себе и дали вам широкий спектр методов и тактик, которые вы можете использовать, чтобы навязать свою волю другим.

Скорее всего, вы решили посетить "Призыв Героев", чтобы получить средства в качестве авантюриста, чтобы позволить себе больше текстов о драконах, или, возможно, из-за желания встретиться с одним из них в реальной жизни.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Сила или Харизма, а другое Свободное
- ♦ Вы обучен Запугивание и Знание: Дракон
- ♦ Вы получаете способность навыка Запугивающий Взгляд

## **Освободившийся**

До недавнего времени нация Равунель была частью более крупной нации Челия, где церковь Асмодея является законом, а рабами свободно торгуют на открытом рынке. Вам не посчастливилось родиться в рабстве, но вам повезло, что вы выросли в городе Кинтарго. Когда Равунель отделился от Челии, лидеры этой новой нации освободили всех рабов, и вы, не теряя времени начали свою новую жизнь. Вам решать, как и почему вы попали в Бричхилл, но тот факт, что вы чувствуете себя вправе определять свою судьбу, продолжает двигать вами!

Возможность стать авантюристом волновала вас в течение некоторого времени, поскольку вы надеетесь построить новую жизнь для себя в качестве героя, награжденного славой и богатством. Присоединение к "Призыву Героев" - отличная возможность найти группу для приключений.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Ловкость или Харизма, а другое Свободное
- ♦ Вы обучен Скрытность и Знания: Кинтарго
- ♦ Вы получаете способность навыка Лазутчик Местности

## **Ведомый Видением**

Всю жизнь вас преследуют пугающие сны о пожарах. Это может быть результатом прошлого, близкого к смерти опыта с огнем или может не иметь очевидного источника, о котором вы знаете. Недавно вы наткнулись на изображение, историю или другое предзнаменование с изображением драконьего бога разрушения Дахака, и вы были поражены нервирующим чувством дежавю - вы пришли к мысли, что драконье божество могло иметь какое-то отношение к вашим видениям, и поэтому изучали все, что могли, о боге.

В вашем последнем сне впервые было достаточно деталей, чтобы определить его место действия - в этом последнем сне вы видели горящий город Бричхилл. Вы решили присоединиться к "Призыву Героев" в надежде спасти город, который, как вы боитесь, скоро может сгореть дотла.



- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Телосложение или Мудрость, а другое Свободное
- ♦ Вы обучен Религия и Знания: Дахака
- ♦ Вы получаете способность навыка Ученик Канона

## Исследователь Адских Рыцарей

Различные Ордены Адских Рыцарей заинтриговали вас, независимо от того, стремитесь ли вы стать одним из их числа, хотите ли вы противостоять их целям на каждом шагу, или просто вдохновлены ими или хотите узнать о них больше. Вы слышали, что, когда Орден Гвоздя покинул Крепость Альтерейн, они оставили документ на замок, поэтому любой, кто достаточно храбр, чтобы исследовать руины и оставленные оборонительные сооружения, без сомнения, будет вознагражден владением заброшенной крепостью.

Вы решили присоединиться к "Призыву Героев", чтобы надеяться получить возможность исследовать Крепость Альтерейн.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Сила или Интеллект, а другое Свободное
- ♦ Вы обучен Общество и Знания: Архитектура
- ♦ Вы получаете способность навыка Аристократическое Изящество

## Местный Житель

Вы из Бричхилла и прожили тут большую часть, если не всю свою жизнь. Вы можете быть сыном или дочерью известной местной семьи искателей приключений или семей с легендарными традициями военной или другой военной службы. Скорее всего, у вас тоже есть какие-то навыки, потому что люди Бричхилла очень самодостаточны.

