

# STRONGHOLDS & FOLLOWERS



# STRONGHOLDS & FOLLOWERS



MCDM

Посвящается 28 918 спонсорам Kickstarter, которые профинансировали эту книгу, и 3 114 тестировщикам, которые помогли сделать ее менее отстойной. Мы действительно надеемся, что вам понравится эта книга!

“Большие дела начинаются с малого”.

— Роберт Болт, автор сценария "Лоуренс Аравийский"

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

В 1985 году мне было пятнадцать, я учился на втором курсе средней школы Сайпресс, и я провел год на уроке информатики с Брэдом Томасом и Крисом Стилом, рассказывая об Элрике, Черной Компании и воплощениях Бессмертия. Они были друзьями вне школы, частью большой компании, но я всё ещё общался с детьми, с которыми вырос в своем жилом комплексе. Я знал, что Крис и Брэд играли в настольные и ролевые игры, и я хотел присоединиться.

В конце учебного года я подписал их ежегодники: "Если вы, ребята, соберётесь вместе поиграть в игры, позвоните мне".

Они так и сделали. Примерно через тридцать секунд они стали моими лучшими друзьями. Это изменило мою жизнь.

Мы провели то лето, играя в настольные игры и НРИ, ходили в торговый центр, в игровые автоматы и тусовались у бассейна. Это время и место, которые теперьувековечены и которым отдают дань уважения в популярной литературе. Когда я хочу прикоснуться к годам становления моей матери, я смотрю американские граффити, снятые в городе, где она выросла. Люди, ищущие такого же опыта в годы становления моего поколения, смотрят "Странные Дела".

В то время взрослому было легко наблюдать, как мы сидим за билльярдным столом Дэйва Майлза, бросаем странные кости, слушаем Раша и притворяемся эльфами, чтобы представить, что мы зря тратим время. И не только взрослые, многие наши сверстники чувствовали то же самое. Но я так и не сделал этого. Я знал, что из этого хобби выйдет что-то стоящее и замечательное: целая жизнь творчества, воспоминаний и совместного опыта, когда я делал что-то удивительное с моими друзьями, которых я любил. Вам не нужен YouTube или Kickstarter, достаточной наградой будет просто возможность в конце своей жизни оглянуться назад на миры, которые вы создали и которыми поделились со своими друзьями, и на героические приключения, которые вы предприняли. Хобби - это не средство достижения цели, это самоцель. И хотя места, события, люди и вещи, которые мы создаем и с которыми встречаемся в наших второстепенных мирах, нереальны, одно можно сказать наверняка.

Мечты нереальны. Ничто из того, что происходит во сне, не реально. За одним исключением. Крис Нолан написал об этом целый фильм.

Начало происходит во сне, но речь идёт о фильмах. В нём утверждается, что, хотя все эти люди, места и события нереальны, что-то в фильме есть. Эмоции, которые вы испытываете, смотря фильм, реальны. Именно это придает им смысл и ценность. Когда я смотрю "Касабланку", я каждый раз влюбляюсь в Ильзу. Поколения детей смотрели "Приключения Робин Гуда" и выбегали на улицу поиграть в бои на мечах. Потому что эмоций, которые вы испытываете в кино, реальны. Начало использует сны, чтобы донести мысль о фильмах. И, я утверждаю, НРИ не отличаются.

Не позволяйте никому говорить вам, что хобби - пустая трата времени. Скажите своим друзьям, что вы собираетесь собраться вместе и поиграть сегодня вечером. Скажите им, что собираетесь заняться чем-то настоящим.

**SINE QUA NON**

Спасибо Крису Эштону и Филу Роббу за руководство лучшей студией разработки игр в бизнесе. Работа, которую мы проделали вместе, была реальной и жизненно важной.

Спасибо Роберту Джорджевичу за то, что он дал мне мой первый прорыв в видеоиграх, и остальной группе Pandemic: Остину Бейкеру, Уоллес Хуану, Чаду Николасу, Ларре Паоилли и Джеффу Вону.

Спасибо Кристиану Муру и Оуэну Сейлеру за то, что они дали мне мою первую работу в играх и за то, что были отличными наставниками.

И спасибо всем остальным в Last Unicorn: Рассы Исааку, Джорджу Василакосу, Джою Лонгино, Инману Янгу, Чарльзу и Тэмми Райан, Джессу Хейнигу, Джеффу Тидболлу, Кену Хайту и Стиву Лонгу.

Спасибо Анне, Джерри и Ларсу за то, что они воспользовались сумасшедшим шансом на MCDM.

Спасибо Майку Мирлсу, Крису Перкинсу, Джереми Кроуфорду и остальным членам команды разработчиков 5Е за то, что они объединили сорокалетний опыт разработки НРИ во что-то новое, свежее, в которое интересно играть и для которого интересно разрабатывать дополнения.

И, наконец, моим первым мастерам: Джону Мару, Брэду Томасу и Мэтту Томасу.

Преподанные мне ими уроки с 85 по 92 год, до сих пор приносят свои плоды. И остальным членам Группы: Джиму Мерфи, Дэйву Майлзу, Марку Хоббсу, Девлону и Джеффу, Крису и Крейгу, Джеффу Хьюстону, Мэтту Клайкеру, Полу Лапорту, Роберту Харрису, Трэвису Вейлу.

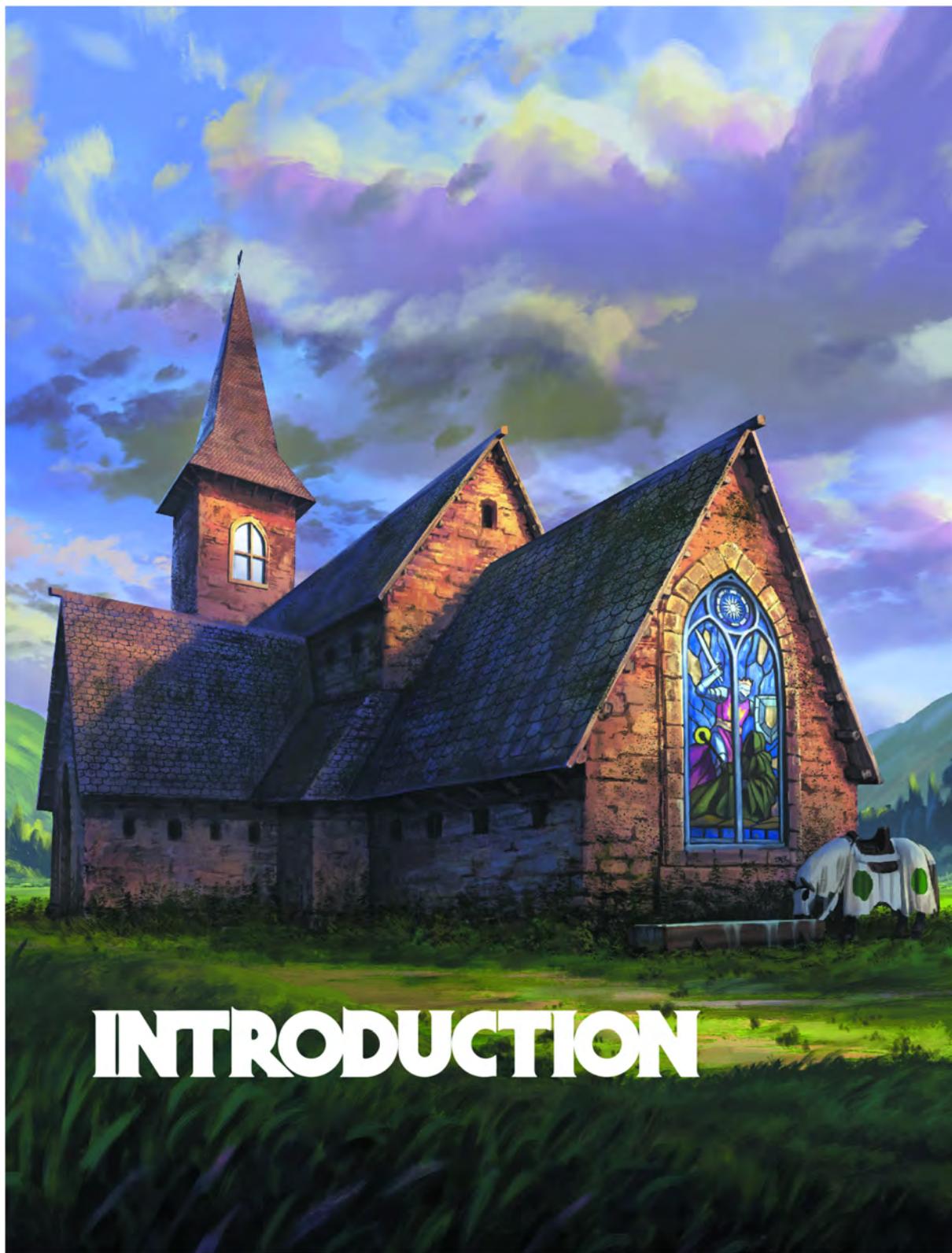
— Мэтью Колвилл  
Ирвин, сентябрь 2018 года

## Оглавление

<b>Вступление . . . . .</b>	<b>9</b>
Одобрено мастером? . . . . .	10
Мировоззрение . . . . .	10
<b>Твердыни . . . . .</b>	<b>12</b>
Типы Твердынь . . . . .	12
Приобретение Твердыни . . . . .	13
Длительный Отдых . . . . .	23
Мощь! . . . . .	23
<b>Крепость . . . . .</b>	<b>24</b>
Люди Знают, Что Она Здесь . . . . .	25
Сбор Подразделений . . . . .	25
Тренировки . . . . .	27
Лагерь Варваров . . . . .	28
Пиратский Корабль . . . . .	33
<b>Башня . . . . .</b>	<b>33</b>
Исследование Заклинаний . . . . .	34
Изобретение Нового Заклинания . . . . .	34
Альтернативные Правила По Башням: Башни По Школам . . . . .	44
<b>Храм . . . . .</b>	<b>46</b>
Благочестие . . . . .	46
Обращение к Своему Божеству . . . . .	48
Роши Друидов . . . . .	50
Заведение . . . . .	53
Слухи . . . . .	54
Сбор Информации . . . . .	55
Услуги . . . . .	59
<b>Крепости и Классы . . . . .</b>	<b>60</b>
Правитель и Земля Одно Целое . . . . .	60
Эффекты Владения и Действия Крепости . . . . .	61
Улучшения Классовых Способностей . . . . .	61
Разные Классы, Разные Последователи . . . . .	62
Когда Делать Бросок . . . . .	62
Кто Совершает Бросок? . . . . .	63
Лагерь Варвара . . . . .	66
Театр Барда . . . . .	69
Церковь Жреца . . . . .	72
Роща Друида . . . . .	75
Крепость Воина . . . . .	78
Монастырь Монаха . . . . .	81
Часовня Паладина . . . . .	84
Усадьба Следопыта . . . . .	90
Таверна Плути . . . . .	93

<b>Святилище Чародея</b>	<b>96</b>
Костёл Колдуна	.99
<b>Библиотека Волшебника</b>	<b>102</b>
Твердыни Злодеев	.104
<b>Особые Союзники</b>	<b>105</b>
<b>Последователи</b>	<b>109</b>
Подразделения	.109
Вассалы	.110
Ремесленники	.128
Послы	.152
<b>Союзники</b>	<b>153</b>
<b>Осада Замка Ренд</b>	<b>157</b>
Заметки Об Этом Приключении	.157
Подготовка К Этому Приключению	.158
Краткое Содержание Приключения	.158
<b>Основные NPC</b>	<b>160</b>
Часть 1: Деревня Грейвсфорд	.165
Часть 2: Лесная Чащоба	.180
Часть 3: Руины Замка Ренд	.184
Часть 4: Осада Замка Ренд	.205
Заключение	.216
<b>Характеристики NPC</b>	<b>216</b>
Магические Предметы	.230
<b>Приложения</b>	<b>236</b>
<b>Новые Монстры</b>	<b>237</b>
Демоны	.237
Дьяволы	.237
Небесный Двор	.239
Двор Плоти	.259
Двор Аркадии	.273
Двор Стихий	.287
Самоцветные Драконы	.301
Псионика	.302
Самоцветные Драконорождённые	.335
Неумолимые	.338
<b>Война</b>	<b>349</b>
Анатомия Подразделения	.351
Размер	.354
Атака и Защита	.355
Сила и Стойкость	.355
Мораль	.355
Нет Очков Жизни	.355
Создание Собственных Подразделений	.356
Битва	.363
Победа и Поражение	.365
Восстановление Подразделений	.366
<b>Простая Война</b>	<b>366</b>

Новые Предметы ..... 377



## Вступление

Давным-давно, в смутные времена хобби, известного как 1970-е, игра предполагала, что вы играли примерно до 7-го уровня, а затем строили крепость.

Для этого не было никаких правил, и не было приведено никаких причин, по которым игрок или его персонаж могли бы захотеть сделать что-то подобное.

Для тех первоначальных игроков строительство крепости было самоочевидным благом. Это было просто здорово, и они предполагали, что будет очевидно, почему вы захотите это сделать. Это означало, что вашего персонажа теперь интересовали другие вещи, помимо убийства орков и получения золота. Сокровища, несомненно, были средством достижения цели. По мере того, как ваш персонаж набирал силу, он начинал больше беспокоиться о состоянии мира. Были политические конфликты, армии и вторжения из других измерений, и одного бойца с мечом, даже очень хорошим мечом со своей индивидуальностью и особым назначением, было недостаточно.

Вам нужна была армия, или новые заклинания, или инопланарные союзники. Игра переходила от локальных проблем к национальным, а затем и к глобальным. В конце концов, ваш персонаж 7-го уровня участвовал в нескольких войнах или изобретал одно-два заклинания, а затем выходил на пенсию. Обычно примерно на 13-м уровне. И на этом всё. У игры был конец.

Эта книга стремится воссоздать тот стиль игры, но в современном смысле, давая игрокам причины строить твердыни. И у нас есть много причин. 😊

В этой книге вы найдете правила для четырех типов твердынь: **крепости** помогут вам собрать армию и улучшить свои боевые способности, **храмы** помогут вам призвать инопланарных союзников, которые помогут вам в битве, **башни** позволят вам исследовать новые заклинания, а **заведения** позволяют вам собирать секреты и зарабатывать деньги.

Каждая твердьня также улучшает ваши классовые способности, усиливая ваше вдохновение барда или Ки монаха. Твердыни предоставляют **улучшенные классовые способности**, потому что они черпают силу из самой земли.

Местность вокруг вашей твердыни называется вашим **доменом** (владениями). В пределах вашего домена ваш персонаж теперь является если не правителем, то, безусловно, очень важной персоной, поэтому сила земли проявляется необычным образом в вашу пользу.

Строительство твердыни также вдохновляет людей, позволяя вам **привлекать последователей**, используя таблицу, специфичную для вашего класса. Этими последователями могут быть легионы наёмников, или крестьяне-ремесленники, иностранные послы или другие герои-искатели приключений!

Крупномасштабные действия, предпринимаемые вашей новой армией, вашей твердыней или вашими последователями, иногда занимают **месяцы или сезоны**. Кроме того, ваши новые способности в конечном итоге исчерпывают себя, после чего вы должны вернуться в свои владения, чтобы освежиться. Это называется **длинным отдыхом** (не тоже самое что продолжительный отдых).

Чтобы поддержать эти новые возможности, в книге появилось множество новых систем, включая правила **ведения войны**, в которых сталкиваются отряды солдат;

правила **конкорданса**, которые позволяют любому персонажу просить о помощи своё божество; правила **создания новых магических предметов**; и правила, позволяющие брать с собой в бой своих **последователей** без необходимости создания второго персонажа.

## Одобрено Мастером?

Поговорите со своим мастером, чтобы убедиться, что эти новые правила разрешены в их игре. Эта книга возлагает на мастера дополнительную ответственность такую как:

- Управление последователями NPC, включая сложных и могущественных специальных союзников.
- Определение, какие соседи довольны или расстроены вашим растущим могуществом в регионе.
- Усложнение сражений, чтобы компенсировать ваши новые боевые способности.

Это большая работа, и у вашего мастера могут быть другие планы на их игру. Они могут быть согласны с некоторыми из этих правил, но не с другими!

## Мировоззрение

В этой книге много говорится о мировоззрении — не пугайтесь. Оно просто используется как организационный инструмент. Забавный способ сказать “союзник” или “противник”. И способ резко классифицировать союзников и монстров. Паладины противостоят хаосу и злу, жрецы воплощают добро; это просто классные способы обозначения сил, противостоящих героям или союзных им.

Не стесняйтесь интерпретировать эти ярлыки так, как вам нравится. Если вы играете за... законного нейтрального паладина, возможно, противостояние хаосу для вас важнее или полезнее, чем добру или злу. Или, может быть, мировоззрение вообще бесполезно, и в этом случае игрок и мастер могут договориться использовать “союзный” или “противоположный”. Мировоззрение изначально было придумано как предлог для того, чтобы накричать на игроков, которые наносили удары в спину другим игрокам, придумывая “команды” и требуя от них выбрать “нашу команду”, если они собираются продолжать играть, поэтому лучше не воспринимать это слишком серьезно



# STRONGHOLDS

## Твердыни

Круто иметь собственное место. Штаб-квартиру, базу, замок, башню, сторожевую башню.

Было бы еще лучше, если бы ваша штаб-квартира сделала что-то классное для вас. Дал вам какую-нибудь полезную способность, предпочтительно в бою, поскольку именно там происходит многое (но не всё!) в игре. Именно там, безусловно, решаются вопросы жизни и смерти.

Также приятно иметь повод копить деньги. Погружение в тёмные подземелья обещает три награды: опыт, магические предметы и деньги.

Опыт - самоочевидное благо, поскольку он повышает уровень вашего персонажа и даёт ему силу.

Магические предметы тоже. Они позволяют вам делать классные вещи, которые ваш персонаж обычно никогда бы не смог сделать.

Деньги, однако? Что мы должны с ними делать? По крайней мере, одно издание предоставляло игрокам лёгкий доступ к созданию магических предметов, отличный способ потратить свои деньги.

Побочным эффектом этого является предполагаемое наличие магазинов в достаточно крупных городах, где вы можете купить магические предметы.

Но в современном издании делается противоположное предположение.

Игроки во время игрового теста 5Е сказали, что хотели бы, чтобы магия была редкой, и команда разработчиков прислушалась. Магия встречается редко, и "магические покупки" в базовой игре не предполагаются.

Таким образом, твердыни и их апгрейды дают вам вескую причину сэкономить свои деньги.

## Типы Твердынь

Существует четыре типа базовых твердынь, одна сложная твердыня и множество разновидностей. Любой персонаж может построить или использовать любую твердыню, хотя почему персонаж, не владеющий заклинаниями, может построить башню, остаётся на усмотрение читателя. Возможно, у них есть союзник- NPC, владеющий заклинаниями!

**Крепость** - это военная твердыня для персонажей, заинтересованных в создании армий и защите жителей местных городов. Лагеря варваров и пиратские корабли - это вариации этого.

**Башня** - это магическая твердыня для исследования заклинаний и изучения боевой магии.

**Храм** - это божественная твердыня для призыва инопланетных союзников и изучения боевой магии. Роща друидов - популярная вариация.

**Заведение** - это шпионская твердыня для саботажа ваших врагов и получения дохода.

**Замок** объединяет два или более из вышеперечисленных в более крупный комплекс, принадлежащий и управляемый несколькими персонажами, каждый из которых может получить от этого механические преимущества.

В конечном счёте, идея о том, что существует четыре вида твердыни (и некоторые вариации каждого из них), совершенно произвольна. У вас легко могло бы быть шесть видов или по одному для каждого класса. Или никаких "типов", просто разные

возможности для покупки по меню. Но я считаю, что эти четыре дают нам 90% того, что нам нужно, а их вариации дают нам ещё 9%. И для тех игроков, которые хотят твердыню, не указанную здесь, надеюсь, вариаций будет достаточно, чтобы помочь мастеру придумать уникальный вариант без особых усилий.

## Приобретение Твердыни

У партии есть три основных способа приобрести твердыню: они (в порядке от самого дорогого к наименее дорогому) строят новую, реконструируют старую или получают её от местного дворянина.

### Строительство Твердыни, Стоимость и Время

Стоимость (в золоте) и время на строительство (в днях) для четырёх твердынь указаны на следующей странице. Они не основаны на каких-либо исторических цифрах, главным образом потому, что люди строили замки около 600 лет, пока изобретение пороха не сделало их устаревшими, и нет разумного способа перевести эти затраты в фэнтезийную игру. Но даже если бы мы выбрали исторический период в качестве отправной точки, в истории не было такого времени, когда банды волшебников и чернокнижников бродили бы по стране, грабя орды драконов и возвращаясь к цивилизации с десятками тысяч золотых монет.

Следовательно, любые затраты, которые мы получаем, должны в первую очередь основываться на экономике фэнтезийной НРИ. **А это значит, что они должны стоить дорого, но не занимать слишком много времени.** Если на строительство вашей крепости уйдет 10 лет, ни один игрока никогда её не построит. Крепости и башни, храмы и заведения - все они имеют совершенно разное назначение, с разной стоимостью и разным временем строительства.

**Крепости** больше и более укреплены в оборонительных целях, и поэтому на их строительство уходит больше времени: 150 дней.

**Храмы и башни** менее укреплены, но все еще обычно сделаны из камня, и на их завершение на 1-м уровне уходит 120 дней.

**Заведение** не служит никакой оборонительной цели, обычно оно существует в пределах города со своими собственными укреплениями. Но ваше заведение всё равно хорошо построено, с подвалами, несколькими этажами и, возможно, потайными ходами, через которые вы и ваши союзники можете сбежать... или в которые вы войдете! На их завершение уходит 90 дней.

### Твердыни Как Укрепления

Крепости, башни и храмы также считаются укреплениями, если вы используете правила ведения войны в **приложении: Война** (стр. 233). Они дают бонусы на моральный дух солдатам, защищающим их в бою. У них также есть размер, представляющий кубик, используемый для отслеживания наносимого им урона, и рейтинг прочности, показывающий, насколько трудно их повредить. Поскольку они не атакуют, у них нет показателей атаки, защиты или силы.

### STRONGHOLD CONSTRUCTION

STRONGHOLD	COST TO BUILD (GP)	TIME TO BUILD (DAYS)	FORTIFICATION BONUS
KEEP	10,000	150	+2 MORALE PER LEVEL
TOWER	8,000	120	+1 MORALE PER LEVEL
TEMPLE	8,000	120	+1 MORALE PER LEVEL
ESTABLISHMENT	6,000	90	—

### SIZE PER LEVEL

STRONGHOLD	1ST LEVEL	2ND LEVEL	3RD LEVEL	4TH LEVEL	5TH LEVEL
KEEP	d6	d8	d10	d12	d20
TOWER	d4	d6	d8	d10	d12
TEMPLE	d4	d6	d8	d10	d12
ESTABLISHMENT	—	—	—	—	—

### TOUGHNESS PER LEVEL

STRONGHOLD	1ST LEVEL	2ND LEVEL	3RD LEVEL	4TH LEVEL	5TH LEVEL
KEEP	22	24	26	28	30
TOWER	18	20	22	24	26
TEMPLE	18	20	22	24	26
ESTABLISHMENT	—	—	—	—	—

### COST TO UPGRADE (GP)

STRONGHOLD	1ST TO 2ND LEVEL	2ND TO 3RD LEVEL	3RD TO 4TH LEVEL	4TH TO 5TH LEVEL
KEEP	5,000	10,000	15,000	20,000
TOWER	3,000	6,000	12,000	18,000
TEMPLE	3,000	6,000	12,000	18,000
ESTABLISHMENT	2,000	4,000	6,000	8,000

### TIME TO UPGRADE (DAYS)

STRONGHOLD	1ST TO 2ND LEVEL	2ND TO 3RD LEVEL	3RD TO 4TH LEVEL	4TH TO 5TH LEVEL
KEEP	50	100	150	200
TOWER	40	80	120	160
TEMPLE	40	80	120	160
ESTABLISHMENT	30	60	90	120

### Строительство Твердыни

Твердыня	Стоимость (зм)	Время (дни)	Бонус Фортификаций
Крепость	10.000	150	+2 Морали за уровень
Башня	8.000	120	+1 Мораль за уровень
Храм	8.000	120	+1 Мораль за уровень
Заведение	6.000	90	-

### Размер За Уровень

Твердыня	1 Уровень	2 Уровень	3 Уровень	4 Уровень	5 Уровень
Крепость	d6	d8	d10	d12	d20
Башня	d4	d6	d8	d10	d12
Храм	d4	d6	d8	d10	d12
Заведение	-	-	-	-	-

### Крепость За Уровень

Твердыня	1 Уровень	2 Уровень	3 Уровень	4 Уровень	5 Уровень
Крепость	22	24	26	28	30
Башня	18	20	22	24	26
Храм	18	20	22	24	26
Заведение	-	-	-	-	-

### Стоимость Улучшения (Золото)

Твердыня	С 1 до 2 уровня	С 2 до 3 уровня	С 3 до 4 уровня	С 4 до 5 уровня
Крепость	5.000	10.000	15.000	20.000
Башня	3.000	6.000	12.000	18.000
Храм	3.000	6.000	12.000	18.000
Заведение	2.000	4.000	6.000	8.000

## Время Улучшения (Дни)

Твердыня	С 1 до 2 уровня	С 2 до 3 уровня	С 3 до 4 уровня	С 4 до 5 уровня
Крепость	50	100	150	200
Башня	40	80	120	160
Храм	30	60	120	160
Заведение	30	60	90	120

### **Улучшение Вашей Твердыни**

После постройки вашу твердыни можно модернизировать, потратив больше времени и денег, как показано в таблицах на предыдущей странице. Вы можете потратить больше денег, чтобы построить большую твердыню с самого начала, но это не сэкономит ни времени, ни средств.

### **Замки: Сложные Твердыни**

Твердыня принадлежит тому, кто за неё платит, и он является ее хозяином. Если волшебник Кайл строит башню, он сам решает, кто получит её преимущества. Он может позволить своему другу волшебнику или приятелям колдунам проводить там исследования заклинаний... пока один или оба не предадут его! Или он, они! Только один персонаж может одновременно получить преимущество от данной твердыни, и каждый персонаж может одновременно использовать только одну способность твердыни.

Если несколько персонажей скинутся, чтобы заплатить за сильную оборону, или один персонаж просто потратит много денег, это будет замок, который даёт множество преимуществ. Сложные задачи требуют пропорционально больше времени и денег, чем простые, поэтому замок стоит на 10% дороже и на 10% дольше выполняется каждая базовая функция твердыни, которую он включает.

*Джесс, Анна и Ларс решают объединиться и купить замок. В нём будут крепость, храм и башня. Это обойдется в 33 800 зм и займет 507 дней. Это 10 000 зм за крепость и по 8 000 зм за башню и храм, 150 дней за крепость и по 120 дней за храм и башню. Затем дополнительные 30% сверху (умножьте время и стоимость каждого на 1,3), чтобы учесть дополнительную работу, необходимую для объединения множества функций в одной структуре.*

В замке не может быть нескольких твердынь одного типа. Например, если вы строите замок с двумя башнями, только одна из них дает преимущества для исследования заклинаний. Кроме того, преимущество твердыни распространяется только на одного персонажа одновременно. Персонаж может переключаться между преимуществами твердыни, которые он получает, совершая длинный отдых (стр. 23).

Цель проекта состоит, с одной стороны, в том, чтобы в некоторой степени смоделировать реальный мир, где строительство кинотеатра и автомобильного завода в одном здании (предполагается) заняло бы больше времени, чем строительство каждого из них по отдельности. Во-первых, к разным типам опорных пунктов предъявляются разные требования, и поэтому для их выполнения требуется больше работников разного типа, и чем больше у вас работников, тем сложнее координировать их всех.

Но также, одна из целей этих правил - дать игрокам возможность чем-то заняться в свободное время, и это период для достижения индивидуальных целей и проявления инициативы. Обычно, когда один из моих игроков строит твердыню, все тусуются там. Все Мстители тусуются в особняке Мстителей, но, в конце концов, Тони Старк построил это место, чтобы Джарвис отвечал перед ним, и когда что-то идет не так, он оказывается на крючке.

Наконец, не думайте, что только потому, что вы, как игрок, считаете, что "для всех нас" было бы хорошей идеей построить крепость вместе, все остальные за столом согласны с этим. По моему опыту, один или два игрока могут согласиться, одному или двум игрокам будет все равно, но у одного или двух игроков на самом деле есть свои собственные представления о том, что следует делать с тем, что они воспринимают как "свою долю сокровищ".

Убедитесь, что вы опросили избирателей, и прислушайтесь к тому, что они говорят. Люди, которые не согласны, часто держат рот на замке, просто чтобы избежать конфликта, и это отличный рецепт для размножения недовольных игроков.

### ПЛАТИТЕ БОЛЬШЕ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЭТО БЫСТРЕЕ

Поскольку строительство или ремонт любой крепости требует рабочей силы, для игроков разумно сделать вывод, что найм большего количества ремесленников и чернорабочих ускорит процесс!

В какой-то степени это верно, но правила предполагают, что ваши работники работают оптимально, поэтому добавление большего количества работников, как это ни парадоксально, приведет к тому, что это займет больше времени.

Это факт, столь же хорошо задокументированный, сколь и часто игнорируемый. В знаменитой (реальной) книге "Мифический Человекомесячник" подробно описывается, что именно происходит: после определенного момента, чем больше ваша сеть, тем большего управления она требует, тем больше общения требуется для всех участников, и тем сложнее становится любому отдельному работнику найти ответ на свой вопрос, получила задача одобрение или отказ (или причину отказа) в процессе.

Поэтому мы предполагаем, что "время" представляет собой группу работников, выполняющих работу достаточно быстро, и что добавление большего количества людей в команду только усложнило бы ситуацию.

### **Описательные Причины Различных Затрат и Сроков**

Конечно, то, что кажется разумным мне, может показаться вам дико неразумным! Кампания каждого мастера отличается, и отличается способами, которые не могут быть предсказаны или обнаружены каким-либо конкретным дизайнером.

Поэтому не стесняйтесь брать с игроков больше или меньше, ускорять или замедлять время, необходимое для соответствия как вашим представлениям о разумном, так и

прецедентам, которые вы создали для своей игры. Регулируя правила и для вашей игры, учтите следующее.

Строительство крепостей занимает больше или меньше времени в зависимости от наличия местных работников. Возможно, недавние события в вашей кампании привели к нехватке или изобилию рабочих и ремесленников! С какой бы локальной проблемой игроки недавно ни столкнулись, она, возможно, отпугнула многих ценных работников из этого района (строительство крепостей занимает больше времени). Или, если эта проблема решена, возможно, появилось больше работников, готовых помочь нашим стойким героям (строительство крепостей занимает меньше времени)! Крепости могут стоить дороже, если местность окажется бедной ресурсами. Для создания крепости нужны дерево и камень, и не просто дерево или камень.

*“Из этого ничего не построишь”, - говорит Арранель, мастер по дереву, качая головой. “Деревья здесь сплошь буковые. Из бука нельзя сделать подходящую ферму или подмостки. Ни блоков, ни сетей тоже нет.*

*Веревка прогрызут их насекомые”. “А камень здесь весь пропитан известью. Уровень грунтовых вод, я полагаю, всего на несколько футов ниже,”*

*Гальдер из мела, замечает каменщик.*

*“Придётся отправить в Рест за подходящим гранитом. Это влетит в копеечку”.*

Таким образом, затраты могут быть более непомерными, чем предполагают правила. Верно и обратное!

*“Золота нет, извините, что сообщаю вам это. Знаю, вы, крысоловы, любите добывать золото. Но железа много”, - говорит Зоран Стальной Глаз, бригадир рудника. “Более чем достаточно, чтобы вы начали вести нормальное хозяйство”.*

Обстоятельства, как природные, так и политические, могут повлиять на то, что затраты на вашу кампанию будут отличаться от этих. Действительно, в некоторых мирах металл встречается так же редко, как... очень редкая вещь! И мы могли бы предположить, что твердыня была бы очень дорогим предложением в этом мёртвом мире под чёрной звездой.

## **Когда Это Будет Сделано?**

Имейте в виду, что крепость 1-го уровня - это простой мотт и бейли, и всё равно будет казаться “строящейся”, когда она будет фактически закончена. Она может выступать в качестве оборонительной крепости задолго до того, как она станет красивой и все последние штрихи будут завершены. Возможно, трудно представить, что Камелот был построен чуть больше чем за год, но это потому, что строение, которое мы представляем с розовыми стенами и развевающимися вымпелами, вы получаете спустя долгое время после того, как это место стало действующим замком.

## **На Каком Уровне Персонажи Должны Получить Твердыню?**

На этот вопрос нет правильного ответа, это полностью зависит от мастера. Я запускал игры, в которых персонажи начинали с 1-го уровня, играя за местных дворян в

комплекте с крепостями и доменами. Я водил и группы, которые на 3-м уровне зачистили захваченную сторожевую башню и объявили её своей базой.

Как мастер, вы можете просто решить, что было бы забавно, если бы игроки начинали с собственной крепости или зачищали её на низких уровнях. Для меня один из замечательных моментов в любой кампании - это сразу после того, как игроки разбирают разрушенную крепость и понимают: "Эй! Мы могли бы сделать это место нашей базой!" Это момент, когда игроки начинают использовать вещи, которые они находят в мире, как свои собственные ресурсы. Мир кажется им реальным. Они думают о чём-то помимо убийства монстров.

Возможно, вопрос в том, "На каком уровне игроки могут позволить себе построить свою собственную крепость?" Это легко понять. Мы начинаем с того, что представляем, что игроки хотят объединить свои деньги, чтобы построить замок за 50 000 золотых монет.

Итак, мы просмотрели опубликованные приключения, чтобы выяснить: когда персонажи смогут позволить себе содержание? Ну, если они пройдут официальное приключение 5E О Больших Великанах... ответ удивителен. К 6-му уровню в Кампании О Больших Великанах игроки могут накопить достаточно золота, чтобы купить замок. Предполагая, что они найдут всё золото и выберут среднее значение по случайным результатам.

Однако на практике трудно найти всё золото в приключении, особенно в приключениях с элементами песочницы или ответвлений. Разные группы часто выходят с совершенно разными суммами наличных в одном и том же приключении. таким образом, 7-й уровень является разумным выводом.

### ***Не Думайте, Что Этого Приключения Будет Достаточно***

В разных изданиях к золоту относятся по-разному. В некоторых классических приключениях 1-го издания за низкие уровни начисляются многие десятки тысяч золотых (часто в медных монетах, специально, чтобы вернуть золото цивилизации было непросто само по себе). В некоторых приключениях вообще почти нет золота. Это не только варьируется от издания к изданию, но и сильно варьируется от одного приключения к другому в рамках издания.

Поэтому гейммастерам, которые думают, что "мои игроки захотят получить твердыню", следует убедиться, что они дают игрокам достаточно золота, чтобы это стало возможным. Присуждаемое вами золото становится регулятором, который вы поворачиваете, чтобы настроить, когда именно игроки смогут позволить себе собственную твердыню. Предполагая, что им вообще нужно покупать эту вещь! Есть и другие варианты!



## Восстановление Руин

Как скажет вам любой достойный друид — или любой другой минералог — природа довольно агрессивна. Без надлежащего ухода корни, виноградные лозы и погодные условия возьмут свое, и всего за год твердыни может потребоваться столько ухода, чтобы прийти в форму, что она превратится в руины. Практически, если в крепости, башне или храме в вашем приключении есть несколько осыпающихся стен и, возможно, несколько комнат или весь этаж, подверженный воздействию стихии, это, безусловно, руины.

**Восстановление руин экономит вам половину времени и стоимости последней крепости.** Таким образом, восстановление разрушенной крепости 1-го уровня обойдется всего в 5000 золотых и займет 75 дней.

Мастер должен решить, являются ли руины твердыни для одного игрока или замком, который может служить комплексом, содержащим некоторую комбинацию основных твердыни внутри.

Насколько сильно разрушена твердыня, судить исключительно ГМ, но вот несколько рекомендаций. Если в ней несколько уровней с неповрежденными комнатами, каждый уровень экономит ещё 500 золотых и 7 дней общего времени. Если в нём есть какие-либо полностью неповрежденные уровни, каждый уровень вместо этого экономит вам 1000 зм и 14 дней.

Если есть несколько (более трёх, включая уровень подземелья) уровней с неповрежденными комнатами, то это, вероятно, не твердыня 1-го уровня. Это может быть твердыня 2-го или 3-го уровня! Мастера, помните в своей щедрости, что твердыня заканчиваются на 5-м уровне.

Разрешение игрокам восстановить руины так, чтобы в итоге они получили твердыню 4-го или 5-го уровня, даёт им огромную силу, и мало к чему остается стремиться.

## Присуждение Твердыни

Любая местная твердыня в достаточно хорошем состоянии, чтобы не нуждаться в ремонте, на самом деле кому-то принадлежит. Юридически. Какому-то местному аристократу. Возможно, в настоящее время она наводнена орками или даже находится в окружении зарослей леса, забытая. Но как только отряд расчищает её, она становится бесхозной, и местный герцог или королева говорят: “Эй, это моё”. Дворяне становятся по-настоящему доставучими, когда куча крысоловов решает, что какая-то крепость на территории дворян является “их”. Местным дворянам начинает казаться, что, возможно, эти странствующие наёмники пытаются прибрать к рукам их тепленькое дельце.

В то же время дворяне не глупы — хотя они вполне могут быть гордыми, боязливыми или полными высокомерия, — поэтому они могут понять, что любая группа наемников, достаточно могущественная, чтобы уничтожить орков, будет лучше служить подданными или союзниками, чем врагами.

Так что, как правило, местный дворянин будет очень благодарен и щедр. Герцог может назначить самого благородного и заслуживающего доверия члена партии (Выступающего за Законно-Добрые, или просто Законные ценности, или просто тех же ценностей, что и дворянин) и назначить его бароном. Поздравляю! Ты землевладелец-аристократ!

Какими бы демократичными и равноправными ни казались игроки, если только ваш мир сильно не отличается от средневекового общества, местной знати не понравится идея автономного коллектива, управляющего твердыней. Игрокам может казаться, что они коллективно спасли для них забытую крепость дворянина, но дворянин не признает “партию искателей приключений” законной формой правления.

Таким образом, хотя многие игроки могут пользоваться преимуществами замка (то есть сложной твердыни, принадлежащей многим персонажам), что касается местной политики, за неё отвечает один персонаж. Когда у местного дворянина возникает проблема, именно этот персонаж оказывается на крючке.

Более того, местный дворянин может просто наградить игроков крепостью в качестве оплаты за какую-либо услугу.

“Спасибо, что остановили местный культ смерти, вот вам право и титул на небольшую крепость”. Возможно, всё именно так, как кажется, и игроки просто получают крепость без каких-либо условий. Хотя не очень драматично, не так ли?

В подобной ситуации мы ожидаем, что есть какая-то причина, по которой крепость доступна для получения награды. Возможно, это руины, и могут быть некоторые затраты, связанные с её восстановлением и владением. Или там полно гоблинов. Или... слизней!

Да, это звучит драматично. Культ Оркуса! Удачи! В конечном счете, правило таково, что всегда есть какая-то “стоимость”.

Либо в золоте, либо в риске. Даже 100%-ная крепость без каких-либо условий, без заражения орками, потребует от игроков заранее совершить что-то невероятно рискованное, в смысле приключений, чтобы заслужить расположение местной знати.

## Политические Осложнения

Кое-что, что мне понравилось делать в моей собственной кампании, - это публиковать документ, предоставляющий право собственности на недвижимое имущество тому, у кого оно есть. Это, конечно, внеисторично... но это драматично!

Это вносит интересный поворот в политический ландшафт, поскольку этот документ написал мёртвый король, и, следовательно, технически вся местная знать должна его соблюдать. Но... это действительно хорошая идея, чтобы там всем заправляли какие-нибудь маньяки-убийцы?

Конфликт типа “ну да, в этом документе говорится, что крепость ваша, но я и моя армия думаем иначе” создаёт отличную драму! Множество местных держав выстраиваются в очередь, чтобы понять, с кем им следует вступить в союз, кто будет на стороне победителя в любом будущем конфликте.

Как правило, вам следует исходить из того, что действия персонажей имеют непреднамеренные последствия. Когда вы строите, покупаете или расчищаете башню и делаете её своей, у вас появляются союзники и враги. Вы нарушаете стабильность мира и провоцируете инцидент, о котором смотрите в

[https://youtu.be/NwJxM1ABLJM?si=uj2BO\\_wpwEa4HrTf](https://youtu.be/NwJxM1ABLJM?si=uj2BO_wpwEa4HrTf) (Если я не ошибся с видео).

Как правило, здесь нет затрат — крепость предоставляется в подарок. Стоимость можно рассматривать как риск для жизни и здоровья, на который пошли игроки. Хотя местный дворянин может подарить персонажам крепость, которая нуждается в некотором ремонте, это довольно классический вариант. Игроки представляют себе крепость Грейволл как замок в стиле Камелота с розовыми стенами и строгими законами, регулирующими осадки, но когда они прибудут, то обнаружат, что местный аристократ, возможно, был не так откровенен в деталях, как хотелось бы. Классика.

## Доказательство Права Собственности

Это чисто традиция в моей компании, но как только игроки начинают приобретать крепость, я прямо говорю им: они могут потратить деньги, и она будет построена, но они не получат от этого выгоды, пока не защитят её в бою, как описано подробнее в **приложении: Война** (страница 233). Обычно это первый раз, когда игроки сталкиваются с системой ведения войны, но на протяжении примерно шести кампаний игроки ни разу не возражали против этого условия, и до сих пор они всегда с нетерпением ждали битвы! Конечно, ваша игра может отличаться.

Идея здесь в том, что поднятие метафорического флага и высказывание “это место мое” посылает сигнал местным персонажам, которые до сих пор не обращали внимания на каких-то низкоуровневых крысоловов. Но как только вы построили башню, крепость или храм, вы внезапно становитесь достаточно важным, чтобы вас боялись!

Заведения, конечно, привлекают меньше внимания, но даже строительство новой гостиницы или таверны посылает сигнал, и в этом случае атаке подвергается сам город, а не учреждение. Лучше начните строить какие-нибудь стены!

## Крепости и Города

Для целей городских кампаний или игр, проводимых вблизи крупных городов, каждый городской округ или квартал считается провинцией. Заведение в шести милях от столицы может шпионить за одним районом, но не за всем городом, и не сможет

изменить, за каким районом они шпионят, хотя оно может быть модернизировано и начать шпионить за другими!

## Длительный Отдых

Твердыни предоставляют особые способности, которые быстро заканчиваются, и их необходимо подзаряжать длительным отдыхом. Для длительного отдыха требуется провести неделю в вашей твердыне, пообщаться с вашими подданными и последователями и заняться своими делами.

Это правило существует по нескольким причинам. Во-первых, оно усиливает правдоподобие. Неразумно ожидать, что твердыня будет предоставлять свои преимущества бесконечно. Боец, который годами не посещал свою крепость, неотличим от бойца без твердыни!

Во-вторых, они дают игрокам вескую причину вернуться домой, а это дает вам, мастеру, возможность продвигать политику вашей кампании. Возможно, с помощью послания или сумки дипломата (стр. 259) или просто обычных гонцов верхом продвигать вашу политику, не посещая вашу крепость, и, действительно, кое-что из этого следует разрешить, но с крупными событиями и разоблачениями лучше справляться лично, а в случае начала войны - лорд не сможет командовать своими войсками со дна подземелья.

## Мощь!

Крепости нарушают баланс в игре. Паладин с полностью модернизированной крепостью имеет доступ ко большим способностям, чем паладин без таковой. Так задумано.

Это нормально - позволять своим игрокам опережать конкурентов; у вас, мастера, есть все инструменты, необходимые для того, чтобы бросить им вызов. У вас есть доступ ко всем монстрам, и вы можете сделать их еще более противными, чем обычно.

Чтобы помочь сбалансировать ситуацию, мы даём злодеям и их приспешникам их собственные способности твердыни, которые менее сложны — и, следовательно, их легче использовать и без того перегруженному мастеру, — чем способности твердыни игроков (смотрите "Твердыни Злодеев" на стр. 104).

*Я думаю, что 5E - это издание игры с лучшим дизайном, но я также думаю, что некоторые игроки переоценивают "баланс", потому что считают, что игра - это нечто, что нужно "решить". Они ожидают уровня строгости, более подходящего для военной или карточной игры. У меня нет таких ожиданий от НРИ.*

## Твердыни и Политика

Твердыни также представляют собой политическую структуру.

Многие кампании проходят гладко, и никто, включая мастера, не беспокоится о таких вещах, как "кто здесь главный?" где "здесь" - это "эта область карты", или "этот город", или "территория вокруг подземелья". Это совершенно正常но; многие успешные кампании проводятся годами, и никому не нужно беспокоиться об этом.

Эти правила меняют эти положения. Поскольку твердыня также является символом власти, она угрожает другим местным лордам. Даже если у ваших игроков нет боевых амбиций, если они привлекут несколько подразделений легкой кавалерии, они внезапно начнут задаваться вопросом: “Эй, что я могу с этим сделать?”

Таким образом, ваш мир, если вы воспользуетесь этой книгой, постепенно превратится в мир, где есть местные силы. Этими “силами” обычно является знать, но это могут быть любые персонажи, обладающие властью и армией. У волшебника с башней может быть только небольшая деревушка снаружи, и в этой деревушке есть свой городской совет, и волшебник их не беспокоит. Но если местному барону нужна магическая помощь, он обращается именно к этому волшебнику.

Эти дворяне и могущественные NPC правят разными областями. У них есть свои собственные крепости, армии и свои собственные подданные, которые работают на них и будут сражаться вместе с ними.

## **Местные Власти**

При создании мира легко переборщить и предположить, что вам нужно продумать каждую деталь.

Десятки крупных и второстепенных игроков — всевозможные бароны, архимаги, епископы и главы гильдий - это может показаться непреодолимой задачей.

Так что не делайте этого! На самом деле вам нужны только три другие местные силы: союзник, враг и тот, кто не является ни тем, ни другим.

Мы можем добавлять больше по ходу игры, но для начала нам нужны только три. Вражеский лорд служит очевидной цели. Он представляет собой мощную угрозу, с помощью которой игроки могут испытать себя.

По какой-либо причине он выступает против растущего могущества игроков. Союзный лорд, который, вероятно, не так силен, как игроки, но старше и опытнее, помогает игрокам понять природу политического мира, в котором они оказались. И если дело дойдет до драки, союзный лорд может присоединиться к игрокам и внести свой вклад в общее дело своей скучной армией.

Нейтральный лорд - это тот, кто обладает властью, способностью определять, кто победит в предстоящем конфликте между игроками и вражеским лордом, но в настоящее время не на чьей стороне. Потребуются некоторые переговоры, и возможно, какие-то услуги, чтобы повлиять на них.

Эта структура из трёх NPC дает вам все необходимое для начала умеренно активной политической игры.

Эти персонажи не появляются по волшебству — это NPC, которых нужно вводить и развивать, как и любых других.

## **Крепость**

Крепость расположена на холме. Она может быть высокой или приземистой, но она излучает силу. Она защищает. Это символ. Она говорит: “Я здесь, и это место мое. Эти люди, эта земля под моей защитой”.

Если, конечно, вы этого не хотите — это ваше владение, делайте, что хотите. Разместите своё владение в долине, если хотите, спрячьте его в лесу. Но обратите внимание, что приведённые выше формулировки не содержат моральной оценки.

Хороший правитель, злой - каждый может сказать одно и то же, но по разным причинам.

*Есть отличный, под которым я подразумеваю глубоко странный фильм Майкла Манна под названием "Крепость" о кучке нацистов, случайно выпустивших демона на свободу в Трансильвании, в то время как Вечный Человек пытается их остановить. Это не имеет ничего общего с настоящими правилами, но это моя книга, вы понимаете мою странность.*

## **Люди Знают Что Она Здесь**

Давайте представим, что вы хотите построить скрытую крепость — без использования мощной магии. Это неисторично, поэтому, если бы кто-то из моих игроков поднял этот вопрос, я бы объяснил им кое-что о природе и назначении крепостей, и о том, как трудно (на самом деле, я думаю, в принципе невозможно) построить что-либо такого размера и масштабности без ведома всех в округе.

На строительство крепости уходят сотни рабочих месяцев, даже если вы всего лишь ремонтируете существующее укрепление.

И у этих работников есть дома и семьи, и хотя в конечном итоге они могут переехать на вашу землю — возможно, потому, что вы хороший правитель, или просто потому, что удобно жить рядом с тем местом, где они проводят месяцы, работая, — эти люди будут говорить о том, что они строят.

Но если бы после этого я увидел, что игрок всё ещё думает, что было бы круто построить скрытую крепость, я бы просто спросил: "Хорошо, круто, учитывая, что для этого потребуется много людей, как вы планируете сохранить это в секрете?" Я бы не сказал "нет"; я бы просто дал игроку шанс подумать об этом и проявить творческий подход. Любой ответ, который они дадут, создаст возможности для драмы!

Так что, в общем, строительство любой твердыни делает заявление. Но крепость — это военное укрепление. Она используется не для исследования тайн Вселенной, или общения с силами творения, или сбора денег и изучения секретов, речь идет о создании армии.

Предоставьте вашей армии место для проживания. Защищайте свой народ и навязывайте свою волю за границей. Исторически крепости строились как защита от армий, безопасное и легко обороняемое место. Но во всех случаях крепость связана с войной так, как другие твердыни не связаны.

Итак, вы строите крепость, потому что хотите собрать армию и предоставить им место для проживания и тренировок.

## **Сбор Подразделений**

Вы можете собрать подразделения, перейдя по следующей таблице вашего класса. Некоторые классы, естественно, более воинственны, чем другие — воин и паладин привлекают подразделения легче, чем волшебник и чародей. Но даже колдун с мрачным лицом, такой как Грейвс, Пустой, из моей кампании "Щит Грейвсфорда", может собрать подразделение при хорошем броске. Это была бы очень интересная армия — прийти на службу к колдуну!

Кроме того, вы можете потратить золото просто на **покупку** подразделения, это наёмники. Но подразделения стоят денег не только на покупку, они также стоят денег на **содержание**, содержание наёмников, обходится дороже. Наполеон справился с этим довольно хорошо, и ему бы это сошло с рук, если бы не эпидемия тифа.

*Кстами, это реально. В народе считается, что Наполеон вторгся в Россию и проиграл, потому что он, опытный солдат, создавший армию, которая сохраняла мобильность за счёт фуражирования, каким-то образом забыл о явлении под названием "зима".*

*Но на самом деле Наполеон потерял 80 000 человек в первый месяц кампании из-за тифа, распространяемого вшами. Я подозреваю, что многим генералам-победителям пришлось бы несладко, если бы они потеряли 80 000 человек из-за болезней за один месяц.*

Крепость снижает стоимость покупки подразделений на 10% за уровень, а также уменьшает содержание подразделений на 10% за уровень.

Это означает, что крепость 5-го уровня снижает как стоимость покупки подразделений, так и стоимость их содержания на 50%.

**По окончании строительства крепости вы получаете подразделения, количество которых равно 2 плюс уровень крепости.** По решению мастера, если вы строите крепость выше 1-го уровня, вы можете получить своё первое подразделение, когда начнете строительство, ещё одно подразделение на попутти, а остальных - когда оно будет завершено. Для этого могут быть веские, драматические причины, а также это заранее даёт вам подразделение, которым вы можете досаждать своим соседям. И вполне разумно предположить, что недостроенный замок достаточно завершен, чтобы разместить несколько человек.

Какие подразделения поступят на службу в качестве залога, зависит от мастера, но на следующей странице есть удобная таблица, если они захотят предоставить выбор судьбе.

Недавно нанятые подразделения начинаются с размера 1d4. Если вы получите один и тот же результат дважды, просто увеличьте размер кубика до 1d6.

*Это на самом деле очень вероятно, поскольку некоторые подразделения просто встречаются гораздо чаще, чем другие.*

Все привлеченные подразделения имеют ту же родословную, что и владелец крепости.

Воспользуйтесь правилами **создания собственных подразделений** (стр. 237), чтобы создать карты подразделений, как только вы узнаете, какое подразделение вы привлекли.

*Персонаж Джесс эльфийская жрица леди Сариэль строит крепость, привлекая подразделение регулярной лёгкой пехоты, а затем снова совершает бросок, получая ещё одно подразделение регулярной лёгкой пехоты. У неё по-прежнему есть только одно подразделение, но теперь оно размером 1d6 вместо 1d4.*

## Подразделения Собираемые В Крепости

d100	Тип Подразделения
01-12	Зелёная лёгкая пехота
13-24	Зелёная средняя пехота
25-34	Регулярная лёгкая пехота
35-44	Регулярная средняя пехота
45-46	Закалённая средняя пехота
47-48	Закалённая тяжёлая пехота
49-57	Зелёные лёгкие лучники
58-66	Зелёные средние лучники
67-72	Регулярные лёгкие лучники
73-78	Регулярные средние лучники
79-86	Регулярная лёгкая кавалерия
87-95	Регулярная средняя кавалерия
96-100	Закалённая лёгкая кавалерия

## Тренировки

Крепость - это армия, а армия требует тренировок!

Тренируя своих солдат, вы улучшаете своё снаряжение, получая следующие бонусы в зависимости от используемого вами оружия или брони. Выберите одно из следующих преимуществ для тренировок.

Вы не можете получить преимущества от тренировок, используя доспехи, щиты или оружие, в которых вы не разбираетесь. Вы можете изменить тренировку, которую вы проходите во время длительного отдыха (стр. 23).

**Тренировка в легкой броне:** У вас есть преимущество в проверках ловкости при ношении легкой брони.

**Тренировка в средней броне:** Вы получаете 5 футов дополнительного перемещения при ношении средней брони. Это движение не провоцирует возможные атаки. *Другими словами, вы можете передвинуться на ещё одну клетку, и вы можете выбрать любую клетку в своем движении, которую вы можете покинуть, не провоцируя атак.*

**Тренировка в тяжёлой броне:** Вы учитесь показывать врагам своё самое бронированное лицо. Атаки на расстоянии имеют против вас помеху, поскольку арбалетные болты отскакивают, а кислотные стрелы (иногда) безвредно разбрызгиваются по вашей броне.

**Тренировка с дробящим:** Когда вы наносите критический удар, цель получает помеху в бросках атаки, спасбросках и проверках способностей до начала вашего следующего хода.

**Тренировка с фехтовальным:** Когда соседний враг атакует вас оружием ближнего боя, вы можете в качестве реакции атаковать его в ближнем бою своим оружием ближнего боя.

**Тренировка с колющим:** Вы наносите дополнительный урон 1d6 существам, одетым в тяжелую броню.

**Тренировка с досягаемостью:** Если вы наносите удар оружием с досягаемостью, вы можете переместить цель на 5 футов, но они должны оставаться в пределах вашей досягаемости.

**Тренировка со щитом:** Если вы успешно атакуете оружием, держа в руках щит, вы можете оттолкнуть свою цель на 5 футов от себя. Это движение не провоцирует атаки по возможности.

**Тренировка с рубящим:** Вы наносите дополнительный урон 1d6 существам, одетым в легкую, естественную броню или без неё.

**Универсальная тренировка:** Владея универсальным оружием двумя руками, вы получаете +1 к КД.

## Лагерь Варваров

Варвары славятся крепостями! В том, что они ни при каких обстоятельствах не стали бы их строить. Наоборот из-за них другие люди строят крепости! Варвару идея посадить всех своих людей в тюрьму с неподвижными стенами кажется нелепой. Конечно, строго говоря, любой может построить любую крепость. И то, что считается "варварским", может не иметь ничего общего с тем, какой у вас класс. Вы легко можете быть бойцом или рейнджером, который выглядит и ведёт себя в классическом режиме варвара.

Но если вам нужна неистовая орда, вам нужен лагерь варваров. Замены не принимаются.

## Альтернативы Варварскому Лагерю

Эти правила показывают, как ведет себя мобильная крепость, основываясь на определенных предположениях о неистовой орде.

Проявив немного воображения, мы легко можем представить любое количество других твердынь, которые могли бы использовать эти правила.

Друид может решить выйти на тропу войны, пробудить деревья и повести их на войну! Есть ли у пробужденных деревьев постоянная твердьня? Они могли бы, но с таким же успехом они могли бы устроить передвижной лагерь!

Монах мог бы отказаться от постоянной крепости и вместо этого бродить по земле, подстрекая крестьян поднять оружие против своих тиранических лордов и присоединиться к нему. Было ли у Жанны д'Арк постоянное укрепление? Или она, по сути, возглавляла орду варваров?

Лагерь варваров функционирует как крепость со следующими отличиями:

- Он по-прежнему стоит золота, но в два раза дешевле. Необходимо вырыть временные колодцы, постоянно шить и ремонтировать шкуры для палаток. Оружие и доспехи всё ещё нуждаются в ремонте. Для больших палаток требуется много деревянных кольев. А добывание пищи включает в себя покупку еды у местных жителей, а также её кражу.

Когда вы в движении, вам, по сути, приходится всё время работать, чтобы всех накормить и разместить. У монголов были передвижные кузницы и столярные мастерские!

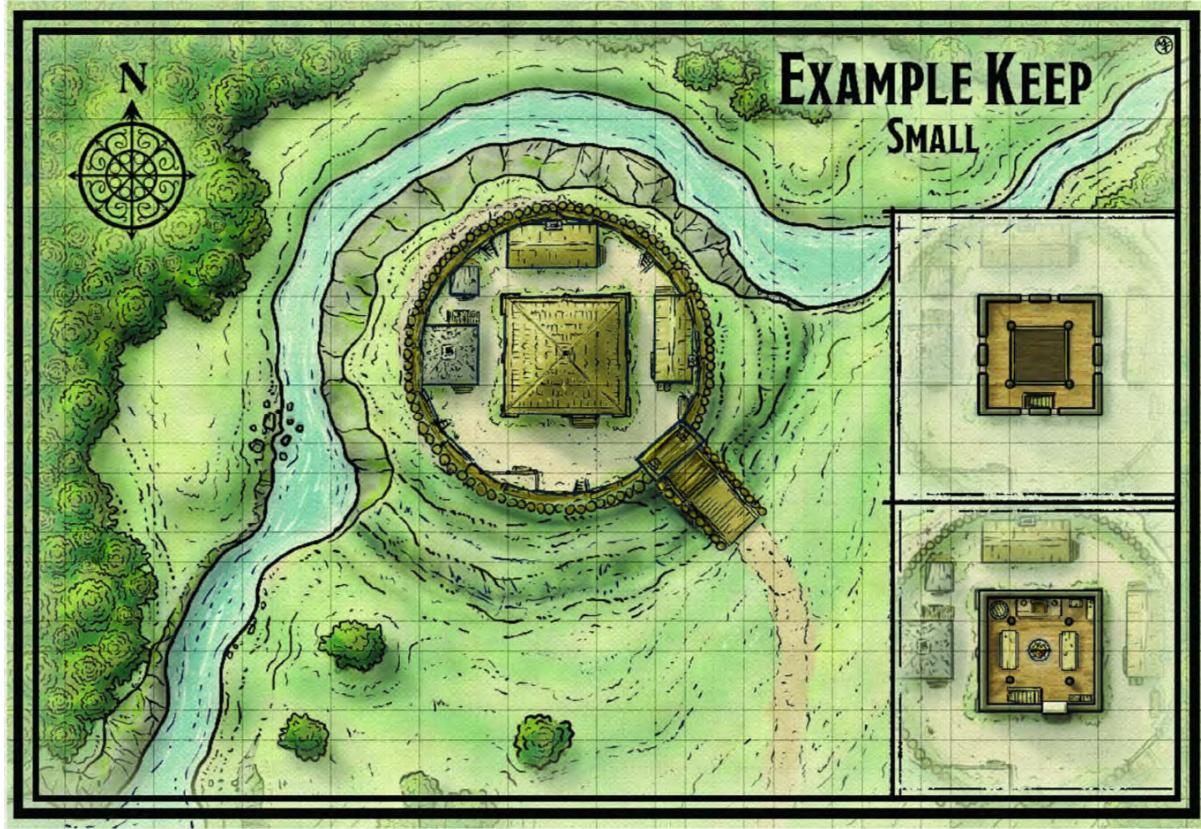
- Лагерь увеличивает количество подразделений точно так же, как крепости, но с использованием таблицы варварских подразделений.
  - Скидка на содержание не предоставляется.
  - Он может перемещаться за сезон на количество провинций обратно пропорциональное своему размеру. Лагерь варваров 1-го уровня может перемещаться через 5 провинций за сезон. Лагерь 5-го уровня - только через одну. Пока все их подразделения имеют легкое снаряжение, они не получают штрафов за передвижение по дикой местности. Но они получают обычные штрафы за передвижение в зависимости от местности.
  - Если лагерь варваров проводит один сезон в цивилизованной провинции, владелец этой провинции должен провести проверку беспорядков против DC 13. Если уровень развития провинции выше уровня лагеря варваров, бросок имеет преимущество. Если оно меньше, то бросок имеет помеху.
- Если провинция не проходит проверку на беспорядки, она теряет один уровень развития. Если это уменьшает его до 0, она возвращается в Диковинную Местность и больше не производит ресурсы для своего владельца.
- Конечно, провести там сезон - значит противостоять собственным армиям владельца. По сути, мы говорим о вторжении.

*Провинции, беспорядки, населённые пункты и уровни развития - всё это есть в книге Королевства и Войны. Я знаю, что это своего рода фикция - помещать сюда правила, которые вы пока не можете использовать, но я не хотел, чтобы преимущества лагеря варваров были распределены по двум книгам.*

### Варварские Подразделения

d12	Тип Подразделения
1-3	Зелёная лёгкая пехота
4-6	Регулярная лёгкая пехота
7-8	Зелёные лёгкие лучники
9-10	Регулярные лёгкие лучники
11	Регулярная лёгкая кавалерия
12	Закалённая лёгкая кавалерия

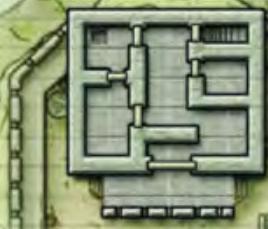
# EXAMPLE KEEP SMALL



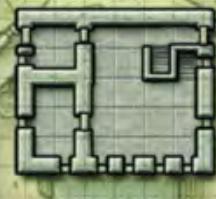
# EXAMPLE KEEP LARGE



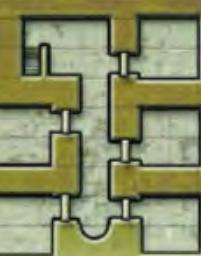
1st Floor



2nd Floor



Cellar





## Пиратский Корабль

Другой вариант крепости - страшный пиратский корабль. Пиратский корабль (галеон, но предназначенный для пиратства) - это мобильная крепость, подобная лагерю варваров. Но в то время как лагерь варваров становится тем медленнее, чем он больше, пиратский корабль становится быстрее! Большие паруса сопротивляются ветру гораздо эффективнее, чем более крупный корпус, волочащийся по воде.

*На самом деле это правда. Разработка более крупных парусов и способность лавировать по ветру привели к созданию галеона, который был быстрее своих меньших собратьев. Галеоны стали такими большими и могли перевозить так много золота и специй, что стали легкой добычей для вражеских каперов, и так родилась эпоха пиратства.*

Пиратский корабль функционирует как крепость со следующими отличиями.

- Корабль привлекает подразделения так же, как и крепость, но с ограничениями на их размер. Он не может перевозить подразделения больше размера 1d6. Если вы выполняете бросок на подразделения, по таблице крепости (стр. 27), и вы должны были получить подразделение больше размера 1d6, совершите бросок еще раз.
- Корабль может вмещать некоторое количество подразделений до своего корабельного уровня и может вмещать подразделения любого типа. Таким образом, полностью модернизированный корабль (5-й уровень) может перевозить пять подразделений.
- Корабль может перемещаться на пять морских гексов в день, плюс один морской гекс за уровень корабля. *Предполагая 24-мильные гексы.*
- Если корабль захватывает (т.е. выигрывает битву) портовое поселение, уровень развития поселения понижается на единицу.
- Неделя, проведенная в портовом поселении, приносит 100 зм.

## Башня

Магия опасна. Непредсказуема. Но есть кое-что еще более опасное: магические исследования. Вот почему волшебники и другие заклинатели размещают свои башни вдали от цивилизации: чтобы они могли экспериментировать, и если они вызовут что-то с множеством щупалец и глазных яблок, которые могут быть выражены только с помощью мнимых чисел, единственный человек, который в конечном итоге будет носить их органы снаружи, - это несчастный волшебник, который не смог произнести все нужные слова в нужном порядке.

Имейте в виду, во многих больших фантастических городах есть башни, полные волшебников, но я всегда предполагаю, что это сопряжено с опасностью времени от времени вызывать орды невыразимых чудовищ из Подземного мира. Я имею в виду, что у вас есть все эти рыцари, сидящие вокруг, могли бы также дать им какое-нибудь занятие!

Основание башни открывает для них боевую магию и даёт заклинателю силу для исследования новых заклинаний! И если вы воспользуетесь нашими правилами, вероятность того, что что-то пойдет не так, составляет 0%. Ну, или почти к 0%, я не знаю вашего мастера.

*О боевой магии читайте в Королевства и Войны*

## Исследование Заклинаний

Мы знаем, что игровые персонажи могут изобретать заклинания — мы видим их по всему тексту основной игры. Знаменитые персонажи волшебники 1970-х годов и заклинания, изобретенные их игроками, были с нами на протяжении всей истории игры.

Итак, мы знаем, что это можно сделать, и это делалось, но раньше игрок просто рассказывал мастеру, в чём заключалась их идея заклинания, и мастер придумывал какое-нибудь подходящее опасное и героическое задание, чтобы получить ингредиенты и знания для исследования, а затем, после завершения задания мастер определял уровень заклинания, чтобы сбалансировать его.

Вы всё ещё можете это делать таким образом, и, на самом деле, вам не нужны правила для этого. Это то, что вы делаете сами, потому что для этого нет правил. В основных книгах есть правила создания новых заклинаний, но они находятся в конце, и я не понимаю, насколько широко они используются. Они также полагаются на комбинацию инициативы игрока (сначала подумайте о новом заклинании, которое ещё не охвачено ни одним из сотен в игре) и одобрения мастера (и мастер должен найти способ сбалансировать это, что, вероятно, не весело), и если вы уже делаете это что, нужны ли вам эти правила? В основном это просто ориентиры для определения того, какой урон наносят заклинания на том или ином уровне.

Исследование заклинаний должно быть увлекательным, и одна из причин, по которой это увлекательно, заключается в том, что оно непредсказуемо. Моя самая любимая таблица - это старая таблица смешиваемости зелий, которую я хотел использовать не потому, что могут случиться действительно хорошие вещи, а потому, что могут случиться действительно хорошие и действительно плохие вещи! Иногда одновременно! Любой результат был захватывающим и драматичным, и даже если бы мой персонаж взорвался, я был бы в восторге.

Вся эта система исследования заклинаний основана на использовании таблиц, потому что, по моему опыту игрока, когда я вижу такие таблицы, как смешиваемости зелий, или Дикой Магии, или волшебной палочки старой школы, мне нравится даже просто читать их.

В этой книге все результаты изобретения заклинаний приносят пользу заклинателю, но не все они одинаково полезны, а некоторые из них странные. Но поскольку эти преимущества являются вознаграждением за строительство крепости, плохих результатов не бывает.

## Изобретение Нового Заклинания

Изобретение нового заклинания с нуля - это своего рода заноза в заднице, его трудно сбалансировать, и оно требует уникального сочетания изобретательности игрока и балансировки ГМом, что может быть большой работой и не всегда доставлять удовольствие.

Но исследовать существующее заклинание? Берёшь скучное заклинание и заставляешь его делать что-то необычное, аккуратное и, возможно, странное? Идёшь

в свою исследовательскую лабораторию и не знаешь точно, что получишь, когда выйдешь оттуда? Это волшебно. Вот как это работает.

## Выберите Заклинание

Вы можете исследовать только заклинания плетения, но не божественные - боги становятся по-настоящему стервозными, если вы начинаете пытаться манипулировать их невыразимой Волей. Это означает, что заклинание должно быть в списке заклинаний барда, волшебника, колдуна или чародея.

В 5-м издании на самом деле нет четкого разделения на божественные заклинания и заклинания плетения, но вы заметите, что оно не дает жрецам, друидам или паладинам доступа к заклинаниям с чьим-либо именем в названии. Именованные заклинания, по-видимому, уникальны для "заклинателей плетения", и нам нравится эта традиция.

Может, конечно, может разрешить сакральному заклинателю исследовать заклинания, почему бы и нет. Это просто не опция по умолчанию.

Вы должны уметь произносить заклинание, которое хотите исследовать, и у заклинания не может быть собственного имени.

Вы можете выбрать исследование заклинания, но исследуемое заклинание будет заклинанием 1-го уровня (смотрите раздел "Произнесение Заклинания" на стр. 42).

## Выберите Цель Заклинания

Эти категории не являются исчерпывающими, но широко применимы. Некоторые заклинания могут подпадать под несколько категорий. "Наносит Урон" относится ко многим заклинаниям, которые также подходят для других мест в списке. Цель состоит в том, чтобы позволить игроку выбрать категорию, а мастер интерпретирует точную цель широко.

Целью заклинания может быть:

- Вы сами или один союзник
- Один враг
- Все плохие парни в районе
- Все союзники в районе
- Заклинание наносит урон

Некоторые заклинания не вписываются ни в одну из этих категорий, как правило, те, которые даруют знания, вызывают или создают предметы. Для таких заклинаний в приведенном выше списке достаточно эффектов, чтобы вы могли легко выбрать что-то из него или даже создать уникальный список, выбрав эффекты ниже для броска игроком, но мы рекомендуем "самостоятельно или с одним союзником" для заклинаний, которые иначе не подходят под категорию, поскольку предположительно заклинателем является Бен. каким-то образом вытекающий из заклинания.

## Исследование

Изучение заклинания требует времени. Необходимо протестировать многие потенциальные компоненты, чтобы определить, какой из них подходит для этого нового заклинания. Необходимо приобрести специальные тома, в которых описывается создание оригинального заклинания и указываются способы его модификации.

Затраченное время составляет 8 часов каждый день, 6 дней в неделю. Заклинатель может делать перерывы несколько раз в день, чтобы поговорить со своим лейтенантом, командовать своими последователями и наблюдать за строительством своей башни, но необходимое время он тратит на исследования. Если это время прервано, новое заклинание вылетает у него из головы, и ему приходится начинать сначала.

Чтобы исследовать заклинание, пользователь магии должен потратить 1 месяц, плюс 1 неделя на уровень заклинания, минус 1 неделя на уровень своей башни.

*Грейвс строит башню и называет ее Адской Башней.*

*Он решает, что было бы неплохо, если бы его заклинание вампирского прикосновения было лучше обычных вампирских прикосновений.*

*Прикосновение Вампира - это заклинание 3-го уровня, а Башня Ада - башня 1-го уровня. Таким образом, исследование займет 6 недель: базовое время - 4 недели, плюс 3 недели, потому что вампирическое прикосновение - это заклинание 3-го уровня, минус 1 неделя, потому что его башня 1-го уровня.*

### **Найдите таблицу, бросьте или выберите**

После выбора заклинания и его цели и изучения его в течение соответствующего времени пользователь магии бросает d8 по таблице, соответствующей его эффекту, чтобы узнать результат своего исследования. Это использование данных правил по умолчанию и, как правило, приводит к наилучшему результату.

Если мастер и игрок согласны, игрок может просто выбрать желаемый эффект — хотя это гораздо более подвержено злоупотреблениям. И, конечно, мастер может сделатьбросок за игрока.

Это очень старомодный способ ведения дел, и хотя он может показаться менее удовлетворительным для игрока, он позволяет мастеру контролировать результат. Мастер может, например, знать или сильно подозревать, что один из возможных результатов просто будет менее удовлетворительным для игрока, и позаботиться о том, чтобы этот результат не появился. Они всё равно могут сыграть! И просто выберите следующий или предыдущий результат в списке, если они получат неудовлетворительный результат.

Игрок потратил много денег и времени своего персонажа, чтобы получить это, поэтому, хотя некоторые странные результаты могут быть забавными, и игроку следует напомнить, что он может провести дополнительные исследования позже, конечная цель - дать игроку забавную награду.

Некоторые из этих результатов странные. Это сделано специально, чтобы укрепить идею о том, что магия непредсказуема.

Это не наука. Вот почему они называют это магией.

### Заклинание Направленное На Союзника

d8	Эффект Заклинания
1	<b>Усиление:</b> В течение 10 минут случайный показатель способности цели меняется на 20, если он ниже 20.
2	<b>Регенерация:</b> На время действия заклинания цель восстанавливает очки жизни, равные вашему модификатору заклинательной характеристики, в начале каждого хода.
3	<b>Мнительность:</b> В течение 10 минут цель может использовать ваш модификатор заклинательной способности при любых спасбросках.
4	<b>Ясновидение:</b> В течение 10 минут у цели вырастает третий глаз, который позволяет видеть скрытых, замаскированных и невидимых существ в радиусе 60 футов, но не объекты на других планах.
5	<b>Левитация:</b> В течение 10 минут цель получает скорость полета в 10 футов.
6	<b>Неуязвимость:</b> До конца следующего хода цель невосприимчива ко всему урону.
7	<b>Неопределённость:</b> В течение 10 минут у цели есть 33% шанс в начале каждого хода телепортироваться на 10 футов в качестве бонусного действия. Эти проценты суммируются (вероятность 33% в первый ход, 66% во второй, 100% в третий), но шансы сбрасываются до 33% каждый раз, когда цель телепортируется. Цель может отказаться от телепортации, но шансы всё равно сбрасываются.
8	<b>Пламенность:</b> До конца следующего хода передвижение цели оставляет огненный след, который сохраняется на время действия заклинания. Наносит 3d6 урона (при провале спасброска ловкости) любому существу, которое начинает свой ход в огне или движется в него или сквозь него.

### Заклинание Направленное На Нескольких Союзников

d8	Эффект Заклинания
1	<b>Ловкость:</b> В течение 10 минут движение цели не провоцирует возможных атак.
2	<b>Ускорение:</b> В течение 10 минут, прежде чем предпринять действие, цель может переместиться на дополнительную половину своего перемещения.
3	<b>Активность:</b> До конца своего следующего хода цель добавляет модификатор вашей способности к заклинанию к своим броскам атаки и к DC заклинания.
4	<b>Оракул:</b> В течение 10 минут цель может видеть, какие предметы в

	радиусе 60 футов являются магическими, может видеть эффекты постоянных заклинаний и может выполнить проверку интеллекта DC 15 (Магии), чтобы точно знать, что это за предметы или заклинания.
5	<b>Неизбежность:</b> До конца своего следующего хода цель может повторно совершать броски урона и может использовать второй результат.
6	<b>Мстительность:</b> В течение 10 минут цель получает реакцию, которую она может использовать для атаки любых врагов, которые в неё попадут.
7	<b>Зоркость:</b> До конца своего следующего хода цель всегда получает 20 на проверки мудрости (восприятия).
8	<b>Агрессивность:</b> В течение 10 минут цель, которая опускает противника до 0 очков жизни, может совершить бесплатное действие рывок или атака.

### Заклинание Направленное На Врага

d8	Эффект Заклинания
1	<b>Предательство:</b> Цель немедленно атакует другую цель по вашему выбору.
2	<b>Обольщение:</b> Цель не распознает в вас врага. До конца вашего следующего хода ваши атаки против цели имеют преимущество, а у цели есть помеха в спасбросках против ваших заклинаний.
3	<b>Отвлечение:</b> В свой следующий ход цель может двигаться или предпринять какое-либо действие, но не и то, и другое.
4	<b>Разговорчивость:</b> Цель выбалтывает тщательно хранимый секрет.
5	<b>Ошеломление:</b> Показатель интеллекта цели снижается до 3 до конца следующего хода.
6	<b>Подсветка:</b> До конца следующего хода цель светится, давая преимущество при всех атаках против нее и подсвечивая любых скрытых союзников рядом с ней.
7	<b>Дезориентация:</b> Следующая атака цели направлена на случайное ближнее существо. Цель будет использовать своё движение в следующий ход, чтобы при необходимости приблизиться к этому существу.
8	<b>Раздевание:</b> Одежда и броня цели исчезают до конца следующего хода. Соответствующим образом отрегулируйте ее КД и способности.

### Заклинание Направленное На Нескольких Врагов

d8	Эффект Заклинания
1	<b>Ошеломление:</b> Цели сбиты с ног.
2	<b>Отбрасывание:</b> Цели отброшены на 10 футов назад.
3	<b>Иссушение:</b> бросьте 1d6. Цели получают столько некротического урона, и вы получаете временные очки жизни, равные общему урону, нанесенному всем целям.
4	<b>Обездвиживание:</b> Цель удерживается на месте и схвачена до конца следующего хода.
5	<b>Ослепление:</b> Глазные яблоки целей покрываются плотью. Она слепа на 1 раунд за уровень башни.
6	<b>Уродство:</b> До конца следующего хода руки целей мутируют в щупальца, заставляя их уронить оружие. Если у целей нет рук, она отращивает их, безрезультатно размахивая руками, пропускает атаки и не в состоянии произносить заклинания.
7	<b>Ослабление:</b> Цель становится уязвимой к огню, холоду, молнии или кислоте — выбирается при каждом произнесении заклинания — на 1 раунд за уровень башни.
8	<b>Телекинез:</b> Перемещает все цели на 10 футов в одном направлении. При перемещении вверх цель получает 1d6 дробящего урона, когда падает обратно вниз, и должна выполнить проверку DC10 Ловкости (Акробатики) или упасть ничком.

## Наносит Урон

Найдите свой тип урона в списке ниже.

- (Кислотный) **Плавление:** Объекты, переносимые целью, поражаются и получают урон, равный урону заклинания.
- (Дробящий) **Разрушение:** На время действия заклинания броня, надетая на цели, ухудшается на 2. Эффекты разрушения не суммируются.
- (Холодный) **Охлаждение:** Поражённые цели схвачены до конца их следующего хода.
- (Огненный) **Поджог:** Поражённые цели продолжают гореть, получая дополнительный урон 1d6 в начале каждого раунда, пока они не проведут действие по тушению пламени.
- (Силовой) **Детонация:** Пораженные цели падают ничком. В свой следующий ход они должны сделать спасбросок Мудрости, чтобы встать. В свой следующий ход они могут встать нормально, не делая спасбросок.
- (Электрический) **Шокирование:** Поражённые цели имеют помеху во всех спасбросках до конца вашего следующего хода.
- (Некротический) **Нечестивость:** 1d4 гуля поднимаются с земли, каждый появляется в любом выбранном вами месте в пределах 30 футов. Они подчиняются вашим командам в течение количества раундов, равного вашему модификатору заклинательной характеристики, а затем рассыпаются в прах.

*Да, я знаю, что некоторые люди не считают воскрешение мёртвых чем-то злым или “нечестивым”.*

- (Колючий) **Пронзание:** В течение 10 минут атаки оружием по пораженным целям наносят критические удары при бросках атаки 15 или выше.

*Другими словами, ваше заклинание создает “слабое место” в броне или укрытии цели, которым могут воспользоваться другие.*

- (Ядовитый) **Тошнота:** Поражённые цели пропускают свой следующий ход, тратя его на рвоту.
- (Психический) **Галлюцинации:** В свой следующий ход цели воспринимают союзников как врагов, а врагов - как союзников и действуют соответственно.
- (Излучением) **Ослепление:** Каждая цель слепа до конца своего следующего хода.
- (Режущий) **Ранение:** Каждая цель получает 1d10 урона в конце своего следующего хода.
- (Гром) **Сотрясение:** Цели отбрасываются на 20 футов назад.

### **“Я Получил Результат, Который Мне Не Нравится”**

Ладно, смотрите. Весь смысл этой системы в том, чтобы вознаградить ваших игроков за то, что они потратили время и деньги (и, честно говоря, просто имели желание) на строительство крепости, поэтому, если вы считаете, что есть какая-либо опасность того, что ваш игрок может отклонить результат, просто позвольте им выбрать. Или обговорите всё над столом и убедитесь, что они получат результат, который, как вы знаете, им понравится.

Весь смысл броска в том, чтобы результат выглядел как судьба. Как будто он пришёл от сил, неподвластных вам или вашему игроку. Это помогает обмануть нас, заставляя думать, что правила описывают реальный мир. Но это чувство правдоподобия не так важно, как ощущение игроком того, что он получил классную награду за свои усилия.

## EXAMPLE TOWERS

**Small Tower**  
Three stories tall



**Medium Tower**  
Five stories tall



**Large Tower**  
Seven stories tall  
and a cellar level



## **Дополнительные Исследования**

**Заклинание может быть изменено с помощью исследования только один раз, и данный пользователь магии может изменить только количество заклинаний, равное уровню его башни.**

**Исследование заклинаний не может предоставить вам доступ к уровням заклинаний, которых нет в вашем классе.** Вы можете исследовать заклинание 4-го уровня, чтобы создать заклинание 5-го уровня, которое вы пока не можете использовать, но сможете, как только повысите уровень — ваши исследования показывают, что заклинание существует, но вы ещё не освоили его должным образом. Однако вы не можете исследовать заклинание 5-го уровня, как заклинание 6-го уровня, если ваш класс никогда не сможет получить доступ к заклинаниям 6-го уровня. Помимо этих ограничений, игрок волен провести дополнительные исследования позже. Мастер должен позволить игроку некоторое время освоиться с новым заклинанием и, если результат ему не понравится, “забыть” об этом исследовании и поработать над другим заклинанием. Цель состоит в том, чтобы наделить игроков полномочиями и заставить их крепость чувствовать себя мощной и полезной! Если игроку нравится результат, он может свободно выбрать тот же модификатор заклинания для последующего исследования заклинаний.

*Реджинам исследует Магический Глаз (заклинание воздействует на вас или союзника), делает бросок по соответствующей таблице и получает 4. Всеведущий! Идеально! Теперь у неё Всеведущий Глаз Реджинамы, и эффекты хорошо заметны. Вернувшись в свою башню после приключений, она решает исследовать Ускорение, и, потратив время на его изучение, она просто решает применить Всеведение к Ускорению без броска, потому что её игрок чувствует, что это создаёт хорошую комбинацию.*

Как только у персонажа появляется фирменное заклинание, особенно после того, как он несколько раз использовал его в дикой природе, начинают циркулировать слухи о его существовании, и, в конечном счете, возможно, даже неизбежно, что другой заклинатель может переделать это пользовательское заклинание и продублировать его. Свитки Всеведущего Глаза Реджинамы могут начать распространяться.

Вражеские заклинатели могут начать использовать их против героев! Ваш персонаж автоматически становится устойчивым к эффектам любого заклинания, которое вы исследуете. Таким образом, Реджинама имеет преимущество в спасбросках против Всеведущего Глаза Реджинамы. Оно всё равно сработает, даже против волшебника, который его изобрел! Просто вероятность того, что это сработает, гораздо меньше.

## **Произнесение Заклинания**

Теперь у пользователя магии есть свое собственное заклинание! Пылающая Газообразная Форма Велорина! Подавляющий Гипнотический Узор Элемейна! Уровень персонализированного заклинания на единицу выше уровня исходного заклинания.

Если цель заклинания проходит спасбросок, модификатор автоматически не срабатывает. Если цель заклинания с модификатором Предательство проходит спасбросок Мудрости, она не страдает от эффекта "предательства".

Эффекты измененного заклинания не могут быть объединены с эффектами немодифицированного заклинания. Например, увеличенный персонаж не может быть дополнительно увеличен с помощью заклинания регенерирующего увеличения.

Заклинания, которые могут быть применены в качестве ритуала, могут быть изменены, но это не меняет продолжительность их действия.

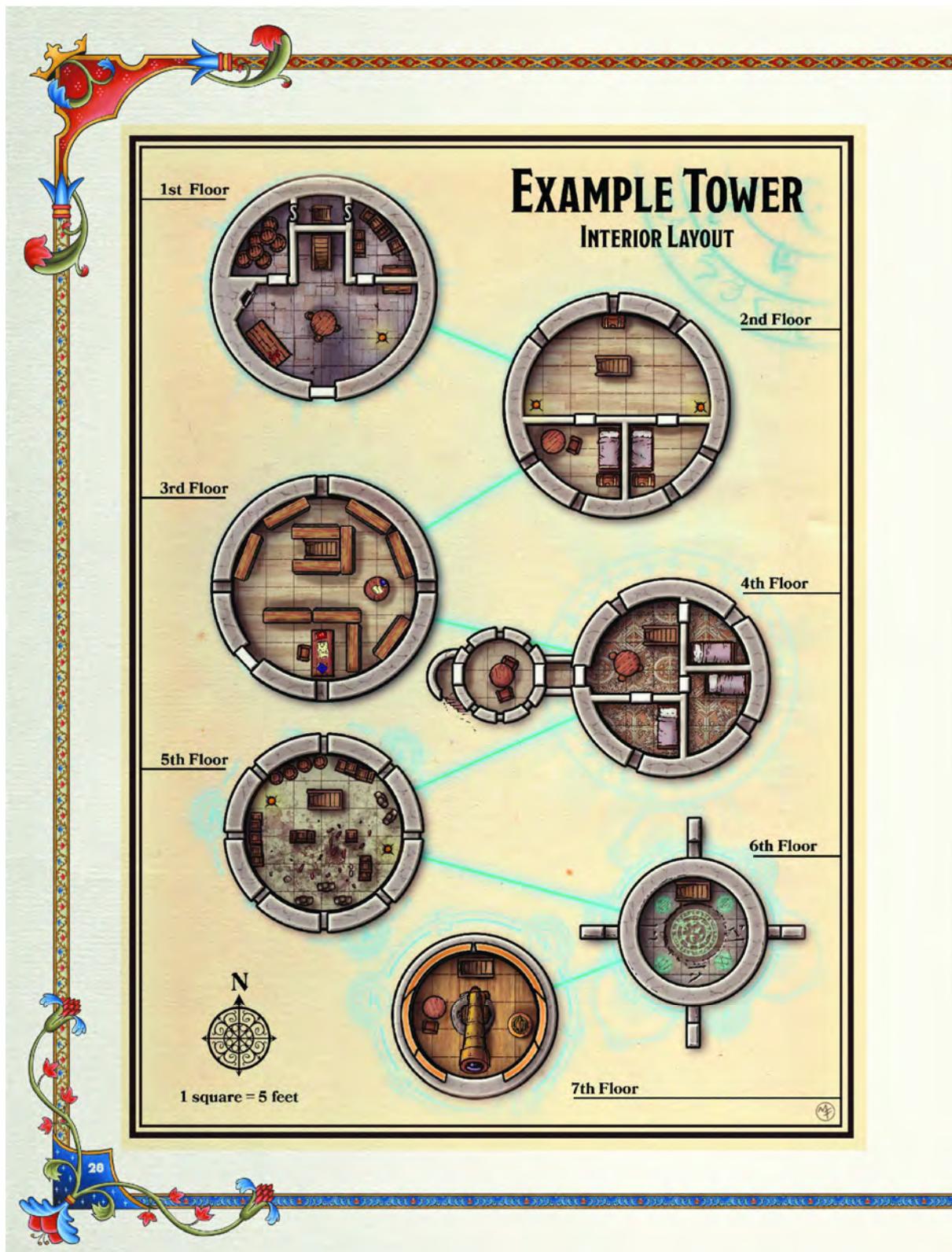
Заклинание "Усиливающего Общения" в качестве ритуала выполняется за 10 минут, но после этого эффект "Усиления" по-прежнему действует только 10 минут.

Есть ещё одно ограничение: пользователь магии может произносить заклинание только количество раз, равное его модификатору заклинательной характеристики. Как только они это сделают, они должны взять **длительный отдых**, если хотят снова произнести заклинание.

## Использование Заклинания В Будущем

По мере того, как пользователь магии произносит заклинание и изучает его новую природу, мастер может обнаружить, что заклинание, возможно, не так полезно, как хотелось бы всем, или оно может быть слишком полезным. Мастер волен модифицировать заклинание с течением времени, корректируя его эффекты, изменения уровень заклинания. Это отражает меняющееся понимание заклинания пользователем магии. Обнаруженная эффективность. Некоторые элементы тайной формулы, однажды понятные, начинают ускользать из сознания заклинателя, поскольку само заклинание искажается под воздействием человеческого внимания. Как только мастер сочтёт, что заклинание созрело и готово выйти в широкий мир за пределами пользователя магии и его башни, и предположит, что игрок также доволен им - помните, помимо баланса, конечным результатом этого процесса является награда для игрока — мастер может постановить, что заклинание заклинание теперь хорошо изучено и доступно для изучения другим заклинателям, и его можно записывать на свитки и копировать в книги заклинаний.

Поздравляем, вы пополнили растущую базу знаний о колдовстве! Да смилостивятся боги над вашими жертвами!



## Альтернативные Правила По Башням: Башни По Школам

Вот несколько простых правил для башен по школам, на случай, если вам не нравится система исследования заклинаний.

После завершения башни пользователь магии должен посвятить её одной из восьми школ магии. Традиционно вашей башне дают название в зависимости от школы — например, если вы выберете Прорицание, вы можете назвать свою твердыню Башней Предсказаний. Некромантия... ну, Башня Некромантии довольно крутая, но и Башня Смерти довольно крутая. Или Чёрная башня, или Башня из Бледной Плоти. Вы поняли идею.

**Пользователь магии, который учится в своей башне в течение недели, может готовить и произносить заклинания из школы своей башни, как если бы заклинание было произнесено на один уровень выше.** Другими словами, огненный шар, изученный волшебником 5-го уровня с башней вызывания, будет использоваться как заклинание 4-го уровня и нанесет дополнительный урон в 1d6, даже если волшебник использовал ячейку 3-го уровня.

**Пользователь магии может готовить заклинания таким образом только количество раз, равное уровню его башни** (обычно один раз в начале). После этого он должен вернуться домой и провести неделю за исследованиями в своей башне.

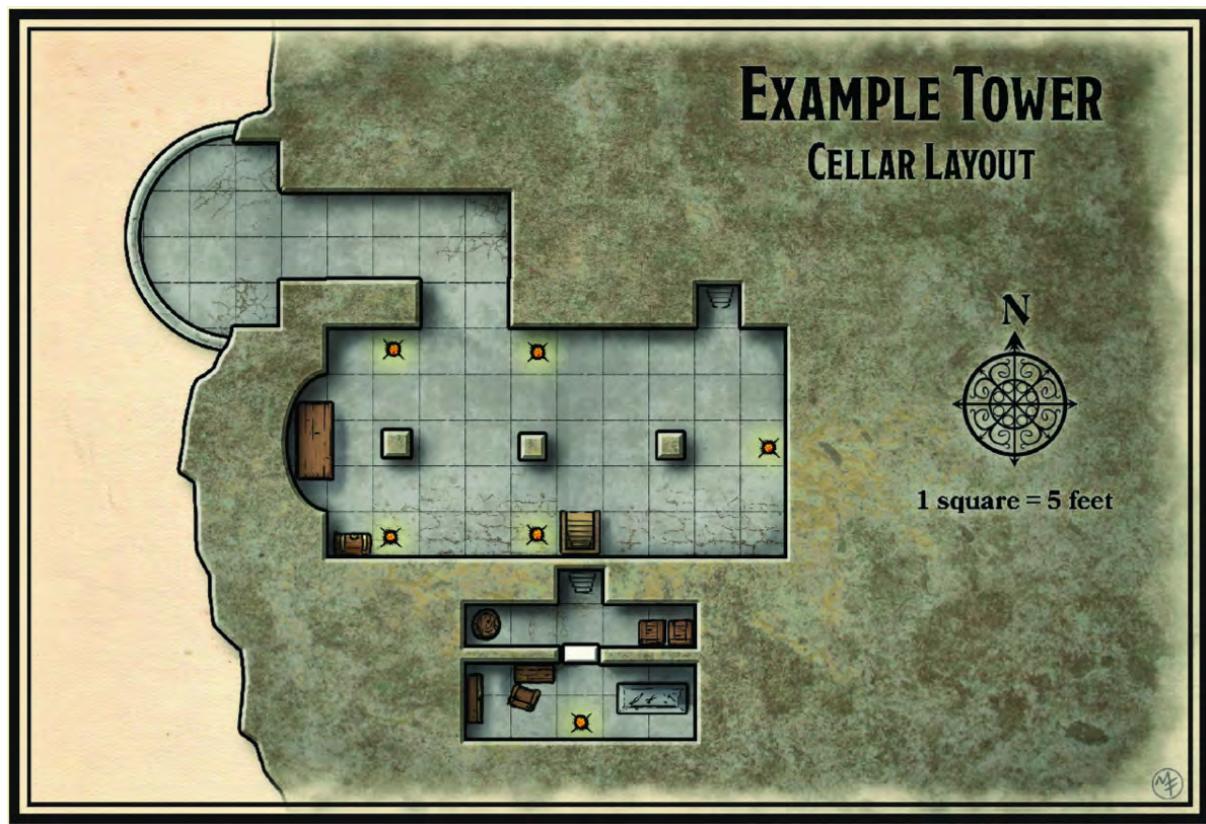
*Велорин достраивает свою башню и посвящает её некромантии. Он изучает проклятие на 3-м уровне, но когда он произносит его, оно ведёт себя во всех остальных отношениях как заклинание 4-го уровня, увеличивая продолжительность "концентрации до 10 минут".*

*Все заклинания некромантии, которые он произносит в этот день, произносятся так, как если бы они были на один уровень выше. Но поскольку его башня только 1-го уровня, он не может подготовить свои заклинания некромантии таким образом снова, пока не проведет неделю в своей башне. После повышения до башни 2-го уровня он теперь может потратить 2 дня на произнесение некромантических заклинаний более высокого уровня.*

Вы, конечно, могли бы решить, что башни в вашей кампании предоставляют как эти преимущества, так и исследование заклинаний.

#### **Опциональное Правило: Приложение Усилей**

Другой метод, который я использовал и которым наслаждался, позволяет пользователю магии разыгрывать свои специальные заклинания, как если бы они были на один уровень выше, без ограничений (кроме обычных ограничений заклинаний по уровню в день), но каждый раз, когда они разыгрывают заклинание на более высоком уровне, они должны пройти проверку Телосложения DC 10 плюс уровень заклинания. Если они терпят неудачу, то испытывают один уровень истощения. Продолжительный отдых снимает один уровень истощения.



## Храм

Жрец, колдун и друид - все они имеют что-то общее. Они получают свою силу не только через знания и учебу, но и через доступ к высшей силе. Божество, инопланарное существо или сила природы. Дикие люди Икса, обладающие телепатией, например, поклоняются Бейлу, вечно бушующему штормовому водовороту, который находится в океане между Васлорией и Риохой, к северу от цепи островов Иксиан. Мудрецы утверждают, что водоворот - это дыра между мирами, но иксианские шаманы-говорящие с бурей называют Бейла своим богом. Они молятся ему... и на их молитвы отвечают друидическими заклинаниями.

Божественным заклинателям мало пользы от башни или крепости, но они строят храмы. Некоторые из них - могущественные церкви, некоторые - подземные святилища их тёмного бога, а некоторые - простые бассейны с кристально чистой водой, окружённые зелёными деревьями и благословленные лучами солнечного света.

Хотя храмы бывают разных форм, все они выполняют одну и ту же основную функцию: они предоставляют просителю прямой доступ к объекту их поклонения. Сверхъестественное существо, к которому они обращаются, предоставляет им награды в обмен на верную службу, включая доступ к боевой магии и временную помощь своих слуг, в зависимости от благочестия персонажа.

*Боевая магия описана в Королевствах и Войнах.*

## Благочестие

Мера того, насколько ваше божество удовлетворено вами, называется вашим благочестием.

*Или кто там ещё. Я не могу продолжать писать “божество, или сила, или абстрактная концепция”, вы поняли идею.*

Если ваше божество достаточно удовлетворено, чтобы вознаградить вас, значит, вы “в согласии” со своим божеством. Если они недовольны, значит, вы не в немилости. Как правило, нет способа узнать, благочестивы вы или нет, прежде чем вы подадите прошение своему божеству.

Ваше текущее благочестие известно только вашему мастеру, хотя вы можете отслеживать свои добрые дела на случай, если им потребуется напомнить. Обычно это число от 1 до 100, но вы можете подниматься выше и ниже этого диапазона, даже в отрицательных значениях.

Конечно, мастер р может попросить вас самостоятельно вести текущий подсчет.

Итак, когда ваш персонаж обращается к своему божеству с просьбой, мастер спрашивает: “Хорошо, что вы сделали для своего бога с тех пор, как в последний раз обращались к нему?” Мастер всегда волен соглашаться или не соглашаться и может добавлять свои собственные бонусы и штрафы. Только мастер знает, каково реальное отношение богов, к черту цифры.

## Получение И Утрата Благочестия

По мере выполнения определенных действий вы можете обрести или потерять благочестие. В основном, они известны вашему персонажу. Ваш персонаж знает, что если он убедит вражеского жреца отказаться от своей злой жизни и присоединиться к вам (что очень сложно, но имеет долгосрочные положительные преимущества) или убьет вражеского культуиста (довольно легко, но без длительных последствий), то вы продвигаете цели своего божества и будете вознаграждены. Неготовность действовать, когда у вас есть такая возможность, также приведет к потере благочестия.

Боги считают, что вы несёте ответственность за то, чтобы отличать добро от зла. Если враг обманом заставляет вас выполнять его приказы, боги сердятся на вас так же сильно, как если бы вы помогали врагу добровольно. Они не уделяют этому пристального внимания, и у них нет времени оценивать тонкости ситуационной этики. Вот несколько примеров поступков, которые могли бы дополнить или вычесть из вашего текущего благочестия.

Обстоятельства	Изменения
Просьба к своему божеству	-15
Осквернение вражеского алтаря	+10
Препятствование вражескому жрецу	+5
Обращение нового последователя	+5

Обращение вражеского жреца	+15
Препятствование вражескому верующему	+1
Освящение алтаря	+10
Оставлен без внимания вражеский алтарь	-15
Нарушение догматов божества	-5
Помог вражескому жрецу	-10

### Божественное Вмешательство

Божественное вмешательство жреца - это значительно улучшенная версия благочестия. Благочестие доступно каждому, но имеет обратную сторону и даёт только определенные награды. Божественное вмешательство работает только для жрецов, не имеет обратной стороны и потенциально может решить любую проблему.