"Призыв Героев" - одно из самых знаковых событий вашего родного города, и вы хотите принять участие в нем, чтобы доказать совету свои достоинства, помимо тех, которые принадлежат вашей семье.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Телосложение или Харизма, а другое Свободное
- ♦ Вы обучен Ремесло и Знания: Бричхилл.
- ♦ Вы получаете способность навыка Специализация в Ремесле

## Чужеземец

Вы никогда не были в Бричхилле, и у вас нет корней в городе, но случайно вы оказались там. Возможно, вы путешествуете с другом, в гостях у старого знакомого или просто хотите увидеть новую часть мира. Однако до приезда в город вы провели много лет, живя с другой родословной, и ваше разнообразное детство оставило вас с открытым умом и любопытной натурой.

Вы рады познакомиться с новыми людьми и культурами, и ответ на "Призыв Героев" кажется интересным способом сделать это.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Телосложение или Интеллект, а другое Свободное

- ♦ Вы обучен Дипломатии и Знанию связанных с родословной, с которыми вы выросли: Гном, Эльф, Дварф, Гоблин или Полурослик.

- ♦ Вы получаете способность навыка Общительный

## Искатель Славы

Скорее всего, вы из Бричхилла, но, в отличие от Местного Жителя, у вашей семьи нет заметного наследия в этом районе. Возможно, у вас даже не будет большой семьи или вы могли оказаться сиротой. Вы отправились в путешествие и провели некоторое время в джунглях, или пустынях Гарунда, или в верховьях Темных Земель - регионов, которые оказались слишком опасными, чтобы оставаться в них надолго. Вы вернулись домой с большей осторожностью и знанием мира за пределами Бричхилла, но по-прежнему полны решимости добиться славы.

Вы решили, что присоединение к группе искателей приключений будет лучшим способом получить помощь в ваших поисках и укреплении собственной репутации, и посещаете "Призыва Героев", чтобы найти таких союзников.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Ловкость или Интеллект, а другое Свободное

- ♦ Вы обучен Выживание и Знание: Темных Земель, Пустыня или Джунгли.

- ♦ Вы получаете способность навыка Опыт Местности. (Подземелье, если у вас Знание: Темные Земли. Пустыня, если у вас Знание: Пустыня. Лес, если у вас Знание: Джунгли)

## Возвращение Потомка

Вы сами не из Бричхилла - возможно, вы даже не из Изгера или Авистана. В любом случае вы прожили тяжелую жизнь. Вам часто приходилось принимать трудные решения, и вы развили умение понимать, как все работает (и как лучше всего их разобрать), что помогло вам поддержать себя. Недавно вы узнали, что ваш предок был из города Бричхилл и сделал скромную карьеру авантюриста. Вы не можете не задаться вопросом, было бы вам легче жить, если бы вы выросли там вместо этого и решили поискать этот маленький городок, чтобы узнать о нем больше.

Вы решили откликнуться на "Призыв Героев" пойти по стопам ваших предков, либо чтобы почтить их память, либо совершить великие дела, которых они не сделали.

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Ловкость или Мудрость, а другое Свободное

- ♦ Вы обучен Воровство и Знания: Инженер.

- ♦ Вы получаете способность навыка Карманник

## Искатель Правды

Будь вы местный житель или приехал из другого города, до вас доходили слухи о том, что в прошлом Бричхилла есть тайна. Возможно, вы слышали странные слухи о том, что основатель города, Ламонд Бричтон, не был героем, которого все рекламируют, или, может быть, ваша бабушка слышала рассказы своей бабушки, которые противоречат общепринятому в городе рассказу о его создании. В поисках истины вы научились разбираться в политических путях и никогда не принимать чьи-либо слова за чистую монету.

Вы планируете присоединиться к "Призыв Героев", чтобы заявить о себе совету, или, возможно, даже снискать расположение к ним, чтобы вы могли искать правду и в конечном итоге раскрыть секреты Бричхилла!

- ♦ Выберите 2 повышения характеристик. Одно должно быть Сила или Мудрость, а другое Свободное

- ♦ Вы обучен Обман и Знания: Политика.