### Обращение К Своему Божеству

В качестве действия вы можете обратиться к своему божеству с просьбой о помощи. GM3 бросает кости-процентили и добавляет ваше текущее соответствие и ваш текущий уровень. Если у вас есть храм, вы получаете дополнительные +30 к вашему броску.

Вы можете получить помощь, быть проигнорированным или быть наказанным за ваши неоднократные приставания. Если вы не надрывали задницу (или у вас нет виска), велика вероятность, что вас проклянут просто за то, что вы раздражаете.

Поскольку богам не нравится, когда к ним пристают, обращение с петицией к вашему божеству, независимо от результата, дает вам штраф к вашему согласию. Этот штраф будет накапливаться по мере того, как вы будете подавать петицию снова и снова. Отслеживайте свое наказание за подачу петиции отдельно. Длительный отдых в храме, если он у вас есть, снимает все штрафы, которые вы накопили за подачу петиции.

### Таблица Слуг

Если в результате благочестия вы получаете посланника, определите, какой прибудет, выбрав его из таблицы совершив по ней бросок..

Выбранный вами слуга должен входить в сферу компетенции вашего персонажа или божества и быть одобрен мастером. Независимо от того, насколько благочестив ваш законный добрый паладин, ваш бог не дарует вам демона, дьяволицы или нежить и, вероятно, ничего из Аркадии или Примордиуса.

Персонаж, вызвавший слугу, неофициально именуется “вызывающий” или “проситель”, или более формально “светоч”. Последний термин - это то, что обычно используют слуги.

## Таблица Благочестия

<b>Бросок</b>	<b>Результат</b>	<b>Штраф</b>
01-20	<b>Проклятие!</b> В течение следующей минуты, всякий раз, когда вы делаете бросок атаки или спасбросок, вы должны бросить d4 и вычесть выпавшее число из результата вашего броска атаки или спасброска.	-20
21-65	<b>Игнорирование.</b> Всё могло быть и хуже.	-15
66-75	<b>Благословение.</b> В течение следующей минуты, если вы делаете бросок атаки или спасбросок, вы можете бросить d4 и добавить выпавшее число к результату вашего броска атаки или спасброска.	-10
76-84	Слуга I Типа	-10
85-94	Слуга II Типа	-10
95-104	Слуга III Типа	-15
105-109	Слуга IV Типа	-20
110-114	Слуга V Типа	-25
115+	Слуга VI Типа	-30

## Слуги

<b>Источник</b>	<b>Тип I</b>	<b>Тип II</b>	<b>Тип III</b>	<b>Тип IV</b>	<b>Тип V</b>	<b>Тип VI</b>
Двор Аркадии (феи)	Рыцарь Богомол	Граф Орхидеи	Монарх	Олеандровый Дракон	Ясеневый Маршал	Звёздный Визирь
Небесное Воинство (небожители)	Принцип	Авторитет	Добродетель	Господство	Трон	Серафим
Элементальные Храмовники (элементали)	Огненная Мошка	Земная Твердь	Столп Воды	Рыцарь Воздуха	Магистр Шторма	Высший Храмовник Пыли
Двор Плоти (абберации)	Барон Малгас	КорсоТ Вастикан	Королева Костей	Лорд Ралл	Урсовик	Маладар Диктум
Неумолимые (конструкты)	Пространство	Смерть	Изменение	Судьба	Время	Природа
Демоны (исчадия)	Малая Марилит	Врок	Они	Хезроу	Глабрезу	Малый Балор
Дьяволы (исчадия)	Шипастый Дьявол	2 Бородатых Дьявола	Малая Эриния	Цепной Дьявол	Костяной Дьявол	Рогатый Дьявол

Мёртвые (нежить)	Призрак	2 Умертвия	2 Вурдалака 3 Гуля	1 Приведение 2 Вурдалака	1 Призрак 2 Вурдалака	1 Приведение 2 Умертвия
------------------	---------	------------	-----------------------	-----------------------------	--------------------------	----------------------------

### **Выбор Таблицы Для Игрока**

Мастера, один из вариантов, который у вас есть, - позволить игроку сделать бросок, но вы сами решаете, по какой строке он будет делать бросок. Способность предсказывать это может быть очень забавной, но обязательно выбирайте вдумчиво. Друид, выступающий против закона (например, дорог и цивилизаций), очевидно, был бы согласен с Двором Аркадии, но Двор Плоти также выступает против закона. Какой слуга прибудет, может многое сказать о персонаже, подающем прошение!

### **Использование Вашего Слуги**

Вызванное существо называется слугой. Оно прибывает готовым сражаться и умереть, возможно, с обидой, за согласного. Независимо от своего положения, серватор остается на том же плане, что и согласный, только в течение 4 раундов плюс 1 раунд за уровень вашей крепости, немедленно возвращаясь в свое родное измерение. Слуги, убитые в Материальном мире, оставляют свои тела позади, и их сущность возвращается на их родной план, чтобы преобразиться там. Серваторы часто приносят вести от силы, которой служит конкордант, сообщая им о неизвестных опасностях или иным образом делая загадочные заявления. Не стесняйтесь наделять серватора индивидуальностью и давать ему возможность во время боя взаимодействовать с героями.

### **Рощи Друидов**

Альтернативный храм, роща друидов, дает бонус к благочестию за владение храмом в обмен на добавление мощного заклинания, включая заклинания, которые вы не знаете или которых может не быть в списке заклинаний друидов, в рощу, что делает его постоянным.

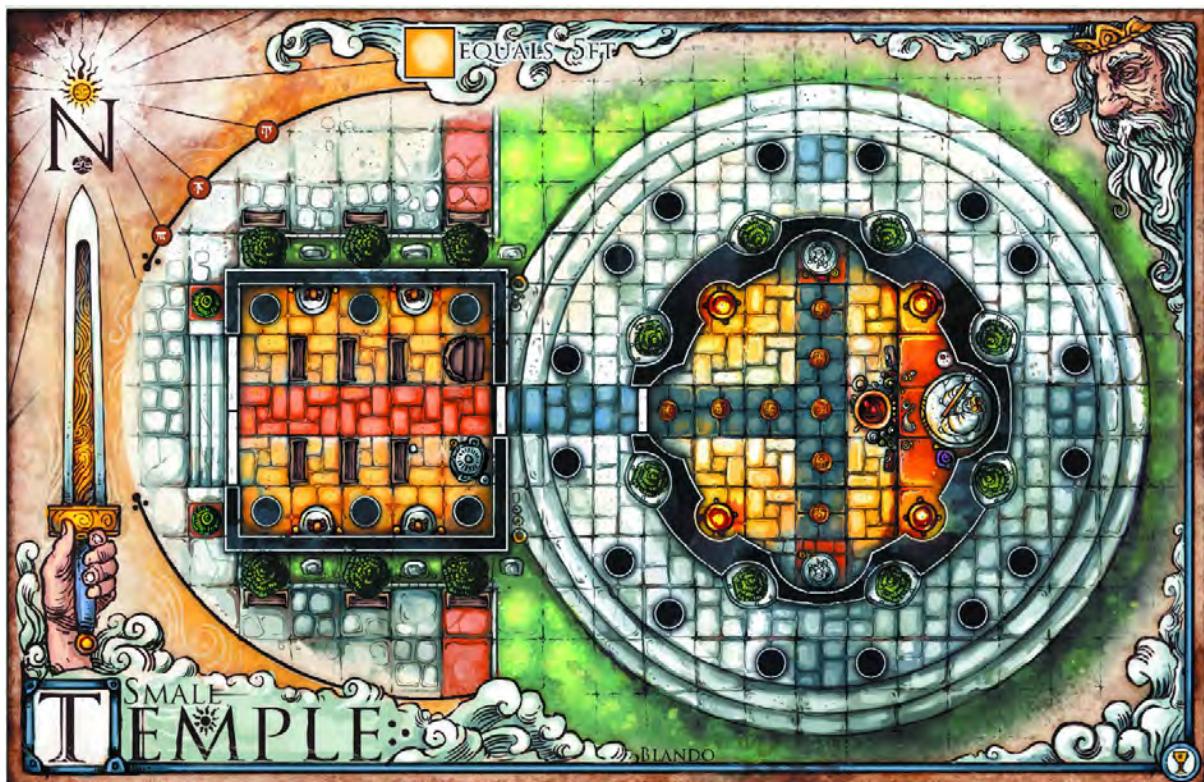
*Мы используем термин “роща” как для этого варианта храма, так и в качестве общего описательного термина для твердыни друидов далее в книге.*

Друид выбирает одно заклинание из приведённого ниже списка и проводит месяц в медитации. Если силы, которые наделяют его заклинаниями, довольны его работой, они даруют заклинание, запрошеннное друидом, которое может быть применено один раз за период, указанный в таблице заклинаний Рощи.

### **Заклинания Рощи**

Заклинание	Ограничение Заклинания
Реинкарнация	Раз в сезон
Предвидение	Раз в сезон

Высшее Восстановление	Раз в месяц
Полное Исцеление	Раз в месяц
Воскрешение	Раз в год

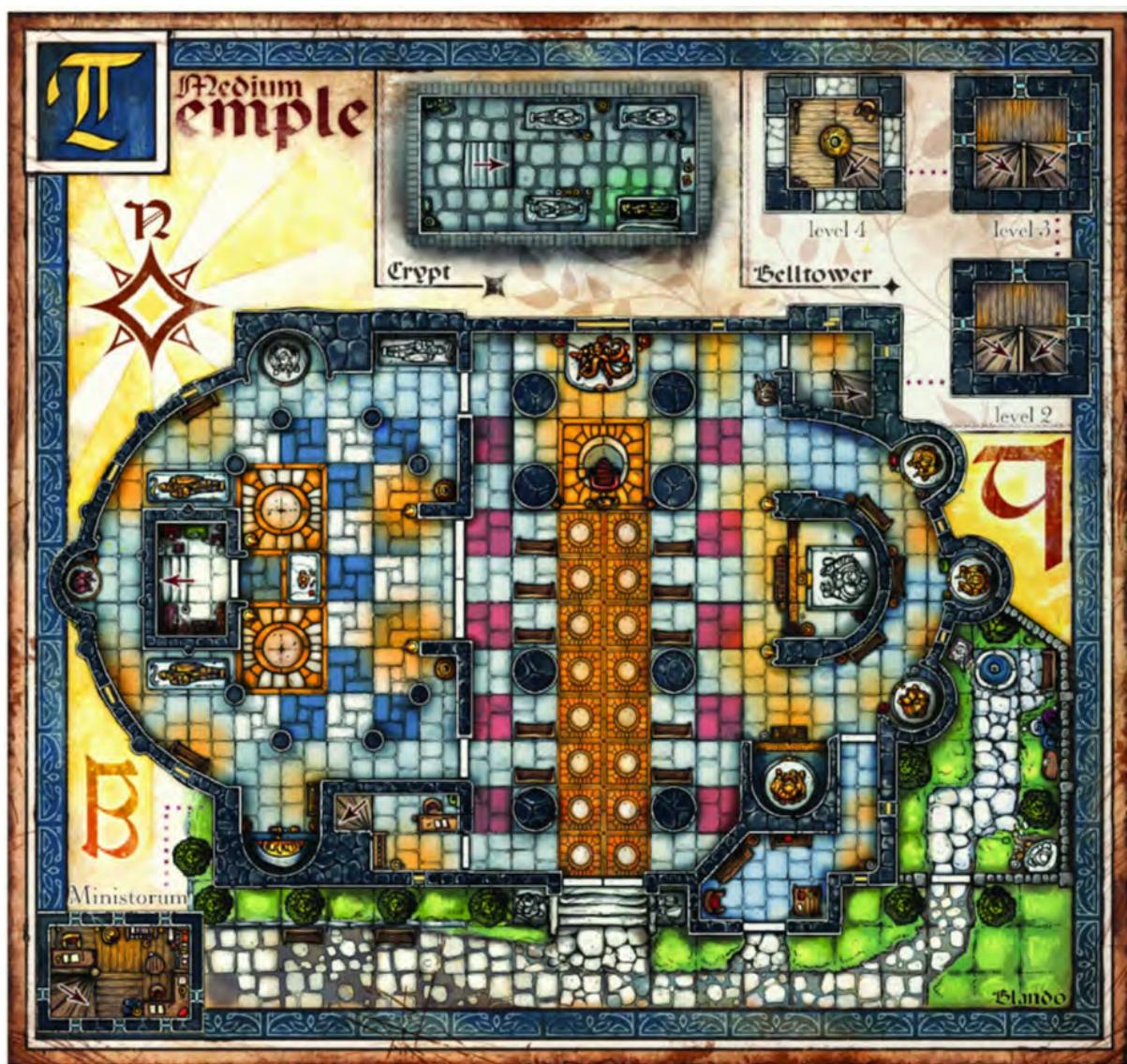


Заклинание относится к роще, но произносится друидом.

За рощей необходимо постоянно ухаживать. Если оставить рощу без присмотра на месяц, она вернется к дикой природе, и заклинание рассеется. Друид, основавший рощу, не обязательно должен ухаживать за ней, подойдет заместитель арендатора или последователь.

Друид по-прежнему может призывать слуг, используя благочестие, просто они не получают бонус к броску за владение храмом. Роща использует разные правила с разными преимуществами.

Наложение заклинания высокого уровня наделяет друида, который ухаживает за рощей, силой и авторитетом. Местные бароны и лорды могут посещать её в надежде, что друид поможет им и применит заклинание в их интересах. Это отличная возможность для какого-нибудь классического заговора “услуга за услугу”, но теперь власть принадлежит персонажу, который объявляет: “Я дарю тебе это благо, если ты возьмешься за это задание для меня”, и NPC должен суетиться, пытаясь заслужить благосклонность нашего героя!





## Заведение

Не все цитадели являются могучими крепостями, построенными из камня. Если вы разбойник или бард, вам мало пользы от армии, или от вашего собственного заклинания на заказ, или... ну, на самом деле, возможность призывать союзников в бою была бы довольно приятной, но тогда вам пришлось бы принести клятву

служения божеству, и вы на самом деле не тот, кто "доводит дело до конца". с вашими соглашениями" типа. Вы предпочитаете, чтобы люди были вам обязаны, а не наоборот.

Бизнес намного лучше! Заведения могут быть небольшими и прибыльными, и, что лучше всего, не давать никаких указаний на то, что там происходит на самом деле. Законный бизнес, который скрывает вашу тайную операцию, кстати, называется "прикрытием".

Но здесь мы будем называть это **заведением**.

Заведение делает две вещи: оно зарабатывает деньги и собирает информацию, часто от тех же людей, на которых оно зарабатывает деньги. Вашим заведением может быть гостиница или универсальный магазин, оба классических примера. Или это может быть кузница! Почему нет? Итак, вы ничего не смыслите в кузнечном деле, и что с того? Вы можете нанять кузнеца, который будет очень рад иметь тёплое, сухое и хорошо оборудованное место для ведения своего бизнеса!

Тем временем вы берёте за правило выслушивать все интересные вещи, которые клиенты невольно рассказывают кузнецу. Или вы могли бы вообще держаться подальше от магазина, попросить кузнеца прийти к вам с вашей частью прибыли и любыми пикантными деталями, которые люди были настолько глупы, что раскрыли. Чем лучше ваше прикрытие, тем больше вероятность, что люди будут говорить там открыто.

## Доход

Каждый сезон (или каждые три месяца, в зависимости от календаря мира вашей кампании) ваше заведение зарабатывает 1000 зм за каждый уровень заведения.

Если ваше заведение является частью замка, вы можете использовать эти деньги для модернизации своего замка, без проблем.

### Это Большие Деньги

Да! В этом-то и суть. Но взгляните на это с другой стороны: это существенно больше, чем ваш персонаж получает от приключений? По моему опыту, нет. И помимо прочего в этой книге, на что именно стоит потратить деньги? Само по себе золото не делает вашего персонажа более эффективным в бою или более защищённым, а также не решает проблемы в подземелье или где-либо ещё. Для многих игроков просто иметь много денег - это забавная фантазия. Твердыни спроектированы таким образом, что у каждого персонажа свой тип, и все они работают вместе. Разбойник может собирать деньги, но у него нет армии, боец хочет армию, но армия стоит денег и т.д.

## Слухи

Во время приключения или в преддверии него вы можете потратить немного денег и собрать кое-какие слухи о задании, в которое собираетесь отправиться. Стоимость составляет 100 зм за каждый уровень заведения.

После успешной проверки собранной информации (стр. 55) вы узнаёте название одного вида существ, с которыми вам предстоит сражаться (гоблины, бандиты,

драконы, илы и т.д.), и примерно сколько их будет (несколько, дюжина, десятки, сотня, тысячи и т.д.).. Во время приключения эти существа будут уязвимы к урону от ваших атак, количество таких атак равно вашему уровню заведения.

Кроме того, мастер может выбрать любое из следующего:

- Местоположение секретной двери или скрытого входа или выхода
- Местоположение и вид ловушки
- Описание одной загадки или пазла
- Местоположение и описание одного мощного магического предмета

Может показаться, что это лишает приключение удовольствия, но для игрока с заведением всё будет выглядеть наоборот. Это заставит их чувствовать себя потрясающе, и, в конце концов, вы всегда можете добавить больше ловушек и потайных дверей!

## Сбор Информации

Расследование позволяет вам выполнять детективную работу, узнавая местонахождение и деятельность отдельных лиц, но организации крупнее и сложнее. Собирая небольшую информацию от каждого, кто посещает ваше учреждение, вы можете шпионить за организациями и людьми. Это выражается в вашем умении собирать информацию, приобретаемом, если вы являетесь владельцем заведения. Информация позволяет вам узнать, что замышляют ваши враги, а также ваши союзники и те организации — гильдии, ордена, страны и тому подобное, — которые заявляют о своей нейтральности.

Что вы узнаете, зависит от мастера. Это будет полезно, но в высшей степени обобщенно. Например, “Монахи Белого Огня знают, что вы нашли меч, которому миллион лет, и они планируют забрать его у вас” или “Король закрывает торговлю через южную границу”.

Ладно, приятно это знать, но это нарратив. С этими вещами не связаны механики.

## Организации

Организация - это любое собрание людей, которые согласны с общими правилами и иерархией для продвижения какой-либо повестки дня, цели или философии.

Рыцарский орден, коллегия волшебников, гильдия Воров, герцогство, баронство, религиозная secta.

Вам не обязательно знать о существовании организации, чтобы собирать информацию о ней! На самом деле, это классическое использование навыка сбора информации! “Я думаю, что существует заговор с целью инфильтрации рыцарей Белого Оленя, но я не знаю, кем. Могу я узнать?”

Мастер знает природу этой злодейской организации и может соответствующим образом настроить DC и позволить игроку выполнитьбросок. В случае успеха они узнают название организации и, возможно, что-то о её структуре и целях.

## Диапазон

Очевидно, что вы не можете использовать своё заведение, чтобы сделать вывод о существовании организаций на другом конце света. Ваше заведение эффективно только в отношении организаций, действующих в радиусе 24 миль, за уровень заведения. (На многих картах гексы имеют длину 24 мили от края до края.) Таким образом, заведение 1-го уровня может шпионить за организациями в своём гексе и в шести гексах вокруг него (радиус в один гекс). Заведение 2-го уровня может шпионить за своим гексом и 18 ближайшими гексами (радиус в два гекса).

## Совершение Проверки

Сбор информации - это навык, предоставляемый вашим заведением. Всякий раз, когда вы проводите проверку сбора информации, добавляйте свой бонус мастерства, но вместо добавления модификатора характеристики вы можете добавить другой бонус, потратив золотые монеты.

*Потому что на самом деле **вы** там не собираете информацию — заведение и его сотрудники делают это, пока вы путешествуете.*

За каждые 100 зм, которые вы платите, вы получаете бонус +1 к проверке. Платить сотрудникам за слежку за людьми дорого, а в крупных заведениях с большими бонусами приходится платить большему количеству людей! Однако вы не можете заплатить за бонус, превышающий уровень вашего заведения. И нет, вы не можете ничего заплатить, чтобы добавить бонус +0 — вы должны хоть что-то заплатить своим шпионам.

*У Дженифер заведение 3-го уровня (универсальный магазин). Если она заплатит 300 зм, она может добавить бонус +3 к своей проверке на сбор информации в дополнение к бонусу мастерства. Она не может заплатить 400 зм, чтобы получить бонус +4, потому что она ограничена уровнем своего заведения. Но она могла бы заплатить 200 зм, чтобы получить +2.*

Вы можете проводить количество проверок сбора информации за сезон, равное уровню вашего учреждения, но вы не можете проводить многократные проверки в отношении одной и той же организации в течение одного сезона.

## Настройка DC

За некоторыми организациями легче шпионить, чем за другими!

Игроки, когда вы указываете организацию, за которой вы следите, мастер устанавливает DC на основе критериев, приведённых в этом разделе, и вы получаете результаты только для названной вами организации, а не для более мелких организаций, которыми она управляет.

То, как именно эти факторы определяют уровень проверки Сбора Информации, зависит от мастера, точно так же, как нет жестких правил для того, что считается “трудным” знанием для персонажа, выполняющего проверку Магии.

**Насколько Велика Организация?** За крупными организациями легче шпионить, чем за мелкими, потому что у крупных организаций больше членов и, следовательно, больше возможностей подслушивать, шантажировать или инфильтрировать их.

Некоторые организации содержат собственные организации. Церковь может спонсировать тайный рыцарский орден.

Шпионить за церковью легко — это крупная организация, которая действует открыто. Но эта проверка собранной информации не скажет вам, чем занимаются тайные рыцари.

Если вы хотите это знать, вам придется сообщить об этом своему мастеру перед броском, и в результате они повысят DC.

**Является Ли Организация Тайной?** За тайными организациями труднее шпионить. Они работают над тем, чтобы скрыть свои операции как нечто само собой разумеющееся. Герцогства и церкви, как правило, являются государственными учреждениями, и нормальные люди могут рассчитывать, что, по крайней мере, смогут найти их агентов и подать петицию, даже если такая организация тираническая и вряд ли прислушается к любой подобной петиции. За ними довольно легко шпионить.

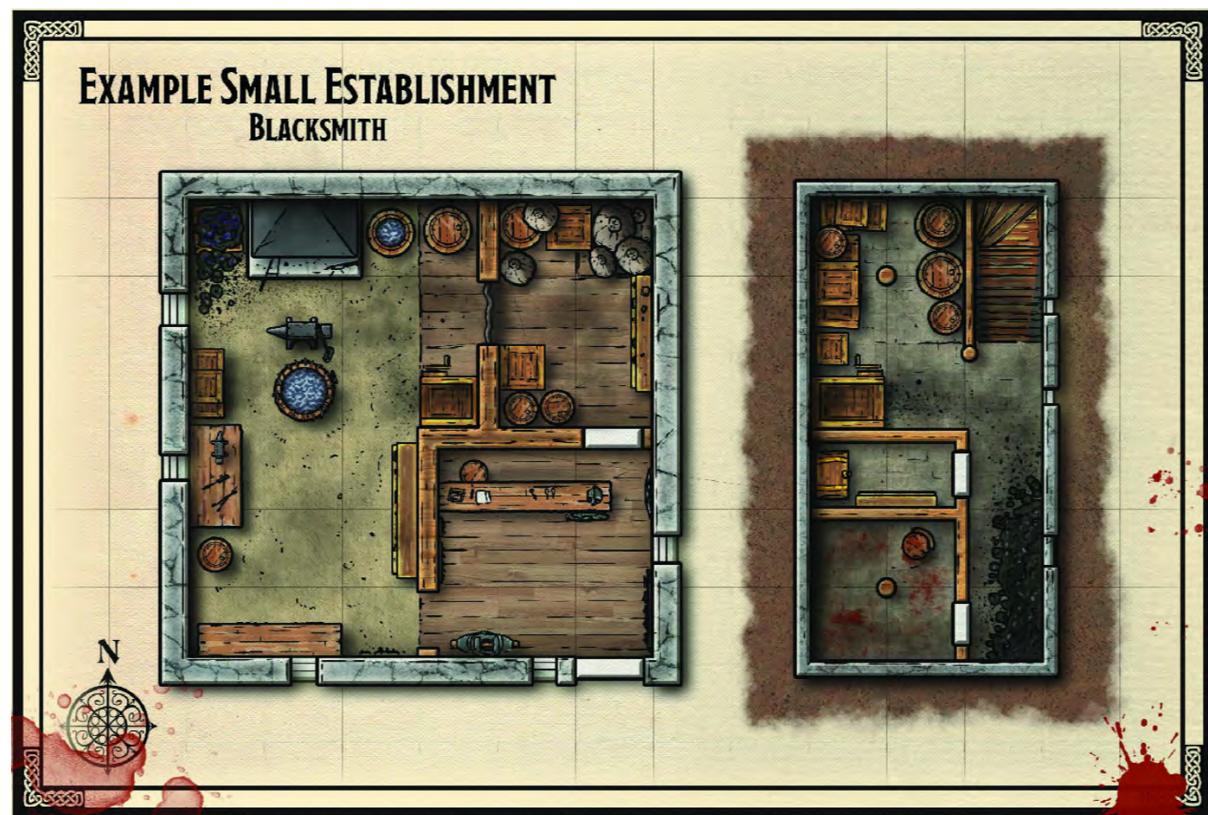
Напротив, даже крупные, известные тайные организации, такие как "Девять Серебренников", гильдия шпионов и убийц в столице, всё ещё остаётся скрытной.

Люди знают об их существовании! Но они понятия не имеют, как с ними связаться или даже кто к ним принадлежит.

**Насколько Защищена Организация?** Знает ли организация, что за ними следят?

Есть ли у них агенты контрразведки, которые активно противостоят шпионам игрока?

За гильдией воров шпионить намного сложнее, чем за гильдией торговцев, и могущественные правители могут использовать высококвалифицированных агентов, чтобы помешать врагам шпионить за ними.



## **Результаты**

Помните, что преимущества твердыни - это награда за потраченные деньги и время. Итак, результаты успешной проверки Поиска Информации должны быть полезными, "действенными", то есть они должны содержать информацию, которая поможет игрокам составить план, или разработать стратегию, или продвинуть сюжет.

Избегайте подтверждения подозрений. Другими словами, если игрок говорит: "Я думаю, Орден Пяти Звезд тайно состоит вговоре с бароном", и у них всё хорошо получается, не говорите просто: "Да, это правда". Это неудовлетворительно, поскольку игрок уже подозревал это.

Вместо этого дайте им повод для действий. "Да, похоже, что они вговоре. Ваши люди подслушали разговор, который имеет смысл только в том случае, если волшебник Лурис продает информацию барону".

Эй, теперь это возможно. Может быть, вы просто придумали этого волшебника, всё в порядке! Это ваша работа! Но теперь игроку есть чем заняться.

## **Пределы**

Ваши игроки проведут проверку собранной информации, и вы поделитесь с ними некоторыми интересными сведениями, но, конечно, вы не собираетесь рассказывать им все. А это значит, что они будут спрашивать о большем. Они захотят детализировать то, что вы сказали, и продолжить это. "Откуда я взял эту информацию? Кто мне её сообщил?"

Это только усложняет вашу жизнь как мастера, потому что мы, гмы, конечно, понятия не имеем, от кого именно их шпионы услышали это, и если мы внезапно столкнемся с ответственностью не только за изобретение NPC, которого мы не знали около пяти секунд назад, но и за выяснение всего пути прохождения сигнала о том, откуда этот NPC знает то, что он знает, и от кого он это получил, тогда мы захотим отказаться от всей этой системы, потому что она просто создает больше проблем, чем решений.

Поэтому, когда ваши игроки неизбежно спрашивают: "Откуда именно я это знаю?", есть один простой ответ: "Кто-то, кто работает на вас, кому вы доверяете, услышал это, но они не помнят, кто это сказал". Вы даже можете отыграть это. Когда игрок, не в образе, спрашивает: "Откуда я это знаю?" Вы можете ответить в образе персонажа. "Не знаю, мэм. Я работал в магазине и случайно услышал это. О, это, должно быть, было неделю или больше назад?"

Игрок может быть недоволен этим и даже может попытаться подорвать систему, отдавая приказы своим сотрудникам, например, записывать всё или вести дневники. На этом этапе вполне уместно сказать им: "Это предел того, что может сделать ваша твердыня". Нет смысла вводить их в заблуждение — просто скажите им прямо. Они ищут степень конкретности, которую эта система не поддерживает.

Лучшим персонажем, который может предоставить результаты проверки Поиска Информации, является лейтенант персонажа. Это доверенное лицо, которые управляет заведением, пока персонаж отправляется на поиски приключений. Когда на него давят — "Как вы получили эту информацию?" — лейтенант может пожать плечами и сказать: "Я не собирал её лично. Один из работников, которых мы нанимаем, подслушал это".

Если игрок настойчив и действительно хочет покопаться и получить больше подробностей, это может быть разумно, но с вашей стороны также может потребоваться больше работы, чтобы придумать ответ.

В таком случае это хорошая причина попросить провести еще одну проверку Поиска Информации.

## Услуги

В начале этой главы мы говорили, что вам, вероятно, мало нужна армия или модифицированное заклинание, но если бы вы это сделали, разве вы не могли бы потратить немного денег, помочь кому-то и заслужить от него услугу? Согласно этим правилам... да! Вы временно получаете преимущество в другой крепости! Раз в сезон вы можете потратить 1000 зм, чтобы выбрать услугу, указанную ниже. Для этого вы должны знать кого-то с соответствующей крепостью, кто считает вас союзником.

## Крепость

Вы получаете 500 очков за каждый уровень крепости вашего союзника, которые можно потратить на подразделения в течение одного сражения. Эти подразделения не стоят вам золотых монет, не нуждаются в содержании, но расформировываются после окончания битвы. Подразделения могут происходить только от предков, к которым у вас и вашего союзника с крепостью есть доступ. Вы найдёте больше информации о стоимости подразделений в **приложении: Война** (стр. 233).

## Башня

Выберите модифицированное заклинание, изученное союзником NPC или другим участником группы. Вы можете применить это модифицированное заклинание количество раз, равное вашему уровню заведения, прежде чем забудете его. Как только вы забудете его, вы должны заплатить за другую услугу, чтобы применить его снова.

## Храм

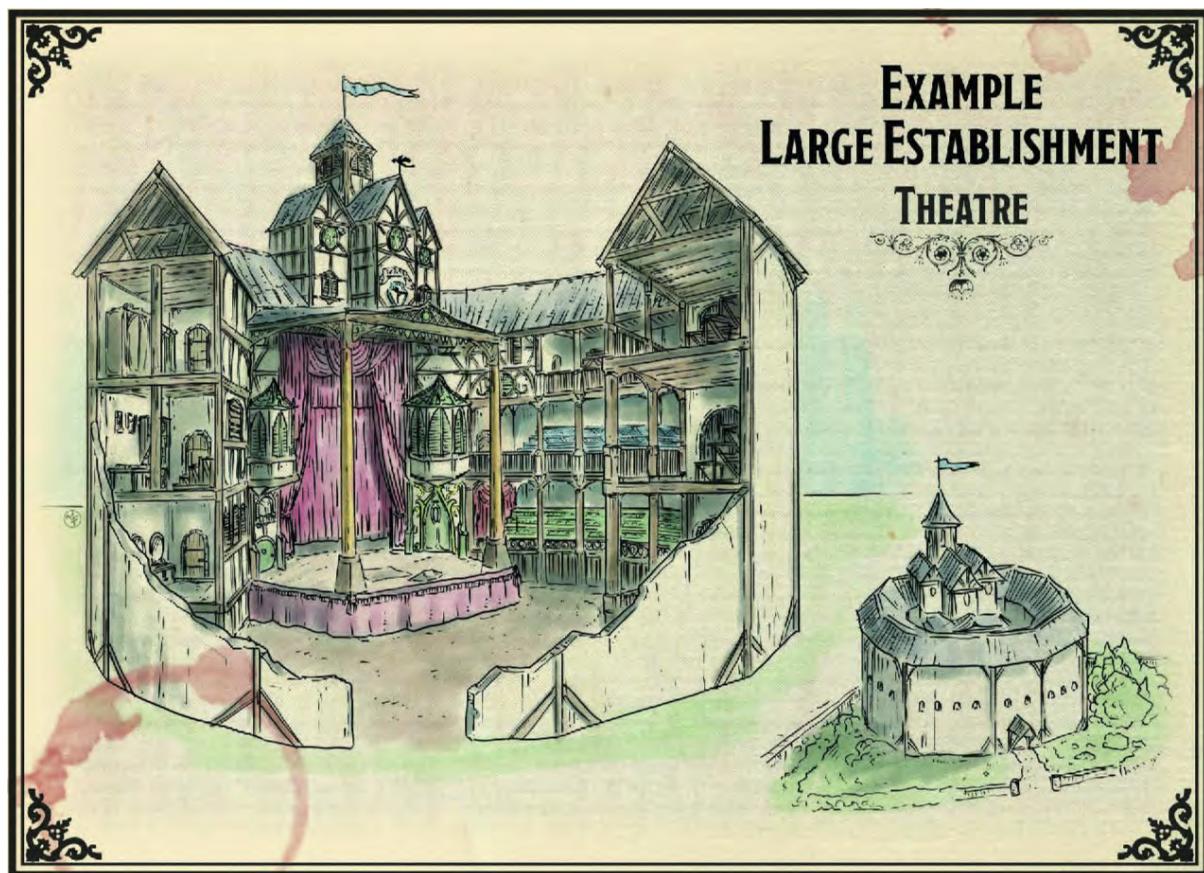
Выберите союзного NPC или члена партии с храмом.

Вы можете обратиться к их божеству и использовать их благочестие один раз. Если вы вызываете слугу, он остаётся на количество раундов, равное вашему уровню заведения.

## Куда идут деньги?

Деньги за услугу идут союзнику. Союзник игрок может отказать в предоставлении услуги, но он не может изменить стоимость услуги. Они могут захотеть договориться о более выгодных условиях или получить что-то еще взамен, но выгоды от одолжения происходят из репутации и способности сети людей, работающих у вас, лгать, манипулировать и вести двойную игру так, чтобы люди, оказывающие услугу, думали, что это была их идея. Поэтому партнер игрок может захотеть назвать свои

собственные условия (“Я окажу вам эту услугу, если...”), но если он примет оплату, владелец заведения получит услугу. Как правило, союзник NPC не будет пытаться вести переговоры. Они принимают деньги, и игрок получает услугу.



## Твердыни и Классы

Независимо от того, строите ли вы крепость, башню, храм или заведение, ваша крепость улучшает вашу классовую способность и привлекает последователей в зависимости от вашего класса.

Твердыня для каждого класса имеет драматическое название — “Театр Барда”, “Монастырь Монаха”. Но эти названия - всего лишь примеры, выбранные для вкуса, вы вольны фантазировать и называть свою цитадель так, как вам кажется лучше всего. Возможно, у вашего барда есть библиотека! Отличный повод, чтобы заставить людей приходить и уходить, каждый из которых делится полезной информацией. Возможно, ваш варвар предпочитает называть это своей Ордой, а не Лагерем! Это полностью зависит от вас.

Кроме того, многие из следующих способностей относятся к мировоззрению, но это исключительно потому, что я старомоден и предпочитаю эпоху, когда паладины сражались за добро, и я всегда предполагаю, что колдуны зловещи. Не стесняйтесь переосмысливать способности так, чтобы они приносили пользу вам и вашим союзникам и вредили вашим врагам, как бы они ни были определены.

## Правитель и Земля Одно Целое

Владение твердыней, руководство людьми вдохновляет вас и наделяет проницательностью. Это также позволяет вам черпать силу из самой земли. Земля, которую вы защищаете, служит вам так же, как рабочие, построившие вашу крепость, а вы, в свою очередь, защищаете землю так же, как вы защищаете своих крестьян и крепостных.

*Не очень эгалитарно, но точно. Кроме того, традиционные отношения между лордом и людьми, которые обрабатывали землю, были намного менее эксплуататорскими, чем думают люди.*

Эта мистическая связь проявляется в реальной силе.

Когда ваш друид принимает облик медведя и обретает огненное дыхание, или меч вашего паладина пробивает защиту противника, это сила самой земли течет через вас. Вознаграждая вас за то, что вы защищаете её.

Правитель чувствует это и знает, когда земля больна.

Связь между правителем и его землей реальна и осозаема.

Территория, управляемая твердыней, называется доменом и растёт вместе с твердыней, расширяя власть владельца на радиус гексов, равный уровню твердыне, предполагая, что диаметр каждого гекса составляет 24 мили.

В Королевствах и Войнах будет гораздо больше правил для этого.

## Эффекты Домена и Действия Твердыни

Сила твердыни меняет землю вокруг неё драматическим, а иногда и механически интересным образом. Как регент страны, вы получите новые способности, которые работают только в пределах вашей твердыни, связующего звена вашей власти. Эти действия в твердыне эпичны! Но не волнуйтесь Мастера, действия твердыни работают только внутри твердыни (если не указано иное), поэтому нет никакой опасности, что игрок воспользуется ими, чтобы нарушить баланс вашей игры.

Строительство крепости делает заявление. Вы приобретаете союзников, но также и врагов. То, что некоторые из этих врагов нападают на игрока в его крепости, возможно, проникают в неё под покровом ночи, возможно, проникают внутрь под видом какой-нибудь дипломатической или торговой миссии, даёт игроку шанс почувствовать себя по-настоящему крутым, что является ключевым элементом этой фантазии, с которой мы все сталкиваемся.

Всякий раз, когда действие твердыни или эффект домена вызывает спасбросок, его DC является DC заклинания владельца твердыни, если не указано иное.

У игроков может возникнуть соблазн злоупотребить действиями твердыни, используя их для демонстрации в неподходящих обстоятельствах. Если они злоупотребят этой привилегией, они могут обнаружить, что земля, которой они служат и которая дает им эту силу, обладает ограниченными ресурсами и ещё меньшим терпением.

## Улучшение Классовых Способностей

Основание крепости улучшает отличительную черту вашего класса, поскольку ваши новые владения дают вам силу. Как правило, эта улучшенная классовая особенность имеет ограниченное количество применений (обычно в зависимости от вашего уровня

твёрдьни), после чего вы должны взять длительный отдых (стр. 23), чтобы восстановить способность.

Мультиклассовые персонажи могут выбрать любую из способностей своего класса для улучшения и изменить этот выбор после длительного отдыха.

## Разные Классы, Разные Последователи

У каждого класса есть своя уникальная таблица последователей, приведенная ниже. Эти таблицы делают определенные предположения о том, как различные классы воспринимаются обществом.

Два класса могут быть одинаково эффективны в бою, но это ничего не говорит о том, как к ним относятся местные ремесленники или пехотная рота.

Некоторые классы имеют более широкий диапазон результатов. Паладины могут набирать больше последователей, чем маги. Это отражает то, как обычные люди относятся к разным классам.

Паладинов, бойцов и священнослужителей, как правило, уважают, им доверяют. Если у них есть заклинания, они часто используют их, чтобы помогать и исцелять. Но крестьяне плохо реагируют на колдовство, на тайные знания, которые Человеку знать не положено!

Характеристики последователей для каждого класса отражают это. Боевые классы с большей вероятностью получат воинские подразделения, в то время как классы, использующие магию и копающиеся в скрытых местах или исследующие забытые знания, с большей вероятностью получат особых союзников (стр. 105).

Эти культурные допущения отражают настройки кампании в фэнтезийных землях по умолчанию, но допущения вашего сеттинга могут сильно отличаться. Мастера, вы можете настроить эти таблицы, чтобы они отражали положения вашего мира, или даже позволить игрокам использовать таблицу другого класса, если это имеет больше смысла!

Мультиклассовые персонажи могут пользоваться любой таблицей, для которой у них есть уровни классов.

Таблицы последователей в этой главе предназначены для того, чтобы вдохновлять вас, а не ограничивать. Они основаны на предположениях, с некоторыми из которых вы можете не согласиться! Например, я склонен думать о рейнджерах и разбойниках как о скрытных персонажах партизанского типа, поэтому в этой системе они не могут привлечь представителей закона, таких как паладины. Но я не знаю ни вашей кампании, ни ваших персонажей! В любом случае, если вы считаете, что рейнджер вашего игрока привлечет паладинов последователей, не стесняйтесь изменять их таблицу последователей. Или просто наградите их последователем-паладином. Не нужно делать бросок!

## Когда Делать Бросок

Мастер решает, когда игрок сможет сделать бросок в таблице ниже. Вот несколько типичных моментов для броска:

- Когда Игрок тратит деньги на крепость и начинает строительство
- Когда строительство крепости завершается
- Когда Игрок улучшает (т.е. повышает уровень) готовую крепость

- Когда Игрок повышает уровень

Мастера, вы можете комбинировать эти правила, позволяя игроку делать бросок, например, когда он улучшает свою крепость и повышает уровень своего персонажа. Это больше о темпе, чем о чем-либо другом. Я думаю, что хороший темп - это один бросок для привлечения последователей за 32-страничное приключение или один раз за главу в крупном приключении в твёрдой обложке.

Мультиклассовые персонажи могут бросать в любой таблице, для которой у них есть уровни. Например, если вы многоклассовый паладин/жрец, вы можете делать броски либо по таблице паладина, либо по таблице жреца. Вы принимаете это решение при каждом броске.

## Кто Сoverшает Бросок?

В этой книге предполагается, что игрок делает броски самостоятельно.

Проблема, конечно, в том, что результаты являются случайными. Могут быть некоторые результаты, которые, как вы знаете, не понравились бы игроку или которые, по вашему мнению, плохо подходят для вашей кампании или текущего приключения. В этом случае у вас есть пара вариантов.

## Создайте Уникальную Таблицу

Здесь достаточно примеров, чтобы, если бы вы захотели, скажем, полностью отказаться от идеи единичных изменений, вы могли бы просто заполнить пробел, добавив еще несколько последователей или расширив некоторые диапазоны результатов броска. Если вы знаете, что какие-то результаты будут проблематичными в вашем мире или для ваших игроков, вы можете просто вырезать их, заменить и/или скорректировать цифры.

В конечном счёте, вы могли бы даже создать полностью пользовательскую таблицу для данного игрока. Это может быть очень весело, и, надеюсь, здесь достаточно примеров, чтобы вы почувствовали, что могли бы сделать это довольно легко, если бы захотели.

## Бросает Мастер

Эта опция решает множество проблем, потому что вы можете сделать бросок за ширмой и просто выбрать последователя для игрока, игнорируя бросок. Это называется ложью. Не делайте такого лица — вся игра - вымысел, и ваша работа как мастера заключается в том, чтобы курировать ее, используя правила в качестве языка общения между вами и игроками.

Как и все подобные варианты, включая выбор того, в каком приключении участвовать, или каких монстров использовать, или как будет реагировать данный NPC, этот вариант даёт вам возможность управлять опытом и выбирать то, что, как вы знаете, понравится игроку и не нарушит баланс вашей игры или не усложнит вашу жизнь. И если игрок верит, что бросок кубика был настоящим, тем лучше.

Конечно, игрок должен быть согласен с этим. Если они чувствуют, что этот бросок, лишение его части веры в результат, а вера - это все, что у нас есть в этой игре. То вам стоит подумать о других вариантах.

### **Никаких Бросков, Ты Просто Выбираешь**

Я делал это, и это может сработать, всё зависит только от вашего игрока и от того, что вы знаете, в чём для него польза. Если суть — причина, по которой они построили твердыню — заключается в том, что они хотят бросить по таблице, увидеть результат и знать (или верить, что так же хорошо для наших целей), что это реальный результат, тогда им нужно бросать.

Но если кажется, что они на самом деле не заинтересованы в самом броске, а только в результате, тогда вы можете просто выбрать что-нибудь для них. “Когда работа над вашей башней заканчивается, вы видите эльфа, стоящего на краю поляны и наблюдающего...” Этот эльф - их новый последователь! Бросок не нужен!



## **Лагерь Варвара**

Лагерь Варвар обещает хорошую еду и питье, а также состязания в силе и храбрости, создавая один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

## **Эффекты Домена**

- Эль во владениях варвара особенно освежающий, он поднимает настроение и не вызывает похмелья на следующий день, независимо от того, сколько его выпито.
- Дикая природа во владениях варвара становится особенно многочисленной и свирепой, мигрируя по мере перемещения лагеря.
- Яды, принесённые во владения варвара, нейтрализуются в течение часа. Такие трусливые “цивилизованные” формы смерти недопустимы.

## **Действия В Твердыне**

При счете инициативы 20 (при равной проигрывает всем) варвар может предпринять действие твердыни с одним из следующих эффектов. Они должны находиться в том же гексе или провинции, что и их цитадель, и не могут использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- Вы издаете мощное “Ура!”, которое заставляет всех врагов в радиусе 60 футов испугаться, пока в следующем раунде счёт инициативы не достигнет 20.
- Вы бушуете, и ваши союзники получают преимущества от вашей ярости, пока на этих союзниках нет тяжелой брони.
- Вы разыгрываете цепную молнию с DC, равным 8, плюс модификатор вашего мастерства, плюс модификатор вашего телосложения. Вы можете делать это даже во время ярости, и это не прекращает вашу ярость.

*Верно. Несмотря на то, что варвары не могут произносить заклинания, природа приходит им на помощь в их твердыне.*

## **Улучшение Классовой Способности: Ярость Вождя**

Всякий раз, когда вы уменьшаете количество очков жизни противника до 0, вы можете выбрать дополнительную атаку оружием или увеличить скорость. Вы можете делать это количество раз, равное вашему уровню крепости, после чего вы должны сделать длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

## **Последователи Варвара**

Варвары предпочитают последователей, которые независимы и не требуют особого надзора. Обычно они не привлекают большую свиту и обычно не строят больших замков для размещения своего персонала и прислуги. Последователь варвара должен чувствовать себя как дома в диких местах, желать и уметь быстро переезжать и жить своим умом.

Их последователи, как правило, воинственны и свирепы.

Варвары могут привлекать отряды, но у них, как правило, лёгкое снаряжение, а варвары не очень-то подходят для руководства большими армиями. Большие армии требуют большой организованности и дисциплины, ни то, ни другое варвары, как правило, не ценят чрезмерно.

Вассалы варваров, как правило, чувствуют себя как дома среди природы, дикости и хаоса. Варвары скептически относятся к рыцарям, но приветствуют тех, кто заключает пакты с тёмными силами или служит буре природы.

Немногие ремесленники горят желанием жить среди лагеря варваров — в основном кузнецы и шахтеры. Тем не менее, варвары, как правило, посещают те места места и делают те вещи, о чём другие сюзерены и не мечтали, что делает жизнь слуги варвара привлекательной перспективой для мудреца.

Послы, которых они привлекают, как правило, представляют близлежащие гуманоидные племена, которые автоматически не рассматривают варварское племя как врага только потому, что их возглавляет человек, эльф или дварф. Для местных гноллов или хобгоблинов лагерь варваров - это просто еще одно местное племя, и оно может стать могущественным союзником.

### Последователи Варваров

d100	Последователь
01-06	Элитная легкая пехота (размер 1d8), подразделение
07-12	Ветеранская средняя кавалерия (размер 1d4), подразделение
13-15	Регулярные лёгкие летуны (размер 1d4), подразделение
16-17	Экзарх (3-й уровень), вассал
18-24	Военачальник (3-й уровень), вассал
25-29	Перевертыш (3-й уровень), вассал
30-34	Повелитель зверей (3-й уровень), вассал
35-41	Некромант (3-й уровень), вассал
42-47	Мастер меча (5-й уровень), вассал
48-52	Дьяволист (5-й уровень), вассал
53-55	Следопыт (7-й уровень), вассал
56-60	Кузнец
61-65	Шахтёр
66-70	Мудрец
71-75	Посол хобгоблинов
76-80	Посол гноллов

81-100

Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



**Театр Барда**

Театр барда обещает драму и развлечение! Поэзию и песни. Но также слухи и интриги! Он создает один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### Эффекты домена

- Всякий раз, когда ветер дует сквозь деревья во владениях барда, играет музыка. Цокот копыт по дорогам отбивает сложный ритм.
- Люди, которые живут неделю во владениях барда, заканчивают разговоры рифмованными двустишиями.
- Можно рассчитывать на то, что гром грянет всякий раз, когда кто-то во владениях барда скажет что-то драматическое. Вороны послушно садятся на близлежащие ветви, когда от них этого ожидают.

### Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) бард может предпринять действие твердыни с одним из следующих эффектов. Бард должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- До тех пор, пока в следующем раунде счёт инициативы не достигнет 20, все кубики вдохновения при броске дают максимальный результат, за которым следует звучание аккорда из двух нот: одна основная нота и другая на квинту выше основной.
- Прибывает группа из трёх человек, поющая вам дифирамбы. Пока на следующем ходу счёт инициативы не достигнет 20, враги делают спасброски против вашей магии, бросая три d20 и используя худший из трёх. У группы исключительно хороший ритм и первоклассная игра на лютне, а у певца необычайно высокий голос.
- Вы возвращаете себе все кубики вдохновения.

### Улучшение Классовой Способности: Поощрение Вдохновения

Пока у союзника есть неизрасходованные кубики вдохновения барда, их бонус мастерства увеличивается на +1. Это относится к количеству кубиков вдохновения, равному вашему уровню крепости, после чего вы должны взять длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

### Последователи Барда

d100	Последователь
01-03	Ветеранская лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
04-06	Регулярная лёгкая кавалерия (размер 1d4), подразделение
07-09	Регулярные лёгкие лучники (размер 1d4), подразделение

10	Регулярные лёгкие летуны (размер 1d4), подразделение
11	Чародей (3-й уровень), вассал
12	Викарий (3-й уровень), вассал
13	Целитель (3-й уровень), вассал
14-15	Рыцарь-чародей (3-й уровень), вассал
16-18	Повелитель зверей (3-й уровень), вассал
19-20	Рыцарь-чародей (5-й уровень), вассал
21-23	Иллюзионист (5-й уровень), вассал
24-27	Маг Хаоса (5-й уровень), вассал
28-31	Карманник (5-й уровень), вассал
32-34	Чародей (7-й уровень), вассал
35-37	Палач (7-й уровень), вассал
38-40	Формовщик (7-й уровень), вассал
41-42	Фермер
43-44	Каменщик
45-46	Кузнец
47-48	Плотник
49-51	Писец
52-54	Мудрец
55-57	Портной
58-60	Алхимик
61-63	Шпион
64-65	Капитан
66-71	Посол эльфов
72-75	Посол дварфов
76-78	Посол Драконорожденных
79-84	Посол гномов

85	Посол орков
86-100	Бросков по таблице особых союзников (стр. 105)



Церковь Жреца

Церковь жреца является оплотом веры для верующих и приверженцев догматов своего божества, а также символом сопротивления тем силам, которые враждебны богу жреца, создавая один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### Эффекты Домена

- Люди, живущие во владениях жреца, невосприимчивы к болезням.
- Жрец может слышать молитвы тех, кто живёт в его владениях и находится в согласии с божеством жреца.
- Пока жрец здоров, погода в его владениях хорошая. Если клирик ранен или страдает, погода портится. Чтобы этот эффект произошел, клирик должен находиться на том же плане существования, что и его владения.

### Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) жрец может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Жрец должен находиться в том же гексе или провинции, что и его цитадель, и не может использовать тот же эффект до короткого или продолжительного отдыха:

- Все враги в радиусе 30 футов от вас должны успешно выполнить спасбросок телосложения или пострадать от действия заклинания **зарождение**.
- Лучи золотого света падают с неба, проникая сквозь стены и потолки. Лучи нацелены на всю нежить, демонов и дьяволов в радиусе 60 футов от вас, даже на тех, кто скрыт или невидим.

Цели должны выполнить спасбросок Мудрости или быть уничтожены.

- Вы и все союзники в твердыне восстанавливаете все кости здоровья и получаете 30 временных очков жизни.

### Улучшение Классовой Способности: Проявленная Божественность

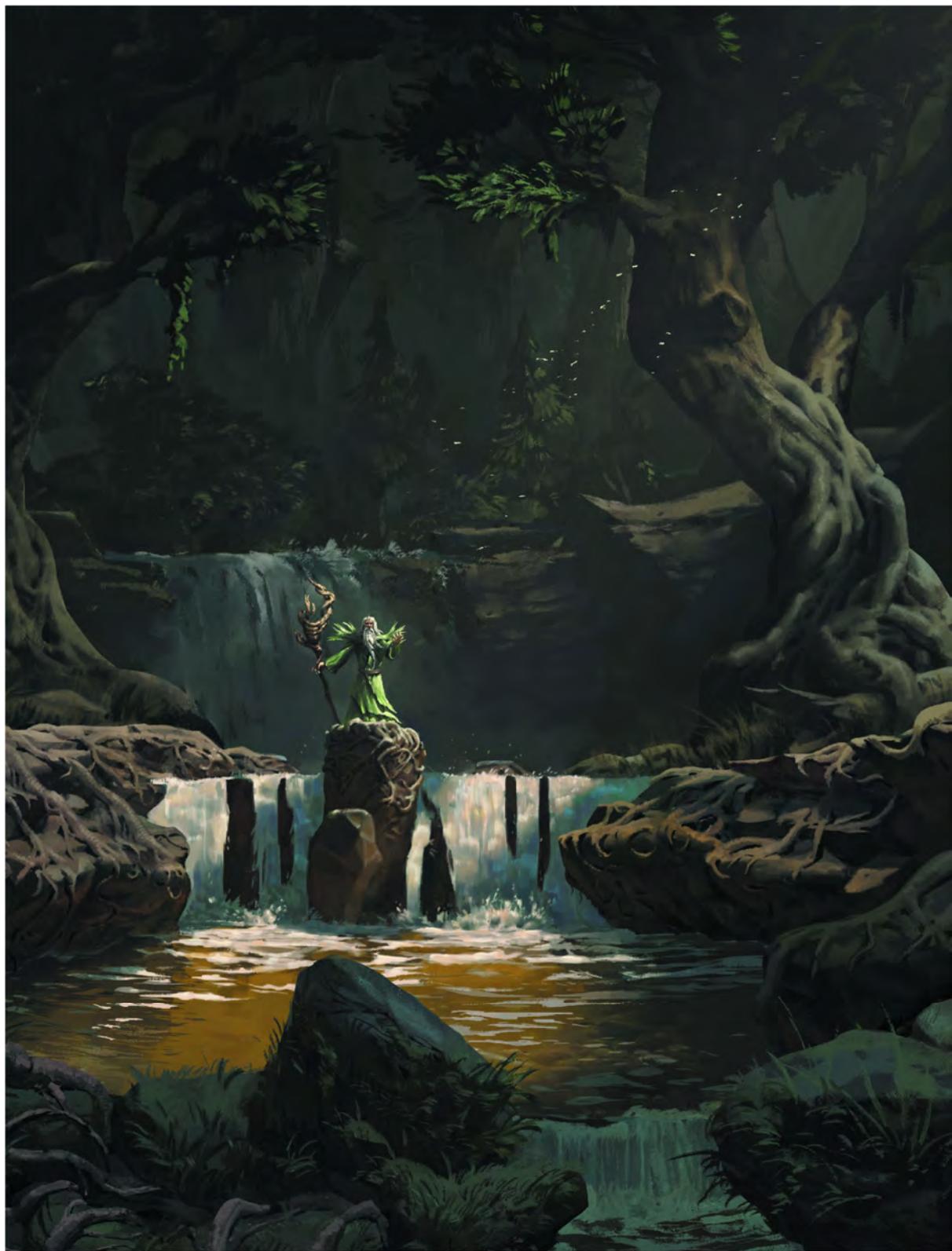
Когда вы используете свой классовый божественный канал, все союзники в радиусе 30 футов получают 3d8 очков жизни. Вы можете делать это количество раз, равное вашему уровню твердыни, после чего вам необходимо сделать длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

### Последователи Жреца

d100	Последователь
01-04	Регулярная лёгкая пехота (размер 1d8), подразделение
05-07	Регулярная средняя пехота (размер 1d6), подразделение
08-10	Закалённая средняя пехота (размер 1d6), подразделение

11-13	Регулярная тяжёлая пехота (размер 1d6), подразделение
14-15	Регулярная лёгкая кавалерия (размер 1d6), подразделение
16-17	Регулярная средняя кавалерия (размер 1d4), подразделение
18-19	Закалённая тяжёлая кавалерия (размер 1d4), подразделение
20	Регулярные средние лучники (размер 1d4), подразделение
21	Хранитель знаний (3-й уровень), вассал
22	Трубадур-воин (3-й уровень), вассал
23	Мастер меча (3-й уровень), вассал
24-25	Следопыт (3-й уровень), вассал
26-28	Военачальник (3-й уровень), вассал
29-30	Рыцарь-чародей (5-й уровень), вассал
31-33	Мистик (5-й уровень), вассал
34-37	Адепт гильдии (5-й уровень), вассал
38-41	Послушник Пути (5-й уровень), вассал
42-44	Юстициарий (5-й уровень), вассал
45-47	Чародей (7-й уровень), вассал
48-50	Кавалер (7-й уровень), вассал
51-52	Фермер
53-55	Каменщик
56-58	Кузнец
59-60	Плотник
61-62	Шахтёр
63-65	Писец
66-68	Мудрец
69-70	Портной
71-75	Посол эльфов
76-80	Посол двардов

81-85	Посол гномов
86-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



## **Роща Друида\***

*Это условный, описательный термин. Это не обязательно означает, что вы используете альтернативные правила храма для рощи друидов.*

Роща друида - символ красоты и могущества природы, создающий один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### **Эффекты Домена**

- Местные птицы и млекопитающие во владениях друида могут говорить на обычном и эльфийском языках. Им нравится общаться с новыми людьми, но они попытаются найти и предупредить друида, если подозрительные незнакомцы войдут во владения.
- Орехи, фрукты и овощи, выращенные естественным путем (т.е. не выращиваемые на фермах) во владениях друида, дают тем, кто их ест, эффект добрых ягод. Если их взять за пределы владений, они теряют этот эффект.
- Ни одна дорога или тропинка во владениях друида не продержится дольше суток. Однако союзники и отряды союзников могут проходить через владения так, как если бы там были дороги.

### **Действия Твердыни**

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) друид может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Друид должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова, до короткого или продолжительного отдыха.

- Цепкие лианы поднимаются с земли на 1 минуту. Каждый враг в радиусе 60 футов должен сделать спасбросок ловкости или быть опутан на время, получая 3d8 колючего урона в начале каждого хода от колючих шипов. В конце своего хода пораженный враг может сделать ещё один спасбросок, чтобы сбежать.
- Вы накладываете на врага заклинание изгнания, отправляя его в Аркадию при провале.
- Вы вызываете 1d4 + 1 ползающих насыпей, которые сражаются за вас в течение 1 минуты.

### **Улучшение Классовой Способности: Дикая Форма**

Когда вы принимаете свой Дикий облик, вы можете принять форму любого чудовища, фейри или дракона, включая тех, кто умеет скорость полёта или плавания. Вы можете использовать эту способность, чтобы превратиться в существо с рейтингом опасности до половины вашего уровня, округлённого в большую сторону. Применяются все остальные ограничения и преимущества дикой формы (включая использование всех действий и способностей формы, за исключением логова и легендарных действий). Вы можете делать это в количестве раз, равное вашему уровню твердыни, после чего вам необходимо сделать длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

### **Последователи Друида**

d100	Последователь
01-05	Регулярная средняя пехота (размер 1d6), подразделение
06-10	Закалённые средние летуны (размер 1d4), подразделение
11	Хранитель знаний (3-й уровень), вассал
12	Страж (3-й уровень), вассал
13-19	Послушник стихий (3-й уровень), вассал
20-24	Маг Хаоса (3-й уровень), вассал
25-29	Заклинатель (5-й уровень), вассал
30-36	Экзарх (5-й уровень), вассал
37-42	Хранитель Духов (5-й уровень), вассал
43-47	Рыцарь Зеленого ордена (7-й уровень), вассал
48-50	Повелитель зверей (7-й уровень), вассал
51-55	Фермер
56-60	Алхимик
61-65	Мудрец
66-71	Посол эльфов
72-77	Посол гномов
78-80	Посол народа ящеров
81-85	Бросок по таблице союзников фейри (стр. 106)
86-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)

## Последователи Друида

Живя между цивилизацией и дикой природой, друид привлекает последователей, готовых мириться с жизнью, посвящённой здоровью и благополучию природы, защищая ее и изучая ее секреты. Немногие готовы идти по этому пути, но те, кто это делает, полностью посвящают себя служению друиду.

Друиды мало заботятся о командовании и содержании больших армий, предпочитая использовать боевую магию для создания специальных подразделений, когда это необходимо. При этом они являются одним из классов, которые могут привлекать

летающих юнитов, часто ястребиных всадников или подразделения верхом на гигантских совах.

Немногие ремесленники заинтересованы в жизни вне цивилизации, но друиды - заклинатели и хранители знаний, поэтому для алхимиков, мудрецов и писцов естественно обещать служение в обмен на большие знания.

Послы, желающие присоединиться к свите друида, обычно являются фейри или связаны с ними, или существами, предпочитающими болота, которые естественным образом привлекают друидов как источники силы. Кроме того, у друидов есть свой собственный краткий список особых союзников, которых они могут завербовать из числа лесных фейри.



## Крепость Воина

Крепость воина - это бастион против незваных гостей, и она вознаграждает тех, кто практикует свои боевые навыки, создавая один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### Эффекты Домена

- Укрепления во владениях бойца дают юнитам, защищающим их, дополнительный бонус к моральному духу +2.
- Менгиры появляются во владениях бойца, преследуя любого, кто враждебно относится к тем, кто называет эту провинцию своим домом, вставая между незваными гостями и местными жителями.
- Лучники, которые тренируются во владениях бойца, обнаруживают, что их стрелы летят дальше и бьют точнее.
- Холодное оружие во владениях бойца ост्रее и не тупится.

### Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) воин может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Воин должен находиться в том же гексе или провинции, что и его крепость, и не может использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- До тех пор, пока в следующем раунде счёт инициативы не достигнет 20, любой враг, пытающийся применить заклинание в ваших владениях, испытывает жгучую боль. Враг может выбрать другое действие, но если он решит применить заклинание, он должен сделать спасбросок DC 16 Телосложения. При провале получая 1d6 урона силой за уровень заклинания, заклинание не имеет эффекта и тратится впустую.
  - До конца вашего следующего хода вы и все ваши союзники автоматически попадете под удары оружием.
- Бросайте в любом случае — вы можете получить критический урон!
- Вы и все ваши союзники получаете полные очки жизни.

### Улучшение Классовой Способности: Боевой Всплеск

Всякий раз, когда вы атакуете с помощью своего всплеска действия, вы автоматически получаете критический удар при успешных бросках атаки. Вы можете делать это в течение количества всплесков, равного вашему уровню твердыни, после чего вы должны сделать длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

### Последователи Бойцов

d100	Последователь
01-04	Регулярная средняя пехота (размер 1d8), подразделение
05-07	Регулярная тяжёлая пехота (размер 1d8), подразделение

08-10	Закалённая средняя пехота (размер 1d8), подразделение
11-13	Регулярная средняя кавалерия (размер 1d6), подразделение
14-15	Закалённая средняя кавалерия (размер 1d6), подразделение
16-17	Ветеранская средняя кавалерия (размер 1d4), подразделение
18-19	Закалённые средние лучники (размер 1d6), подразделение
20	Закалённые тяжёлые лучники (размер 1d4), подразделение
21	Теург (3-й уровень), вассал
22	Хранитель духов (3-й уровень), вассал
23	Дьяволист (3-й уровень), вассал
24-25	Юстициарий (3-й уровень), вассал
26-27	Говорящий с бурей (3-й уровень), вассал
28	Трубадур-воин (3-й уровень), вассал
29	Целитель (5-й уровень), вассал
30-32	Формирователь (5-й уровень), вассал
33-35	Опустошитель (5-й уровень), вассал
36-38	Алиенист (5-й уровень), вассал
39-41	Повелитель зверей (5-й уровень), вассал
42-45	Боевой жрец (7-й уровень), вассал
46-50	Следопыт (7-й уровень), вассал
51-55	Кавалер (7-й уровень), вассал
56-58	Фермер
59-60	Каменщик
61-63	Кузнец
64-65	Плотник
66-68	Шахтёр
69-70	Капитан
71-76	Посол эльфов

77-80	Посол дварфов
81-84	Посол ящеролюдов
85-86	Посол драконорожденных
87-88	Посол гномов
89	Посол орков
90	Посол хобгоблинов
91-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



## Монастырь Монаха

Монастырь монаха - памятник созерцанию и уверенности в себе, создающий один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### Эффекты Домена

- Существа стареют медленнее в пределах владений монаха.
- Температура во владениях монаха всегда умеренная, круглый год, в течение всего дня.

- Насилие любого рода во владениях имеет 15% шанс вызвать Источник Земли, который немедленно использует "Назад на Землю", чтобы положить конец насилию. Монах может обратить эти эффекты вспять.

## Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) монах может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Монах должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова, до короткого или продолжительного отдыха.

- Пока в следующем раунде счет инициативы не достигнет 20, ваша кожа станет бриллиантовой. На это время вы невосприимчивы ко всему урону, кроме психического.
- Вы совершаете восемь безоружных атак по ближайшему врагу.
- Вы восстанавливаете всю ки, как если бы вы закончили короткий или продолжительный отдых.

## Улучшение Классовой Способности: Сфокусированная Ки

Всякий раз, когда на вас нападают, пока у вас есть неизрасходованная ки, вы можете игнорировать все эффекты атаки, кроме её урона. Вы можете делать это количество раз, равное вашему уровню твердыни, после чего вы должны сделать продолжительный отдых, чтобы обновить эту способность.

*Отпрыск Оркуса выбрасывает черные щупальца, и монах Бхалтаир оказывается в зоне действия. Не смотря на результат уклонения Бхалтаира, щупальца его не сдерживают, потому что у него неизрасходованная ки.*

## Последователи Монаха

d100	Последователь
01-03	Регулярная лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
04-06	Регулярная средняя пехота (размер 1d6), подразделение
07-09	Закалённая лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
10-11	Закалённая средняя пехота (размер 1d4), подразделение
12-13	Ветеранская лёгкая пехота (размер 1d4), подразделение
14-15	Ветеранская средняя пехота (размер 1d4), подразделение
16	Провидец (3-й уровень), вассал
17	Эзорцист (3-й уровень), вассал
18	Рыцарь Зеленого ордена (3-й уровень), вассал

19-20	Формирователь (3-й уровень), вассал
21-22	Вызывающий (3-й уровень), вассал
23	Дьяволист (3-й уровень), вассал
24	Теург (5-й уровень), вассал
25-27	Надзиратель (5-й уровень), вассал
28-30	Викарий (5-й уровень), вассал
31-33	Алиенист (5-й уровень), вассал
34-36	Фокусник (5-й уровень), вассал
37-40	Иллюзионист (5-й уровень), вассал
41-45	Мистик (7-й уровень), вассал
46-50	Говорящий с бурей (7-й уровень), вассал
51-52	Фермер
53-55	Каменщик
56-58	Кузнец
59-60	Плотник
61-62	Шахтёр
63-65	Писец
66-68	Мудрец
69-70	Капитан
71-73	Алхимик
74-78	Посол эльфов
79-81	Посол dwarfov
82-83	Посол орков
84-85	Посол людоедов
86-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)

## Часовня Паладина

Часовня паладина транслирует силу добра и закона по всей сельской местности, создавая один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

## Эффекты Домена

- Ясное голубое небо и тёплое солнце преобладают круглый год. Дождь идёт только ночью, а грозы обходят этот район стороной.
- Злые существа при дневном свете имеют помеху в бросках атаки, спасбросках и проверках способностей.
- Паладин мгновенно узнаёт о присутствии и местоположении в своих владениях любого хаотичного или злого существа, у которого более 7 костей здоровья. Радиус этого осознания равен количеству гексов, равному уровню твердыни паладина.

## Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) паладин может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Паладин должен находиться в том же гексе или провинции, что и его крепость, и не может использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- Каждое хаотичное или злое существо (на ваш выбор) в радиусе 120 футов должно успешно выполнить спасбросок Телосложения или быть связано золотыми (против зла) или серебряными (против хаоса) цепями,держивающими его до тех пор, пока оно не выполнит проверку силы или ловкости в качестве действия против вашей сложности заклинаний.
- Летающие существа в радиусе 120 футов должны успешно пройти проверку телосложения против вашей сложности заклинаний или немедленно приземлиться. Они не могут взлететь снова в течение 10 минут.
- Выберите союзника в пределах видимости, чтобы получить бонус КД, равный вашему бонусу к харизме, поскольку их броня становится золотой, на 10 минут. На каждого союзника эта способность может воздействовать только один раз в день.

## Улучшение Классовой Способности: Праведная Кара

Ваша божественная кара пробивает сопротивление противника.

Враги, обычно устойчивые либо к урону излучением, либо к урону от вашего оружия, теряют сопротивление. Враги, невосприимчивые к любому типу урона, теперь сопротивляются ему, а враги, не сопротивляющиеся к урону излучением, ни к урону от вашего оружия, становятся уязвимыми.

Вы можете сделать это в количестве атак, равное вашему уровню твердыни, после чего вы должны сделать долгий отдых, чтобы обновить эту способность.

## Последователи Паладина

d100	Последователь
01-04	Закалённая лёгкая пехота (размер 1d8), подразделение

05-07	Закалённая средняя пехота (размер 1d8), подразделение
08-10	Ветеранская лёгкая пехота (размер 1d8), подразделение
11-13	Ветеранская тяжёлая пехота (размер 1d6), подразделение
14-15	Регулярная средняя кавалерия (размер 1d6), подразделение
16-17	Закалённая средняя кавалерия (размер 1d6), подразделение
18-19	Ветеранская средняя кавалерия (размер 1d6), подразделение
20	Элитная лёгкая кавалерия (размер 1d4), подразделение
21	Мистик (3-й уровень), вассал
22	Послушник Пути (3-й уровень), вассал
23	Хранитель Знаний (3-й уровень), вассал
24-25	Вызывающий (3-й уровень), вассал
26-28	Провидец (3-й уровень), вассал
29-30	Боевой жрец (3-й уровень), вассал
31-33	Трубадур-воин (5-й уровень), вассал
34-37	Чародей (5-й уровень), вассал
38-41	Мастер меча (5-й уровень), вассал
42-44	Викарий (7-й уровень), вассал
45-47	Экзорцист (7-й уровень), вассал
48-50	Военачальник (7-й уровень), вассал
51-52	Фермер
53-55	Каменщик
56-58	Кузнец
59-61	Плотник
62-63	Шахтёр
64-65	Писец
66-68	Мудрец
69-70	Капитан

71-74	Портной
75-79	Посол эльфов
80-81	Посол дварфов
82-85	Посол Драконорожденных
86-89	Посол гномов
90	Посол крылатых эльфов
91-93	Бросок по таблице специальных скакунов паладинов
94-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)

### **Крылатые Эльфы**

Паладин может привлечь посла из Тайного Двора крылатых эльфов. Это позволяет паладину покупать летающие подразделения с родословной крылатых эльфов (см. раздел **Создание Собственных Подразделений** на стр. 237).

d12	Скакун
01-04	Гиппогриф
05-07	Грифон
08-09	Пегас
10-11	Единорог
12	Крылатый Единорог

### **Скакун Паладина**

Если вы сделаете действительно хороший бросок (91-93), вы получите специального скакуна паладина в качестве последователя! Этот скакун заменяет обычную лошадь, которую вы можете привлечь. И, конечно, если вы сделаете ещё более высокий бросок (94-100), вы можете привлечь дракона. Если ваш дракон невероятно добродушен и хорошо расположен к вам, он может позволить вам прокатиться на нем, но это редкость, потому что драконы - гордые существа. Как бы то ни было, во времена отчаяния ваши союзники могут прийти вам на помощь в бою — особенно при защите вашего королевства — и в эти времена легенды рассказывают о великих паладинах, которые отправлялись в бой верхом на своих союзниках-драконах. Вероятно, драконы версии звучат иначе.

### **Крылатый Единорог**

Уроженцы Аркадии, крылатые единороги (не путать с рогатыми пегасами) могут быть вызваны особо набожным паладином в качестве своего скакуна.

Им не особенно нравится обыденный мир, но они наслаждаются и находят удовлетворение в охоте на зло и хаос. Они будут служить ездовым животным и компаньонами святого рыцаря только до тех пор, пока это дает возможность сокрушать зло, в чём им отказано на их родном плане.

### Крылатый Единорог

Большой небожитель, законно-добрый

**Класс Защиты 13**

**Здоровье** 76 (9d10 + 27)

**Скорость** 60 футов, летая 90 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +6, Мудрость +6, Харизма +6

**Навыки** Восприятие +6

**Иммунитеты Урону** Яд

**Иммунитеты Состояниям** очарование, отравление, паралич

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 16

**Языки** Небесный, Эльфийский, Сильван, Телепатия 60 футов

**Уровень Опасности 5 (1.800 опыта)**

**Таран.** Если аликорн движется по крайней мере на 20 футов прямо к цели, а затем поражает её атакой рогом в тот же ход, цель получает дополнительные 9 (2d8) единиц колючего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске силы DC 15, или быть сбито с ног.

**Врождённое Колдовство.** Врождённой способностью аликорна к заклинанию является харизма (сложность спасбросков DC 14). Он может от природы произносить следующие заклинания, не требующие компонентов:

**По желанию:** обнаружение добра и зла, искусство друида, бесследное передвижение

**По 1 в день каждое:** умиротворение, рассеивание добра и зла, опутывание

**Сопротивление Магии.** У аликорна есть преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Магическое Оружие.** Атаки оружием аликорна являются магическими.

### Действия

**Мультиатака.** Аликорн совершает одну атаку копытами и одну атаку рогом.

**Копыта.** Атака ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.  
Попадание: 11 (2d6 + 4) колючего урона.

**Рог.** Атака ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.  
Попадание: 8 (1d8 + 4) колючего урона.

**Исцеляющее Прикосновение (3/День).** Аликорн касается другого существа своим рогом. Цель волшебным образом восстанавливает 11 (2d8 + 2) очков жизни. Кроме

того, прикосновение устраниет все болезни и нейтрализует все яды, поражающие цель.

**Телепортация (1 раз в день).** Аликорн волшебным образом телепортирует себя и до трёх желающих существ, которых он может видеть в радиусе 5 футов от себя, вместе с любым снаряжением, которое они носят или переносят, в знакомое аликорну место на расстоянии до 1 мили.

### **Легендарные Действия**

Аликорн может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Аликорн восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Копыта.** Аликорн совершает одну атаку копытами.

**Призматический Барьер (стоит 2 действия).** Аликорн создает призматическое магическое поле вокруг себя или другого существа, которое он может видеть в радиусе 60 футов от себя. Цель получает бонус +2 к AC до конца следующего хода аликорна.

**Самоисцеление (стоит 3 действия).** Аликорн волшебным образом восстанавливает 11 ( $2d8 + 2$ ) очков жизни.



## **Усадьба Следопыта**

Усадьба следопыта - это место хорошей охоты и безопасности, создающее один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### **Эффекты Домена**

- Олени, лоси и другая дичь всегда в изобилии водятся во владениях следопыта, но они крупнее и свирепее, чем обычно.
- Враги следопыта и местные жители должны пройти проверку Мудрости DC 15 (Выживания), чтобы ориентироваться во владениях рейнджера. В случае неудачи на них нападают зимние волки 2d6.
- Союзники рассматривают домен следопыта как благоприятную местность при перемещении своих подразделений. Вражеские подразделения рассматривают их как труднопроходимую местность.

### **Действия Твердыни**

При счёте инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) следопыт может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Следопыт должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- Маленькие мишени появляются в уязвимых местах ближайших врагов. Пока в следующем раунде счет инициативы не достигнет 20, все враги в радиусе 60 футов уязвимы для ваших атак.
- Вы вызываете облако тумана в радиусе 60 футов, которое действует в течение 1 минуты. Вы и ваши союзники можете видеть сквозь этот туман, как если бы это была просто дымка, которая не затуманивает зрение.
- До тех пор, пока в следующем ходе счет инициативы не достигнет 20, все ваши успешные атаки также приводят к истечению крови у цели. Истекающее кровью существо получает 3d8 рубящего урона в начале каждого из своих последующих ходов и может пройти спасбросок Телосложения DC 18 в конце каждого из своих ходов, чтобы прекратить кровотечение.

### **Улучшение Классовой Способности: Избранный Враг**

Ваш избранный враг уязвим для ваших атак.

Вы можете сделать это с количеством бросков урона, равным вашему уровню твердыни, после чего вы должны сделать длительный отдых, чтобы обновить эту способность.

*Помните, цель в том, чтобы игроки прочитали это и подумали: "Bay, я хочу построить твердыню", в то время как мастер говорит: "О, это происходит всего три раза за приключение", и не волнуется.*

### **Последователи Следопыта**

<b>d100</b>	<b>Последователь</b>
01-04	Регулярные лёгкие лучники (размер 1d6), подразделение
05-07	Закалённые лёгкие лучники (размер 1d6), подразделение
08-10	Закалённые лёгкие летуны (размер 1d6), подразделение
11-12	Чародей (3-й уровень), вассал
13-14	Говорящий с бурей (3-й уровень), вассал
15-16	Страж (3-й уровень), вассал
17-19	Послушник Тьмы (3-й уровень), вассал
20-22	Целитель (3-й уровень), вассал
23-24	Рыцарь Зеленого ордена (5-й уровень), вассал
25-28	Палач (5-й уровень), вассал
29-32	Маг Хаоса (5-й уровень), вассал
33-36	Экзорцист (5-й уровень), вассал
37-40	Перевертыш (7-й уровень), вассал
41-45	Карманник (7-й уровень), вассал
46-50	Чародей (7-й уровень), вассал
51-53	Каменщик
54-56	Кузнец
57-60	Плотник
61-64	Шахтёр
65-67	Мудрец
68-70	Шпион
71-74	Посол эльфов
75-76	Посол дварфов
77-80	Посол гномов
81-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



Таверна Плута

Таверна плута - рассадник интриг и информации, создающий один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера. Эти правила предполагают действие заклинания на 24 мили, поэтому все силы действуют в радиусе 12 миль.

### Эффекты Домена

- Один союзник за каждый уровень твердыни плута может прятаться во владениях плута, и никакие обычные или магические средства не выдадут его местонахождение. Эта способность не действует на владельца крепости.
- Существа, вторгшиеся во владения плута, испытывают ошеломляющее ощущение, что за ними шпионят.
- Когда существо, враждебное плуту, заканчивает длительный отдых во владениях плута, бросьте d20. При броске 10 или менее существо задевает скрытую ловушку, наносящую 3d8 колющего урона.

### Действия Твердыни

При счёте инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) разбойник может предпринять действие в цитадели, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Плут должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова, до короткого или продолжительного отдыха.

- Все враги в радиусе 60 футов помечены смертью. В течение следующей минуты, если вы попадете в отмеченного врага, вы можете удалить его метку, чтобы нанести дополнительный рубящий урон 6d6.
- Враги в радиусе 60 футов раскрываются, теряя скрытность и невидимость.
- Вы получаете монету Судьбы. Каждый раз, когда в вас попадают в бою, вы можете подбрасывать монету. Орёл, атака вместо этого промахивается. Решка, атака проходит как обычно, и вы теряете монету.

### Улучшение Классовой Способности: Исчезающий Удар

После того, как вы нанесёте скрытую атаку, вы можете стать невидимым. Всё, что вы носите, невидимо до тех пор, пока оно на вас. Этот эффект действует до конца вашего следующего хода или до тех пор, пока вы не атакуете или не произнесете заклинание. Вы можете делать это количество раз, равное вашему уровню твердыни, после чего вы должны сделать долгий отдых, чтобы обновить эту способность.

### Последователи Плути

d100	Последователь
01-04	Закалённая лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
05-07	Закалённая средняя пехота (размер 1d4), подразделение
08-10	Закалённые средние лучники (размер 1d4), подразделение

11-12	Теург (3-й уровень), вассал
13-14	Мастер меча (3-й уровень), вассал
15-16	Юстициарий (3-й уровень), вассал
17-19	Экзарх (3-й уровень), вассал
20-22	Алиенист (3-й уровень), вассал
23-24	Тауматург (3-й уровень), вассал
25-28	Говорящий с бурей (5-й уровень), вассал
29-32	Иллюзионист (5-й уровень), вассал
33-36	Дьяволист (5-й уровень), вассал
37-40	Послушник Тьмы (7-й уровень), вассал
41-45	Теневой жрец (7-й уровень), вассал
46-50	Заклинатель (7-й уровень), вассал
51-53	Алхимик
54-56	Кузнец
57-59	Плотник
60-62	Писец
63-65	Мудрец
66-68	Портной
69-72	Шпион
73-75	Капитан
76-79	Посол эльфов
80-83	Посол драконорождённых
84-87	Посол гномов
88-90	Посол орков
91-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



Святилище Чародея

В святилище чародея хранится коллекция раритетов и древностей. Оно создаёт один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

## Эффекты Домена

- Проклятия, благословения и клятвы, произнесенные во владениях чародея, с вероятностью 15% заставят говорящего совершить бросок по таблице Дикой Магии.
- Люди, которые живут во владениях чародея в течение сезона, изучают одно случайное заклинание чародея. Они теряют способность использовать его, если когда-либо покидают его.
- Капли дождя во владениях чародея отбрасывают ошеломляющие призматические отражения в течение дня.

## Действия Твердыни

При счёте инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) чародей может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Чародей должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова до короткого или продолжительного отдыха.

- Вы произносите три заклинания из вашего списка известных заклинаний, используя ячейки заклинаний как обычно.
- В течение следующей минуты все ваши заклинания усиливаются в соответствии с усиленным метамагическим эффектом. Вы не можете использовать очки метамагии для усиления уже усиленного заклинания.
- Вы защищены огненным щитом. Враги, которые ударяют по щиту, получают урон 4d8 вместо 2d8.

## Улучшение Классовой Способности: Источник Магии

Вы получаете бонусные единицы магии, равные по количеству вашему уровню твердыни. Эти бонусные очки обновляются только при долгом отдыхе.

## Последователи Чародея

d100	Последователь
01-05	Ветеранская лёгкая пехота (размер 1d4), подразделение
06-10	Регулярные лёгкие летуны (размер 1d4), подразделение
11-12	Боевой жрец (3-й уровень), вассал
13-14	Теневой жрец (3-й уровень), вассал
15-18	Повелитель зверей (3-й уровень), вассал
19-23	Адепт гильдии (3-й уровень), вассал

24-29	Послушник стихий (5-й уровень), вассал
30-35	Алиенист (5-й уровень), вассал
36-42	Перевертыш (5-й уровень), вассал
43-50	Опустошитель (7-й уровень), вассал
51-54	Кузнец
55-58	Писец
59-62	Мудрец
63-66	Портной
67-70	Алхимик
71-75	Посол эльфов
76-80	Посол драконорождённых
81-100	Бросков в таблице особых союзников (стр. 105)

## Последователи Чародея

Обычные люди находят волшебникам достаточно странными, болтающими на странных языках и живущими по уши в книгах и совиных какашках. Но у них, по крайней мере, есть правила. Чародей, с другой стороны, обретает свою силу благодаря врожденной связи с силами магии. Никакого обучения не требуется. Это ещё менее понятно обычным людям. Поэтому последователями чародея, как правило, являются люди, которым нравится быть рядом с грубой силой и которые не боятся того, чего они не понимают.

Армия чародея обычно легкая и очень мобильная.

В отличие от других классов, они избегают крупных, медлительных, тяжеловооруженных и бронированных солдат и могут привлекать летающих юнитов. Почти все их слуги - заклинатели.

Их ремесленники - люди, которым нравится создавать вещи, и, вероятно, они надеются, что пребывание при дворе чародея даст им возможность создавать магические предметы.

Их послы происходят из культур, которые не боятся колдовства, и солдат для которых не было бы проблемой служить под командованием командира, который может вызвать огонь силой воли.



## **Костёл Колдуна**

Костёл колдуна - это место силы, принадлежащее существу с инопланетным интеллектом. Он создаёт один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### **Эффекты Домена**

- Солнце появляется в виде зловещего шара в небе над владениями колдуна.
- Во владениях колдуна созвездия на ночном небе странные, и звёзды иногда падают с неба.
- Колдун немедленно узнает о врагах в своих владениях.
- Раз в месяц колдун может вызвать землетрясение, согласно заклинанию, нацеливаясь на любых врагов в своих владениях.

### **Действия Твердыни**

При счёте инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) колдун может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Колдун должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыне, и не может использовать тот же эффект до короткого или продолжительного отдыха:

- Вы восстанавливаете все ячейки заклинаний, как если бы вы завершили короткий отдых.
- Вы стреляете мистическим зарядом по каждому врагу, которого видите в радиусе 60 футов.
- Вы вызываете Слугу VI типа (стр.49).

### **Улучшение Классовой Способности: Мастер Призыва**

Вы получаете дополнительный слот заклинаний. Вы можете использовать этот дополнительный слот заклинаний количество раз, равное вашему уровню твердыни, после чего вам необходимо сделать продолжительный отдых, чтобы обновить эту способность.

### **Последователи Колдуна**

d100	Последователь
01-04	Регулярная лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
05-08	Закалённая лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
09-12	Ветеранская лёгкой пехота (размер 1d4), подразделение
13-15	Закалённые средние лучники (размер 1d4), подразделение
16-17	Хранитель Духов (3-й уровень), вассал

18-19	Некромант (3-й уровень), вассал
20-21	Послушник стихий (3-й уровень), вассал
22-24	Провидец (3-й уровень), вассал
25-27	Теневой жрец (3-й уровень), вассал
28-29	Рыцарь-чародей (3-й уровень), вассал
30-33	Опустошитель (5-й уровень), вассал
34-37	Послушник Тьмы (5-й уровень), вассал
38-41	Адепт гильдии (5-й уровень), вассал
42-45	Карманник (5-й уровень), вассал
46-50	Вызывающий (7-й уровень), вассал
51-55	Палач (7-й уровень), вассал
56-68	Шахтёр
59-61	Писец
62-64	Мудрец
65-67	Портной
68-70	Алхимик
71-74	Посол драконорождённых
75-78	Посол ящеролюдов
79-80	Посол гноллов
81-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)



## Библиотека Волшебника

Библиотека волшебника - это оплот знаний и исследований, который лучше всего скрывать от обычного мира. Она создаёт один или несколько из следующих эффектов по усмотрению мастера.

### Эффекты Домена

- В библиотеке волшебника есть копия каждой немагической книги, которую кто-либо приносит во владения волшебника.
- Сосредоточившись на 10 минут, волшебник может видеть любого человека или местоположение в своих владениях с помощью заклинания прорицания. Он может делать это, находясь в любом месте, включая другой план.
- Один раз в день волшебник может управлять погодой в своих владениях. Для этого волшебнику необязательно находиться в своих владениях. В остальном эффект такой же, как при заклинании управления погодой.

### Действия Твердыни

При счете инициативы 20 (при равенстве проигрывает всем) волшебник может предпринять действие твердыни, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Волшебник должен находиться в том же гексе или провинции, что и его твердыня, и не может использовать тот же эффект снова, до короткого или продолжительного отдыха.

- Вы произносите заклинание из своего списка подготовленных заклинаний. При этом не используется ячейка заклинаний.
- Вы превращаете плоть всех врагов в радиусе 60 футов в камень. При этом не используется ячейка заклинаний.
- Вы восстанавливаете все потраченные ячейки для заклинаний, как если бы вы закончили длительный отдох.

### Улучшение Классовой Способности: Мастер Заклинаний

Вы можете поддерживать два заклинания с концентрацией одновременно. Вы можете делать это количество раз, равное вашему уровню крепости, после чего вам необходимо сделать длительный отдох, чтобы восстановить эту способность.

### Последователи Волшебника

d100	Последователь
01-03	Регулярная лёгкая пехота (размер 1d6), подразделение
04-06	Регулярная средняя пехота (размер 1d4), подразделение
07-09	Регулярные лёгкие лучники (размер 1d6), подразделение

10-11	Регулярные средние лучники (размер 1d4), подразделение
12-13	Регулярные лёгкие лучники (размер 1d4), подразделение
14-15	Регулярные средние лучники (размер 1d4), подразделение
16	Мастер меча (3-й уровень), вассал
17	Хранитель духов (3-й уровень), вассал
18	Мистик (3-й уровень), вассал
19-20	Послушник Пути (3-й уровень), вассал
21-22	Рыцарь Зеленого ордена (3-й уровень), вассал
23	Послушник стихий (5-й уровень), вассал
24-26	Адепт гильдии (5-й уровень), вассал
27-29	Перевертыш (5-й уровень), вассал
30-32	Боевой жрец (5-й уровень), вассал
33-35	Кавалер (5-й уровень), вассал
36-40	Карманный нож (7-й уровень), вассал
41-45	Трубадур-воин (7-й уровень), вассал
46-47	Каменщик
48-50	Кузнец
51-53	Плотник
54-55	Шахтёр
56-57	Писец
58-60	Мудрец
61-63	Портной
64-65	Алхимик
66-69	Посол Эльфов
70-72	Посол драконорождённых
73-78	Посол гномов
79-82	Посол хобгоблинов
83-85	Посол гноллов
86-100	Бросок по таблице особых союзников (стр. 105)

## Твердыни Злодеев

Злодеи вашей кампании могут — и, если ваши игроки используют эти правила, вероятно, должны — иметь свою собственную твердыню, которая наделяет их **способностями злодеев**, которые помогут им угрожать игрокам с помощью твердынь. Мастера, вам рекомендуется играть быстро и лузово с тем, что считать твердыней для этих целей. Вероятно, лучший ответ на этот вопрос - “то, где плохой парень хранит свои сокровища”.

Они также наделяют приспешников злодея особыми способностями при условии, что каждый тренируется усерднее и сражается лучше, когда у него есть крутая база.

*В этой книге предполагается, что “миньон” - это любой приспешник, работающий на злодея. Это не обязательно означает “враг с 1 hp” из правил 4E, хотя я большой поклонник этого правила.*

## Типы Злодеев и Приспешников

Мы могли бы много тупить здесь со многими видами злодеев и миньонов, но я хочу, чтобы всё было просто, поэтому мы придерживаемся **Правила Трёх**. Злодеи делятся на три широкие категории — некроманты, шаманы, военачальники, а миньоны делятся на безмозглых слуг, неистовые орды и тактические фаланги. Это охватывает многое, но, очевидно, не всё, поэтому не стесняйтесь корректировать эти термины и способности в соответствии с вашим приключением.

Хотя может показаться очевидным, что некромант будет командовать безмозглыми слугами, это не обязательно так.

Способности злодеев и миньонов не предназначены для взаимодействия каким-либо определенным образом. Некромант может командовать дикой ордой, а шаман — безмозглыми слугами. Все способности будут полезны, без какой-либо комбинации, превращающей столкновение в разгром. По крайней мере, не нарочно!

**Миньонам нужен лидер**, хотя этому лидеру необязательно присутствовать на поле боя. Подобно способностям твердынь героев, эти способности злодеев и миньонов даются через обучение и связь с самой землей. Если отряд обнаруживает, что сражается с бандой гоблинов, которые, кажется, нападают чаще, это признак того, что они пришли из близлежащей крепости гоблинов и служат какому-то злодейскому лидеру! Вероятно, хобгоблину.

Это драматичный способ представить злодея и намекнуть игрокам, что поблизости должна быть вражеская крепость! Игроки сражаются с нежитью, гоблиноидами, культистами или бандитами, и они кажутся гораздо более... способными, чем обычные монстры, с которыми они привыкли сражаться.

Когда эти враги бросаются в бой, они выкрикивают что-то, что звучит так, будто это может быть имя? Возможно, захватить одного из них было бы хорошей идеей.

Подвергните это сомнению. Упс, он прожил недостаточно долго, чтобы проболтаться. Что ж, всё станет ясно, как только герои проникнут во вражескую крепость и сразятся с предводителем этих существ.

## Примеры Злодеев

## **Некромант**

Леди Сариэль Королева Вампиров, Лидер Культа

**Особая способность:** В качестве реакции сделайте проверку мудрости после того, как миньон получит достаточно урона, чтобы убить его.

DC равен 8 плюс количество костей здоровья миньона.

В случае успеха миньон не умирает и опускается до 1 здоровья.

## **Шаман**

*Вождь Ящеролюдов, Шаман Троллей*

**Особая способность:** Миньоны, которые могут слышать вас, получают преимущество при спасбросках против заклинаний и магических эффектов.

## **Военачальник**

*Костолом Дорокор, Король Бандитов*

**Особая способность:** В качестве реакции, когда умирает миньон, отдайте команду другим своим миньонам. Те, кто вас слышит, получают реакцию, которую они могут использовать для немедленного повторного перемещения.

## **Примеры Миньонов**

### **Безмозглые Слуги**

*Нежить, Слизи, Конструкты*

**Особая способность:** Увеличенная скорость передвижения на 10 футов.

### **Дикая Орда**

*Орки, Гоблины, Демоны, Головорезы*

**Особая способность:** После перемещения минимум на 20 футов следующая атака, которую совершает этот миньон, - критический удар на 18-20.

### **Тактическая Фаланга**

*Хобгоблины, ящеролюды, дьяволы, культисты, бандиты*

**Особая способность:** Если атака врага убивает союзника, все миньоны, находящиеся рядом с этим врагом, могут совершить по нему атаку по возможности.

## **Особые Союзники**

Поздравляю! Вы хорошо зарекомендовали себя в списке последователей и привлекли особого союзника! Союзники похожи на последователей в том, что они одобряют то, что вы делаете в мире, и хотят помочь, но союзники - могущественные существа, часто более могущественные, чем ваш персонаж. Ими нельзя командовать, и они могут быть ненадёжными. Найдите свой расклад на приведенной ниже таблице и бросьте d12, чтобы увидеть, какой крутой зверь придет вам на помощь.

### **Особые Союзники**

Мировоззрение	Roll 1-4	Roll 5-8	Roll 9-10	Roll 11	Roll 12
Законно Доброе	Коатль	Дэва	Молодой Серебряный Дракон	Взрослый Бронзовый Дракон	Взрослый Золотой Дракон
Нейтрально Доброе	Циклоп	Каменный Великан	Облачный Великан	Молодой Топазовый Дракон	Взрослый Сапфировый Дракон
Хаотично Доброе	Трент	Молодой Латунный Дракон	Гений	Штормовой Великан	Взрослый Медный Дракон
Хаотично Нейтральное	Эттин	Приведение	Холмовой Великан	Молодой Изумрудный Дракон	Гений
Нейтральное	Баньши	Молодой Сапфировый Дракон	Молодой Топазный Дракон	Каменный Великан	Взрослый Рубиновый Дракон
Законно Нейтральное	Голем Из Плоти <sup>1</sup>	Молодой Рубиновый Дракон	Медуза	Каменный Голем	Сфинкс (Гиносфинкс)
Нейтрально Злое	Ковен Карг	Дроу Следопыт - 13 уровня	Морозный Великан	Молодой Аметистовый Дракон	Взрослый Аметистовый Дракон
Законно Злое	Они	Молодой Зелёный Дракон	Огненный Великан	Взрослый Синий Дракон	Бросьте по таблице дьявольских союзников
Хаотично Злое	Человек Антипаладин 11 уровня <sup>2</sup>	Ламия	Молодой Белый Дракон	Взрослый Чёрный Дракон	Бросьте по таблице демонических союзников

<sup>1</sup> "Кто создал эту штуку?? Почему она вдруг появилась здесь? Ноно, не нападайте на нее, я думаю, она на нашей стороне. Кто-нибудь, дайте ей команду!"

<sup>2</sup> Какие правила вы используете для антипаладина, решать вам. В Интернете есть много решений.

### Дьявольские Союзники

d12	Союзник
1-3	1d4 бесов
4-6	Подразделение Бородатых Дьяволов
7-8	Бородатый Дьявол
9-10	Малая Эриния

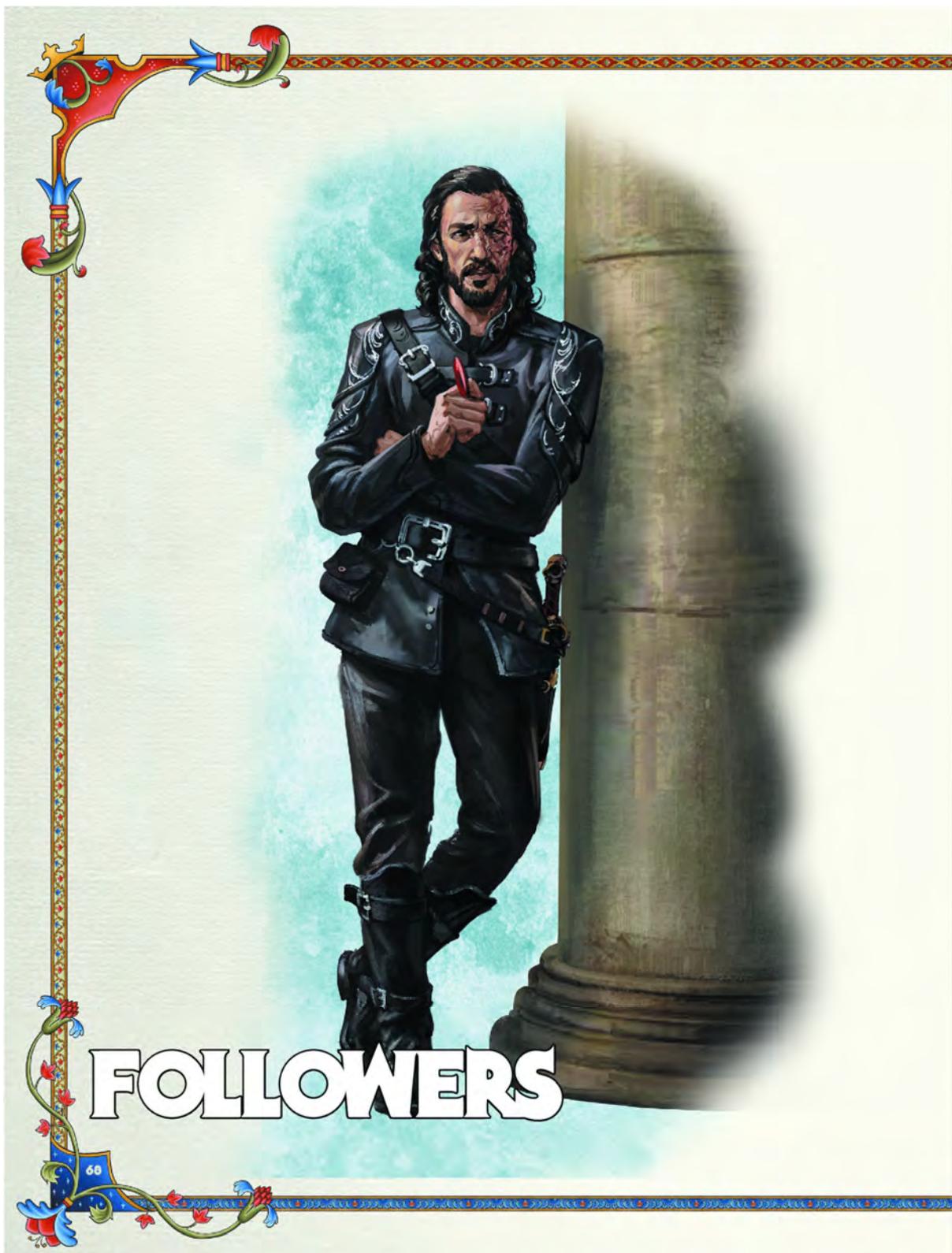
11	Цепной Дьявол
12	Костяной Дьявол

### Демонические Союзники

d12	Союзник
1-3	Подразделение Квазитов
4-6	Суккуб
7-8	Малая Марилит
9-10	Глабрезу
11	Хэзроу
12	Малый Балор

### Фейские Союзники

d12	Союзник
1-3	Пикси
4-6	Спрайт
7-8	Сатир
9-10	Дриада
11	Единорог
12	Трент



# FOLLOWERS

## Последователи

Конечно, вам не обязательно строить крепость, чтобы привлечь последователей. Последователи могут быть наградой за любое количество известных деяний или достижений. Если герои спасут город или кузнеца, они вполне могут привлечь несколько последователей!