- ♦ Вы получаете способность навыка Обмани Меня

## Справочник Бричхилл

Город Бричхилл расположен у подножия Гор Пяти Королей в делях восточного Искера, примерно в

50 милях от границы с Друманом. По сравнению с другими поселениями региона, этот небольшой городок молодой - ему едва исполнилось 170 лет, -хотя у него захватывающая история, которая не уступает историям многих более старых мест. Бричхилл начинал с самого скромного происхождения, как едва функционирующий форпост людей с амнезией, но помощь и наставничество могущественного волшебника привели этих дрожащих и умирающих несчастных к основанию выносливого и процветающего города, который существует сегодня.

Многие из 1300 жителей Бричхилла - люди, которые ведут свою родословную от одного из этих первопроходцев, что ведёт к идентичности горожан как людей, стойких и самодостаточных по праву рождения. В результате жители Бричхилла смелы и настроены на общение. В отличие от островных жителей многих городов Искера, они приветствуют всех авантюристов. В конце концов, горожане обязаны своим существованием доброжелательности могущественного волшебника и авантюриста Ламонда Бричтона, чьё наследие настолько любимо, что это почти религия. Практически все без исключения резкие слова, произнесённые в городе в адрес Бричтона, воспринимаются как вызов чести большинства жителей.

Горожане Бричхилла выносливы, а город сосредоточен на самодостаточности и комфорте. Жители дружелюбны и склонны помогать друг другу, а история города делает их открытыми для посторонних. Жители Бричхилла, как правило, играют так же усердно, как и работают, поэтому в городе есть многочисленные таверны среди множества предприятий.

Примечательные места Бричхилла кратко описаны ниже:

## 1. Архив Бричхилла

Городские архивы, хранящиеся в обширном (хотя и душном) помещении прямо за оградой ратуши Бричхилла, состоят из официальных документов и исторических отчётов, относящихся ко времени основания поселения. Главный архивариус Джорелл Блэктаск (Jorell Blacktusk) (Мужчина, Полуорк, Библиотекарь) - один из самых осведомлённых жителей поселения об истории города. Джорелл рад помочь любым посетителям найти здесь даже самые малоизвестные записи, хотя тот факт, что он крайне недоукомплектован персоналом, означает, что он занимается этим сам.

## 2. Лесопилка Бричхилла

Этот комплекс на окраине леса Алого Прилива служит лесопилкой и столярной мастерской. Одна из крупнейших лесозаготовительных компаний в Бричхилле, предприятие поставляет пиломатериалы для большинства строительных нужд города и регулярно отправляет отряды лесорубов в близлежащий лес, хотя агрессивные кабаны, пумы и даже варги и совомеды часто делают это опасным. В результате глава лесопилки Нарине Хауэрделл (Narine Howerdell) (Женщина, Полуэльф, дровосек) часто нанимает авантюристов для сопровождения этих отрядов. Оплата может производиться в виде золотых монет, пиломатериалов или дерева, превращённого в изящную мебель или другие предметы в столярной мастерской, примыкающей к мельнице. Магазин мастерской пользуется репутацией одного из лучших в Бричхилле; им управляет эксцентричный Ксандел Райнерсон (Xandel Rynearsohn) (Мужчина, Человек, Плотник).

## 3. Ратуша Бричхилла

В дополнение к залу, используемому для общественных собраний Бричхилла, включая собрания городского совета и Призыва Героев, в ратуше Бричхилла есть офисы всех сотрудников, которые поддерживают городское правительство и его бесчисленные муниципальные функции, а также городская охрана и суды.

## 4. "Бочонок Кайдена"

Эта оживлённая, ухоженная таверна - одно из самых популярных мест в Бричхилле, где можно вкусно поесть и выпить пинту эля. Она также является храмом Кайдэн Кайлин (Cayden Cailean), вольного бога случайностей. Хозяйкой, главным барменом и главной жрицей является Бринн Тейт (Brynn Taithe) (Женщина, Человек, Жрец) которая любит когда авантюристы рассказывают воодушевляющие истории о своих дерзких подвигах и поступках, желательно в сочетании с частыми покупками эля.