### Предыстории

Привлечение последователей означает появление множества новых персонажей в вашей игре, а это может быть большой работой для мастера, придумывающего предыстории для всех. Мы сделали всё возможное, чтобы взять на себя часть этого бремени, приведя примеры множества последователей, которых кто-то мог бы привлечь, но мы недостаточно знаем о вашем окружении, чтобы описать, например, послы орков, не делая множества предположений, которые противоречили бы многим реалиям.

Это означает, что мастеру приходится придумывать и описывать появляющихся колдунов или каменных гигантов, и для некоторых мастеров это очень весело!

Здорово, когда эти семена побуждают вас к творчеству. “О, появляется подразделение лёгкой кавалерии! Интересно, откуда они?”

Но это также может быть занозой в заднице, в зависимости от того, какой вы мастер или даже в каком настроении находитесь. Так что вы всегда можете просто попросить игрока, самостоятельно описать вам своего нового последователя. Это может доставить им массу удовольствия и заставить их почувствовать себя частью творческого процесса.

Конечно, некоторым игрокам это не понравится. Для некоторых игроков, если они это придумали, значит, они знают, что это нереально, и иллюзия реальности рушится.

Играя с людьми, вы рано или поздно узнаете, кто из игроков кто.

Но привлечение таких последователей совершенно уместно. Попросите игрока, который сделал бросок, описать своего последователя. Попросите другого игрока сделать это! Сделайте их частью процесса и частью веселья. Конечно, вы по-прежнему мастер, поэтому вам всё равно придется одобрить это.

### Подразделения

Прибывает местная военная компания и обязуется служить персонажу. Эти солдаты обычно из близлежащих королевств, которые недавно потерпели поражение в битве, или они служили дворянину, который был свергнут, и они надеются, что обещание служить вам приведет к долгосрочной занятости и новым победам.

Ваш персонаж по-прежнему должен оплачивать содержание этих подразделений, но вам не нужно оплачивать расходы на их вербовку.

Подразделения, набранные таким образом, имеют ту же родословную, что и владелец крепости. Привлеченные летающие подразделения обычно летают верхом на грифонах или гигантских орлах, на усмотрение мастера.

### Что я могу сделать с подразделениями?

Я думаю, что использование военных подразделений номер один, по крайней мере на первых порах, - это защита вашей новой крепости от тех, кто возмущен этим выскочкой и замышляет отнять у вас всё.

Но как только с этим будет покончено, вы сможете отправить свою новую армию покорять местные земли или начинать конфликты с близлежащими регентами, чтобы приобрести новые территории и ресурсы.

Армии используются для демонстрации силы, чтобы захватить близлежащие территории или защитить союзников. Не стесняйтесь проявлять инициативу и заставлять свою армию работать.

## Вассалы

Поскольку ваш персонаж - искатель приключений, нет ничего удивительного в том, что другие, менее известные искатели приключений слышат рассказы о деяниях вашего персонажа и заявляются на службу. Они называются **вассалами** и имеют свои собственные правила.

Каждый вассал должен быть более низкого уровня, чем персонаж игрока. Если ваш игрок построил или приобрёл крепость на необычно низком уровне (скажем, ниже 7-го), просто измените уровень вассала в меньшую сторону.

*Барон Тор присваивает сэру Разаллаксу право собственности на крепость Грейволл. Сэр Разаллакс - паладин 5-го уровня, и после завершения ремонта и защиты крепости он получает 49 в таблице последователей паладина и получает военачальника 7-го уровня. Поскольку этот последователь имеет более высокий уровень, чем сэр Разаллакс, он автоматически понижается до 4-го уровня.*

**Вассалы - это не персонажи игроков.** Оборотень — это не друид - это NPC, которого обучили очень узкому спектру способностей друида. Он не может делать большинство вещей, которые могут друиды. Если вы обнаружите, что регулярно расширяете способности вассала, если вы считаете, что этот перевертыш должен уметь исцелять, поскольку друиды могут исцелять, вероятно, лучше просто использовать друида.

## Крутые, Но Не Слишком Крутые!

Помните, это последователь более низкого уровня, обещающий службу сюзерену. У него не должно быть больше или лучше магических предметов, но они могут быть крутыми. Они могут быть аккуратными или забавными в управлении.

Запоминающимися. Вы же не хотите, чтобы ваши высокоуровневые NPC затмевали игроков и отнимали у них популярность.

Но крутой и запоминающийся последователь утверждает игрока! "Очевидно, я довольно крутой, - думает игрок, - если у меня есть такой последователь".

Последователи подчиняются своему сюзерену. Они хотят служить.

Они не берут на себя инициативу. Мастера, если вы обнаружите, что ваш игрок слишком полагается на советы или действия последователя, я рекомендую вам намекнуть игроку на его активную роль в игре. "Ваша светлость, вы повидали гораздо больше мира, чем я. С моей стороны было бы абсурдно давать вам советы в этом вопросе".

## Лейтенанты

Я думаю, что первое наилучшее применение для вашего вассала - это выступать в роли вашего лейтенанта, который руководит шоу, пока вы находитесь вдали от своей крепости. Ваш лейтенант - это доверенный советник, на которого вы можете положиться в выполнении ваших приказов. Поскольку лейтенанты находятся в вашем распоряжении, они позволяют вам выполнять действия домена, даже когда вы отправляетесь на поиски приключений.

*Действия Домена - ещё один элемент Королевств & Войн. Это действия, которые может предпринять ваше баронство, гильдия воров или коллегия волшебников.*

Вы также можете играть за своего лейтенанта, если ваш текущий персонаж умрёт или если вы хотите сосредоточиться на двух важных вещах одновременно.

## Решение Трудностей

Если вы привлекаете более одного вассала, у вас теперь есть команда, которая может путешествовать по вашим владениям, исправляя ошибки, обеспечивая соблюдение закона и иным образом решая мелкие проблемы, с которыми вы сейчас находитесь на слишком высоком уровне и слишком важны, чтобы заниматься ими лично. С вашим персонажем, вашим помощником и любыми привлеченными вами специалистами по устранению проблем вы можете в конечном итоге получить целую компанию, с которой сможете отправиться в приключения!

## Проще Чем Игровые Персонажи

Создание игрового персонажа на самом деле требует довольно много работы по сравнению практически с любыми другими играми, в которые мы играем. Они невероятно хорошо детализированы, с характеристиками оружия, умениями и классовыми способностями, а также шестью характеристиками с модификаторами, возможно, заклинаниями, и, к тому времени, когда они получат твердыню, с более чем 50 очками жизни. Пятьдесят - это очень много для отслеживания, и мы не думаем об этом таким образом, потому что привыкли к этому, но всё сводится к следующему: "Вам придется много складывать и / или вычитать в период с этого момента до потери сознания".

Но это наш персонаж — мы хотим такого уровня детализации. Это отражает, насколько важен для нас персонаж и насколько сложно мы его воспринимаем.

Нужен ли нам такой же уровень детализации для напарника?

Для некоторых людей - да, потому что с этой детализацией приходит гибкость и варианты, а с этим приходит сила.

И многим игрокам ненавистна мысль о том, что если бы они потратили больше времени на чтение того, на что способен этот второй персонаж, второй персонаж — и, возможно, остальная часть отряда — всё ещё были бы живы.

Эта система сочетает мощь и гибкость в пользу простоты использования. У вассалов гораздо меньше возможностей, но они всё равно довольно полезны и, самое главное,

ими легко управлять вместе с вашим персонажем. Вассалы похожи на своих коллег игровых персонажей, но с более простыми правилами.

Существует один тип вассала для каждой специальности класса, но эти последователи не являются игровыми персонажами и не имеют статистики ИП. Иногда у них есть доступ к различным навыкам, спасброскам или способностям.

## Трудно Убить

Вы не можете привлечь вассала, равного или превышающего ваш уровень, поэтому по определению ваши последователи всегда ниже уровнем вашего ИП. Из-за этого последователи должны быть выше ИП аналогичного уровня, чтобы они могли выжить в бою бок о бок со своим товарищем более высокого уровня.

Для этого последователи игнорируют урон (и, следовательно, исцеление) ниже определенного порога. На самом деле, у них вообще нет очков жизни!

## Уровни Здоровья, а Не Единицы Жизней

Когда партийный жрец спрашивает: "Хорошо, сколько урона каждый получил", и все за столом заглядывают в листы своих персонажей, вы знаете, что вас ждёт удача.

Потому что, в зависимости от привычек игроков, им, возможно, уже придется немного посчитать. Если игрок отслеживает текущую сумму своих текущих очков жизни, то ему придется вычесть это из своих максимальных очков жизни, чтобы дать ответ священнослужителю.

Затем, вдобавок ко всему, жрец неизбежно спрашивает: "Ну, хорошо, но что это по сравнению с вашим общим количеством?" Потому что очевидно, что "30 единиц урона" могут означать очень разные вещи для разных персонажей и на разных уровнях. Итак, жрец хочет знать, какой процент вашего здоровья у вас остался. Но никто никогда не спрашивает об этом — это означало бы ещё большую математику.

На самом деле, оба числа важны для жреца!

Возможно, вы получили большой процент урона, но небольшое количество урона, и это повлияет на решение жреца о том, кого лечить.

Необходимость делать всю ту же самую ерунду для вашего последователя - это больше работы, чем нам следовало бы делать, просто чтобы иметь крутого приятеля. Мы занятые люди.

Итак, последователи отслеживают не количество очков жизни, а скорее **уровень здоровья**. У вассала количество уровней здоровья равно их уровню. Каждый раз, когда вассал подвергается атаке, он совершает спасбросок телосложения. DC - это средний урон от атаки.

*Обычно это указано в их блоке характеристик, но я не уверен, что большинство людей используют это. Теперь у нас есть для этого применение!*

Если они проходят, они не получают урона. Если они проваливают, они теряют один уровень здоровья за каждый кубик урона от атаки. Если они теряют свой последний уровень здоровья, они теряют сознание и используют обычные правила для смерти.

*Наш экзарх 5-го уровня находится со своим персонажем 7-го уровня и остальной частью отряда. Они сражаются с двумя элементальными земли, что является разумной битвой для пяти персонажей 7-го уровня.*

*Элементаль поражает нашего экзарха ударом.*

*Его средний урон равен 14, поэтому наш экзарх совершает спасбросок Телосложения против DC 14. Если он преуспевает, ничего не происходит. Условно, он получил некоторый урон, но не настолько, чтобы кого-то беспокоить. Если он проваливает, он теряет два уровня здоровья и у него остаётся 3.*

Довольно просто. Один бросок, отметьте уровень здоровья, если вы провалили. Двигайтесь дальше.

## Исцеление

Слуги восстанавливают уровень здоровья после каждого короткого отдыха, и каждый использованный на них кубик исцеления восстанавливает один уровень здоровья. Мы можем представить, что любая атака, попадающая в вассала, наносит некоторый урон, просто недостаточный для того, чтобы иметь значение — аналогично, наличие таких способностей, как наложение рук, восстанавливает некоторый урон, но недостаточный для повышения шкалы. Так что прибереги это исцеление для своих друзей игроков.

Слуги восстанавливают все уровни здоровья во время продолжительного отдыха.

## Инициатива

Вассалы действуют по вашей инициативе.

## Класс Брони

У вассалов лёгкая, средняя или тяжёлая броня. Конкретная броня, которую он носит, находится ниже уровня абстракции этой системы.

- Лёгкая броня - КД 13.
- Средняя броня - КД 15.
- Тяжёлая броня - КД 18.

## Способности и Навыки

У вассала есть основная способность и различные навыки.

Обычно они выполняют проверки навыков с бонусом +3. Они получают дополнительный бонус +1 к проверкам способностей, выполненным с помощью их основной способности, и дополнительный бонус +2 к проверкам навыков, выполненным с помощью их основных навыков.

## Спасброски

Обычно вассал выполняет спасброски с бонусом +3, и он получает дополнительный бонус +3 на спасброски характеристик, перечисленных на его карте. Они проходят спасброски точно так же, как это делают ИП, но при успехе, они теряют уровни здоровья, равные половине уровня заклинания. А при провале, они теряют уровни здоровья, равные уровню заклинания. Таким образом, слуга, который спасается от огненного шара (заклинание 3-го уровня), теряет 1 уровень здоровья (3 округляется в меньшую сторону).

## Происхождение, Чувства и Скорость

Мастер выбирает родословную (эльф, гном, человек и т.д.) последователя, которая определяет его восприятие, передвижение и особые способности.

## Действия

Слуги получают все обычные действия, которые выполняют ИП. Они могут двигаться и действовать, и они получают реакции, бонусные действия и возможность атаковать. Кроме того, все слуги начинают с фирменной атаки, которую они могут совершать в каждом раунде. Если им предоставляются дополнительные атаки, это всегда их фирменная атака. По мере того, как они набирают уровни, они открывают специальные действия (обычно заклинания для заклинателей).

Каждое специальное действие может быть использовано только один раз в 10 минут, и каждое ограничено количеством раз в день, которое оно может быть использовано. Их значения указаны в их описаниях.

На 7-м уровне слуги могут совершать две фирменные атаки за раунд.

## Атака

Выполнение броска атаки для вашего последователя просто замедлит всё, и если вы хотите это сделать, вам не нужны эти правила — вы можете просто использовать своего последователя, используя статистику и правила ИП.

Если ваш персонаж поражает врага, ваш последователь наносит удар своей фирмой атакой, даже если вы и ваш последователь атакуете разные цели. Ваш успех вдохновил вашего последователя.

Если вы промахиваетесь или просто не атакуете в свой ход, вы делаете бросок атаки для своего последователя. Для этих целей заклинание, которое наносит урон или побуждает врага сделать спасбросок, считается атакой.

*Это значительно снижает сложность управления вашим последователем, но они сохраняют свою универсальность, и вы не привязаны друг к другу. Если вы попадаете, они попадают, но если вы промахиваетесь или не атакуете, они всё равно получают свой удар*

Вассалы получают +6 к попаданию своими атаками. Это не меняется. По усмотрению мастера вы можете увеличить этот бонус на 1 на 5-м и 7-м уровнях.

## Заклинания и DC

Заклинания и действия слуг, требующие спасброска, начинаются с DC 13 на 3-м уровне, улучшаются до DC 14 на 5-м уровне и, наконец, улучшаются до DC 15 на 7-м уровне. Если слуга совершает атаку заклинанием, он использует те же +6, которые получают слуги для всех атак.

## Снаряжение

Если специально не оговорено иное, вассал оснащён тем же снаряжением, что и стартовый компьютер своего класса.

Например, у опустошителя есть то же снаряжение, которое вы ожидали бы найти у ИП-варвара 3-го уровня.

## Опыт

Уровень ваших слуг повышается каждые два уровня вашего персонажа, достигая 7-го уровня. Они получают специальные действия на 5-м и 7-м уровнях.

## Магия

Вассалы могут использовать магические предметы, как и все остальные! Длинный меч +1 увеличивает их атаку и урон на 1, а броня +1 увеличивает их КД на 1.

Одним из приятных побочных эффектов наличия последователей является то, что вы всегда можете передать им свои устаревшие предметы. Предметы низкого уровня, которые когда-то были бесполезны в качестве сокровищ для высокоуровневых персонажей, теперь пригодятся!

## Лидеры

Персонаж, который нанял последователя, называется их **лидером**. На этот термин ссылаются в различных действиях и способностях.

## Последователи Варвара

### **Опустошитель**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Сила

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Атлетика, Запугивание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1d12+3) рубящего урона

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день, Реакция)** Неуязвимость. Опустошитель игнорирует весь урон от атаки.

**5 уровень (3/день)** Бешенство. Опустошитель делает три своих сигнатурных атаки, и они критируют на 18-20

**7 уровень (1/день)** Страшный Рык. Опустошитель рычит со звериной мощью.

Враги в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок Мудрости или испугаться. На

каждом из своих ходов испуганное существо должно выполнить действие Рывок и двигаться от Опустошителя самым безопасным маршрутом. Если испуганное существо не находится в прямой видимости Опустошителя в конце своего хода, оно может сделать спасбросок Мудрости. При успехе состояние испуга заканчивается.

### Духовный Страж

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Сила

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Природа, Выживание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего или Дальнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, или 20/60 одна цель. Попадание: 9 (2d6+2) рубящего урона

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день, Бонусное Действие)** Стойкость Гризли. Духовный Страж и его лидер устойчивы ко всем повреждениям до конца следующего хода Духовного Стража.

**5 уровень (3/день, Бонусное Действие)** Прыжок Хищника. Страж духа использует действие рывка. Это движение не провоцирует возможные атаки.

**7 уровень (1/день)** Сверепый Вихрь. Духовный Страж немедленно атакует всех соседних врагов своей фирменной атакой. Удары наносят дополнительно 6 (1d12) рубящего урона.

## Последователи Барда

### Воин Трубадур

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Харизма

**Спасброски:** Ловкость, Харизма

**Навыки:** Обман, Выступление, Убеждение

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8+3) рубящего урона

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день, Реакция)** Ободрить. После того, как союзник в пределах 60 футов, который может видеть Воина Трубадура, совершает атаку, бросьте d6 и добавьте результат к броску союзника.

**5 уровень (1/день, Реакция)** Подкрепляющее Превознесение. После того, как союзник поразит вражеское существо, Воин Трубадур может преобразовать удар в критический.

**7 уровень (3/день, Реакция)** Отвлекающая Насмешка. Когда существо, которое Воин Трубадур может видеть в радиусе 60 футов, поражает лидера Воина Трубадура, он может подразнить существо, заставляя его сделать спасбросок харизмы. При провале его атака автоматически промахивается.

### Хранитель Знаний

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Харизма

**Спасброски:** Ловкость, Харизма

**Навыки:** Магия, История, Выступление

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d8+2) рубящего урона

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день, Реакция)** Оскорбление. После того, как существо, которое Хранитель Знаний может видеть в радиусе 60 футов, совершает атаку, проверку способностей или бросок урона, Хранитель Знаний может бросить d6 и вычесть результат из броска этого существа.

**5 уровень (3/день)** Успокаивающая Песня. Хранитель знаний играет вдохновляющую мелодию, позволяя всем союзникам в радиусе 60 футов потратить кубик с попаданием, чтобы бросить этот кубик и восстановить очки жизни, равные броску плюс модификатор телосложения союзника.

**7 уровень (1/день)** Огненный Шар.

## Последователи Жреца

### **Викарий**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** История, Религия

**Фирменная Атака:** Священное Пламя

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Внушение.

**5 уровень (1/день)** Необнаружимость.

**7 уровень (1/день)** Смятение.

### **Экзорцист**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** Медицина, Религия

**Фирменная Атака:** Священное Пламя

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Палящий Луч.

**5 уровень (1/день)** Огненный Шар.

**7 уровень (1/день)** Стена Огня.

### **Целитель**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** Проницательность, Медицина

**Фирменная Атака:** Мольба В качестве действия выберите союзника, которого целитель может видеть в радиусе 30 футов. При следующей атаке или спасброске бросьте d4 и добавьте результат к броску союзника.

### Специальные Действия

**3 уровень (5/день)** Малое Исцеление. Союзник Целителя, которого он может видеть в дистанции 30 футов восстанавливает 7 (1d8+3) очков здоровья.

**5 уровень (3/день)** Возрождение.

**7 уровень (3/день)** Страж Веры.

### **Жрец Тени**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** Обман, Скрытность

**Фирменная Атака:** Священное Пламя

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Бесследное Передвижение.

**5 уровень (3/день)** Рассеивание Магии.

**7 уровень (1/день)** Дверь Измерений.

### **Говорящий С Бурей**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** Убеждение, Религия

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (2d6+1) дробящего урона

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Дребезги.

**5 уровень (1/день)** Призыв Молнии.

**7 уровень (1/день)** Град.

### **Хранитель**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** История, Медицина

**Фирменная Атака:** Ядовитые Брызги

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Шипы.

**5 уровень (1/день)** Стена Ветра.

**7 уровень (3/день)** Подчинение Зверя.

### **Боевой Жрец**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Мудрость

**Навыки:** Проницательность, Убеждение

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8+4) дробящего урона

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Божественное Оружие.

**5 уровень (1/день)** Духовные Стражи.

**7 уровень (1/день)** Изгнание.

[Последователи Жреца](#)

## **Мистик**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Интеллект Мудрость

**Навыки:** Магия, Проницательность

**Фирменная Атака:** Ядовитые Брызги

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Лунный Луч.

**5 уровень (1/день)** Призыв Молнии.

**7 уровень (1/день)** Град.

## **Оборотень**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Мудрость

**Спасброски:** Интеллект Мудрость

**Навыки:** Природа, Выживание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (2d4+2) колющего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Трансформация Лютоволк. Оборотень принимает облик лютоволка на 1 минуту. Находясь в этой форме, фирменная атака оборотня наносит 10 (2d6 + 3) колющего урона. Его передвижение увеличивается до 50 футов, он получает преимущество на проверки мудрости (восприятия), основанных на слухе или обонянии, и у него есть преимущество на бросках атаки против существа, если хотя бы один из союзников оборотня находится в пределах 5 футов от существа и союзник не выведен из строя. Оборотень может находиться только в одной форме одновременно.

**5 уровень (3/день)** Трансформация Аллозавр. Оборотень принимает форму аллозавра на 1 минуту. Находясь в этой форме, фирменная атака оборотня наносит 15 (2d10 + 4) колющего урона. Его передвижение увеличивается до 60 футов, и если он перемещается по крайней мере на 30 футов прямо к существу, а затем поражает его своей фирмойной атакой в тот же ход, эта цель должна преуспеть в спасброске силы DC 13 или быть сбитой с ног, и оборотень может нанести ей фирменную атаку в качестве бонусного действия. Оборотень может находиться только в одной форме одновременно.

**7 уровень (3/день)** Трансформация Гигантский Скорпион. Оборотень принимает форму гигантского скорпиона на 1 минуту. Находясь в этой форме, класс брони оборотня увеличивается до 17, а его фирменная атака наносит 7 (1d10 + 2) колющего урона и вынуждает цель совершить спасбросок Телосложения она получит 22 (4d10) урона ядом при провале, или половину при успехе. Оборотень может находиться только в одной форме одновременно.

## **Последователи Воина**

### **Рыцарь Чародей**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Магия, Проницательность

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1d8+4) рубящего урона

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Щит.

**5 уровень (3/день)** Волна Грома.

**7 уровень (3/день, Бонусное Действие)** Магический Клинок. Рыцарь Чародей накладывает огненный снаряд.

### **Мастер Клинка**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Атлетика, Выживание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d8+2) рубящего урона

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Глубокая Рана. Мастер Клинка совершает свою фирменную атаку против соседнего существа. При попадании цель начинает истекать кровью, нанося 3 (1d6) урона в начале каждого из следующих ходов. В конце каждого из своих ходов она может сделать спасбросок Телосложения, чтобы остановить кровотечение.

**5 уровень (3/день, Бонусное Действие)** Вызов. Мастер Клинка бросает вызов соседнему существу. В течение 1 минуты, если это существо пытается атаковать цель, отличную от Мастера Клинка, или пытается отойти от него, Мастер Клинка немедленно совершает две своих фирменных атаки против этого существа, завершая вызов.

**7 уровень (3/день, Реакция)** Ответный Выпад. Получив удар в ближнем бою, Мастер Клинка может немедленно нанести три удара по атакующему своей фирмойной атакой.

### **Воевода**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Атлетика, Запугивание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (1d12+4) колющего урона

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Удар Командующего. Воевода совершает свою фирменную атаку и выбирает союзника в радиусе 30 футов, который может видеть и слышать воеводу и находится в прямой видимости цели фирменной атаки. Этот союзник наносит удар оружием по цели.

**5 уровень (3/день)** Натиск. Воевода проводит фирменную атаку и выбирает союзника, который может немедленно переместиться на расстояние до 30 футов и провести атаку или произнести заклинание.

**7 уровень (3/день, Реакция)** Объединяющий Клич. Все союзники в радиусе 60 футов получают 3d8 временных очков жизни.

### Последователи Монаха

#### **Аколит Тьмы**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Ловкость, Мудрость  
**Спасброски:** Сила, Ловкость  
**Навыки:** Акробатика, Скрытность  
**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2d4+2) дробящего урона

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день) Тьма.**

**5 уровень (3/день) Иссушение Тени.** Аколит совершает две фирменные атаки. Если обе атаки достигают цели, аколит восстанавливает один уровень здоровья.

**7 уровень (3/день) Дверь Теней.** Аколит телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть, и совершает две фирменные атаки.

**Аколит Пути**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Ловкость, Мудрость

**Спасброски:** Сила, Ловкость

**Навыки:** Акробатика, Атлетика

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2d4+4) дробящего урона

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день) Кулаки Ярости.** Аколит совершает две фирменные атаки. Если обе атаки попадают в одну и ту же цель, цель отбрасывается назад на 5 футов.

**5 уровень (3/день, Реакция) Ошеломляющее Продолжение.** В качестве реакции на получение урона от соседнего существа аколит немедленно совершает две фирменные атаки против атакующего. Если обе атаки достигают цели, атакующий оглушается.

**7 уровень (3/день, Бонусное Действие) Тело и Душа.** Аколит восстанавливает 2 уровня здоровья.

**Аколит Стихий**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Ловкость, Мудрость

**Спасброски:** Сила, Ловкость

**Навыки:** Акробатика, Проницательность

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8+3) дробящего урона

**Специальные Действия**

**3 уровень (3/день) Ветер.** Сильные ветры кружатся вокруг концов оружия аколита, в результате чего его следующие две атаки наносят дополнительно 7 (2d6) дробящего урона.

**5 уровень (3/день) Вода.** Аколит совершает фирменную атаку и принимает стойку, позволяющую ему уклоняться от всех входящих атак ближнего боя до начала следующего хода.

**7 уровень (1/день) Земля.** Аколит топчет землю, выбивая два больших куска земли, и пинает их в сторону цели на расстоянии 30 футов. Цель должна совершить спасбросок ловкости или получить 27 (6d8) дробящего урона при провале или половину при успехе.

[Последователи Паладина](#)

## **Кавалер**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила, Харизма

**Спасброски:** Сила, Мудрость, Харизма

**Навыки:** Атлетика, Религия

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1d12+3) колющего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Священное Копьё. Копье Кавалера светится золотистым светом. Кавалер совершает фирменную атаку и наносит дополнительные 9 (2d8) урона излучением при попадании.

**5 уровень (1/день)** Малое Восстановление.

**7 уровень (3/день, Реакция)** Сразись Со Мной Негодяй!. Если соседний союзник будет поражён атакой с применением оружия, вместо этого будет поражен кавалер, и затем кавалер может провести фирменную атаку против атакующего противника.

## **Юстициар**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила, Харизма

**Спасброски:** Сила, Мудрость, Харизма

**Навыки:** Запугивание, Убеждение

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6+3) рубящего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Ужасающий Удар. Юстициарий наносит фирменную атаку. Цель должна пройти спасбросок Мудрости или испугаться до конца своего следующего хода.

**5 уровень (3/день)** Метка Охотника.

**7 уровень (3/день)** Дуэль. Юстициарий оглашает священный указ, вызывающий врага на дуэль. Этот враг должен сделать спасбросок Мудрости. При провале, у него есть помеха на броски атаки против существ, отличных от юстициара. В конце своего хода противник может сделать спасбросок Мудрости, чтобы попытаться отойти от юстициара. При успехе дуэль заканчивается. Дуэль также заканчивается через 1 минуту или если юстициар отойдёт или атакует любое другое существо.

## **Рыцарь Зелёного Ордена**

**Броня:** Тяжёлая (КД 18)

**Основная Характеристика:** Сила, Харизма

**Спасброски:** Сила, Мудрость, Харизма

**Навыки:** Проницательность, Религия

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8+3) рубящего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Опутывающие Лозы. Рыцарь совершает фирменную атаку. При попадании цель опутана.

В свой ход она может выполнить проверку Силы (Атлетики) или Ловкости (Акробатики), чтобы вырваться. При освобождении, лозы увядают и умирают.

**5 уровень (1/день)** Опутывание.

**7 уровень (1/день)** Лунный Луч.

## **Последователи Следопыта**

## **Повелитель Зверей**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Ловкость, Мудрость

**Спасброски:** Сила, Ловкость

**Навыки:** Природа, Скрытность

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Дальнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8+4) колющего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Удар Ястреба. Появляется ястреб и атакует глаза существа в радиусе 60 футов.

Цель должна сделать спасбросок ловкости или получить 2 (1d4) рубящего урона и быть ослепленной до конца своего следующего хода.

**5 уровень (1/день)** Волчья Стая. Призрачные волки появляются вокруг каждого врага в радиусе 60 футов. Они дают союзникам Повелителя Зверей преимущество во всех атаках оружием до конца следующего хода Повелителя Зверей.

**7 уровень (1/день)** Медвежий Удар. Появляется лютый медведь и атакует врага в радиусе 60 футов. Цель должна сделать спасбросок силы или быть сбитой с ног и опутанной. В каждый из следующих ходов цель получает 10 (2d6 + 3) рубящего урона и может выполнить проверку Силы (Атлетика), чтобы вырваться. Если она освобождается, медведь исчезает.

## **Ищейка**

**Броня:** Средняя (КД 15)

**Основная Характеристика:** Ловкость, Мудрость

**Спасброски:** Сила, Ловкость

**Навыки:** Расследование, Выживание

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Дальнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8+4) колющего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Метка Охотника.

**5 уровень (3/день)** Бесследное Передвижение.

**7 уровень (3/день, Реакция)** Осторожно Босс!. Когда существо, которое видит ищейку, входит в пространство рядом с лидером, ищейка может использовать свою реакцию, чтобы провести фирменную атаку против этого существа. При попадании атака также сбивает цель с ног.

## **Последователи Плуто**

### **Экзекутор**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Ловкость

**Спасброски:** Ловкость, Интеллект

**Навыки:** Обман, Расследование, Восприятие, Скрытность

**Фирменная Атака:** Атака Оружием Ближнего Боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2d4+4) колющего урона

### **Специальные Действия**

**3 уровень (3/день)** Гаррота. Экзекутор обматывает шею соседнего существа зазубренной проволокой, нанося 10 (3d6) рубящего урона при попадании. Существо должно сделать спасбросок ловкости или быть опутанным. В начале хода экзекутора он автоматически наносит 3d6 рубящего урона удерживаемому существу. Во время

своего хода удерживаемое существо может выполнить проверку Силы (Атлетики) или Ловкости (Акробатики), чтобы разорвать захват.

**5 уровень (1/день)** *Кинжалный Штурм*. Экзекутор бросает шквал призрачных кинжалов во всех врагов в радиусе 10 футов. Цели должны выполнить спасбросок ловкости или получить 14 (4d6) колющего урона, или половину при успехе.

**7 уровень (1/день)** *Финальный Удар*. Экзекутор исчезает в облаке тени, появляясь вновь за выбранным вражеским существом на расстоянии 60 футов. Экзекутор совершает две фирменных атаки, нанося дополнительно 14 (4d6) единиц силового урона при каждом попадании.

### Член Гильдии

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Ловкость

**Спасброски:** Ловкость, Интеллект

**Навыки:** Акробатика, Магия, Обман, Скрытность

**Фирменная Атака:** *Атака Оружием Ближнего Боя*: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d8+3) рубящего урона

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** *Не в Фокусе*. Член Гильдии накладывает Размытый Образ на себя и своего лидера.

**5 уровень (1/день)** *На Чьей ВЫ Стороне?*. Член Гильдии выбирает двух вражеских существ, расположенных рядом друг с другом на расстоянии 30 футов. Каждая цель должна выполнить спасбросок Мудрости или немедленно атаковать другую.

**7 уровень (1/день)** *Исчезновение*. Член Гильдии накладывает невидимость на себя или своего лидера. Это заклинание действует до конца следующего хода цели.

### Карманник

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Ловкость

**Спасброски:** Ловкость, Интеллект

**Навыки:** Акробатика, Обман, Ловкость Рук, Скрытность

**Фирменная Атака:** *Атака Оружием Ближнего Боя*: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2d6+2) колющего урона

#### Специальные Действия

**3 уровень (1/день)** *Удар Ниже Пояса*. Используя свою фирменную атаку, карманник атакует слабое место вражеского существа, заставляя его упасть ничком. Цель должна преуспеть в спасброске телосложения или получить помеху на все атаки, которые она совершает, до конца своего следующего хода.

**5 уровень (1/день)** *Слепящий Порошок*. Карманник бросает мешочек с порошком в точку, которую он может видеть в радиусе 60 футов, и он взрывается ослепительной вспышкой.

Каждое существо в радиусе 5 футов от вспышки должно совершить спасбросок Телосложения или быть ослеплённым. В конце каждого из следующих ходов ослеплённое существо может повторить этот спасбросок. В случае успеха существо больше не ослеплено.

**7 уровень (1/день)** *Дымовая Шашка*. Карманник бросает дымовую шашку в точку, которую он может видеть в радиусе 30 футов, и она взрывается удушающим облаком в радиусе 20 футов. Любое существо, которое входит в облако или начинает там свой ход, должно совершить спасбросок Телосложения. При провале оно получает 16 (3d10) урона ядом, или половину при успехе. Дым распространяется по углам, и область сильно затемняется. Этот эффект длится 1 минуту.

## Последователи Чародея

### **Тауматург**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Харизма

**Спасброски:** Телосложение, Харизма

**Навыки:** Проницательность, Религия

**Фирменная Атака:** Огненный Снаряд

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** *Огненное Дыхание.* Тауматург выдыхает огонь в 15-футовый конус перед собой. Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок ловкости. При провале получает 9 (2d8) урона огнём, или половину при успехе.

**5 уровень (1/день)** *Рёв Дракона.* Тауматург рычит с драконьей мощью. Каждый враг в радиусе 60 футов должен сделать спасбросок харизмы или испугаться до конца своего следующего хода. На каждом из своих ходов испуганное существо должно выполнить действие Рывок и отойти от Тауматурга самым безопасным маршрутом.

**7 уровень (3/день)** *Волна Огня.* Волна Огня распространяется в радиусе 10 футов от Тауматурга. Каждое существо, попавшее в волну, должно сделать спасбросок харизмы. При при провале оно получает 16 (3d10) урона огнём и отбрасывается назад на 10 футов. При успехе оно получает половину урона и не отбрасывается назад.

### **Маг Хаоса**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Харизма

**Спасброски:** Телосложение, Харизма

**Навыки:** Обман, Убеждение

**Фирменная Атака:** Бросьте 1d4: 1 = Брызги Кислоты, 2 = Огненный Снаряд, 3 = Ядовитые Брызги, 4 = Луч Холода.

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Бросьте 1d4: 1 = Размытый Образ, 2 = Улучшение Характеристики, 3 = Невидимость, 4 = Отражения.

**5 уровень (1/день)** Бросьте 1d4: 1 = Огненный Шар, 2 = Молния, 3 = Метель, 4 = Зловонное Облако.

**7 уровень (1/день)** Бросьте 1d4: 1 = Усыхание, 2 = Град, 3 = Превращение, 4 = Огненная Стена.

## Последователи Колдуна

### **Алиенист**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)

**Основная Характеристика:** Харизма

**Спасброски:** Мудрость, Харизма

**Навыки:** Расследование, Религия

**Фирменная Атака:** Мистический Снаряд

#### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Обнаружение Мыслей.

**5 уровень (3/день)** Чёрные Щупальца.

**7 уровень (3/день)** Телекинез.

### **Дьяволист**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Харизма  
**Спасброски:** Мудрость, Харизма  
**Навыки:** Обман, Запугивание  
**Фирменная Атака:** *Мистический Снаряд*  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Огненные Ладони.  
**5 уровень (1/день)** Огненный Шар.  
**7 уровень (1/день)** Небесный Огонь.

### **Экзарх**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Харизма  
**Спасброски:** Мудрость, Харизма  
**Навыки:** История, Природа  
**Фирменная Атака:** *Мистический Снаряд*  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Мерцание.  
**5 уровень (1/день)** Высшая Невидимость.  
**7 уровень (1/день)** Подчинение Личности.

## Последователи Волшебника

### **Вызыватель**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Магия, Обман  
**Фирменная Атака:** *Брызги Кислоты*  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Зловонное Облако.  
**5 уровень (3/день)** Вызов Элементала.  
**7 уровень (1/день)** Нашествие Насекомых.

### **Маг**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Проницательность, Религия  
**Фирменная Атака:** *Шокирующее Прикосновение*  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Кислотная Стрела.  
**5 уровень (1/день)** Огненный Шар.  
**7 уровень (1/день)** Замешательство.

### **Вызыватель**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Магия, Проницательность  
**Фирменная Атака:** Луч Холода  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Палящий Луч.  
**5 уровень (1/день)** Молния.  
**7 уровень (1/день)** Стена Огня.

**Иллюзионист**  
**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Обман, Убеждение  
**Фирменная Атака:** Ядовитые Брызги  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Гипнотический Узор.  
**5 уровень (1/день)** Замедление.  
**7 уровень (1/день)** Воображаемый Убийца.

**Некромант**  
**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Запугивание, Религия  
**Фирменная Атака:** Леденящее Прикосновение  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Слепота/Глухота.  
**5 уровень (1/день)** Вампирское Прикосновение.  
**7 уровень (1/день)** Усыхание.

**Провидец**  
**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Проницательность, Расследование  
**Фирменная Атака:** Огненный Снаряд  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Удержание Личности.  
**5 уровень (1/день)** Метель.  
**7 уровень (1/день)** Предсказание.

**Преобразователь**  
**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Проницательность, История  
**Фирменная Атака:** Огненный Снаряд

### Специальные Действия

**3 уровень (3/день)** Мерцание.  
**5 уровень (1/день)** Ускорение.  
**7 уровень (1/день)** Превращение.

### **Теург**

**Броня:** Лёгкая (КД 13)  
**Основная Характеристика:** Интеллект  
**Спасброски:** Интеллект, Мудрость  
**Навыки:** Магия, Религия  
**Фирменная Атака:** Луч Холода  
**Специальные Действия**  
**3 уровень (3/день)** Бесследное Передвижение.  
**5 уровень (3/день)** Рассеивание Магии.  
**7 уровень (1/день)** Изгнание.

## **Ремесленники**

Требуется много квалифицированных рабочих, чтобы построить крепость, башню или театр. Обычно один из этих квалифицированных работников, впечатлённый поведением сюзерена, предлагает постоянно служить ему, становясь членом их свиты, живущим в крепости или близлежащей деревне после того, как остальные работники вернутся в свои города.

Каждый ремесленник на службе у сюзерена либо приносит господу какую-то пользу, либо каким-то образом улучшает крепость.

*Не все эти последователи в буквальном смысле ремесленники, но мне показалось, что “специалист” - это слишком современно и технично.*

### **Откуда Берутся Последователи Ремесленника?**

Новоиспеченные правители вдохновляют людей, но они также предоставляют возможность другим людям реализовать доселе сдерживаемые амбиции. Каменщик, открывший мастерскую в крепости воина, вероятно, был одним из тех, кто помогал её строить. Чтобы построить или отреставрировать крепость, требуется несколько каменщиков. Один из них, естественно, занял руководящую должность над другими, пользовался доверием начинаящего лорда и остался, когда проект был завершен. У каменщика, вероятно, есть семья в соседнем городе. Некоторые из них могли бы переехать в деревню, которая постепенно скапливается вокруг крепости. Портной, который присоединяется к правителю в их дикой крепости, может быть местным жителем, ищущим большей славы, возможности служить барону или графу! Или это может быть кто-то из ближайшего большого города, кто устал обслуживать людей, которые не ценят работу их рук, услышав рассказ о недавно обосновавшемся дворянине, строящем крепость, и решает, что лучше быть большой рыбой в маленьком пруду, чем маленькой рыбкой в огромном океане. Портной из большого города приносит с собой все предрассудки цивилизации, но также и все знания, которые приходят с этим, знания о придворных интригах и моде.

## Таблица Улучшения Мастерской Ремесленника

Уровень	Цена
1	-
2	1.000 зм
3	1.500 зм
4	2.000 зм
5	2.500 зм

### *Мастерская Вашего Ремесленника*

У большинства ремесленников есть своя собственная мастерская, которую они открывают бесплатно и которая начинается с 1-го уровня. Вы можете заплатить за её улучшение, основываясь на таблице улучшений мастерской ремесленника. Этот процесс занимает три месяца (один сезон), и вы не можете заплатить больше, чтобы ускорить его. Максимальный уровень мастерской - 5.

### *Сбор Органов Для Создания Магических Предметов*

Если в вашей твердыне вас ждет кузнец, писец или алхимик, внезапно трупы существ, которых вы побеждаете в бою, превращаются в мешки с полезными органами! А не просто вонючее напоминание о вашем триумфе.

С некоторыми трупами магических существ обычные люди, не имеющие уровней в классе заклинателей, могут создавать магические предметы, потому что файлы находятся в компьют...ере , магия находится в существе, в его органах. Дракон, очевидно, не может летать за счёт собственной энергии, это смешно. Это волшебное существо, и, тщательно извлекая его органы, вы можете извлечь часть этой магии для собственного использования. Во всех случаях используйте обычные правила и требования для изготовления магических предметов. Последователь ремесленник просто сокращает время и затраты.

В каждом случае требуется заклинатель, чтобы наделить предмет необходимой магической силой. Заклинатель не использует конкретное заклинание, а просто магический талант и знания, необходимые для проявления способности предмета.

**Алхимическое Испытание:** Как только существо умирает, его органы начинают разлагаться. Вы должны действовать в течение нескольких минут после смерти, чтобы собрать что-нибудь полезное. Сколько минут? Решать вам! Даже “немедленно” подойдёт! Труп монстра содержит четыре полезных компонента, описанных ниже, и для сбора каждого требуется **алхимическое испытание**.

Алхимическое Испытание сочетает в себе две проверки навыков: сначала проверка **Интеллекта (Магии)**, чтобы определить, знаете ли вы, где находятся органы, и лучший способ собрать компоненты, затем проверка **Мудрости (Медицины)**, чтобы извлечь и сохранить компонент, не разрушая его в процессе. Это похоже на мини-испытание навыков.

*Много раз один из моих игроков проваливал проверку, возвращаясь после импровизированной полевой операции весь в крови и мозгах. "Эм, я облажался".*

**Сложность проверки Интеллекта (Магии)**, чтобы найти органы и запомнить наилучший способ их извлечения, равна  $8 +$  рейтинг опасности существа, с которым вы работаете.

**Сложность проверки Мудрости (Медицины)** на выполнение операции и извлечение достаточного количества полезного материала без его разрушения зависит от рассматриваемого органа и уровня опасности существа, как показано в таблице испытаний алхимии.

Один труп может выдержать только одно алхимическое испытание, прежде чем станет непригодным для использования.

**Рецепты:** Для создания магического предмета требуется рецепт. Меч, +1 — это не просто обычное оружие, на которое при ковке накладывается благословение - для него требуются специальные металлы.

Для зелий необходимо химически приготовить уникальные добавки. Для свитков требуется редкие чернила. В некоторых случаях предмет может быть изготовлен только при особых обстоятельствах, например, во время определенной фазы Луны. Во всех этих случаях предполагается, что ваш последователь знает, как раздобыть достаточное количество этих специальных материалов для изготовления рассматриваемого изделия. То, как они получают эти материалы, является коммерческой тайной, но обычно это предполагает использование сети коллег-мастеров, которую они создали до прихода к вам на работу.

Как правило, мы не слишком беспокоимся о том, к каким рецептам имеет доступ последователь ремесленник. Их работа заключается в том, чтобы сэкономить ваше время и деньги — все остальные требования должны выполняться в обычном режиме, — но мастер может постановить, что ремесленник должен предоставить лишь несколько рецептов и превратить поиск других рецептов в приключение!

*Кузнец Горан предлагает свои услуги леди Халфрид.*

*Когда она спрашивает, какие услуги он может предоставить, он упоминает о ремонте доспехов и ковке оружия, и он осторожно упоминает, что если она знает мага, то у него есть знания о создании копий молнии, переданные от отца его деда. Очень полезное наследство!*

## **Алхимик**

Алхимик для волшебника то же, что кузнец для воина. Тесно связанные дисциплины, которые, тем не менее, требуют такого количества специализированных знаний, что функционально невозможно быть мастером в обеих.

Алхимики в первую очередь полезны для приготовления зелий, но многие из них также владеют магией и хорошо разбираются в малоизвестных способах использования различных материалов. Да, для заклинания тревоги требуется колокольчик, но знаете ли вы, что произойдет, если вы воспользуетесь хрустальным колокольчиком, созданным эльфийской девой? Я - нет, но ваш алхимик мог бы!

Многие волшебники начинали свою жизнь как алхимики на службе у лорда. В конце концов, разочарованные пределами возможностей алхимии, они решили научиться настоящей магии!

**Лаборатория:** Лаборатория позволяет вашему алхимику создавать зелья на 10% дешевле и быстрее, чем обычно, в зависимости от уровня лаборатории. Алхимик не является волшебником или чародеем, но достаточно хорошо понимает принципы магии, чтобы дублировать их эффекты приготовлении зелий.  
Виды зелий, которые может приготовить ваш алхимик, зависят от органов монстров, которые вы им приносите!

Орган	Магический Предмет	Создаётся	Сложность Медицины
Глаза	Зелье Невидимости Для Монстров	Алхимиком	15
Кровь	Стрелы Убийцы Монстров	Кузнецом	10 + Уровень Опасности
Кровь	Меч Убийцы Монстров	Кузнецом	10 + Уровень Опасности
Мозг	Зелье Контроля Монстров	Алхимиком	12 + Уровень Опасности
Сердце	Свиток Защиты От Монстров	Писарем	12

### **Глаза Чудовища: Зелье Невидимости Для Монстров (Необычное)**

С сохраненными глазами существа ваш алхимик может приготовить меньшую форму зелья невидимости. Это необычное зелье, для приготовления которого требуется заклинатель как минимум 3-го уровня.

Приготовление зелья занимает столько же времени и стоит столько же, сколько зелье невидимости (уменьшается на бонус алхимики за создание), но оно дает невидимость только против того существа, у которого были собраны глаза. Глаза чёрного дракона делают зелья невидимости против чёрных драконов. Не для всех драконов и даже не для всех злых драконов. Зелье невидимости для гоблинов не сработает против багбиев или хобгоблинов, а зелье невидимости для людей-ящеров не сработает против троглодитов. Если, конечно, вы не щедрый мастер.

### **Мозг Монстра: Зелье Контроля Монстров (Необычное)**

Если самый редкий и трудный для сбора и сохранения орган — мозг — принести алхимику, он сможет изготовить очень редкое зелье контроля над монстрами.

Этот мощный предмет превращает магию заклинания "Подчинение Монстра" в зелье, которое может выпить любой желающий. Для создания этого предмета требуются услуги заклинателя 7-го уровня.

Употребление зелья действует точно так же, как произнесение заклинания, но оно действует только против того существа, мозг которого был использован для приготовления зелья. Кроме того, цель не получает преимущества, если вы сражаетесь с ней, и его продолжительность составляет 1 час.

### **Пример Алхимики: Ведьма Морвен**

Конечно, Морвен не ведьма в строгом смысле этого слова, но она определённо выглядит соответствующе и не делает ничего, чтобы опровергнуть слухи о ней. Репутация чёрной полуночной карги, проклинающей тех, кто достаточно глуп, чтобы проявить к ней неуважение, почти так же ценна, как и реальная способность проклинать людей!

Морвен знает много местных и древних преданий, ныне забытых. По материнской линии она знает предания о старых богах, которым сейчас мало поклоняются, и является удивительным источником тайных знаний.

Она старая, сгорбленная, с длинными седыми и чёрными нечесанными волосами, и от неё часто пахнет серой. Она довольно часто хихикает, и хотя день за днём проводит в одиночестве в своей лаборатории, выдувая стекло и перегоняя инопланетные жидкости, она общительна, когда к ней обращаются, и полна непристойных комментариев и тонко замаскированных намеков. Ей нравится подшучивать над своим лордом или леди, независимо от их положения.

*“Убирайся! Убирайся! О, это ты. Входите! Входите! У меня есть ах — над чем я работала? О! Целебные зелья, спасибо вашему другу-жрецу. Здесь и здесь. Что? О, мои брови. Я потеряла их, когда моя вторая попытка приготовления зелья огненного дыхания провалилась, но я уверена, что теперь у меня всё получилось! Третий раз - это очарование, да? О, кстати, о очаровании, вот напиток любви, о котором вы просили. Я слегка подправляю это на тот случай, если энтузиазм вашего юного друга, гм, сильнее его решимости. АХ-ХАХАХА \*кхе \*кхе \*кхе \* Гм. Хе-хе.”*



### Кузнец

Опытный кузнец - один из самых ценных и полезных жителей любого города. Металл трудно добывать из земли, почти так же трудно обрабатывать, а способность восстанавливать металл или придавать ему новую и полезную форму сродни колдовству. Действительно, профессиональные секреты кузнеца охраняются так же тщательно, как и книги любого волшебника.

Кузнец - отличный помощник при строительстве вашей крепости, но в основном для изготовления гвоздей! Многие каменные укрепления выигрывают от использования деревянных рам для подъема камней или возведения строительных лесов, и для этих целей требуется много гвоздей.

Количество времени, которое кузнец фактически тратит на оружие и броню в обычной деревне, может быть близко к нулю.

Конечно, кузнец игрока - это совсем другая история...

**Кузница:** Ваш кузнец может ковать магическое оружие и броню. Как и в случае с алхимиком, это требует от кузнеца некоторых знаний о природе магии, но ему не обязательно быть волшебником, благодаря невероятно мощной тайной силе, заключенной в крови создания.

Кузница позволяет вашему кузнецу создавать магическое оружие и броню на 10% дешевле и быстрее, чем обычно, в зависимости от уровня кузницы.

Какие предметы сможет выковать ваш кузнец, зависит от того, какие органы вы принесете!

### Кровь Зверя: Стрелы Убийцы

Алхимическое Испытание, необходимый для изготовления Стрел Убийцы, зависит от уровня монстра, о котором идет речь, как описано в Алхимическом Испытании (стр. 131). Количество стрел, которые вы получаете, также зависит от рейтинга опасности монстра. Очень мощные монстры дают только одну стрелу. Для изготовления стрел требуются услуги заклинателя 9-го уровня.

Если игрок спросит: “Почему в мире больше нет таких вещей?” напомните им, что есть немногих людей, обладающих необходимыми навыками (алхимии), возможностями (приключениями) и ресурсами (твёрдышка с соответствующим последователем), и даже тогда вы получаете только горстку стрел, конечно же, они расходуются после выстрела!

Вы могли бы сделать так, чтобы стрелы убийцы заметно отличались от обычных стрел. Когда один из моих игроков нашел стрелу для убийцы орков, я описал её как “Белую Стрелу”, и она была сделана из кости. Игрок понятия не имел, что это было, но они сражались с большим количеством орков!

Когда они, наконец, встретились лицом к лицу с Костоломом Дорокором и сказали: “Я стреляю Белой Стрелой!” Это был действительно драматический момент, поскольку игроки ахнули и ждали, что это может сделать. И Белая Стрела не подвела!

Уровень Опасности Монстра	Количество Стрел
1-5	1d6
6-9	1d4
10-14	2
15+	1

### Меч С Кровью В Лезвии: Оружие Убийцы

По просьбе лорда кузнец может использовать флаконы с кровью монстров, чтобы увеличить бонус к недавно выкованному магическому оружию.

При создании магического оружия со рубящим уроном, если кузнец закаляет лезвие оружия в крови монстра, получается Убивающий Клинок с дополнительным бонусом к урону в зависимости от вида монстра. Для создания оружия требуются услуги заклинателя 3-го уровня.

Испытание Алхимии, необходимое для изготовления Оружия Убийцы, зависит от характеристик рассматриваемого монстра, как описано в Испытании Алхимии (стр. 131). Использование крови нескольких типов монстров разбавляет силу, не давая оружию бонуса против любого типа монстров.

*Леди Сариэль приносит своему кузнецу Дифану пузырь, полный крови ящеролюдов. Поскольку леди Сариэль является жрицей и, следовательно, заклинательницей, она может помочь Дифану в создании Меча Убийства Рептилий, который, после завершения, дает +1 к мечу, и дополнительный урон в Здб против людоящеров и людозмей.*

### **Пример Кузнеца Урр Однорукий**

Технически он однорукий, но называть его инвалидом, было бы гораздо менее драматично. Урр - кузнец-полуорк, который научился ремеслу у отца своей матери. Отсутствие руки, похоже, не мешает его мастерству. Его кузница завалена рамами и приспособлениями, которые он смастерил, чтобы удерживать предметы на месте и действовать как его левая рука. Но обычно его можно найти в кузнице, где ему помогают молодые подмастерья. По какой-то причине мальчики и девочки местной деревни любят Урра. Он обращается с ними как со взрослыми и делает для них маленькие игрушки, и, хотя он лает и хмурится, они знают, что он испытывает к ним привязанность, а не злобу.

*“Однажды, еще мальчиком, я отправился навестить родственников моего отца. Они забрали мою руку в качестве платы за время, проведенное среди людей полей и ферм. Так что, если ты планируешь использовать оружие против орков холмов, тогда да. Я сделаю его для тебя. Исправлю щиты и на этой броне. Сделаю всё, о чём ты просишь, потому что ты даёшь мне место для работы, и ты не смотришь на меня иначе, чем на кого-либо другого.  
Это заслуживает моего труда”.*



## [Капитан](#)

Опытный солдат, уставший от кампаний за границей, командир стражи, уставший от борьбы с бесконечной преступностью в большом городе. Любой капитан, привыкший командовать, может уйти со своего поста, когда услышит о новом лорде или леди, которым предстоит защищать крепость или башню.

Как и другие ремесленники, капитаны иногда происходят из местных деревень, спасённых героями. Больше, чем другие ремесленники, капитан знает, насколько тяжела работа искателя приключений. Уважает их. Если вы спасли деревню от заговора людоедов на болоте, капитан местной стражи вполне может решить, что будет лучше служить вам, чем продолжать терпеть оскорблений от городского совета, ни один из которых никогда не поднимал меча. Капитанам нравятся служивые персонажи, которые действуют, а не обдумывают.

Капитан также может умело выполнять функции вашего лейтенанта, если вы ещё не получили вассала. Ваш капитан будет обслуживать ваши владения, пока вы путешествуете, защищая ваши интересы и ведя переговоры от вашего имени в меру своих возможностей.

Как и все последователи, капитан лоялен, но, в отличие от остальных, у него железная рука. Обладая силой и полномочиями вести войну, вы можете вернуться и обнаружить, что ваша крепость в осаде. Её единственная защита: стратегия и тактика вашего капитана.

Капитан не приходит автоматически с армией!

Вполне возможно нанять капитана, несмотря на то, что у него нет ни войск, ни армии, которой он мог бы руководить. Капитана это мало волнует — они уверены, что рано или поздно вам понадобится армия, особенно теперь, когда вы возвели эту прекрасную крепость.

### **Мастерская Капитана: Казармы**

Первое, что делает ваш капитан, - это руководит строительством казармы. Ваша казарма временно повышает уровень опыта некоторого количества подразделений на единицу — зеленые юнцы становятся регулярными воинами, регулярные воины становятся закалёнными в боях и т.д.

Ваша казарма может обновить количество подразделений, равное её уровню. Она начинается с 1-го уровня (улучшается одно подразделение) и может быть повышена до 5-го уровня (улучшая 5 подразделений). Тренированные подразделения выбираются в начале битвы и не могут быть изменены до следующего сражения.

#### **Пример Капитана: Капитан Хорблэк**

Капитан Эдмунд Хорблэк служил другому местному лорду, пока тот не умер, не оставив потомства, а соседние бароны разграбили его крепость и разделили его земли.

Теперь капитан Хорблэк, ветеран нескольких кампаний, видит возможность объединиться с более молодым лордом, у которого меньше шансов стать жертвой махинаций местной знати.

В свои тридцать с небольшим, с короткой стрижкой угольно-чёрных волос, Хорблэк - подтянутый и энергичный капитан, который верит в то, что нужно громко кричать и постоянно тренироваться. Солдаты любят его. "Это и есть настоящая солдатская служба", - думают они.

*"Я приведу их в порядок, сир, предоставьте это мне.*

*Ах, я видел и похуже под командованием лорда Армигена, и он выиграл три сражения, и все в один день! У вас здесь четыре боеспособных роты, милорд. Мы попросим герольда изготовить для них что-нибудь...*

*Что-нибудь, что можно надеть, чтобы подчеркнуть цвета. Это важно для солдатского духа, знать, что ты принадлежишь к роте, состоящей на службе у настоящего лорда. А не банде наёмников, сражающейся за плату.*

*"Я буду руководить многими из них, пока вас не будет. Предоставьте всё мне, сир. Вы не узнаете их, когда вернетесь! Они будут на параде с иголочки и будут знать, как строиться и маршировать. Вот увидите, сир. И если кто-нибудь сунется сюда, пока вас не будет, думая, что хозяин в отъезде и пришло время поиграть, он получит четыре пика в лицо и шрамы на память о нас!"*



## Плотник

Вы могли бы построить каменную крепость или замок без помощи деревянных лесов, но вам бы этого не хотелось. Рамы, блоки и снасти плотника, строительные леса - все это помогает вашим рабочим, заставляя десять человек работать как пятьдесят. И, конечно же, многие сооружения в твердыне и вокруг неё сделаны из дерева или используют его в своих стенах и каркасах. Каменный полый цилиндр высотой тридцать футов - это зернохранилище. Добавьте несколько балок, рам, два этажа и несколько лестниц, и теперь у вас есть башня, в которой могут жить люди!

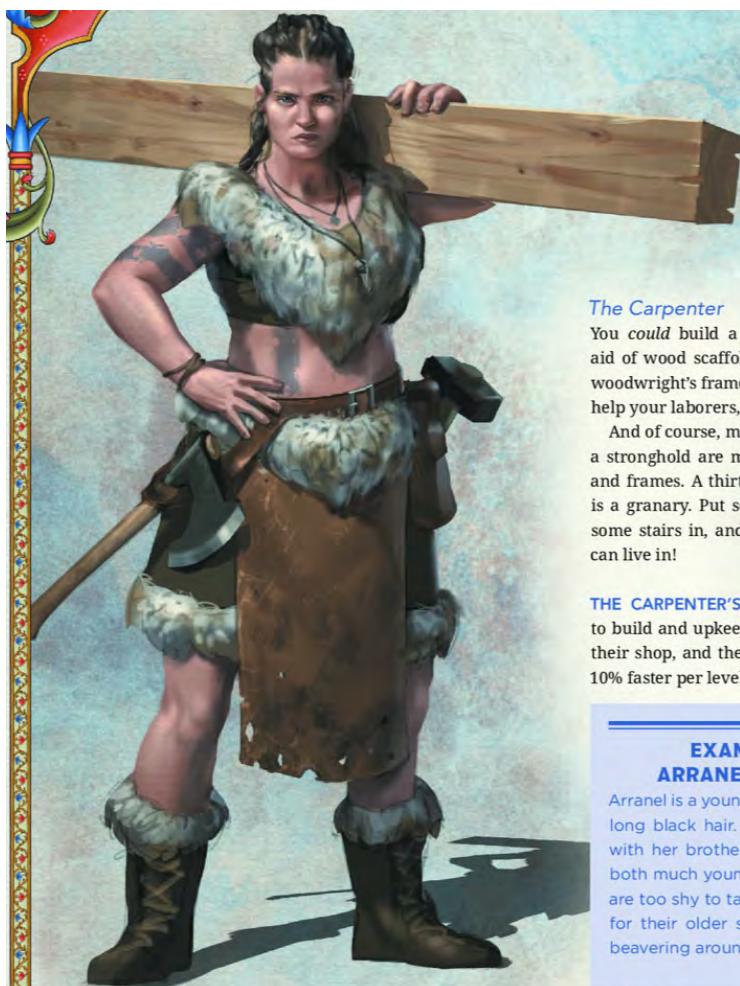
**Мастерская Плотника:** Плотники снижают затраты на постройку и содержание осадных машин на 10% за каждый уровень своей мастерской, и они позволяют вам улучшать свою крепость на 10% быстрее за каждый уровень мастерской.

**Пример Плотника: Арранель Вудрайт**

Арранель - молодая леди варварского происхождения с длинными чёрными волосами. Она прибывает в вашу крепость со своими братом и сестрой, Кейденом и Талвин, оба намного моложе её. Кейден и Талвин слишком застенчивы, чтобы разговаривать с незнакомцами, но им нравится работать у своей старшей сестры, и их всегда можно застать за работой в её столярной мастерской.

Подобно каменщику или кузнецу, Арранель немногословна. Ей комфортно говорить только о своей работе, она предпочитает, чтобы за неё говорило её мастерство.

*“Потребуется много дерева, но мы окружены лесом. К тому времени, как мы закончим, это место будет расчищено на три мили во всех направлениях. Хотя это и хорошо. Так никому не удастся подкрасться к этому месту незаметно. Начнём со сторожевой башни. Не хочу, чтобы нам помешал сэр Пеллитон, который приведёт сюда своих наемников без нашего ведома. Мне понадобится целая команда. Надеюсь, вы извлекли из этих руин больше, чем несколько медяков.”*



#### The Carpenter

You could build a aid of wood scaffolding, woodwright's frame help your laborers,

And of course, many a stronghold are made of wood and frames. A third floor is a granary. Put some stairs in, and you can live in!

THE CARPENTER'S  
to build and upkeep their shop, and they get 10% faster per level

#### EXAMINER ARRANEL

Arranel is a young woman with long black hair. She comes with her brother and sister, both much younger than she is. They are too shy to talk to people, so they leave the work for their older sister to do. She is always beavering around, trying to help out.

## Фермер

Постройте крепость, привлеките нескольких фермеров, и довольно скоро у вас будет деревня! Так начинаются новые города.

Пока плотники рубят деревья вокруг вашей крепости, обнажая плодородную землю, фермеры приходят обрабатывать её. Они приносят с собой торговлю, дороги, порядок. Без ферм и фермеров ваша крепость - просто таинственная башня посреди леса, малоизвестная и избегаемая местными жителями. С фермерами это начало города. Часть великой сети цивилизации.

Здания, магазины и жилые дома, которые у нас ассоциируются с деревней, начинаются как рынок, временно возведённый местными фермерами на перекрестке у крепости.

Отсюда они продают излишки своей продукции, налоги с которой идут на пользу сюзерену, что приносит пользу всем.

**Рынок:** Фермеры представляют собой существенное технологическое усовершенствование по сравнению с охотой и собирательством. Ферма с урожаем и домашними животными может производить во много раз больше продуктов, необходимых для поддержания семьи фермера. Излишки продаются через перевозчиков, которые регулярно проезжают мимо и покупают и продают на местном рынке.

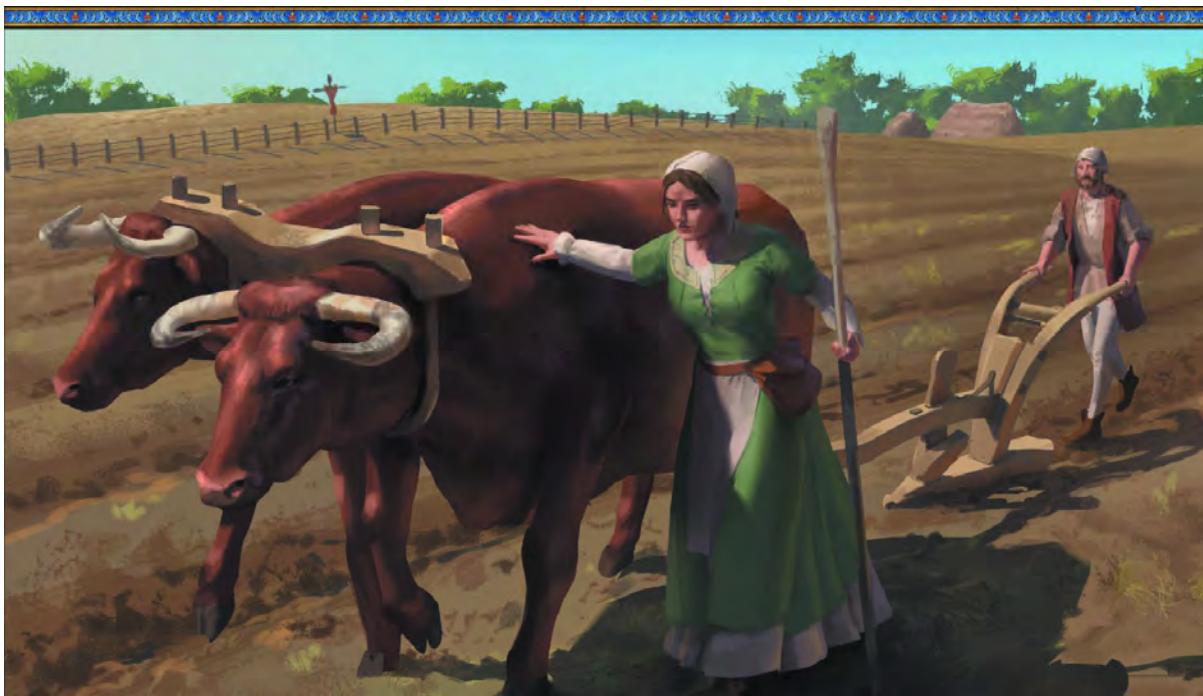
Налогообложение этой торговли обеспечивает доход лорду цитадели. Цитадель приносит 100 зм за сезон за каждого фермера на вашей земле.

Фермерам также нравится иметь место, где можно выпить эля, поговорить и расслабиться после тяжелого рабочего дня, прежде чем они вернутся домой к своим семьям. Это место называется таверна, и так родился маленький городок.

#### **Пример Фермера: Вильям Лысый**

Виллем - престарелый патриарх большой семьи. Его жена, пятеро детей и восемь внуков помогают ему работать на большой ферме со многими скромными стадами животных (куры, коровы) и несколькими полями сельскохозяйственных культур. Ферма Виллема настолько велика, что он ведет себя, возможно, справедливо, как мелкий собственник. Хотя ему далеко за семьдесят, он все еще просыпается с рассветом и работает до заката.

*“Волки и все остальные, мы можем с ними справиться. В позапрошлом году у нас были гоблины. Ребята позабочились о них. Но эти бандиты. Они умны. Хорошо снабжены. Говорят, у них есть маги и жрецы. Милорд, я думаю, это остириё колья. Они не проверяют меня и моих близких. Они проверяют вас. Посмотрим, как вы отреагируете. Хотите мой совет? Вы должны дать им сдачи. Жёстко. Покажите им’ кто здесь правит.”*



## Каменщик

Для того, чтобы построить крепость, в первую очередь, требуется каменщик, возможно, несколько. Совершенно естественно, что человек остается здесь после того, как дело сделано, и продолжает служить сюзерену, пройдя путь от наёмного работника до постоянного сотрудника.

**Каменоломня:** Если вы привлекаете каменщика, где-то поблизости должна быть каменоломня. Это эквивалент мастерской ремесленника. Каменоломня начинается с 1-го уровня, и лорд может улучшить её, как и любую другую мастерскую. Наличие каменщика в штате означает, что вы ничего не платите за ремонт своей крепости после осады. Ваш каменщик будет производить бесплатный ремонт стоимостью 250 зм за уровень каменоломни в неделю. Таким образом, каменоломня 3-го уровня производит бесплатный ремонт стоимостью 750 зм в неделю ( $250 \times 3$  в неделю).

Каменщики сокращают время, необходимое для улучшения вашей твердыни, на 10% за каждый уровень каменоломни. Это сокращение времени может быть объединено с преимуществом плотника.

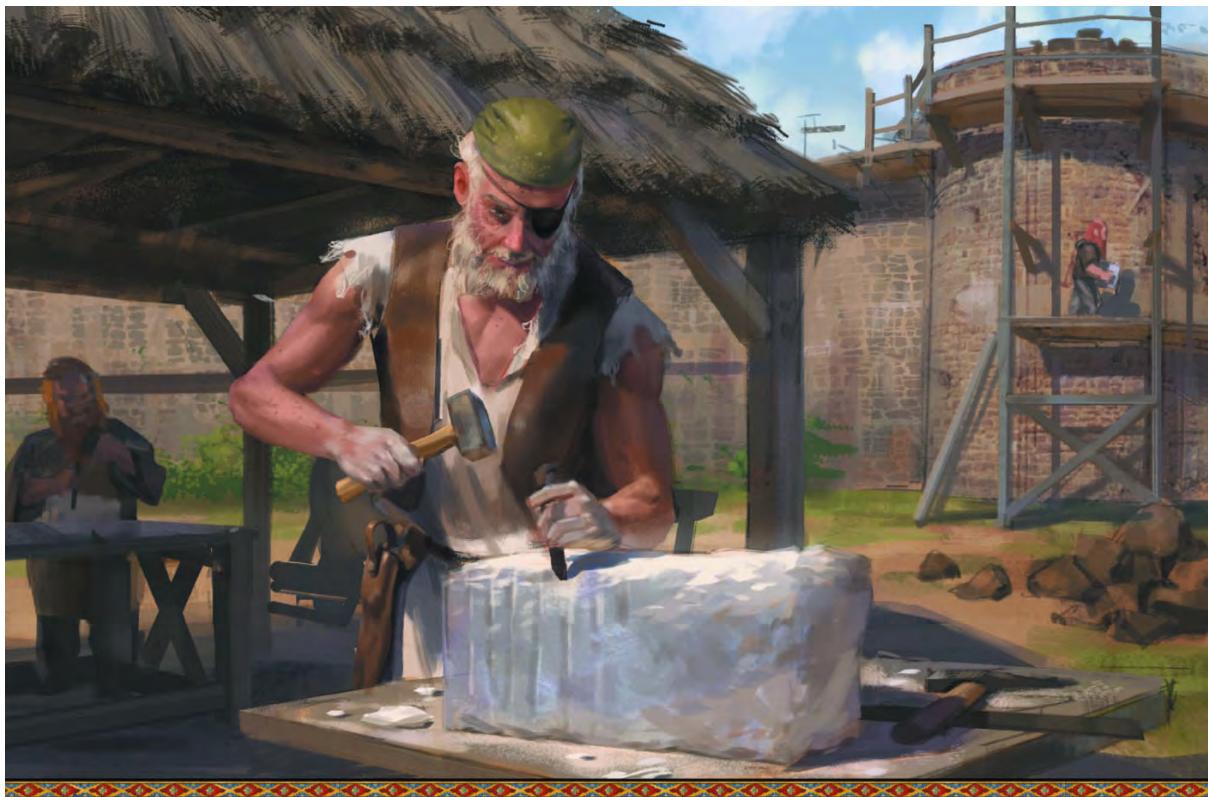
*В крепости лорда Кенуэя есть Каменоломня 5-го уровня и Мастерская Плотника 5-го уровня, поэтому он может улучшить замок Далрат на 50% быстрее и на 50% дешевле.*

### Пример Каменщика: Гальдер Мел

Гальдер - слепой на один глаз старик из близлежащего городка Чок. Естественно, он руководит группой рабочих. С ним легко ладить, он много смеется — хотя обычно над плохим качеством работы других каменщиков. Гальдер усердно работает в течение дня и рассчитывает на пинту эля в конце. Ему нравятся дварфы, и он лучше

относится к крепости, если поблизости есть хотя бы один дварф. Он считает, что их присутствие делает камни здоровее.

*“Ну, теперь вы видите из чего сделана эта стена? Всё полевые камни. Известняк, немного песчаника. Белый известняк. Похоже, они начали с гранита но сдались на пол пути!” - хрюпит он, смеясь. “Могу немного поработать. Прибраться здесь. Хотя для ремонта башни понадобится подходящий камень. Такой есть в Малле, недалеко от верхнего города. Потребуется некоторое время, понадобятся рабочие. Это не будет скрытно. Все будут знать, что мы приводим это место в порядок. Надеюсь, вы готовы к вниманию!”*



## [Шахтёр](#)

Если вам посчастливится разместить свою крепость рядом с источником металла — что, как выясняется, вы и сделали, если привлекли шахтёра, — например, в естественной пещере или долине, вырытой древней рекой, вы можете добывать металл вблизи поверхности.

Опытный шахтёр может за мгновение осмотреть местность и сказать, на какой породе вы находитесь, какую руду можно найти под ней и сколько времени займет и дорого обойдется её добыча. Они привозят с собой собственную опытную бригаду и часто свои семьи. К концу первого сезона на вашей шахте могло бы работать до тридцати мужчин и женщин.

**Шахта:** Руда, добытая в вашей шахте, ценна, и вы можете продать то, что не используете для улучшения своей крепости, а также оружия и брони ваших юнитов. Шахта приносит 500 эм за сезон.

Кроме того, шахта улучшает снаряжение некоторого количества ваших подразделений на один уровень — легкая пехота становится средней, средняя становится тяжелой и т.д. Этот бонус может быть применен к одному подразделению за каждый уровень шахты, поскольку он включает время и затраты на поддержание их улучшенного снаряжения.

### Пример Шахтёра: Зоран Стиллай

Дварф Зоран Стиллай знаменит среди своего народа своей способностью смотреть на далёкий холм или на то, как дождевая вода течет по долине, и предсказывать, какие драгоценные руды — если таковые имеются — могут быть найдены под землей.

*“Да, мы разберемся с откалыванием и промывкой.  
У вас здесь хороший источник проточной воды, так что, если мельник не установит водяное колесо, мы соорудим шлюз. Нет, нам не нужна охрана.  
Мы знаем, что можно найти в глубинах мира. Мой брат и его семья участвуют в этой работе, и он со своими парнями сражался с гоблинами, кобольдами, всевозможными тварями. Мы дадим вам знать, если там, внизу, будет что-то, с чем мы не сможем справиться. Однажды провалился в гробницу! Было о чём вспомнить.”*

*“Вы должны знать, сир: жила, подобная этой... ценна.  
Люди услышат об этом. Каждый раз, когда мы добываем руду подобным образом, и я имею в виду каждый раз, кто-то приезжает, чтобы забрать её. Так что вам лучше быть готовым защищать её. У вас есть крепость, свита. Пора вам собрать немного войск. Рекруты этого не сделают, сир. Нужно быть настоящими солдатами, или попрощайтесь со всей этой драгоценной рудой.”*



## [\*\*Мудрец\*\*](#)

Каждый ремесленник несет с собой длинный список навыков и традиций, которые помогают ему создавать свои изделия. Но для мудреца знание — это не средство достижения цели - знание самоцель.

Каждый мудрец является не только экспертом в широком спектре малоизвестных предметов, но и частью большой сети коллег-мудрецов, писцов и библиотекарей, постоянного и в значительной степени секретного потока информации, идущего туда и обратно.

Ваш мудрец предоставляет вам доступ к способности Предыстории Мудрец. Если ваш мудрец не знает ответа на ваш вопрос, он знает, где этот ответ можно найти.

**Библиотека:** Дайте своему мудрецу неделю на поиск в библиотеке и сопоставление различных свитков, фолиантов и кодексов внутри, и они могут дать вам секретную информацию о врагах, с которыми вы планируете сражаться.

Очевидно, вам нужно будет рассказать своему мудрецу, с какими противниками вы вскоре столкнетесь. Если вы точно знаете, с каким монстром собираетесь сразиться, и

у вашего мудреца есть время для проведения исследований, вы получаете одно из следующих преимуществ в бою с этим типом существ:

- У вас есть преимущество при следующем броске атаки против такого существа.
- Вы отменяете одно сопротивление при следующем броске атаки против такого существа.
- Такое существо имеет помеху при следующем спасброске против ваших заклинаний или способностей.

Вы можете использовать выбранное преимущество при количестве атак, равном уровню библиотеки вашего мудреца, после чего вам необходимо сделать длительный отдых (стр. 15), чтобы перезарядить эту способность.

Ваш мудрец также знает местоположение ближайшего кодекса. Он может быть спрятан в руинах в нескольких милях от вашей крепости, а может быть в сотне миль отсюда, в библиотеке королевского архимага. Но ваш мудрец знает, где он находится.

### Пример Мудреца: Бериан Тревартен

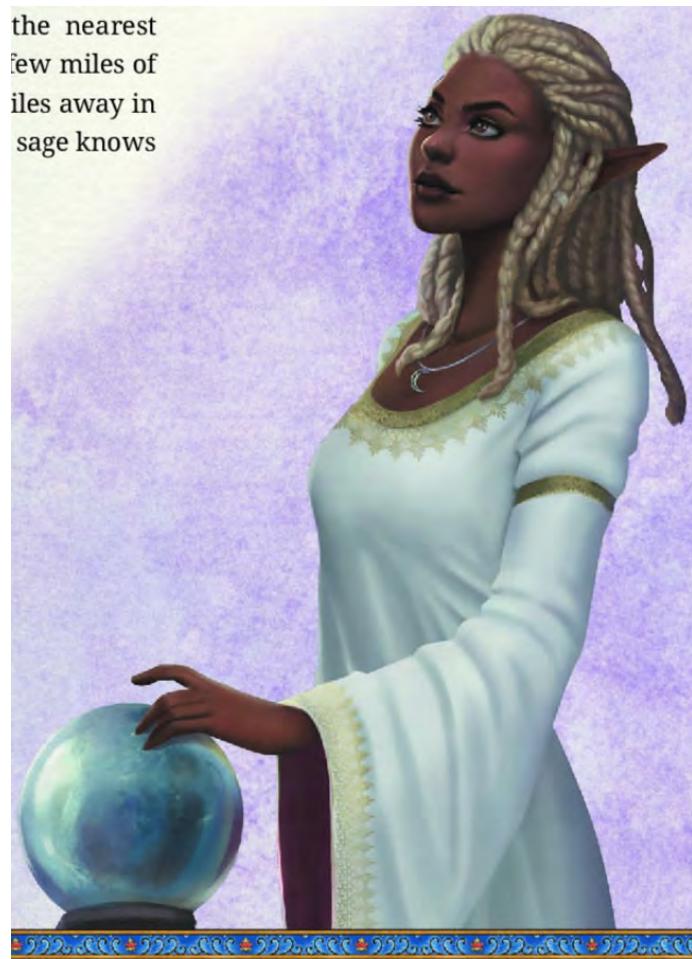
Неизвестная никому, кроме своей семьи, эльфийская дева Бериан Тревартен сбежала из Орхидейного Двора своих дяди и тёти и теперь предлагает свои услуги местному лорду.

Очевидно, она чувствует некую надвигающуюся опасность, которую эльфийский двор, как правило, игнорирует. Она покинула вневременной мир своих эльфийских сородичей, чтобы присоединиться к вам и помочь в ваших поисках.

Высокую и стройную, с длинными светлыми волосами, её легко принять за человеческую женщину, и действительно, многие люди на вашей службе принимают её за такого же человека, как и они, видя её так редко, и то только через окно башни, которую вы построили для неё и её библиотеки.

*“Знание, которое ты ищешь, существует, и более того, я знаю, где его можно найти. Это Кодекс Инкабулум, Том, связывающий демонов. Говорят, что тот, кто владеет Инкабулумом, защищен от любого демонического насилия. Он был написан Марком Гаем Орестом в 101-й год Эры Завоеваний. За последнюю тысячу лет он несколько раз исчезал и появлялся вновь, но, насколько мне известно, сейчас он находится у главного визиря фараона в Бесконечной Пустыне.*

*Я также случайно узнала, что пустыня не бесконечна, но это знание менее туманно.”*



the nearest  
few miles of  
iles away in  
sage knows

## [Писец](#)

Пальцы, испачканные чёрными чернилами, писец - не автор, а ремесленник. Частично кожевник, частично алхимик, писец тратит свое время на обработку кожи для пергамента и смешивание редких химикатов для чернил.

В дотехнологичном мире умение читать и писать не является ни обычным явлением, ни особенно ценным.

Глашатаи вывешивают и читают прокламации, констебль или староста, возможно, смогут прочитать достаточно слов в типичном юридическом документе, чтобы разобраться в нём, но в остальном процесс написания писем оставлен священникам, волшебникам и образованным горожанам.

Таким образом, писцы также выступают в качестве помощников при дипломатической переписке. Когда лорд хочет отправить сообщение своим союзникам, вызывается писец.

Ожидается, что писцы будут владеть многими письменными языками и способны переводить, по крайней мере, с обычного, эльфийского и дварфийского, иногда драконьего, а иногда редких и малоизвестных или мертвых языков, найденных в томах, найденных в руинах и подземельях.

Но, конечно, самое ценное использование писца для повелителя приключений - это создание свитков!

**Сыромятня:** Магические свитки требуют редких и уникальных химических веществ для изготовления чернил, а также специальных технологий дубления для обработки пергамента на кожевенном заводе. Весь пергамент изготавливается из выделанной шкуры животного, но этот пергамент особенно прочен, устойчив как к воздействию огня, так и к воздействию воды и хорошо подходит для сохранения уникальных чернил, используемых в магическом свитке, без растекания и выцветания со временем. Писец никогда бы не подумал о нанесении чернил на бумагу. Бумажный свиток долго не продержался бы в условиях, к которым привык типичный лорд-авантюрист.

Если заклинатель соответствующего уровня присутствует в течение как минимум часа, писец может создать магический свиток за долю времени, которое потребовалось бы волшебнику или чародейке, чтобы сделать это в одиночку. Время и стоимость сокращаются на 10% за каждый уровень сыромуятни.

### **Сердце Зверя: Свиток Защиты От Монстров (Необычный)**

Если вы подарите своему писцу сердце монстра, он будет в восторге. Возможность создать свиток защиты от монстров — редкая привилегия - это шанс отплатить вам чем-то, что может спасти вашу жизнь.

Во всем остальном похожий на редкий свиток защиты, свиток защиты от монстров работает только против того вида монстра, у которого было добыто сердце.

Сердце Чёрного Дракона (восстановление которого занимает несколько часов) позволяет создать Свиток Защиты от Чёрных Драконов. Не всех драконов и даже не всех злых драконов!

Поскольку свиток необычен, его можно создать быстрее и дешевле, чем его более полезного и редкого собрата. Для написания свитка требуются услуги заклинателя 1-го уровня.

#### **Пример Писца: Демельза Чёрнопалая**

Ну, у неё чёрные кончики пальцев, чего вы ожидали? И прозвище помогает отличить её от Демельзы, жены Мельника.

Демельза вынослива и крепка, это состояние она объясняет часами, проведенными в её мастерской, склонившись над чернилами. Её муж - пекарь Каллум, и, хотя они, как известно, счастливая пара, никому не разрешается заходить в магазин другого из-за боязни, что покрытые лаком пальцы могут загрязнить химические процессы другого.

*“Чёрные боги, откуда у вас эта прелесть?*

*О, иди к маме, дорогая! Подождите, не говорите мне, дай мне... угадать... это сердце... мmm... большое, похоже на летающего зверя, и вы не из тех, кто может убить грифона или пегаса. Мантикора! Ха-ха-ха, вы убили одну из этих летающих химер львов и скорпионов, которые наводняют холмы! Что ж, оставь это старой Демельзе, дорогуша. Я имею в виду, ваша светлость. Вас никто не побеспокоит, когда ты в следующий раз столкнешься с одним из этих приурков.*

*Я сварю это прямо сейчас. Нужно смахнуть пыль с котла...”*



## Шпион

Заведение позволяет вам узнать, что происходит в округе. Чем занимаются другие дворяне, гильдии, церкви и тайные общества. Но слишком долго вглядывайтесь в бездну, и вы можете заметить, что она смотрит в ответ.

**Сеть:** Из-за вашего шпиона вашим врагам и даже союзникам гораздо труднее узнать, что вы замышляете. Ваш шпион увеличивает сложность для агентов, шпионящих за вами, на 3 плюс 1 за уровень вашей шпионской сети.

Кроме того, ваш шпион знает, какие люди поблизости могут быть заинтересованы в присоединению к вашему делу. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице последователей, шпион позволяет вам увеличивать или уменьшать результат броска на 3 плюс 1 за каждый уровень вашей сети. С помощью этого вы получаете некоторый контроль над тем, кого вербуете.

### Пример Шпиона: Пик

Пик - высокий худощавый мужчина со шрамами от ожогов по всей левой стороне лица. Он обычно ловко крутит пик — медиатор, от которого и получил свое название, — между пальцами, хотя его никогда не видели с инструментом.

Он хладнокровен, эффективен и всецело привержен уничтожению тех, кто мог бы замышлять заговор против вас.

*“Они знают, что вы приехали из Рингвелла с чем-то. Они не будут пытаться забрать это силой — между вами и вашими друзьями, они знают, чем это закончится. Поэтому они собираются устранить деву Тревартен. Они справедливо считают, что, если им удастся нейтрализовать её, ваша способность идентифицировать артефакт будет значительно снижена, если не полностью устранена”*

*“Что вы имеете в виду, "Что я собираюсь делать?" Я собираюсь убедиться, что они получат то, что хотят. Их убийцы придут, ожидая найти высокую светловолосую эльфийку в вашей библиотеке. И они найдут одну, и они убьют её. Они сообщат, что она мертва, и это даст нам... о, я думаю, по крайней мере, сезон непрерывной работы. К этому времени настоящая дева Тревартен раскроет секреты рассматриваемого артефакта, и к тому времени, когда ваши враги поймут, что они убили двойника, будет слишком поздно. Это, кстати, также обеспечит безопасность девы Тревартен, поскольку, как только секреты будут раскрыты, она больше не будет представлять им угрозы. Они больше не будут пытаться добраться до неё...”*

*“Не смотрите на меня так. Вот почему вы мне платите. Чтобы вы могли спокойно спать по ночам.”*



### *Портной*

Работа портного в буквальном смысле заключается в том, чтобы вы хорошо выглядели. Они являются экспертами в области моды и следят за всеми последними тенденциями не только в одежде, но и в стиле, вкусе и манерах. Наличие портного в вашей свите означает, что вы не только хорошо выглядите, но и знаете, как действовать, лучше знаете, как вызвать реакцию, которую вы ищете у своих союзников и врагов. Незначительные изменения во внешности и поведении усиливают вашу природную харизму.

Не каждый регент мечтает о хорошем портном. Варвар считает такие наряды признаком коррумпированной и декадентской цивилизации, которую люди называют цивилизацией. Но многие правители считают хорошего портного необходимостью.

**Мастерская Портного:** Имея портного в своей свите, вы можете в качестве реакции заменить результат любой проверки харизмы на 12 (перед добавлением бонусов). Это можно проделать количество раз, равное уровню вашей мастерской портного, после чего вы должны взять длительный отпуск, чтобы обновить эту способность.

#### **Пример Портного: Мистер Маркенсворт**

Мистер Маркенсворт среднего роста, но худощав, его кожа сероватого оттенка. Он обхватывает правый локоть левой рукой, когда говорит, и часто прикладывает палец к губам, как бы заставляя себя замолчать, чтобы не критиковать открыто ваш выбор одежды. Ему неопределенный возраст, может быть от 44 до 74 лет, и за всё время, что он у вас на службе, вы никогда не видели, чтобы этот человек ел.

*“Миледи, конечно, вы хотите казаться устрашающей, и да, мы согласны с тем, что последнее слово в таких вопросах обычно остается за молнией, но заклинания драгоценны! По крайней мере, так нам говорили. Гораздо дешевле - это правильное слово в нужном месте, при правильном поведении. Вот, например, это платье, которое на вас надето. Немногим лучше, чем мешковина. Да, я знаю, что вы нашли его в эльфийском храме, но не подумали ли вы, что оно лежало там, заброшенное, по какой-то причине? Если вы только позоволите, мы сошьем вам новый наряд с более широкими плечами, возможно, с небольшой подкладкой здесь и здесь, и с зауженной талией, чтобы подчеркнуть и без того внушительную фигуру миледи. С этим платьем, миледи, даже ваш шепот становится приказом. Они будут вынуждены повиноваться”.*



## Послы

Правители какой-нибудь близлежащей культуры знают о вас и вашей новой крепости и владениях, и они хотят заключить союз. Это, конечно, может занять некоторое время и переговоры, поэтому тем временем они отправили посла!

Послы позволяют вам приобретать подразделения из их родословной, как если бы они были дружественными (смотрите Родословную и Отношения на стр. 240).

Если вам когда-либо будут переданы подразделения, которых вы не покупали — например, в результате броска по таблице последователей или добавления крепости к вашей твердьне, — то новые подразделения могут быть из родословной посла, если вы пожелаете.

Посол является представителем не только другого вида, но и другого правительства. Посол орков не является представителем всего рода орков — они представляют определенное племя орков. Их цель — в конечном итоге подписать соглашение, официальное или неофициальное, но пока они счастливы просто иметь

представителя в вашем дворе, который может проконсультировать вас и в идеале проложить путь к более прочному союзу.

Это награды. Не вражеские шпионы. Это дипломатические возможности для игрока, часть награды за строительство крепости. Игроки могут с подозрением отнестись к этому незнакомцу, который прибывает, обещая дешёвую военную помощь, но вы должны подбодрить их, даже прямо сказать им, если необходимо: “Этот посол будет работать с вами”.

Конечно, это могло бы предоставить некоторые удивительные возможности для повествования и ролевой игры в будущем, если развернутся события, которые вбивают клин между игроком и послом, но пока это естественное развитие событий, и игрок должен понимать, что всё в порядке.

## Союзники

В конечном итоге вы можете попасть в Таблицу Специальных Союзников (стр. 67), и вы сможете привлечь что-нибудь действительно интересное, например чёрного дракона или сфинкса! Или каменного великаны!

В отличие от последователей, союзники на самом деле не работают на вас, поскольку они часто намного сильнее вашего персонажа. Вы не можете отдавать им приказы и ожидать, что они будут подчиняться.

Но они заинтересованы в том, чтобы помочь вам. Это местные деятели, которые наблюдали за вашим развитием, они одобряют это и приезжают, заинтересованные в том, чтобы оказать вам услугу.

**Однажды Поздно Ночью** лорд Грегори Блэкфлейм пробужден от глубокого сна капитаном своей стражи.

“Милорд, есть кое-что, что вы должны увидеть”.

Блэкфлейм немедленно проснулся и взгляделся в лицо своего капитана в поисках признаков тревоги.

Он увидел только беспокойство на его лице.

“На нас напали?” Спросил Блэкфлейм, поднимаясь и ища свою броню.

“Я не знаю...мой лорд, я надеялся, что вы могли ответить нам.” Капитан Хорблэк махнул рукой, и двое слуг поспешили внутрь с доспехами и мечом Блэкфлейма.

Почувствовав опасность, но видя, что его люди не паникуют, лорд Блэкфлейм нашел время надеть доспехи и пристегнуть ножны к поясу.

Следуя за своим капитаном стражи по залам Пылающей Крепости, он в конце концов вышел во внутренний двор, где в холодной темноте под ясным ночным небом стояли несколько копейщиков. Все их древки были направлены в одном направлении, вверх и на северо-восточную башню, словно лепестки какого-то смертоносного цветка, стремящегося к чёрному солнцу.

Блэкфлейм проследил за линией их копий и увидел. На вершине северо-восточной башни сидело существо, большое. Оно было сгорблено — трудно было уловить его форму, но он был больше лошади и всё свернулось калачиком.

“Мы думали, виверна?” Отважился капитан Хорблэк. “Мантикора?”

“Нет”, - сказал Блэкфлейм. “Либо такие нападут. Либо спрячутся, если будут ранены. Но не сядут так, выжидая”.

“Выжидая?” Спросил капитан Хорблэк.

Блэкфлейм посмотрел на своего капитана. "Это из вежливости", - сказал он.

"Мне зажечь факелы, милорд?"

"Нет. Пусть зверь увидит, что мы не боимся его ни днём, ни в темноте".

"Очень хорошо, мой лорд".

Блэкфлейм выступил вперед, жестом приказав своим копейщикам опустить оружие.

Он сложил ладони рупором у рта.

"Назовите себя!" - Крикнул Блэкфлейм. "И если ты не враг, добро пожаловать!"

Зверь на вершине башни расправил два огромных крыла, обнажив змеевидную голову с оборачатыми ушами и ребристым рогом. Оно вытянулось к небу, словно собираясь закричать, его пасть раскрылась, и внезапно двор наполнился ослепительным белым светом, отбрасывающим резкие черные тени, и раздался раскат грома, когда зазубренная линия молнии вонзилась в небеса. Дракон изогнулся вперед, а молния описала дугу и прочертила линию по небу.

Когда представление закончилось, глаза всех во дворе были лишены зрения. Яркие зеленые пятна - это всё, что они видели.

"Считайте, что вас объявили!" Сказал лорд Блэкфлейм, прижимая руку к глазу.

Бравада как для его солдат, так и для него самого. "Добро пожаловать!"

Одним мощным взмахом крыльев существо спустилось во внутренний двор, скользя над копейщиками.

Они почувствовали его тяжелый мускусный запах, похожий на запах глины и пыли.

Оно приземлилось на другой стороне двора и гордо предстало перед ними.

"Синий дракон!" Капитан Хорблэк зашипел. "Взрослый, судя по размеру. Он может убить нас всех".

"Это гость", - напомнил ему Блэкфлейм. "На данный момент".

Иллриггер приблизился. "Я граф Блэкфлейм, а это Пылающая Крепость", - сказал он, указывая на замок вокруг них.

Массивная рептилия усмехнулась. "Ты падальщик. Ты роешься в потрохах и высасываешь костный мозг из найденных костей".

"Довольно грубо с твоей стороны", - сказал граф Блэкфлейм. "Не называть мне своего имени".

"Но ты не согласен с моей оценкой".

"Сначала знакомство", - сказал Блэкфлейм. "Затем разногласия".

"Ворсorикакс, Дальновидный", - сказал дракон, выпрямляясь еще больше.

"Приятно познакомиться. Возвращаясь к вашему предыдущему замечанию, я занял это место по праву завоевания".

"Другой человек заберет это у тебя".

Блэкфлейм понял, что его проверяют. "Если они попытаются, им придется столкнуться с четырьмя отрядами тяжёлых пикенёров, тремя отрядами лучников, а также пехотой и кавалерией. Все опытные воины и преданные. И жители деревни тоже будут сражаться. Им не нравятся мои методы, но они одобряют безопасность, которую я им предоставляю."

Синий дракон презрительно фыркнул.

"Но мы не смогли справиться с тобой!" Блэкфлейм поклонился, слегка поклонившись.

"Вашему великолепию здесь нет равных".

"Я согласен. Возможно, ты мог бы послужить мне, - сказал дракон.

"Из меня получился плохой слуга", - сказал Блэкфлейм. "Отличный враг, но еще лучший союзник".

"А Омунд?" спросил дракон. "А его ублюдочные развращенные рыцари?"

“Мой враг”, - сказал Блэкфлейм.

“Есть яйцо”, - сказал дракон. “Сапфировое”. Яйцо Цитанизакса. Оно исчезло много веков назад в Храме Изначального Хаоса. Тот, кто держит Яйцо, получает силу разума, которая поможет вам удержать это место от Омунда и его мерзкого волшебника”.

“Храм Искривленного Времени”, - сказал Блэкфлейм. “Я знаю это. Зачем ты мне это рассказываешь?”

“Найди Яйцо”, - сказал дракон и, подпрыгнув и взмахнув крыльями, взмыл в воздух, “и всё откроется!”

Дракон быстро стал невидимым, его темная шкура стала тенью в ночном небе.

Блэкфлейм обернулся и увидел, что его капитан и его охранники стоят, уставившись вверх с открытыми ртами.

“Ну?! Вы слышали его!”

И таким образом набираются новые особые союзники.



# THE SIEGE OF CASTLE REND

## Осада Замка Ренд

Осада замка Ренд - это приключение для пятого издание первой в мире ролевой игры, подходящей для пяти персонажей 5-го уровня. Оно состоит из четырёх частей, и каждая часть может быть пройдена за один или два сеанса игры, в зависимости от стиля игры вашей группы и того, как долго вам нравится играть за один присест. Если в ходе этого приключения всё пойдет по плану, игровые персонажи разоблачат лорда-узурпатора, сразятся с орками, приобретут крепость, защитят её от армии вторжения, завоюют восхищение города, наполненного потенциальными вассалами, и установят политические связи в Баронстве Бедегар.