## 5. "Мех Красного Дерева"

Несмотря на специфику своего названия, Меха Красного Дерева - это универсальная галантерейная лавка, известная своим высококлассным пошивом, великолепной верхней одеждой для холодной погоды и прекрасной отделкой. Заведение гордится своим положением поставщика предметов роскоши для высокопоставленных Адских Рыцарей, а портреты первых лидеров Ордена Гвоздя в изысканной одежде магазина украшают стены из красного дерева.

Нынешний владелец и главный портной Уинтроп Финни (Winthrop Finney) (Мужчина, Человек, Портной) - относительно недавно в Бричхилле, он переехал сюда из Элидира ещё совсем молодым человеком, но он страстно увлечён своим ремеслом и обшивает своих клиентов изысканными нарядами.

## 6. "Дом Грёз"

Один из немногих храмов в Бричхилле, Великий Дом Грёз — представляет собой монастырское сооружение, посвящённое богине Дезна (Desna). Около 30 священников и прислужников называют это место своим домом, где живут, работают, учатся и молятся в тихих холлах храма и зелёных внутренних садах. Великий Дом Грёз предлагает место для отдыха усталым путешественникам всех мастей, и большинство его верных жителей готовы предоставить исцеление по разумной цене. Ясными летними ночами главный священник Келлен Карондил (Kellen Carondil) (Мужчина, Эльф, Жрец) приглашает публику в обсерваторию храма, чтобы посмотреть на звезды и поразмышлять над откровениями богини путешественников.

## 7. "Плач Ламонды"

Плач Ламонда расположенная в одном из самых труднопроходимых районов Бричхилла, представляет собой бесплатную столовую и место для отдыха обездоленных. Проект финансируется за счёт государственных денег и пожертвований, а её штат состоит из добровольцев от всего городского сообщества. Президент Совета Грета Гардания когда-то работала здесь и руководила её деятельностью. С тех пор, как она присоединилась к городскому совету, надзор за "Плачем Ламонда" перешёл к Ренатте Гилрой (Renatta Gilroy) (Женщина, Человек, Повар), тихой, но очень доброй женщине, которая часто помогает гостям за свой счёт.

## 8. Круг Монуменга

Этот вымощенный мрамором круг визуальный центр Бричхилла. Вокруг него находятся шесть глубоких колодцев, из которых жители и предприятия поблизости получают пресную воду. В центре кольца находится элегантная 15ФТ бронзовая статуя волшебника Ламонда Бричтона, основателя Бричхилла и самой важной исторической фигуры города.

## 9. "Морг Морты"

Это внушительное, выкрашенное в черный цвет здание с тяжелыми занавесками цвета оникса служит домом и местом работы Морты Валаскин (Morta Valaskin) (женщина, человек, гробовщик), эксцентричной женщины, повседневная мода которой включает в себя изысканные траурные платья, прозрачные черные вуали и атласные перчатки до локтей. Морта рассматривает смерть как бизнес и как образ жизни. Морта также является одним из самых осведомленных сплетников о городе, и она знает секреты каждого, от известных до обычных горожан.

## 10. "Маринованное Ухо"

Эту шумную пивную и таверну часто посещают как местные жители, так и искушенные искатели приключений, многие из которых участвуют в шумных, а иногда и жестоких драках, которые происходят, по мнению городской стражи, слишком регулярно. Хозяйка Рокси Денн (Roxie Denn) (женщина, человек, хозяйка таверны) всегда ищет способы расширить свою клиентскую базу.

## 11. "Посанди Броз"

Этот завод по производству каменной кладки, расположенный на берегу Брич-Крик на протяжении более пяти поколений, давал большую часть кирпичей для нового строительства в Бричхилле последние 50 лет. Посанди Брозер, это семейный бизнес, и все его сотрудники так или иначе связаны с его главным кланом, будь то прямые отпрыски, двоюродные братья или сестры или состоящие в браке с членами семьи. Член городского совета Квентино Посанди является владельцем и управляющим предприятием. Поскольку он часто находится в ратуше, выполняя свои обязанности, кузина Посанди Амера Ланг (Amera Lang) (женщина, человек, каменщик) в настоящее время выполняет повседневные обязанности.