Конечно, ни одно приключение не идет по плану. Персонажи неизменно повергают эти хорошо продуманные схемы в хаос, и приходится импровизировать. Но если мы знаем, как всё могло бы сложиться, если бы игроки так и не появились (или оказались трусами), нам, мастерам, будет легче импровизировать, когда что-то пойдет не так.

## Заметки Об Это Приключении

Одной из наших основных целей было приключение с использованием этих правил... и вот оно! Некоторые из вас, возможно, знакомы с ним, если смотрели мои оригинальные дневники кампании. В основном они начинаются прямо перед действием в этом приключении. Есть несколько способов получить крепость: местный дворянин награждает её, вы покупаете её или — возможно, самый распространенный: вы расчищаете руины и говорите: “Давайте сделаем это нашей базой!” Итак, мы используем это приключение, чтобы продемонстрировать, возможно, самую сложную итерацию этих правил: Игроки защищают замок, кишящий орками, оказываются втянутыми в местный политический ландшафт и должны решить, как они собираются использовать свою новую крепость.

(Это замок с крепостью, башней и храмом внутри? Или просто огромная крепость? Немаловажный вопрос, когда на тебя надвигается вражеская армия!)

Я написал план этого приключения и уже проводил его два или три раза в своих собственных играх, но, чтобы свести к минимуму влияние на наш производственный график, я попросил Джеймса Хека написать его. Итак, то, что вы сейчас прочтете, представляет собой комбинацию моего плана и его идей. Он превратил Пинну из одностороннего описания в одного из моих любимых NPC! Я не могу дождаться, когда использую её в следующий раз, когда буду разворачивать это приключение. 😊

Итак, спасибо Джеймсу за написание и дизайн, спасибо всем, кто поддержал проект и помог нам достичь конечной цели этого приключения, и спасибо вам, читающим это сейчас, за поддержку работы!

## Обыденный Мир

Мы могли бы перенести это приключение в совершенно обычный мир, и я уверен, что некоторые читатели предпочли бы это, но, похоже, достаточному количеству людей понравился мой сеттинг, и я решил его использовать. Он должен быть достаточно общим для большинства целей.

Действие этого приключения разворачивается в регионе Васлория (мой аналог средневековой Европы) под названием Эндрим. Его карта покажет вам ряд обширных

баронств, соединенных заброшенными дорогами, окружённых опасной дикостью. Это моя версия кампании, в которой персонажам низкого уровня нужно беспокоиться только о том, как передвигаться. Бандитов и гоблинов предостаточно! Очевидно, что я мог бы донести до вас кучу чепухи, которую мы называем "знаниями", но на самом деле всё, что вам нужно знать, это то, что местные города и деревни надеются на местного барона в обеспечении безопасности. Бароны сейчас являются единственной цивилизованной властью в стране, и некоторые из них... не в первую очередь заботятся о благополучии своих граждан.

## Подготовка Этого Приключения

Прежде чем приступить к этому приключению, вам понадобятся три основных сборника правил 5E. Если у вас нет их копий, вы также можете бесплатно ознакомиться с основными правилами онлайн. Всякий раз, когда в тексте этой книги упоминается статблок для существа или NPC, его название выделяется **жирным шрифтом**. Большинство монстров можно найти в основных правилах 5E, но существа, уникальные для этого приключения, встречаются начиная со страницы 137. Аналогично, всякий раз, когда в этой книге название магического предмета выделено *курсивом*, это означает, что у предмета есть характеристики, которые можно найти либо в основных правилах, либо в магических предметах (стр. 146). Перед началом этого приключения вам также следует ознакомиться с основными NPC и их фракциями. Это поможет вам импровизировать, когда игроки делают что-то, чего вы не ожидаете.

### Вовлечение Игроков

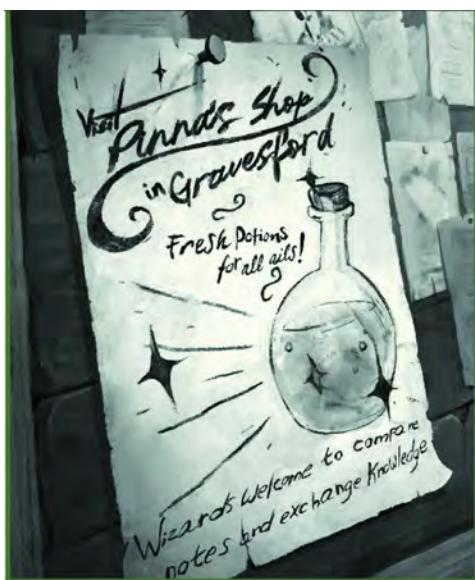
Это приключение - история о войне фракций и политических маневрах, которые в конечном итоге могут даровать персонажам благородный титул и их собственную сильную власть. Не всех игроков это волнует. Ради себя и их блага поговорите со своими игроками и получите представление о том, насколько они заинтересованы в кампании, которая включает политику, интриги, командование армиями и поддержание крепости. Пока некоторые из них заинтересованы во всей этой истории с твердыней, вы должны быть в безопасности. В конце концов, в этом приключении ещё много возможностей исследовать подземелья и убивать орков.

## Краткое Содержание Приключения

Это приключение начинается с прибытия сэра Пеллита в таверну Грейвсфорда "Упрямая Свинья". Персонажи могут находиться там по разным причинам:

- Они возвращаются к цивилизации после того, как нашли волшебный предмет в подземелье в дикой местности. Один из них слышал о живущей в соседней деревне волшебнице по имени Пинна, который может идентифицировать магические реликвии.
- Грейвсфорд - прекрасный стартовый город! Вы могли бы начать кампанию здесь, чтобы, когда игроки достигнут 5-го уровня, они были хорошо известны местным жителям. Или же персонажи могут сбежать к Грейвсфорду в любой точке между 1-м и 5-м уровнями.

- Они подъезжают к перекрестку, когда едут по главной дороге в Бедегаре. К знаку прибита рекламная листовка, объявляющая: "СВЕЖИЕ ЗЕЛЬЯ ОТ ВСЕХ БОЛЕЗНЕЙ, ПОСЕТИТЕ МАГАЗИН ПИННЫ В ГРЕЙВС-ФОРДЕ. (ВОЛШЕБНИКИ ПРИГЛАШАЮТСЯ ДЛЯ СРАВНЕНИЯ ЗАМЕТОК И ОБМЕНА ЗНАНИЯМИ.)"
- Важный NPC-волшебник просит группу доставить Пинне посылку: ежемесячную доставку мелких магических припасов, которые она не может достать на месте, а также хорошую оплату за их хлопоты. Они встречают Пинну и отправляются в "Упрямую Свинью" за первым горячим обедом за последние дни, когда сэр Пеллитон и его слуги пинком открывают дверь. Приступайте к энкаунтеру **Прибытие сэра Пеллита** (стр. 110).



## Часть 1: Деревня Грейвсфорд

Это приключение начинается, когда герои прибывают в Грейвсфорд или в медиас-рес, когда они просыпаются в таверне Грейвсфорда "Упрямая Свинья". В городе они встретят как друзей, так и врагов, таких как энергичная лесная волшебница Пинна и бессердечный Звёздный Рыцарь сэр Пеллитон из рыцарей Трёх Роз. Действие начинается с того, что орки из клана Белого Клыка из близлежащего леса нападают на лавку Пинны под покровом ночи и похищают её по неизвестным причинам. *Если только игрокам не удастся остановить их!* Персонажи должны преследовать похитителей и спасти любимого мага деревни.

## Часть 2: Лесной Раскол

По следам орков легко идти, но Лесная Чащоба темна и опасна. Персонажи могут покорять лес, используя хитрость или сталь, когда они выслеживают орков до их убежища. Эта часть заканчивается, когда персонажи достигают руин Замка Ренд, древней крепости, которую орки Белого Клыка превратили во временную штаб-квартиру.

## Часть 3: Руины Замка Ренд

Выследив орков Белого Клыка, персонажи теперь должны проникнуть в их крепость и спасти Пинну. Исследуя крепость, они сталкиваются с воинственными орками и беспокойными духами рыцарей, которые когда-то удерживали крепость, и узнают, что Пинна - не единственный пленник Белых Клыков. Молодой дворянин по имени Эдмунд, сын покойного барона и потерянный наследник трона Бедегара, содержится в относительном комфорте в качестве политического заключенного. Если они правильно разыграют свои карты, персонажи смогут договориться с Костоломом Дорокором, лидером орков, и спасти Пинну и Эдмунда без боя. Они могут даже заявить права собственности на Замок Ренд, получив в процессе собственную крепость. Однако, если переговоры сорвутся, им придется сражаться за свои жизни и взять замок силой.

## Часть 4: Осада Замка Ренд

Охотясь на орков Белого Клыка и предупрежденный о том, что персонажи тоже охотятся на орков, сэр Пеллитон приводит армию лорда Сакстона в Замок Ренд, подготовленный к осаде, не подозревая, что персонажи уже захватили его. Если персонажи хотят сохранить свою недавно завоеванную крепость, они должны защитить её и победить сэра Пеллита и его армию.

## Вывод

Победив (или вступив в переговоры) с орками Белого Клыка и унизив (или убив!) Сэра Пеллита, персонажи возвращаются в Грейвсфорд героями. Степень, в которой жители Грейвсфорда будут праздновать победу персонажей, зависит от того, насколько успешными они были в своих битвах, переговорах и попытках спасения на протяжении всего этого приключения. Запомнят ли персонажей как великих героев? Или они войдут в историю как жулики и негодяи?

## Основные NPC

Это важные персонажи в этом приключении. У каждого из них есть свои личные черты, связи, идеалы и недостатки, которые определяют их действия на протяжении всей этой истории.

Как мастер, вы уполномочены изменять что-либо в них, включая их расу и характеристику, чтобы лучше соответствовать настройкам вашей кампании или бросить вызов вашей партии.

Включить это приключение в вашу собственную кампанию должно быть относительно просто. Вот основные вещи, о которых вам следует подумать:

- Умер кто-то важный и всеми любимый. [Барон Бедегарский]
- Он и его семья были убиты племенем орков или других гуманоидов.
- Их место занял жаждущий власти злодей. [Лорд Сакстон]
- Орки, убившие барона, тайно получали оплату от узурпатора.
- Лидер клана тайно взял заложника, который мог разрушить план злодея. [Эдмунд Бедегар]

- Презираемый лейтенант злодея настраивает персонажей против себя. [Сэр Пеллитон]

## Лорд Сакстон

В этом приключении персонажи никогда не встречаются с лордом Сакстоном, властолюбивым лордом-маршалом и регентом Бедегара. Однако многие NPC в этом приключении подчиняются ему, презирают его или иным образом связаны с ним. Незадолго до событий этого приключения лорд Сакстон вступил в сговор с Костолом Дорокором, лидером клана орков Белого Клыка, чтобы убить барона Бедегара и его семью.

Взамен Дорокор получит древний орочий талисман, хранящийся семьей Бедегар в качестве трофея в их склепах.

Теперь Бедегары мертвы, и Сакстон восседает на троне крепости Бедегар, где он волен навязывать людям свою тираническую волю (и стремление к превосходству человека). Простой народ Бедегара неоднозначно относится к Сакстону, но они поносят его элитных слуг, рыцарей-садистов Трёх Роз.

Одним из первых действий Сакстона в качестве регента было перехитрить своих орочных пешек. Когда Костолом Дорокор послал разведчика за обещанным артефактом, Сакстон убил эмиссара орков и разослав своих рыцарей по всей стране, выписывая смертные приговоры Костолом Дорокор и её оркам Белого Клыка в каждой таверне в каждой деревне, в которой они сталкивались.

**Мотивация:** лорд Сакстон завидовал своему другу, старому барону, и чувствовал, что он лучше подходит для правления. Жажда власти давным-давно превратила его в предателя. Ему нравится натравливать жителей Бедегара на их соседей-гуманоидов, упиваясь зверствами до тех пор, пока жертвы не являются людьми. Таким образом, он усиливает свою железную хватку на людях Бедегара.

## Сэр Пеллитон

Деспотическая воля лорда Сакстона проявляется рыцарями Трёх Роз. Их пятеро, но сэр Пеллитон, Звёздный рыцарь, - единственный, кто участвует в этом приключении. В любом рыцарском ордене рыцари получают свои собственные уникальные титулы для передачи по наследству. Сэр Пеллитон получил свой титул от созвездия Башни, долгое время служившего символом тиранической силы.

Жители Бедегара презирают Пеллита, и на то есть веские причины. Звёздный Рыцарь - авторитарный силач, который скрывает свою истинную трусость за дымовой завесой благородного статуса и власти своего начальника, лорда Сакстона. Он также обладает нечестивыми силами благодаря сверхъестественной сделке, которую он заключил с тёмным духом. Он хорошо известен в Грейвсфорде как мелкий тиран, который привык брать то, что хочет, заставляя любого бросить ему вызов.

Пеллитону доставляет огромное удовольствие заставлять других людей бояться и ненавидеть его, и всякий раз, когда кто-то набрасывается на него в гневе, он встречает их с садистским ликованием. Он редко убивает своих жертв, вместо этого предпочитая оставлять их покрытыми шрамами и едва живыми, чтобы усилить свою легендарную дурную славу.

Пеллитон высок и худощав, но мускулист, на нём внушительные доспехи, украшенные трёхцветным символом рыцарей Трёх Роз. На его щите изображено пятизвездочное созвездие, от которого он получил свой титул. Его кожа удручающе бледна, а блестящую бритую голову и чёрную как смоль козлину бородку в ясный день можно заметить за милю.

**Мотивация:** Сэр Пеллитон чувствует себя могущественным, заставляя других страдать. Он также хочет снискать расположение лорда Сакстона, чтобы обеспечить себе более высокое положение и большие награды при режиме Сакстона.

*Оригинальный антипаладин был описан как рыцарь капризной жестокости и глумливой брутальности, и мне очень нравится этот образ.*

## Костолом Дорокор

Костолом Дорокор пользуется безоговорочной преданностью клана орков Белого Клыка. Она почти семи футов ростом и с легкостью поднимает свой ужасный огромный топор Рана. Её клан уважает её лидерство так же, как и её мощь. Дорокор - хитрый воин-стратег.

Её заговоры и схемы изощренны — её сделка с лордом Сакстоном - первая, которая привела к обратным результатам, заставив её людей немного усомниться в её лидерстве. Но её люди верят, что взятие в заложники юного Эдмунда, сына барона, - это подвиг, который показывает, что она мыслит гораздо дальше, чем обычный орк. Её фанатичная преданность Гроле является одновременно ее величайшей силой и ее величайшей слабостью. Ее рвение к Гроле (*Бог орков в моем мире*) заставило её стать сильной и самодостаточной, но это также сделало её пригодной для эксплуатации. Лорд Сакстон манипулировал ею, заставив убить барона Бедегара и его семью, пообещав ей Кровавую Орифламму, артефакт Грола, который предки старого барона отняли у орков десятилетия назад.

*Кровавая Орифламма - боевой стандарт орков, который, будучи пропитан кровью определенного врага, даёт всем оркам в радиусе 60 футов бонусы против этого врага. Его характеристики здесь не детализированы, но он горит красным, как сигнальная ракета, когда смачивается кровью.*

Дорокор не смогла устоять перед предложением Сакстона. Она приняла сделку и собрала своё племя. Люди Сакстона открыли ворота Замка Бедегар, и орки Белого Клыка ворвались внутрь, безжалостно вырезав всех внутри — кроме одного маленького мальчика. Дорокор не была дурой и могла почувствовать, что Сакстон - змея. Она сохранила жизнь юному Эдмунду Бедегару и тайно увезла его в Замок Ренд, заброшенную крепость, которую орки Белого Клыка называют своим домом. Она держит юного лорда в качестве страховки от предательства лорда Сакстона. Она верит — и она права, — что если она выведет на свет мальчика в нужном месте и в нужное время, люди восстанут против узурпатора Сакстона.

Ей всё равно, кто правит, она просто хочет Орифламму.

Несмотря на свою хитрость, Дорокор мало что знает о методах человеческой дипломатии. Она предполагает, что люди слабы и, если захватить одного из них, они пожертвуют многим, чтобы вернуть его. Во время приключения она инициирует переговоры так же, как Сакстон поступил с ней: она похищает молодую женщину из

близлежащего городка Грейвсфорд и отпустит её только в том случае, если они согласятся на переговоры. Она реагирует с замешательством и враждебностью, если герои прибывают в её крепость и нападают. Общий язык Дорокор прост, но бегл. Однако, говоря на оркском, она использует высокопарные и часто поэтические обороты речи.

**Мотивация:** Костолом Дорокор хочет, чтобы её клан одержал победу над всеми остальными, включая людей и эльфов.

Её амбиции превосходят амбиции любого обычного вождя крови. Она также стремится почтить Грола славными победами в сражениях и часто разрывается между желанием защитить свой клан и жаждой войны.

### **Отыгрыш Дорокор**

Однокая среди местных орков, Дорокор развивает растущее мастерство в реальной политике. Она знает, как ориентироваться в коварных водах. В некотором смысле, ни один другой вождь орков не смог бы ввязаться в эту проблему, но ни одному другому вождю не пришло бы в голову похитить единственного ребенка дворянской семьи, чтобы использовать его в качестве заложника, и ни один другой вождь не стал бы вести переговоры с героями.

Дорокор умна, и она хочет победить. Но победа для неё означает возвращение Кровавой Орифламмы.

Вот несколько примеров её выступления:

*“Люди слабы. Вам нужны законы и бумага, чтобы править, вот почему вы терпите неудачу, ваши города уменьшаются. Орков интересует только сила, и таким образом наше племя увеличивается, а наша власть растёт.”*

*“Вы убили многих из моего племени, чтобы добраться сюда. И ты думаешь, что готов убить нас всех, чтобы получить то, что хочешь. Ты можешь победить. Я знаю это. Но ты окружён и находишься на моей территории. И тебе дорого обойдётся, обойдётся кровью, чтобы выбраться снова. Если только...”*

*“Мы можем поговорить. Я поговорю с тобой. Но слова ничего не значат без дел. Ты хочешь этого мальчика? Тебе нужна моя помощь? Ты должен что-нибудь мне дать. Не обещание, не слова. Вещь. Предмет силы.”*

*“О, они не могут понять нас. Среди Белого Клыка только Ореgg и я говорим на вашем языке. Я хорошо изучила своего врага. Мы не такие уж разные. Ты должен вернуться к своему народу с чем-то, что покажет им, что ты силен, что ты одержал победу над нами. Очень хорошо. Да будет так. Я знаю обычай этого мира. Но я также должен показать своему народу, что одержала победу над вами. Ваши люди примут бумагу, ‘елочные игрушки’. Обещания. Мой народ не так-то легко одурочить”.*

### **Пинна**

Пинна - молодая семнадцатилетняя девушка, живущая в деревне Грейвсфорд, на краю Лесной Чащобы.

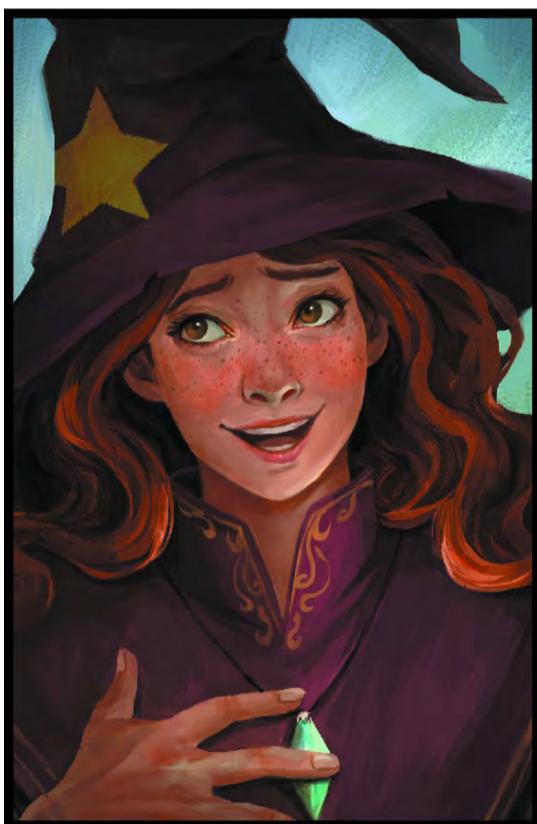
Её легко узнать по высокой остроконечной шляпе, выющимся рыжим волосам и хрустальному ожерелью — её загадочной фокусировке.

Пинна - сельская знахарка, пользующаяся большим уважением у жителей Грейвсфорда. Она часто развлекает детей на фестивалях и в базарные дни, вызывая огненные пылинки или букеты цветов, и помогает взрослым в городе, снабжая их сноторвными и профилактическими средствами.

Пинна умная женщина — одна из немногих грамотных людей в городе, — но она чувствует себя неполноценной по сравнению со своим отсутствующим учителем, волшебником по имени Тейс, который путешествует из города в город, обучая многих таких же учеников, как она, по всей стране. Он приходит только раз в месяц или около того, чтобы оценить её успехи и дать ей почитать ещё один том теории.

Несмотря на неуверенность Пинны в себе, её любят горожане, которые просто счастливы, что среди них есть настоящий волшебник! Возможно, именно поэтому орки Белого Клыка планируют похитить её и вынудить к переговорам с деревней...

**Мотивация:** Пинна хочет, чтобы её уважал кто-то с высокими стандартами. Она любит деревенских жителей, но они благоговеют перед любым небольшим проявлением магии.



### **Эдмунд Бедегар**

Эдмунду Бедегару тринадцать лет, и он последний в роду Бедегаров. Он маленького роста, и его голос всё ещё надтреснутый, но проницательный человек может увидеть в его глазах стальную решимость уверенного в себе правителя.

Старший брат Эдмунда должен был стать следующим бароном, но, по традиции, Эдмунд тренировался рядом со своим братом во всём. Он научился соколиной охоте,

рыцарским турнирам, тому, как вести званый обед, как правильно обращаться к герцогу, королю, графу или другому барону. Он боготворил своего старшего брата и ожидал, что в следующем году будет служить его оруженосцем, а затем станет канцлером его двора, как только его брат взойдет на трон барона. Это было до прихода Белого Клыка.

Теперь Эдмунд - законный барон Бедегара по праву рождения, и он это знает. Это трагедия, то, чего он никогда не хотел. И хотя он плачет по ночам о своей погибшей семье, он не впадает в отчаяние, сосредоточившись на своём стремлении сохранить имя семьи и стать лидером, которого, как он знает, хотела бы его семья.

Он намерен почтить память своего отца и брата, своей матери и сестер, правя там, где они не могут. Это стала внутри юного Эдмунда.

Он знает свое положение и ожидает, что к нему будут относиться с уважением, которого заслуживает его титул, но он не капризный ребенок. Он молодой лорд с добрым сердцем и укоренившимся чувством справедливости. Он по праву боится орков, которые похитили его, и каждую ночь вспоминает, как его семья погибла под их топорами.

Он постоянно напоминает себе: "Я теперь барон, что бы сделал мой отец?"

Благополучие баронства должно быть на первом месте. И Дорокор стала бы таким же могущественным союзником, каким она была врагом. Он хочет отомстить, но не так сильно, как стать таким же сообразительным правителем, каким был его отец. Когда он узнаёт, что друг его отца, лорд Сакстон, является организатором той ночи, когда погибла его семья, он может отбросить свою ненависть к оркам и обратить свой гнев на истинного врага.

**Мотивация:** Эдмунд хочет отомстить за смерть своей семьи, казнив их убийцу. В начале этого приключения он верит, что это Костолом Дорокор, но его гнев может быть обращен на лорда Сакстона, если ему откроется правда. Он также хочет вернуться в крепость Бедегар, чтобы устроить своей семье достойные похороны.

## Часть 1: Деревня Грейфсфорд

*Мы обсудили конструкцию и функции взаимосвязанных частей машины; система, находящаяся под давлением, будь то спиральная пружина, туго натянутый трос или жидкость под давлением. Функции нашей идеальной машины зависят от этого давления, в то время как одновременно, постоянно, это же самое давление угрожает вывести все из-под контроля. Разве мы не говорим также о государстве? Обществе? Даже о деревне? Чему бы мы научились, если бы взяли принципы этой книги и применили их к нации?*

—Дхрудеви XXII  
Философ-король Вишканды  
Кодекс Автоматизации  
Чудо 336

Грейфсфорд — деревня, расположенная на краю цивилизации - по крайней мере баронства Бедегар. Сколько кто-нибудь себя помнит и насколько сохранились какие-либо записи, там был мост через реку Грейвс и город вокруг него. Люди знают или верят, что мост и Упрямая Свинья существовали задолго до того, как был построен любой другой дом в Грейфсфорде, даже церковь.

Как и в любом провинциальном городке, в Грейвсфорде все знают друг друга, и слухи быстро распространяются. Если новички, такие как ИП, прибудут в город и проведут ночь в местной гостинице, велика вероятность, что все население из двухсот с лишним сельских жителей, включая близлежащих фермеров, узнает об этом к середине утра. Два общественных здания города, "Упрямая Свинья" и церковь Святого Гаэда Исповедника, достаточно велики, чтобы весь город мог собраться на крупных торжествах, таких как праздник сбора урожая и фестиваль свечей в честь праздника Святого Гаэда.

### NPC Грейвсфорда

**Мэр Озрик.** Сыровар и пекарь, владелец конюшн и универсального магазина. Озрику чуть за пятьдесят, он полноват и воображает себя промышленным магнатом. Он хотел бы видеть, как Грейвсфорд растет и прославляется чем-то примечательным, и иногда позволяет этим амбициям увлечь себя. Но он хороший человек, который в трудные времена больше заботится о своих соседях, чем о своей репутации.

**Конюх Хэмм.** Высокий худой мужчина, управляющий конюшнями Озрика. Неохотно продает или одолживает своих лошадей кому-либо, кого он не знает. Обычно полагается на Озрика, когда незнакомцам нужна лошадь.

**Миллисент и Бель.** Две сестры, которым чуть за тридцать, которые управляют магазином Озрика. Миллисент замужем за сельским фермером и, как правило, очень суетлива, которая хочет убедиться, что покупатели хорошо обеспечены всем, что им может понадобиться, и, возможно, одной или двумя вещами, которых у них нет. Белль счастлива в браке и с удовольствием ведет переговоры с местными разносчиками, чтобы убедиться, что магазин хорошо укомплектован.

**Кузнец Яго.** Его кузница - популярное место для мужчин города, которые хотели бы выпить кружку эля, не слушая, как фермеры отдыхают в постоянном дворе. У Яго длинные чёрные волосы, и он любит поговорить — он всегда рассказывает историю о самых последних чудаках, которые проходили мимо в поисках кого-нибудь, кто мог бы выправить меч или заделать вмятины на их доспехах.

**Моргауз Плотница.** Когда-то она была Моргауз Ткачихой, пока не умер её муж и она не решила возглавить семейный бизнес. Тихоня и трудолюбивая, она рассматривает деревянные изделия и дома, по сути, как ещё один вид ткани, и её часто можно найти на крыше или стремянке, где она чинит повреждения от воды или гнили, и никто не просил её об этом и не прося оплаты.

**Жизель и Гоэн.** Владельцы "Упрямой Свиньи". Гоэн готовит, Жизель управляет баром, а их тринадцатилетняя дочь Брекка принимает заказы и подает напитки и еду. Брекка проводит своё ограниченное свободное время, обучаясь ткачеству у Моргауз, и надеется открыть собственную мастерскую до того, как ей исполнится пятнадцать.

### Отслеживание Времени в Грейвсфорде

В Грейвсфорде время имеет значение. В полночь первого дня орки Белого Клыка

совершают налёт на лавку молодой волшебницы Пинны и пытаются похитить её. Если персонажи замешкаются, Дорокор вернется через два дня и потребует переговоров. Поскольку у персонажей есть только один день, чтобы встретиться с Пинной, настоятельно рекомендуется дать им шанс встретиться с ней до того, как орки совершают налёт на её магазин и пытаются похитить её.

Формально городской совет состоит из Озрика, Яго, Моргауз, Жизель и фермера по имени Каррок (смотрите позже). Каррок - козёл и живет на своей ферме, поэтому остальные сговариваются встретиться и всё решить, когда они знают, что он будет занят.

Миллисент, Белль и Хэмм - подневольные барона и не имеют законных прав на свои магазины или землю, но жители города, как правило, забывают об этом, поэтому они всегда участвуют в принятии любого решения. (Подневольный то же что крепостной, но имеет больше прав) Гоуэн не может быть таким придурком, чтобы беспокоиться о местной политике — ему нужно тушить птицу.

В городе нет местных правоохранительных органов, но люди достаточно хорошо обходятся без них; у них есть добровольное ополчение, которое собирается по приказу городского совета.

Они платят налоги барону Бедегару (или, с недавних пор, регенту лорду Сакстону) и пользуются преимуществами торговли и дорог, которыми пользуются все граждане Бедегара. В остальном, это достаточно маленькое сообщество, которое заботиться о себе самостоятельно.

Грейвсфорд находится на краю Лесной Чащобы, леса без закона, где бродят нечеловеческие существа. Никто не осмеливается заходить в лес глубже, чем это необходимо для охоты на дичь или рубки дров. Легенды гласят, что в лесу прячутся орки, гоблины и другие неприятные страшилища, и этого достаточно, чтобы люди держались подальше.

## Локации Грейвсфорда

Небольшой городок Грейвсфорд полон простых людей и их домов. Некоторые из этих домов и магазинов могут представлять интерес для игроков и подробно описаны здесь. Чтобы не перегружать вас подробностями о усадьбах, в которых проживает двести человек, другие местоположения оставлены незаполненными, чтобы вы могли заполнять их по мере необходимости. Эти местоположения указаны на карте Грейвсфорда, приведенной на следующей странице.

### A1. Фермерские дома

Грейвсфорд окружает около двух десятков фермерских домов, в каждом из которых проживает семья из пяти-десяти человек. Фермеры, жены, мужья, дети, бабушки и дедушки с бабушками и свекрови - все они живут в этих домах, обрабатывая землю как могут.

Самая большая ферма в Грейвсфорде принадлежит грубяну по имени Каррок (воспользуйтесь характеристиками **дворянина**), на ней живут его жена и пятеро мальчиков, а днём за ней ухаживает группа из четырёх слуг, которые живут в городе. Карроку нравится вести себя так, будто он самый важный человек в городе, и,

возможно, он действительно самый богатый, но он не живет в городе, поэтому мэр и остальные члены городского совета склонны игнорировать его. Ему нравится приходить в "Свинью" выпить раз в неделю, но он не замечает, что все самые важные люди в городе, похоже, собираются у кузнеца, когда он приходит в гости.

Каррок набожен, каждый сезон он жертвует более десяти процентов десятины церкви Святого Гаэда. В то время как мэр Озрик надеется увидеть, как Грейвсфорд вырастет из деревушки в настоящий город, возможно, когда-нибудь со стеной, Каррок надеется стать землевладельцем и смотрит свысока на остальной город. Он не любит авантюристов, поскольку они представляют угрозу естественному порядку в городе. Он уважает жестокого сэра Пеллита и сделает все, чтобы стать его помощником — или таким же рыцарем, как он.

Его личные сбережения в 500 зм спрятаны в запертом деревянном ящике, спрятанном под половицами под его кроватью. Ящик можно отпереть ключом, который хранится у Каррока, или вскрыть его замок с помощью проверки ловкости DC 18 с помощью воровских инструментов.

Другие фермеры более приятные чем "Герцог Каррок", поскольку люди могут поворчать, выпивая в тавerne. В частности, одному фермеру, загорелой и мозолистой бабушке по имени Хеланна, очень нравятся искатели приключений и их истории об опасностях и далеких землях. У неё нет денег или социальной власти, которыми обладает семья Каррок, но её любят все простые люди в Грейвсфорде.

## A2. Рыночная площадь

В центре Грейвсфорда находится рыночная площадь. Большую часть недели площадь пуста, за исключением, возможно, детей, бегающих с палками, притворяясь рыцарями. Персонажи, однако, прибывают в Грейвсфорд в базарный день. Раз в две недели в этот день площадь превращается в буйство красок и ароматов. Все ремесленники и фермеры в городе, включая Яго и Моргауз, а также городских кожевников, столяров, каменщиков, мельников, пекарей, мясников и других, открывают лавки на рыночной площади и продают свои товары. Сразу за главной рыночной площадью находится Торговцев Проезд, небольшой переулок, где местные фермеры обмениваются товарами друг с другом. Любой предмет из основных правил стоимостью менее 10 зм можно приобрести у торговцев на Грейвсфордском рынке.

Пинна также открывает киоск на рыночной площади, но обычно она слишком занята изготовлением букетов и игрой с детьми, чтобы продавать какие-либо товары. На её киоске (полностью нераспроданном) висит табличка с надписью: "ВЫШЛА ПОИГРАТЬ, НАЙДИ МЕНЯ. ПОИЩИ ШЛЯПУ. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ПОСЕТИТЕ МАГАЗИН ПОСЛЕ РЫНКА."



### A3. Церковь Святого Гаэда Исповедника

Церковь Святого Гаэда Исповедника — одно из старейших зданий в Грейвсфорде — после "Упрямой Свиньи", конечно. Её деревянные балки нуждаются в ремонте, но она по-прежнему остаётся культурным центром деревни, и Грейвсфорд собирается здесь по самым разным поводам, а не только по святым дням. Витраж, изображающий святого Гаэда в чёрных доспехах, поражающего святого-предателя Гилея Продажного, является самым удивительным произведением искусства, которое кто-либо в городе когда-либо видел. Когда на него попадает солнце, это похоже на лазерное шоу.

Церковью управляет отец Бельдероне, священник Святого Гаэда. Он городской житель из крепости Бедегар, и это отражается в его быстрой, будничной речи, но жители деревни относятся к нему как к своему. В то время как в церкви работают несколько монахов, отец Бельдероне является её единственным жрецом. Он использует характеристики **священника** со следующими изменениями:

- Он стар и становится все более слабым. Все его показатели силы, ловкости и телосложения равны 8 (-1).
- Он не носит доспехов, что снижает его АС до 9.
- Милостью святого Гаэда Исповедника ему была дарована способность накладывать **защиту от смерти** один раз в день.

Если персонажи проводят время в церкви в молитве, отец Белдероне подходит к ним и любезно приветствует их в Грейвсфорде. Он спрашивает, планируют ли они

исследовать регион, и предлагает даровать им благословение защиты (его защита от смерти) на путешествие — если они смогут пожертвовать 100 зм церкви, которая серьезно нуждается в ремонте.

### **Последователи Святого Гаэда**

Местный священник, такой как отец Бельдероне, будет в первую очередь заботиться о благополучии людей. Деревенские целители, как правило, не фанатики с пеной у рта, извергающие доктрину на всех подряд. Такое отношение долго не продержится, когда ты живешь бок о бок с реальными людьми.

Итак, отец Бельдероне, скорее всего, сначала изольёт много народной мудрости, затем несколько общих положений Адуна (“Человек не может жить там, где процветает несправедливость”), затем что-нибудь конкретное из святого Гаэда, только в экстремальные моменты.

Последователи святого Гаэда ищут истину, скрытую в сердцах людей, и быстро обнаруживают заговоры, тайные ордена и культы.

### **Цитаты Отца Бельдроне**

*“Величайшая ложь никогда не произносится вслух. Это то, что вы говорите себе, чтобы оправдать злодеяние”.*

*“Путь к искуплению начинается с произнесения правды”.*

*“Разделённое бремя - это бремя, уменьшенное вдвое”.*

Основываясь на событиях этого приключения, маловероятно, что отцу Бельдероне придется кого-либо допрашивать — он не такой священник, но он последователь святого Гаэда и действительно верит в истину превыше всего остального.

#### **Гаэд Исповедник**

В моём мире и романах люди не поклоняются богам напрямую. Вместо этого они служат святым, которые выступают в качестве посланников богов. Почему это должно быть так, никогда не объясняется, но подразумевается, что боги невыразимы и непознаваемы, а святые - их некогда смертные переводчики. Герои при жизни, святые умерли и присоединились к своим богам, которые награждают жрецов, которые им служат, особыми способностями. Гаэд - святой Адуна. Адун - один из двух “добрых” богов в этой части света, и его можно легко заменить любым законным добрым богом из вашего мира, который в первую очередь заботится о справедливости.

Святые, в отличие от богов, могут появляться и действительно появляются в материальной форме, чтобы помочь своим последователям, но А: только самым благочестивым последователям, и Б: только тогда, когда они очень нуждаются, если только В: мастер не считает, что было бы круто, если бы они все равно появились. При жизни Гаэд был главным исповедником в тайном рыцарском ордене, который выслеживал шпионов при королевском дворе. Никто не знал, что главный из этих шпионов был исчадием, дьяволом под командованием злого святого.

Гаэд разоблачил этого дьявола и сразился с ним. Он проиграл битву и свою жизнь, но раскрыл смертельный заговор и спас короля и королевство.

Он заставил дьявола раскрыть свою истинную природу, и Кавалл немедленно канонизировал его как Исповедника, святого, раскрывающего секреты и срывающего

заговоры. Именно Гаэд погиб от рук шпиона дьявола. Это был святой Гаэд Исповедник, ныне бессмертный, который вернулся и убил дьявола.

#### A4. Упрямая Свинья

Старейшим зданием в Грейвсфорде является "Упрямая Свинья", двухэтажная гостиница с покрытой мхом крышей, построенная из того же камня, что и Грейвсфордский мост. На вывеске снаружи изображен молодой поросенок, рвущийся с поводка, который держит кто-то, кого мы не видим. На вывеске нет текста, так как большинство жителей города, а также большинство возчиков и подмастерьев не умеют читать.

Свинья принадлежит Жизель и Гоуэну и их дочери Брекке (стр. 165). Хотя семья делит труд, именно Жизель управляет бизнесом и посещает заседания городского совета. Она не терпит насилия в своем баре, держа булаву у кранов на случай неприятностей. (Она использует характеристики **ветерана**.) Однако она в ужасе от сэра Пеллитона и рыцарей Тр'х Роз и не будет вмешиваться в любые ссоры между ними и е` посетителями. Она лично знала мерзкого Звёздного Рыцаря ещё в те времена, когда его команда была просто наемниками, известными как Шипы, и до сих пор носит шрамы от их последних двух встреч. Её муж, Гоуэн, разрывается между желанием защитить свою жену и уверенностью в том, что сэр Пеллитон убьет его в мгновение ока, просто чтобы подчеркнуть свою точку зрения. Именно по этой причине Жизель старалась не вступать в конфронтацию с Пеллитоном, если её муж рядом.



Брекка дружит с волшебницей Пинной и часто рекомендует её магазин путешественникам. Если у игроков не хватит времени навестить её до конца первого дня (когда на её магазин нападут), он может появиться в таверне для одной из еёочных бесед с Бреккой.

Если персонажи задержатся в таверне более чем на несколько минут, начните Прибытие сэра Пеллитона (стр. 110).

Если персонажи проведут здесь ночь, начните "Похищение Глубокой Ночью" (стр. 111) в полночь.

#### A5. Грейвсфордский мост

Грейвсфордский мост - это небольшой каменный мост через реку на окраине города. Он старый и заросший мхом, но крепкий. На дальнем конце моста стоят два охранника; они хорошо экипированы для деревенских жителей, но они не обучены военным приемам, как авантюристы или орки. Охранники - мужчина по имени Рион и женщина по имени Ленор, и им поручено присматривать за лесом в случае чрезвычайной ситуации. Конец моста отделен от опушки леса примерно тысячей футов высокой травы, кустарников и валунов.

Если спросить, от каких чрезвычайных ситуаций они готовы защититься, Рион пожимает плечами и говорит, что за всю его жизнь никогда не было никаких реальных неприятностей со стороны леса. Старая Хеланна рассказала ему и Ленор, что лес - это сила хаоса, угрожающая уничтожить Бедегар, и что он наполнен злыми существами. Ни Рион, ни Ленор на это не купились; худшее, что они видели, что выходило из леса, - это раненый медведь, и всё, что он сделал, это пробежал мимо города с воем.

## **А6. Магазин Пинны**

Пряно-сладкий аромат варёной лакрицы и семян аниса поднимается из дымовой трубы хижины Пинны с куполообразной крышей. Другие лекарственные травы висят у дверного проема, как длинные чесночные веревки и ветки цветущего барбариса.

Внутри она постоянно держит в центре комнаты медный котел, в котором кипит вода. Вдоль стен стоят неопрятные книжные полки, забитые томами, свитками и бутылками, а оба стула в доме прогибаются под тяжестью нестиранной одежды.

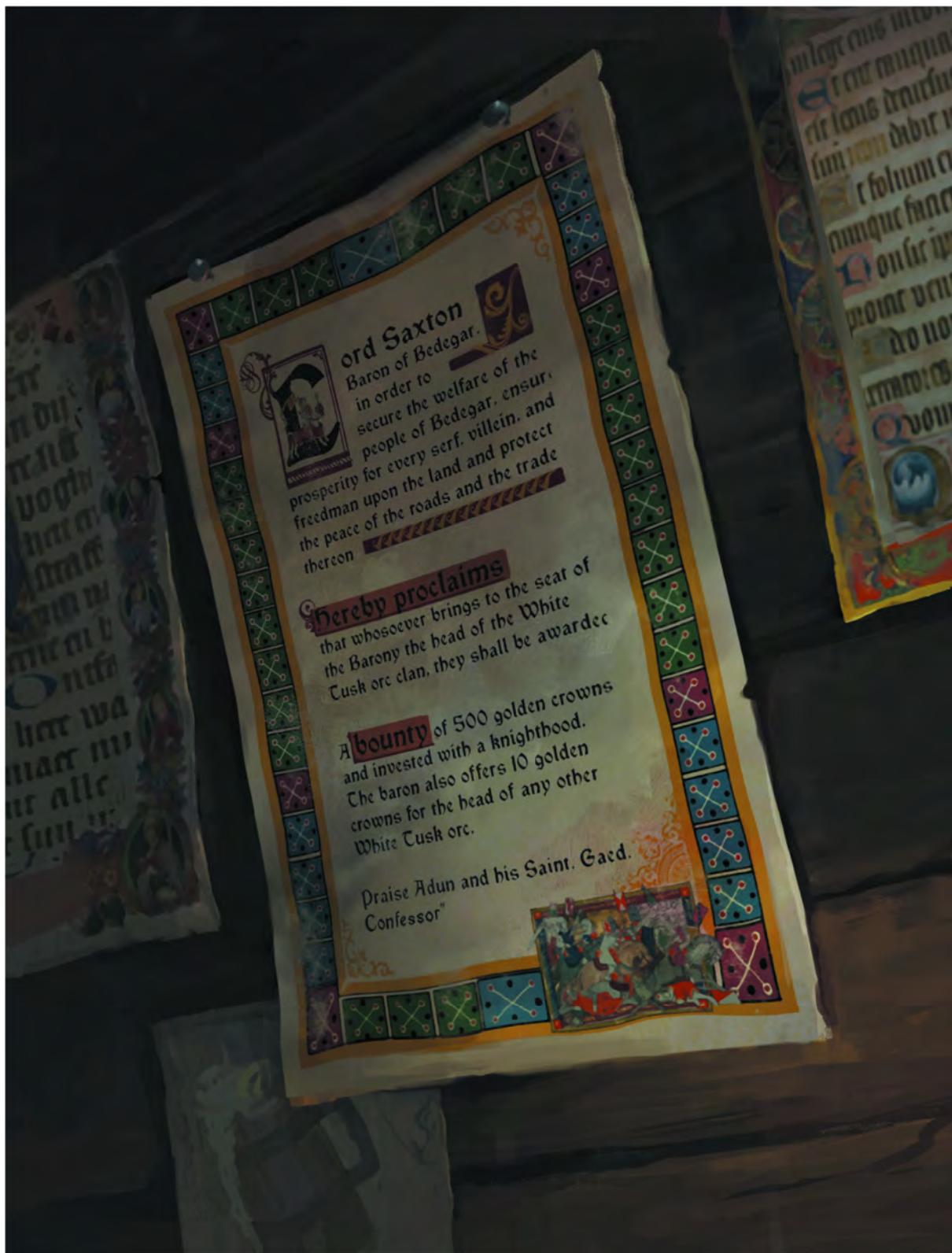
Лавка Пинны также является её однокомнатным домом. Находясь дома, Пинна обычно делает по крайней мере три дела одновременно — варит мази, срезает побеги трав и практикует заклинания или любую другую комбинацию магических действий. Она прекращает многозадачность только в том случае, если в её мастерскую заходит другой мастер, и в этот момент она бросает все и сосредоточенно сосредотачивается на них. Любой комплимент от коллеги-волшебника переполняет её радостью, превращая на несколько мгновений в смущенный лепет, а любая подлая снисходительность совершенно опустошает её, заставляя закрывать магазин до конца дня.

Пинна продает десятки деревенских травяных снадобий по 5 медных за штуку и четыре целебных зелья, которые она продает по 50 зм за каждое. У неё также есть в запасе следующие зелья: большое зелье лечения (200 зм), зелье дружбы с животными (250 зм) и зелье сопротивления ядам (300 зм). Всякий раз, когда она продаёт зелье, она размахивает своим хрустальным ожерельем (её магический фокус) вокруг зелья и бормочет бессмысленное заклинание, состоящее из рифмованных фраз. Это просто привычка, которую она приобрела, чтобы произвести впечатление на жителей деревни, и она смущается, если другой заклинатель уличает её в этом. В полночь в первую ночь после прибытия персонажей в Грейвсфорд отряд орков Белого Клыка появляется из Лесной Чащобы и нападает на магазин Пинны под покровом ночи. Проведите мероприятие "Похищение Глубокой Ночью" (стр. 111) в полночь той же ночи.

## **Начало: Прибытие в Грейвсфорд**

В идеале персонажи прибывают в Грейвсфорд в сумерках в поисках еды, крова и отдыха. Следующая времененная шкала описывает порядок, в котором будут происходить события, если персонажи не вмешаются:

- **Прибытие Сэра Пеллитона (день 1, вскоре после прибытия игроков).** Сэр Пеллитон, агент лорда Сакстона, размещает объявление о розыске в "Упрямой Свинье" и создаёт проблемы персонажам.
- **Похищение Глубокой Ночью (День 1, середина ночи).** Орки из клана Белого Клыка похищают Пинну, чтобы начать "переговоры". Персонажам, возможно, удастся остановить их, но, скорее всего, их задержит арьергард орков.
- **Протесты в Грейвсфорде (День 2, утро).** Жители Грейвсфорда решают, что делать с нападением, и, если не вмешаются ИП, решают отправить отряд за Дорокором. Они начинают собирать припасы.
- **Отряд Отправляется В Путь (День 3, утро).** Горстка добровольцев со всего города отправляется исследовать Лесную Чащобу. Если они уходят без следопыта, они не возвращаются.
- **Сделка Костолом (День 4, рассвет).** Костолом Дорокор и её орки с Белыми клыками выходят из леса, готовые поторговаться за жизнь Пинны, ополчения и, самое главное, Эдмунда Бедегара.



Прибытие Сэра Пеллитона

В Грейвсфорде особо нечего делать — это непримечательный город, — поэтому сэр Пеллитон должен прибыть вскоре после того, как персонажи заселятся в "Упрямой Свинье", начав приключение.

Дверь "Упрямой Свиньи" с грохотом открывается, и все головы в баре поворачиваются ко входу. В дверном проеме стоит мужчина в тяжёлых доспехах, статный, с перекинутым через левое плечо плащом, правой рукой он сжимает рукоять своего длинного меча в ножнах. Рыцарь входит в сопровождении четырёх воинов в доспехах позади него и осматривает пивную. Оруженосец появляется из-за их спин, разворачивает пергамент и объявляет: "Вот сэр Пеллитон, Рыцарь Трёх Роз! Звёздный Рыцарь несёт воззвание от вашего нового лорда: Сакстона, барона Бедегарского! "Барон?" Ха!" — какой-нибудь несчастный фермер вот-вот получит по физиономии кулаком в кольчуге. Ваш лорд требует голову Костолома Дорокора и орков Белого Клыка, беззаконных тварей, которые убили барона Бедегара и его семью. Новый барон обещает славу рыцаря и пятьсот золотых марок тому, кто принесет ему голову кровавого вождя орков."

Сэр Пеллитон резко указывает на стену таверны, и оруженосец подбегает, чтобы прибить свиток к стене, прикрыв несколько предыдущих воззваний. Рыцарь теперь лично входит в пивную.

Его рот изгибаётся в ядовитой ухмылке. "Теперь, когда вы все получили должное впечатление, позвольте мне сказать вам, грязеедам, купающимся в навозе крестьянам, одну вещь: никто из вас не будет посвящен в рыцари и возведен в моё положение. Я найду этих тварей и предам их правосудию самолично. Я буду единственным! И вы продолжите наслаждаться своей безрадостной жизнью".

Взгляд Пеллита падает на вас, и он неторопливо направляется к вашему столику. Двое его стражей следуют за ним, в то время как двое остаются у двери. Он смотрит одному из вас прямо в глаза и говорит: "А это кто тут у нас? Крысолобы с манией величия. Как странно. Пришли за монетами? У меня есть несколько. Может быть попробуете их взять у меня?."

Не прерывая зрительного контакта с персонажем, которого он запугивает, сэр Пеллитон хватает их кружку с элем, допивает то, что в ней осталось, и хлопает пустой кружкой по столу.