## 12. "Четверть и Остальные"

В этом здании с одной стороны находится универсальный магазин под названием Остальное, а с другой магазин оружия и доспехов под названием Четверть. Сначала эти бизнесы кажутся отдельными - пока не станет ясно, что оба являются результатом усилий владельца Кринка Твиддлтона (Crink Twiddleton) (мужчина, полурослик, торговец), быстро говорящего полурослика, чьи навыки продаж часто позволяют ему продавать диковинные товары клиентам, которые даже не догадывались, насколько им нужны его товары. Кринк известен тем, что носит элегантный костюм и яркую шляпу и озорной огонек в глазах, но помимо своей дрянной харизмы, он также известен тем, что импортирует одни из лучших товаров и на него работает нескольких высококвалифицированных кузнецов.



### 13. Магазин "Уверенность"

Этот специфичный розничный торговец покупает и продаёт редкие фолианты, хотя его подборка известна некоторой скудностью и академичностью, начиная от текстов древней истории и заканчивая личными дневниками давно умерших героев на множестве языков. Владелица Воз Лирейн (Voz Lirayne) (женщина, полуэльф, торговец) управляет этим магазином с помощью своего нового ученика Калмонта Трено (Calmont Trenault) (мужчина, полурослик, помощник).

### 14. "Улыбка Шилен"

Это сегментированное здание на Брич-Крик является одновременно штабквартирой гильдии ремесленников Бричхилла и храмом Шелин (Shelyn), богини искусства, красоты, любви и музыки. В одном крыле верующие поклоняются Вечной Розе через классы скульптуры и живописи, а также через хор и оркестровые представления, а священники предлагают исцеление тем, кто в этом нуждается. В другом крыле представители ремесленников и торговцев Бричхилла доступны почти во все дни недели, и клиенты могут заплатить небольшую плату, чтобы подобрать исполнителей для своих потребностей в ремонте, строительстве и декорировании. Президент гильдии Тариндлара Валлиндель (Tarindlara Vallindel) (женщина, эльф, Жрец) безупречный профессиональный представитель, олицетворение роскоши и класса и сама выдающаяся шелинитка.

### 15. Мастерская "Клыкоглав"

Новое предприятие появившееся в последнее десятилетие, Мастерская Камня Клыкоглав, активно занимается строительством известняковых фундаментов и пешеходных дорожек, установкой каменной кладки для озеленения и резьбой по надгробиям. Компания известна тем, что импортирует большие баржи карьерного камня прямо в свое здание на берегу Брич-Крик, а тесные отношения руководства с городским советом обеспечили быстрое удовлетворение всех запросов на получение разрешений. Однако в последние годы компания переманила нескольких известных клиентов от каменной компании Посанди Броз. - удачный ход владельца Рорска Аксебейна (Rorsk Axebane) (мужчина, дварф, каменщик), который всегда подозревал, что его соперники практикуют подозрительные практики.

### 16. "Тележки Вускера"

Компания "Телеги Вускера", расположенная на окраине Бричхилла, является излюбленным местом для многих путешествующих торговцев и караванов путешественников, проезжающих через город. Главный каретник и владелец бизнеса Фаделби Вускер (Fadelby Vusker) (мужчина, человек, ремесленник) умен и трудолюбив, и он построил прочный бизнес из небольшого семейного магазина, который его отец открыл незадолго до его рождения.

### 17. "Милость Волшебника"

Благодаря близости к ратуше Бричхилла, таверна Милость Волшебника является излюбленным местом многих авантюристов, желающих получить работу у совета в ежемесячном городском событии "Призыв Героев". Здесь авантюристы и муниципальные служащие регулярно общаются, обмениваются историями и в целом наслаждаются атмосферой, созданной разнообразной клиентурой. В дни, предшествующие каждому собранию совета, таверна особенно загружена, поскольку авантюристы болтают с городскими властями и даже с случайными членами совета, которые могут прийти, чтобы выпить или поесть. Перед каждой встречей в таверне гостиницы существует давняя традиция устраивать тосты и подавать блюда из тушеного кабана с чечевицей практикующая хозяйка Тринил Ускволд (Trinil Uskworld) (женщина, человек, хозяйка таверны) очень ценит её, поскольку её дед, сам известный местный искатель приключений, любил съесть эту трапезу перед тем, как отправиться в свои многочисленные смелые путешествия. Из-за особенностей общения в таверне, собравшаяся толпа имеет тенденцию быть одновременно воспитанной и болтливой, хотя иногда один или два дерзких авантюриста могут начать хулиганить.

## Время Простоя в Бричхилле

### Скидка для Приключенцев

Авантюристы служат прибыльным источником дохода для владельцев бизнеса в Бричхилле - нагруженные деньгами герои, только что вернувшиеся после своих квестов, являются хорошо известным источником денег для местных ремесленников и мастеров. Чтобы побудить искателей приключений тратить свои деньги в городе, Бричхилл предлагает "Скидку для Приключенцев" любой группе, которая зарекомендовала себя как способная и в глубине души заботится об интересах города.

В течение определённого момента первого приключения, после того как ваша группа персонажей выполнит свой первый важный квест, вы получите эту скидку. Как только вы это сделаете, вы получите фиксированную скидку 5% от цены на все товары и услуги, приобретённые в Бричхилле.

Кроме того, вы можете выбрать одного НПС в городе, чтобы попытаться сформировать особые узы дружбы и доверия по мере того, как вы продолжаете расти и продвигаться по АП Эпоха Пепла - многие из этих НПС упомянуты в справочнике Бричхилла выше, но вы также можете встретить других во время игры. Установление близких дружеских отношений с кем-то в Бричхилле не только укрепит вашу роль в городе как человека, которому горожане доверяют и которым в целом восхищаются, но также может предоставить вам дополнительные блага или скидки, как подробно описано в действии Подружиться с Местными.



## Подружиться с Местными

Вы проводите день в компании НПС, общение с которым вы цените, чтобы укрепить с ним узы дружбы.

Вы можете совершить проверку дипломатии, чтобы определить степень вашего успеха, когда вы пытаетесь

Подружиться, но вместо этого вы можете совершить проверку навыка по вашему выбору, чтобы задействовать этого НПС в области знаний, которая может им быть более интересна.

Например, если вы хотите подружиться с кузнецом, вы можете совершить проверку Ремесла, чтобы подружиться. Или, если вы хотите подружиться с травником, вы можете совершить проверку Медицины или Природы. Взаимодействуя с НПС, вы можете обнаружить другие черты характера, которые предполагают другие варианты проверки навыков -например, после нескольких дней разговора с местным охотником вы можете узнать, что он глубоко ценит музыку, что позволяет вам совершить проверку Выступления, чтобы подружиться с ними.

Если вы решаете совершить другую проверку навыков, кроме Дипломатии, ваш Мастер решит, применима ли выбранная вами проверка - в противном случае результат вашей проверки будет на одну степень успеха хуже. Независимо от выбранного навыка у проверки КС 20.

**Критический Успех:** Вы дружите с НПС, и этот НПС особенно благосклонен к вашей компании. Если НПС является торговцем, товары и услуги, приобретённые у него, получают скидку 10%, а не 5 %. Если НПС не является торговцем, его дружба вместо этого даёт вам бонус обстоятельства +1 к проверкам дипломатии, которые вы пытаетесь выполнить в рамках отдыха в Бричхилле, до тех пор пока НПС к вам благосклонен. Эти преимущества являются постоянными, если вы не предпринимаете действий, которые ставят под угрозу эту дружбу (это определяет Мастер). После того, как вы навсегда завоевали расположение НПС таким образом, Мастер может решить, что НПС помогает вам и другими способами.

**Успех:** Как и крит.успех, за исключением того, что благосклонность НПС длится в течение количества недель, равного вашему Мод.Харизмы (минимум 1 неделя)

**Провал:** Вы не подружились с НПС

**Критический Провал:** НПС оскорблен. Вы больше не получаете эффекты успеха или крит.успеха с этим НПС, и КС для использования Подружиться с этим НПС увеличивается на 5.