"Помни о своем положении, свинопас". Он встаёт и собирается уходить.

Если персонажи отреагируют на его насмешки,смотрите **Возмездие Пеллита** ниже. Если персонажи отпускают его, Пеллитон и его четверо рыцарей задерживаются в таверне на десять невыносимых минут, словесно оскорбляя крестьян и "присваивая" их еду и питье, а затем уходят.

**Объявление.** Бумага сэра Пеллита была наложена на несколько более старых листов. Самый последний был издан лордом Сакстоном, и в ней говорилось, что как лорд-marshal он примет на себя обязанности регента Бедегара. Под этим заявлением находится другое, в котором говорится, что барон Бедегарский и все его известные ныне родственники были убиты орками, которые ворвались в крепость Бедегар. Ещё

более старые заявления под этим связаны с мирскими вопросами налогов и тому подобного.

**Горожане.** Это не первый раз, когда сэр Пеллитон по-хамски въезжает в Грейвсфорд и выставляет себя напоказ, и жители этого города начинают ненавидеть и бояться его. Они все хотят, чтобы он получил по заслугам, но они не бросают ему вызов, потому что он обладает как тёмной магией, так и защитой регента, и он использовал их обоих, чтобы безнаказанно убивать.

Никто в городе не хочет охотиться на орков из-за участия Пеллита, и они смотрят косо, если персонажи намекают, что они хотят принять вызов. Могут сказать, “*Это твои похороны. Иди запасись зельями у Пинны и отдохни здесь. Надеюсь, ты доберёшься до этих орочных тварей раньше, чем это сделает Звёздный Рыцарь, или прежде, чем он застанет тебя в погоне за своей наградой*”.

Горожане понятия не имеют, где живут орки Белого Клыка. Но они не глупы, на самом деле есть только одно место, где могут быть орки: Лесная Чащоба. “Если вы ищете орков, скорее всего, они перебрались в старый лес.

Легенды говорят, что там всегда было полно гоблинов и тому подобного. Вот почему в эти дни у нас на другой стороне моста выставлены два часовых.”

**Возмездие Пеллита.** Представляя Пеллита (стр. 174) таким образом, вы буквально провоцируете драку, и игрокам захочется ударить этого чувака. Но он вместе с его приспешниками должны быть непосильны для игроков 5-го уровня. Но он не будет убивать их — он предпочитает оставлять людей побежденными и запуганными, чтобы они распространяли рассказы о его доблести и приумножали его легенду.

**Конечно, возможно, что персонажи убьют Пеллита.** Если они это сделают, просто замените его в "охоте и этом приключении" одним из других рыцарей Трёх Роз: Леди Рут, Леди Моргант, Сэром Нотом, Сэром Англином или Сэром Барлоу. Каждый из которых теперь жаждет мести!

Пеллитон живёт, чтобы причинять боль другим, и всегда рвется в бой. Если на него нападают или оскорбляют, он громко смеётся и кричит своим лакеям (четырём **ветеранам** и его оруженосцу), чтобы они присоединились к нему: “Если вы хотите наступать мне на пятки, собаки, я буду рад наказать вас. Слуги, ко мне!”

Все прохожие в баре встают, когда Пеллитон достает свой меч, и все бегут в укрытие, когда Пеллитон накладывает чёрные щупальца в свой первый ход в бою. Его подчинённые атакуют персонажей, начиная с любого, кого удерживает магия Пеллита. Как только персонажи будут усмирены (или сдадутся)

Пеллитон убирает меч в ножны, сплевывает на землю и покидает бар. “Пустая трата времени. Предоставьте крестьянам убирать этот беспорядок. Нам пора поохотиться на орков”.

Пеллитон покидает бар, садится на своего черного боевого коня по кличке Пенумбра и скакает на север.

У четырёх его рыцарей снаружи тоже есть коричневые скакуны (**верховые лошади**), а в седельных сумках - четырнадцатидневный походный рацион и другое снаряжение для верховой езды. Если персонажи попытаются выследить сэра Пеллита, один из них должен успешно выполнить проверку Мудрости DC 22 (Выживания), чтобы пройти по следам лошади на твёрдой, сухой земле. В случае успеха они находят заброшенный лагерь, в котором есть грубая карта Лесной Чащобы, указывающая на руины Замка Рэнд глубоко внутри. Следы Пеллита, ведущие из этого лагеря, практически невозможно отследить, для прохождения требуется успешная проверка

Мудрости DC 25 (Выживание). Если персонажи немедленно выследят его, к тому времени, когда они вернутся в Грейвсфорд, наступит ночь.

Если кто-то из подчиненных Пеллитона потеряет сознание, Жизель, хозяйка гостиницы, умоляет персонажей не убивать людей Пеллитона, потому что, даже если они победят Звёздного Рыцаря, остальные из "Трёх Роз" сделают пример из невинных горожан. Зная это, Пеллитон воспримет любое колебание как слабость и попытается

поставить персонажей в положение, при котором они должны будут сдаться или убить его или одного из его людей.

### ***Похищение Глубокой Ночью***

Крик и хор звериного рыка нарушают ночную тишину. Звуки доносились с окраины города — с опушки, ближайшей к лесу. Когда крики стихают, весь город просыпается от взрыва, и на самой южной оконечности деревни вспыхивает огромное пламя.

Незадолго до полуночи из-за ветвей Лесной Чащобы появился отряд из двадцати орков Белого Клыка. Они быстро продвинулись через кустарник и перешли вброд реку на южной окраине города. Охранница моста Ленор услышала какое-то движение в высокой траве и храбро отошла на полмили к югу от своего поста, чтобы разобраться. Она была застрелена, и её труп оставили там, где он упал. Орки вторглись в дом Пинны и лишили её сознания, но арьергард случайно опрокинул её лампу на стеллаж с летучими алхимическими веществами во время разграбления её дома (вопреки приказу Костолом Дорокоры), поджигая весь дом фиолетовым огненным шаром.

Если существо находится внутри дома во время взрыва (например, если персонажи проводят ночь с Пинной, на всякий случай), оно должно выполнить спасбросок ловкости DC 16. При неудачном провале оно получает 21 (6d6) урона огнём. Успех режет урон вдвое.

Орки, похитившие Пинну, уже переправились через реку, когда её дом взорвался. Арьергард, переживший огненный шар, также бежал. Если персонажи находятся в "Упрямой Свинье", им потребуется 2 минуты, чтобы дойти пешком до дома Пинны — к тому времени, когда они прибудут, арьергард собирается перейти реку вброд, а банда орков, несущих Пинну, уже исчезла в лесу, но не без того, чтобы не раздавить подлесок под их сапогами, создавая след, который следопыт мог бы легко отследить. Если игроки явно не планировали бодрствовать всю ночь, им потребуется слишком много времени, чтобы одеться и выбежать на улицу, чтобы поймать Белых Клыков. Но это должно



быть возможно, если они решили, например, не спать всю ночь после того, как разобрались с сэром Пеллитоном.

**Арьергард Белого Клыка.** Если персонажи прибывают в магазин Пинны в течение 10 минут после взрыва, они попадают туда как раз в тот момент, когда арьергард вторгшихся орков собирается переправиться через реку. (Помните, что персонажам требуется время, чтобы надеть броню, и требуется 2 минуты, чтобы добраться от гостиницы до дома Пинны.) Эти орки разворачиваются и атакуют персонажей, чтобы выиграть время для бегства своих основных сил. Арьергард состоит из 4 орков, 1

**Кровопускателя Белого Клыка, 1 Джаггернаута Белого Клыка и 1 Боевой Оратор Белого Клыка.** Если персонажи прибудут чуть позже, орки уже полностью исчезли в Лесной Чащобе.

**Дом Пинны.** Жилище юной волшебницы охвачен пламенем и сгорит дотла в течение 5 минут, если его не потушить, вылив на пламя не менее 30 галлонов воды. Внутри находятся обугленные трупы двух орков, и если персонажи ещё не купили эти зелья, персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта DC 15 (Расследование), находит следующие зелья: 2 зелья лечения, 1 зелье большого лечения, 1 зелье дружбы с животными и 1 зелье сопротивления яду. Почти всё остальное было уничтожено.

**Орочья Тропа.** Если персонажи пересекут реку и направятся к лесу, любой, кто успешно выполнит проверку Мудрости (Восприятия) DC 12, заметит, что орки оставили очень заметный след в высокой траве. Персонаж, успешно прошедший проверку DC 17 на Мудрости (Восприятия) или Интеллект (Расследования), видит хрустальное ожерелье Пинны, её магическую фокусировку, погребённую в грязном отпечатке ботинка.

Если персонажи сейчас выследят орков в лесу, переходите к **Части 2: Лесная Чащоба** (стр. 114).

**Прибытие Ополчения.** Несколько членам ополчения (4 стражника и разведчик) удается надеть броню и прибыть на место происшествия примерно через 10 минут после похищения. Они осматривают дом, но понимают, что Пинна исчезла, поэтому они возвращаются в свои дома. Они планируют организовать встречу на следующее утро.

### Основные Силы Белого Клыка

Даже если персонажам каким-то образом удастся добраться до дома Пинны до того, как кто-либо из орков сбежит, спасти Пинну от похищения - задача не из лёгких.

Основные силы Белого Клыка достаточно легко сравняют с зёмлей весь Грейвсфорд, если они того пожелают, и состоят из 10 орков, 3 Кровопускателей Белого Клыка, 2 Боевых Оратора Белого клыка, 2 Джаггернаута Белого Клыка и Орнга Стилтвистера, лейтенанта клана Белого Клыка. Один из джаггернаутов несет захваченную Пинну.

### Выслеживание Пинны

В какой-то момент, может быть, немедленно, может быть, на следующее утро, игроки, вероятно, попытаются выследить орков, похитивших крутую волшебницу, которого они встретили. Самый прямой путь - буквально выследить орков, используя проверки на выживание (см. **Исследование Леса** на стр. 114). Но у группы может не быть следопыта или, даже если он в составе, кубы могут плохо выпасть! Итак, нам нужен ещё один клапан, чтобы сбросить это давление.

**Входит Алисса Тилиф.** Она девочка-халфлинг, немного старше Пинны в буквальном смысле, но того же эмоционального возраста. Её семья занимается пивоварением в соседнем Тарретоне, и Алисса часто приезжает в Грейвсфорд со своими родителями и остается со своей лучшей подругой Пинной, и они вдвоём исследуют мир и, как правило, озорничают, как если бы были маленькими девочками.

Алисса - компетентный разведчик и может постоять за себя в бою, но, как и Пинна, это не её специальность.

Любой, кто путешествует по дорогам в эти темные дни, должен хорошо владеть ножом или мечом или очень хорошо прятаться и быть невидимым.

Относитесь к Алиссе как к **разведчику** с чертой везучести халфлингов.

Если игрокам не удается проникнуть в лес, Алисса прибывает с ослом, нагруженным варевом, и, услышав, что её лучшая подруга, которую она действительно с нетерпением ждала, была похищена, она клянется помочь. Она рискует своей жизнью, чтобы найти Пинну, потому что верит, что в этом суть дружбы.

Она уже бывала в лесу раньше и знает о замке, хотя и понятия не имеет, что в настоящее время он занят орками. Как только герои выйдут на поляну замка, она воскликнет, что всё изменилось.

Ожидая, что он зарос бурьяном, а стены замка увиты лозами, она обнаруживает, что поляна... расчищена, а все лозы срезаны. Оркам было чем заняться!

### **Сплочение Грейвсфорда**

Если персонажи проведут ночь в городе, не выследив орков в Лесной Чащобе, они проснутся от звуков, издаваемых всем Грейвсфордом, собравшимся в церкви святого Гаэда Исповедника, чтобы обсудить вчерашний переполох. Мэр Озрик, Жизель, Моргауз, Яго и отец Белдероне здесь, но Каррок тоже, и самый богатый человек в Грейвсфорде заставил замолчать других членов совета. Он верит, что если он и местное ополчение смогут разгромить орков, то он получит награду, поэтому он хочет помешать кому-либо ещё вмешиваться.

Каррок относится к авантюристам с презрением и отказывается позволять им говорить, пока его не одолеет проверка DC 15 на Харизму (Запугивание), хотя он смягчается, если один из персонажей может убедить его, что он дворянин из крепости Бедегар, для чего требуется успешная проверка DC 15 на Харизму (Обман).

В начале встречи несколько ополченцев, проводивших расследование прошлой ночью, сообщают, что Пинна была похищена неизвестными. Каррок организует отряд жителей деревни. Жители деревни колеблются, но они чувствуют себя бессильными сопротивляться, если не вмешаются игроки. Успешной проверки DC 10 на Мудрость (Проницательность) достаточно, чтобы оценить боеготовность этих жителей деревни. Они плохо экипированы, у них есть лишь мягкая броня и вилы, и даже бойцы ополчения не могут противостоять кровожадной орде орков.

Как только персонажи получат слово, успешной проверки Харизмы DC 10 (Убеждения) будет достаточно, чтобы настроить толпу и других членов совета против Каррока, победить его большинством голосов и дать персонажам шанс победить орков и, возможно, получить рыцарский титул у лорда Сакстона. *Это было бы странно, но я не знаю ваших игроков - возможно, им понравилось бы играть в "Ричарде III" Шекспира.*

Если персонажи не вмешаются в это собрание, из храбрых мужчин и женщин Грейвсфорда будет собран отряд из 20 **обывателей**, 10 **стражей** и 5 **разведчиков**. Они находят Замок Ренд после дневного путешествия, но никто не возвращается. Если персонажи убедят совет не создавать отряд, отец Бельдероне подойдет к ним после закрытия собрания и предложит даровать одному из них мощное благословение, которое защитит их в будущем, если они смогут пожертвовать церкви 100 зм (см. Церковь Святого Гаэда Исповедника на страница 168).

### **Если Игроки Ничего Не Делают**

Это крайне маловероятно, но я всегда думаю, что если вы знаете, что произошло бы, если бы игроки никогда не действовали, вы гораздо лучше вооружены на случай, если что-то неизбежно сойдет с рельсов.

### **Отряд Отправляется**

На второе утро после похищения Пинны отряд из 20 обывателей, 10 стражей и 5 разведчиков собирается на опушке Лесной Чащобы. Они отказываются от помощи персонажей по приказу Каррока. Если персонажи разыгрывают опасность задания и успешно проходят проверку Харизмы DC 13 (Запугивание), жители деревни теряют самообладание и умоляют персонажей отправиться в путешествие самим. (“Бандиты - это одно... но орки? Они монстры! Они разорвут нас всех на части!”) Если она ещё этого не сделала, прибывает Алисса Тилиф и вызывается помочь (смотрите **Выслеживание Пинны** на стр. 177).

### **Прибывает Стилтвистер**

На закате третьего дня после похищения Пинны орда из 20 орков Белого Клыка отправляется из Замка Ренд в Грейвсфорд. С наступлением темноты с опушки леса раздается звук орочьего рога, и появляется Орэгг Стилтвистер (стр. 142) с двумя джаггернаутами Белого Клыка и более чем дюжиной других воинов. Орэгг пришёл на переговоры. Его ближайшая цель - установить связь с городом, сообщить им, что Пинна жива и содержится в Замке Ренд. Его конечная цель - уговорить кого-нибудь важного из города (он не знает, что персонажи не подходят, он предполагает, что они уроженцы Грейвсфорда) отправиться с ним обратно в лес. Там Костолом Дорокор раскроет предательство лорда Сакстона и докажет незаконность его притязаний, выведя на свет законного наследника баронства.

Орэгг готов сражаться.

В идеале, однако, игроки уже отправятся в погоню за орками в первобытный лес!

## **Часть 2: Лесная Чащоба**

*Обыденный мир лежит между Аксиомой и Началом, планами абсолютного закона и хаоса.*

*Философы верят, что наш мир является зеркалом этих двух диаметрально противоположных сфер. Они описывают закон и хаос как “просачивающиеся” в наш мир, как вода через плохо запечатанный пузырь.*

*Но это игнорирует фундаментальную истину: Аксиома и Начало находятся в состоянии войны, и наш мир находится между ними.*

*Эти силы здесь не существуют из-за простой причуды геометрии. Они здесь, потому что наш мир - их поле битвы.*

— Иерофант Притхвиранья

Кодекс Террагнозиса

Чудо 738

Лесная Чащоба когда-то защищала жителей Бедегара.

Она поставлял древесину для их домов и очагов, пищу для их желудков и, самое главное, защиту как от монстров, так и от захватчиков. Более ста лет назад Фаланга Синих Драконов доброго короля Омунда построила в этом лесу одну из своих многочисленных крепостей.

Затем Аякс, прозванный Непобедимым, убил Омунда и обратил в бегство его неподкупных рыцарей. Теперь Лесная Чащоба, где обитают всевозможные дикие звери, представляет угрозу существованию Грейвсфорда и Бедегара. Руины замка Ренд, название которого теперь забыто жителями Грейвсфорда, заняты орками Белого Клыка.

Персонажи должны проследить за орками через лес, если они хотят найти их крепость и спасти Пинну. Это исследование леса должно быть быстрым, но достаточно продолжительным, чтобы показать, что этот лес глубокий, тёмный, и с ним не стоит шутить. Если они захотят сделать этот лес менее опасным, у них будет возможность сделать это — как только они получат свою крепость!

*В предстоящей книге Королевства и Войны будут правила для освоения дикой природы. И дикая цивилизация!*

## Исследуя Лес

Если персонажи хотят найти замок Ренд, они должны выследить орков Белого Клыка, следя по следу, который они оставили, убегая из Грейвсфорда. Следы легко найти, и тщательное следование по ним поможет персонажам избежать встреч с опасными существами в лесу. Обычно на поиски Замка Ренд уходит день или больше, но поскольку персонажи идут по следу орков, путешествие занимает около 3 часов. В конце каждого часа, проведенного в путешествии, один персонаж должен выполнить проверку Мудрости (Выживания) в DC 10 в течение первого часа путешествия, DC 13 во второй час и DC 15 в третий. Лес становится гуще по мере продвижения.

Если следопыт не прошел проверку, воспользуйтесь таблицей встреч в лесу на этой странице или воспользуйтесь одной из предварительно подготовленных встреч следующим образом. Если проверка не удалась на 5 или более, встреченные существа устраивают засаду на отряд, получая раунд неожиданности в начале боя. Персонажи находят Замок Ренд, как только их следопыт выполнит три проверки на Мудрость (Выживание), независимо от успеха или неудачи.

### Встречи в Лесной Чащобе

d12	Встреча
-----	---------

1	<b>2 бурых медведя</b> и их детёныши (они перестают атаковать, если персонажи притворяются мертвыми или убегают на расстояние более 60 футов)
2	<b>12 гоблинов</b> бросают камни с верхушек деревьев, задевая проходящих мимо персонажей
3	<b>2 анхега и 6 гигантских многоноожек</b>
4	<b>4 орка Белого Клыка и 1 джаггернаут Белого Клыка</b> заблудились в лесу
5	<b>4 гарпии и 1 чёрная слизь</b> ; они используют песню, чтобы привлечь ужин своей ручной слизи
6	<b>2 огра и 3 ветерана-полуорка/полуогра</b> (дети дезертиров из Белого Клыка)
7	<b>1 виверна</b> с торчащими из шкуры орочими копьями; её очки жизни снижены до 75
8	<b>1 Ползающая Насыпь</b>
9	<b>4 эттеркапа и 4 гигантских паука</b>
10	<b>5 блуждающих огоньков</b>
11	<b>1 нейтральный трент</b> , которого грубо разбудили
12	<b>2 Кровопускателя Белых Клыков и 2 лютоволка</b>

### *Встреча 1: Голодные Звери*

В редком подлеске на опушке раздираемого леса **2 анхега** беспорядочно пожирают останки разведчика Белого Клыка. Его рытье потревожило гнездо гигантских насекомых, и **6 гигантских многоноожек** прячутся в туннелях под землёй, ожидая возможности полакомиться тем, что оставят после себя анхеги. Они появляются всякий раз, когда анхег снова зарывается под землю, и нападают на первых существ среднего или меньшего размера, которых видят на поверхности.

Тот, кто выслеживает орков, должен выполнить проверку Мудрости DC 10 (Выживания). В случае неудачи они не замечают насыпей разрытой земли, усеивающих местность, или анхегов, пожирающих труп орка в подлеске, и анхеги получают раунд неожиданности в бою, когда устраивают засаду на персонажей. После внезапной атаки они зарываются в землю, заставляя 6 гигантских многоноожек подняться на поверхность в их следующий ход. При успешной проверке следопыт замечает анхегов первыми.

Если персонажи захотят проскользнуть мимо них, им нужно всего лишь успешно выполнить проверку на ловкость (скрытность) DC 6, чтобы не привлечь внимания отвлеченных анхегов.

## **Встреча 2: Пожирающая Пустыня**

В глубине леса густые деревья заглушают свет до тех пор, пока яркий день не превратится в тусклые сумерки, и ночью в лес не проникает никакое освещение. В этой гнетущей темноте неподвижно притаилась **ползающая насыпь**, готовая поглотить любое существо, которое ступит на её гниющее, бесформенное тело. Единственный признак того, что эта насыпь не та, за кого себя выдает, - это кости орков, выступающие из её покрытой мульчей поверхности.

Тот, кто выслеживает орков, должен выполнить проверку Мудрости DC 15 (Выживания). В случае неудачи они не замечают признаков боя несчастных орков, которые погибли здесь, и медлительную насыпь убившую их. Они забредают прямо в насыпь. В бою она получает раунд неожиданности, который использует, чтобы атаковать и поглотить следопыта. При успешной проверке следопыт замечает кости орков, торчащие из кургана, и видит признаки хаоса, окружающего его, прежде чем приблизиться к насыпи на расстояние 60 футов. Если персонажи не потревожат насыпь, она их не преследует.

## **Встреча 3: Стражи Белого Клыка**

Ветви леса становятся тоньше, свет пробивается сквозь полог, и слабое стрекотание цикад покрывает лес, как звуковое одеяло. Тропы орков здесь плотные; в последние месяцы в этом районе было интенсивное движение. Пока следопыт изучает тропу, чтобы определить правильный путь продвижения вперед, цикады замолкают из-за рычания собак и топота металлических ботинок.

**Пара Кровопускателей Белого клыка и их 2 лютоволка** патрулируют этот район.

Тот, кто выслеживает орков, должен успешно пройти проверку DC 17 на Ловкость (Скрытность) или Мудрость (Выживание).

При неудачной проверке лютоволки улавливают запах персонажей, и часовые преследуют их с намерением убить на расстоянии до 1 мили. При успешной проверке следопыт находит тропинку в подлеске, которая помогает им скрыть свои следы и запах, позволяя проскользнуть мимо часовых. В случае неудачи орки немедленно догоняют и атакуют. Если кого-либо из орков захватывают и допрашивают, успешная проверка Харизмы DC 14 (Запугивания) заставляет раскрыть существование второго пленника человека, хотя им не совсем ясно, кто именно такой “малыш” и почему он важен. Они безоговорочно верят, что он важен, потому что так говорит вождь крови. После этой встречи герои находят дорогу к краю лесной поляны. Сквозь редеющую линию деревьев они могут видеть древние стены и осыпающиеся зубцы древней крепости. По краям поляны горят высокие факелы, освещая территорию для орков, стоящих на зубчатых стенах.

## **Часть 3: Руины Замка Ренд**

*Для крестьян гоблины и орки - “демоны”, не что иное, как падшие духи, обитающие во тьме диких земель. Но в их народной мудрости скрыта истина, ибо Грол Однорукий, Бог войны орков, когда-то был повелителем Геены, Повелителем Демонов Ада. Но теперь он и его дети называют наш мир домом.*

— Махендрадитья, Адский ныряльщик

Замок Ренд когда-то был могущественной цитаделью Фаланги Синего Дракона, но те дни давно прошли. Справедливый закон Доброго Короля давно превратился в тиранию и варварство, точно так же, как некогда благородные стены Замка Ренд превратились в руины.

Орки Белого Клыка объявили Ренд своим бастионом два месяца назад. Их предводительница, Костолом Дорокор, перевела свой кочевой клан в эту забытую крепость после того, как приняла предложение лорда Сакстона. Она подозревала, что люди нападут на орков, как только они перестанут быть полезными. Её подозрения подтвердились, когда все охотники за головами от Бедегара до Далрата внезапно начали охоту на орков, которые убили барона Бедегара и его семью. Тем не менее, она знает, что такая ситуация не может продолжаться долго; её народ больше не смирится с жизнью в каменных стенах. Это не по-орочьи.

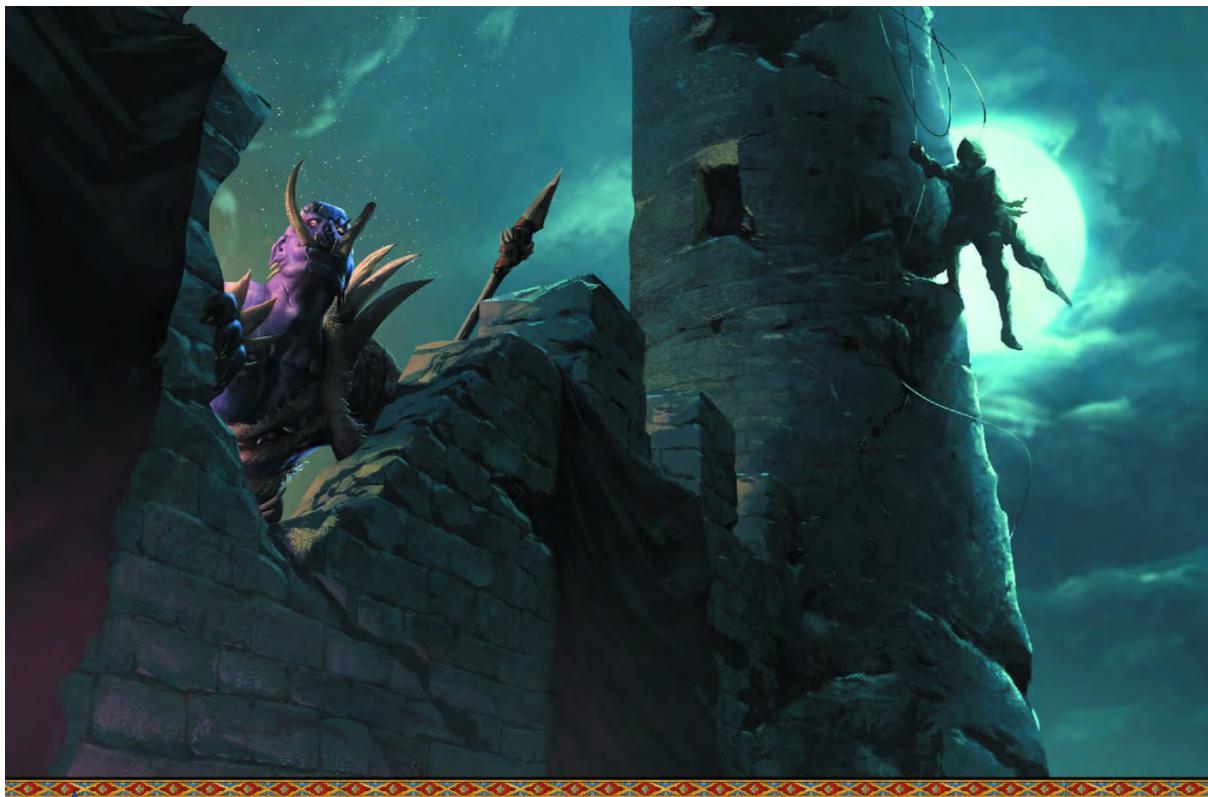
### **Эдмунд и Дорокор**

Дорокор держит Эдмунда Бедегара в плenу в удобной комнате рядом со своими личными покоями. Во всяком случае, удобной по орочьим стандартам. В свой первый день в качестве пленника Эдмунд потребовал встретиться с Дорокор в единоборстве, заявив о своих правах собрата-вождя. Другие орки рассмеялись, но Дорокор посмотрела на молодого человека с подозрением. Знал ли он, что орки правят по праву боя? Или он догадывался об этом?

Она потакала ему и вошла в импровизированную клетку, которую они для него соорудили. Вручив ему короткий меч, она предстала перед молодым бароном без собственного оружия. Мгновение спустя мальчик лежал на спине, его меч был отброшен далеко в сторону, а сапог Дорокор упёрся ему в грудь.

Мальчик не сдавался. Он усмехнулся и плонул в кровавый платок. Другие орки потребовали его крови. Но Дорокор знала, что она не может потакать им.

Молодой лорд проиграл битву, но тонко перехитрил её. Он поставил её в положение, в котором она должна была убить его, но, чтобы сохранить свой план, она не могла этого сделать.



К замешательству своего племени, она уступила. Сославшись на свой план использовать крошечного человечка в качестве разменной монеты, она пощадила его. Но она знала, что её оркам это не понравилось. Теперь она каждый день проводит несколько часов в спаррингах с молодым лордом. Она не может объяснить почему, даже своему ближайшему лейтенанту.

*“Да, поддерживать в нем жизнь. Кормить, мы должны. Но тренировать его? Научить его нашим боевым приемам? Чего мы добьемся? Это жалость? Тебе жаль этого щенка?”*

*“Я не знаю, Орегг. Я не могу сказать. Не дави на меня слишком сильно. Здесь я нащупываю свой путь. Мы находимся на незнакомой местности, и мир не очень-то нам нравится после нашей сделки с Сакстоном”.*

*“Твоей сделки”.*

*“Да, я признаю это. Но я думаю, что в этом лесу есть тропинка, и хотя я шарю, как Грол, только одной здоровой рукой, я думаю, что победа ещё впереди. Побалуйте меня в этом. В любом случае это не имеет большого значения”.*

Если персонажи попытаются пробиться сквозь орков, чтобы спасти Пинну, Дорокор, не колеблясь, сначала поставит под угрозу жизнь Эдмунда или Пинны, и она не шутит. Она продемонстрирует некоторое замешательство в связи с тактикой персонажей, поскольку считала, что удержание пленных приведет к переговорам. Персонажи этого не знают, но Сакстон первоначально захватил Орегга Стилтвистера и продал его

обратно Дорокоре, чтобы заставить её сесть за стол переговоров, где он изложил свой план.

В некотором смысле, Дорокор экспериментирует с цивилизацией. Удерживает пленных в пленах, добивается переговоров.

Если это не удастся, если даже будет казаться, что это провалилось, она будет совершенно счастлива вернуться к роли хаотичного орка.

### **Прибытие**

Прочтите это вслух, когда персонажи впервые выйдут из леса и увидят замок Ренд.

Деревья и высокая трава заканчиваются, и лес выходит на большую поляну, над которой возвышается разрушенная каменная крепость. Это некогда гордая цитадель Синего Дракона Фа Ланкса. Давным-давно это место окружала крепостная стена, но нетронутыми остались только восточная и западная части.

Весь верхний уровень крепости обрушился. Две башни, одна на северо-западе, другая на юго-востоке, когда-то служили наблюдательными пунктами; сейчас нетронутой осталась только северо-западная башня. Время опустошило это место. Подлесок чист на протяжении шестидесяти футов вокруг руин, через каждые сорок-пятьдесят футов расставлены зажженные факелы. Стены цитадели такие же голые, как земля, не заросшие удручающими лозами

### **Общие Особенности Замка Ренд**

От этой некогда гордой крепости рыцарей-драконов осталась тень былой славы. Все её верхние уровни практически полностью разрушены, за исключением единственной башни. Разрушенная башня наполнена беспокойными духами рыцарей Синего Дракона, которые когда-то владели этой крепостью, а её подземелья заполнены их проклятыми костями. Орки держатся подальше от этих мест.

Орки захватили в плен нескольких гоблинов, обитающих в лесу, и принудили их к службе, заставив рыть ямы-ловушки на территории крепости и рубить деревья, используя эту древесину для укрепления разрушающейся архитектуры крепости. После того, как гоблины закончили свою работу, их надсмотрщики-орки казнили их, чтобы помешать им раскрыть местоположение своего убежища. Только одному, брезгливому коротышке по имени Глурпик, удалось сбежать. Он скрывался несколько недель, но после многих испытаний предстал перед сэром Пеллитоном. Звёздный Рыцарь держит гоблина на цепи, как гончую, и использовал его, чтобы помочь спланировать атаку на замок Ренд, которая будет приведена в действие в **Части 4: Осада Замка Ренд** (стр. 100).

**Потолки.** Высота потолков башни составляет 15 футов, если не указано иное. Потолки подземелья более узкие - всего 10 футов в высоту.

**Двери.** Двери цитадели больше не запираются из-за утери оригинальных ключей. Орки установили простые деревянные засовы, чтобы блокировать двери, которые они не хотят открывать. Существо должно успешно пройти проверку Силы DC 17 (Атлетики), чтобы сломать заколоченную дверь. Двери на первом этаже крепости сделаны из дерева, окованного железом, в то время как двери на уровне подземелий сделаны из камня.

**Этажи.** Каменные плиты Замка Ренд потрескались и заросли мхом. Орки Белого Клыка убрали некоторые из этих камней и раскопали фундамент, чтобы создать скрытые ямы-ловушки, закрыв отверстия тонкими деревянными досками, покрытыми мхом. Яму Ловушку можно обнаружить, успешно выполнив проверку Мудрости DC 16 (Восприятия), находясь в пределах 30 футов от ямы.

Если существо весом более 50 фунтов (включая снаряжение) наступает на Яму Ловушку, оно должно совершить спасбросок Ловкости DC 16 или упасть в неё. Ямы глубиной 30 футов и выложены деревянными кольями. Существо, упавшее в яму, получает 10 (3d6) дробящего урона плюс 10 (3d6) колющего урона.

Ямы Ловушки отмечены на карте замка Ренд (следующая страница) красным "X".

**Свет.** Если не указано иное, все внутренние помещения погружены в кромешную тьму. Оркам не нужен свет, чтобы видеть, и эта темнота дает им преимущество перед большинством нападающих.

## Распорядок Дня

Орки живут и работают в замке, готовясь к войне.

Они всегда готовятся к войне. Если персонажи потратят часы или день на слежку за замком, возможно, используя невидимость илидишую форму, чтобы проникнуть в замок незамеченными, они станут свидетелями следующего цикла событий.

В сторожевой башне всегда есть 4 орка. В любой момент времени по меньшей мере половина орков в крепости бодрствует.

### Утро

Орки разделяют дичь, на которую охотились предыдущим вечером. Дорокор будит Эдмунда, и они тренируются в зале для спаррингов. Орки, участвовавшие в охоте предыдущей ночью, ложатся спать.

### После Полудня

Другие орки используют спарринговую комнату для ритуальных боев, разрешения разногласий или простого спорта. Еда готовится для вечернего пира.

### Вечер

Орки плотно ужинают в сумерках в большом зале, а затем спят несколько часов, просыпаясь около полуночи, чтобы поохотиться.

### Ночь

Орки охотятся в лесу на дичь. Дорокор иногда возглавляет охоту. Мастера по металлу перерабатывают старые, найденные на свалке щиты, броню и оружие во что-то пригодное для использования.



## Внешние Локации Замка Ренд

Замок Ренд был построен на лесной поляне, и в те дни с его двух сторожевых башен открывался превосходный вид на окружающую местность. Теперь, когда одна башня разрушена и заполнена мстительными духами, у орков есть только одна башня, с которой можно обозревать местность. Если бы использовались обе, к крепости было бы практически невозможно подкрасться незаметно. Однако в текущем состоянии у персонажей есть два варианта: попытаться проскользнуть мимо часовых-орков, наблюдающих за внутренним двором, и рискнуть предупредить орков, или отважиться спуститься в подземелье и рискнуть своими жизнями.

### B1. Опушка Леса

Высокие факелы воткнуты в землю с интервалом в сорок футов по периметру замка. Трава здесь достигает почти трех футов в высоту, и такие существа, как полурослики, гномы и лесные эльфы, могут спрятаться от часовых в этом естественном укрытии, успешно выполнив проверку Ловкости (Скрытности) DC 11. Более высокие существа могут ползать на животе, но у них есть помеха в проверке Ловкости (Скрытности), сделанной таким образом, чтобы спрятаться. Персонажей, которые не пытаются спрятаться, когда они выходят из-за деревьев, trivialно легко обнаружить часовым-оркам на вершине сторожевой башни (зона C13).

Северная стена цитадели полностью обрушилась, что делает её самым простым способом попасть во внутренний двор.

### B2. Внутренний Двор

Внутренний двор замка Ренд был в значительной степени очищен от зарослей орками и их рабами-гоблинами. Орки бесцеремонно сложили трупы гоблинов в безымянную могилу на западной стороне двора. Они гнили там почти две недели. Яму теперь заполняют и другие отбросы.

Орки на вершине сторожевой башни (зона С13) не наблюдают за внутренним двором, если их не предупредит шум со двора. Чтобы скрыть это сплоченное пятно, внутренний двор заполнен ямами-ловушками, покрытыми тонкими деревянными досками, а дерево покрыто грязью и травой. На ямах нет шипов, но к доскам прикреплены колокольчики из кости и металла.

Существо, которое весит более 50 фунтов (включая его снаряжение), падает в яму, если оно наступит на неё сверху, и должно совершить успешный спасбросок Ловкости DC 16 или упасть в неё, сломав доски, позвонив в колокольчики и привлекая внимание часовых. Ямы глубиной 20 футов, и существо, упавшее в одну из них, получает 7 (2d6) дробящего урона при падении.

Если во дворе зазвенят колокольчики или раздастся другой громкий шум, часовые орки обернутся посмотреть. Любой персонаж во дворе может использовать свою реакцию, чтобы упасть на землю и выполнить проверку Ловкости (Скрытности) с помехой.

Если результат их проверки больше, чем результат проверки Мудрости (Восприятия) орков, персонаж ускользает от внимания орков, и орки оглядываются в сторону леса.

### **B3. Главные Ворота**

Главный вход в замок Ренд представляет собой толстые ворота из дуба, окованные железными полосами. Над воротами нависает железная опускная решетка, но её механизм сильно проржавел, и её больше нельзя опустить ничем, кроме успешной проверки Силы DC 30 (Атлетики). Двери, однако, только ослабли с возрастом. Они заперты изнутри, но могут быть выломаны после успешной проверки на Силы DC 20 (Атлетики). Независимо от того, успешна эта проверка или нет, шум привлекает внимание орков в вестибюле (зона С3).

### **B4. Потайной Вход**

Этот люк зарос ползучими растениями и неизвестен оркам. За ним скрывается длинная винтовая лестница, ведущая в зону С25 в подвале замка.

## **Внутренние Помещения Замка Ренд**

Шум плохо распространяется в заросшем растениями каменном интерьере замка Ренд. Если в какой-либо комнате замка разгорается сражение, звуки боя могут слышать только существа, находящиеся в соседних помещениях, соединенных дверным проемом.

Даже в этом случае, если орк не зовет на помощь или персонажи не выкрикивают фразу на языке, отличном от оркского, орки просто предполагают, что началась драка. Белый Клык не боится умереть за своего вождя; они зовут на помощь, только если напуганы сверхъестественными средствами.

## **C1. Прихожая**

Запах навоза и горелой плоти наполняет прихожую, доносясь по коридору из вестибюля (зона С3). Главные двери в замок Ренд с этой стороны заперты. Подняв засов в качестве действия, двери можно открыть по желанию. Если эти двери взломать снаружи, звук будет отчетливо слышен существам в зонах С2а, С2б и С3.

## **C2. Посты Охраны**

Оба поста охраны (зоны С2а и С2б) безлюдны. У орков не хватает обученных лучников, чтобы использовать бойницы для стрел в крепости. В зоне С2б также есть рычаг, который управляет опускной решеткой, висящей над главными дверями замка. Этот рычаг сейчас не может двигаться, потому что опускная решетка заржавела. Попытка нажать на сгнивший деревянный рычаг просто ломает его пополам.

## **C3. Проходная**

Самая большая зала в замке Ренд теперь продувается свежим воздухом и покрыта мхом. Ее ковры были изодраны когтями животных и сгнили от воды. В центре этого помещения горит большой костер, дым от которого валил из отверстия в потолке. **Два джаггернаута Белого Клыка** (см. стр. 138) и **два их лютоволка** сидят вокруг костра, обгладывая большие куски оленины.

У каждого из двух джаггернаутов есть зелье силы горного великана, сваренное шаманами орков в комнате котлов (зона С18), и каждый орк выпивает свое зелье в свой первый ход в бою.

К южной стене этой комнаты был прислонен сундук с сокровищами. Он окружён костями животных, которые были доистории обглоданы острыми клыками. Этот сундук с сокровищами на самом деле является **мимиком**, которого нашли орки и теперь держат в качестве домашнего животного. В его пищеводе содержится сапфиров на 500 зм.

**Развитие.** Эта комната соединена со многими другими, поэтому, создавая здесь шум, персонажи привлекают внимание орков в соседних комнатах. Если сейчас закат, Костолом Дорокор, Орэгг Стилтвистер, Пинна и Эдмунд Бедегар, скорее всего, ужинают в Большом Зале (зона С8). **Костолом Дорокор и Орэгг Стилтвистер** (стр. 137) нападают сразу же, подозревая, что эти персонажи - головорезы лорда Сакстона. Пинна и Эдмунд сдерживаются и приходят разобраться во втором раунде боя, но если Пинна узнает персонажей из Грейвсфорда, она кричит, чтобы обе стороны прекратили драку.

Смотрите событие **Переговоры С Орками** (стр. 127).

**Сокровище.** У каждого из джаггернаутов есть мешочек с монетами, наполненный 10 зм. Если они были убиты до того, как успели выпить свое зелье, у каждого также есть зелье силы горного великана.

## **C4. Часовня**

Эта часовня была освящена в честь святого Гаэда Исповедника во времена Фаланги Синих Драконов, также известной как Стая Синих Драконов. В центре зала с распростертыми руками стоит алтарь святого.

Однако статуя была осквернена орками. Благородный облик святого Гаэда искажён и превратился в оскалившегося орка — образ Грола, орочьего бога резни и господства. Это оскорбление разгневало духов Фаланги Синих Драконов, которые когда-то защищали эту крепость, и они в гневе восстали против орков. Их духи теперь занимают части подземелья и разрушенной башни — и эту комнату! Если существо дотрагивается до статуи, по его руке пробегает электрический разряд, как от статического электричества. Затем в комнате становится холоднее и темнее. Глаза статуи начинают кровоточить, и ужасный хриплый голос произносит: “Ни одно живое существо не должно больше осквернять наш замок. Умри”.

**Призрак** появляется из пола и атакует существо, прикоснувшееся к статуе. Он уходит в пол, как только все существа, присутствовавшие при его появлении, покидают комнату.

**Снятие Проклятия.** Проклятие нежити, наложенное на эту крепость, может быть снято, если часовня будет вновь посвящена святому Гаэду. Отец Белдероне из Грейвсфорда может провести ритуал повторного посвящения, если ему дадут 24 часа и 500 зм, на которые можно купить благовония, священные мази и святую воду. Заклинание “Святилище” в этой комнате также отправит нежить на покой, хотя это заклинание, скорее всего, не по силам персонажам.

**Секретный Проход.** Персонаж, успешно выполнивший проверку Мудрости (Восприятия) DC 15, замечает, что статуя стоит на деревянной плитке пола. Если статую передвинуть, откроется люк. Этот люк ведет в склеп рыцарей (зона C21).

## **C5. Комната Для Спаррингов**

В этой комнате когда-то проводили спарринги рыцари, но все мишени для стрельбы из лука сгнили. Орки Белого Клыка до сих пор используют её как тренировочную комнату, и иногда здесь проводят спарринги Костолом Дорокор и Эдмунд Бедегар.

Дорокор обладает некоторым чувством милосердия, но лишь настолько, чтобы её удары не убивали “мальчика без шкуры”, как называют его орки. Эдмунд никогда не выигрывал поединков, но у него десятки порезов и синяков, свидетельствующих о его усилиях.

Здесь сражаются четыре **орка**.

**Сокровище.** Около двух дюжин комплектов орочьей брони и грубого оружия беспорядочно сложены по периметру этой комнаты. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятия) DC 13 или потративший 5 минут на поиск доспехов, находит ухоженный комплект клёпаных кожаных доспехов и сияющую рапиру +1 с гербом Бедегара, выгравированным на навершии.

## **C6. Оружейная**

Стая Синих Драконов хранила здесь своё оружие и доспехи. Ни один из доспехов не подходит оркам, и большая их часть заржавела и разъедена временем и водой. Однако герб рыцарей-драконов все еще виден на нагрудных частях пластинчатых доспехов.

Двенадцать комплектов пластинчатых доспехов стоят вдоль стен этой комнаты. Одиннадцать проржавели и изъедены, но один, кажется, всё ещё блестит серебром, как будто его отполировали всего несколько мгновений назад. Эта наборная броня +1 принадлежала Райзорджану, капитану Фаланги Синего Дракона, и подходит человеку с широким атлетическим телосложением. Другим созданиям потребуется его подогнать. Прикосновение к магическому доспеху заставляет восемь ржавых доспехов со скрипом ожить в виде **оживших доспехов** и атаковать грабителей, пока они все не покинут комнату.

Эти зачарованные доспехи обладают 18-й силой; их удары имеют бонус +6 к попаданию и наносят 11 (2d6 + 4) дробящего урона. Эти изменения повышают их рейтинг сложности до 2 (450 ХР).

### C7. Гардеробная

В этой комнате когда-то хранились церемониальные одежды рыцарей и было место, где гости могли повесить свои плащи. Всё внутри превратилось в грязь и рваную ткань.

**Сокровище.** Покопавшись в плесени и грязи в течение 5 минут, вы получите золотые пуговицы, запонки из ляпис-лазури и серьги с сапфирами общей стоимостью 300 зм.

### C8. Большой Зал

Величественный мраморный обеденный стол стоит перед холодным камином в центре большого зала. Вокруг него расставлены двенадцать каменных стульев, хотя все они выщерблены, увиты растениями или опрокинуты. Каждую ночь на закате Костолом Дорокор ужинает здесь со своим лейтенантом Орэггом Стилтвистером, а также Эдмундом Бедегаром и Пинной. В последнее время они планировали, как лучше всего провести переговоры с жителями Грейвсфорда.

Если персонажи прерывают трапезу, **Костолом Дорокор и Орэгг Стилтвистер** (стр. 137) оба перепрыгивают через стол и мгновенно атакуют, подозревая, что персонажи - убийцы, подосланные лордом Сакстоном. Если Пинна узнает их из Грейвсфорда, она немедленно призывает всех прекратить драку. Смотрите событие **Переговоры с Орками** (стр. 127).

В другое время суток эта комната обычно пуста.

Орки могут проходить через неё, чтобы попасть из казарм на сторожевую башню при смене караула (см. область C13).

### Предыстория: Эдмунд И Дорокор

*“Ты убила моих родителей. Всю мою семью! Я увижу, как тебя вздернут на виселице. Я увижу, как свершится правосудие над тобой и всем твоим мерзким родом!”*

*Костолом Дорокор, используя свои клыки, чтобы извлечь из кости остатки костного мозга, останавливается на этом. Она отбрасывает кость в сторону и смотрит на Эдмунда так, словно видит его впервые.*

*“В мужчинах есть сталь”, - тихо замечает она про себя. Затем наклоняется вперед. Когда её лицо приближается, мужество Эдмунда колеблется, и он отстраняется настолько, насколько позволяют кандалы.*

*“Ты винишь меня? Вини нож. Я сделала то, что должна была, ради своего племени, так же, как и ты бы сделал. Ты думаешь, что дело в Белом Клыке?” Она поворачивается и плюет на землю рядом с Эдмундом. “Если бы мы не договорились, Сакстон нашел бы других.*

*Ваш клан был бы так же мёртв. Неважно, кто штурмовал ваши каменные стены той ночью”.*

*“Лорд Сакстон - лучший друг моего...был...моего отца”.*

*“Что ж, теперь ты знаешь разницу между людьми и орками”. Костолом Дорокор откидывается на спинку некогда роскошного кресла во главе стола. Берёт другую кость — человеческую? — из кучи рядом со стулом, разламывает её пополам и начинает высасывать костный мозг. “У твоего отца были “друзья”. Теперь твой отец мёртв. Мне не нужны друзья, и я все еще жива. Несмотря на предательство мужчин. Подумай об этом, малышка. Если ты переживешь это, это будет важным уроком для тебя, когда ты станешь вождем крови.”*

## **C9. Казармы**

Орки переделали кровати Синих Драконов под свои собственные. В зонах 9а, 9б и 9с в каждой по четыре койки. Зона 9д была переоборудована в комнату содержания для Эдмунда Бедегара и, совсем недавно, Пинны. Молодой лорд Бедегар помог успокоить нервы волшебницы после того, как её похитили.

Зона 9е принадлежит Костолому Дорокору, и её дверь украшена витиеватым гербом из сломанных костей с орлиным черепом в центре. В её большой комнате находятся предметы, необычные для орка, такие как умывальник, пергамент и древесный уголь. Дорокор не нужны человеческие наряды, и всё, что находится в её комнате, по человеческим меркам ничего не стоит, за исключением её волшебного двуручного топора Рана (см. **Костолом Дорокор**, стр. 143). Она всегда носит это могучее оружие при себе и кладет его в изножье своей кроватки, пока спит.

Зона 9ф принадлежит Ореггу Стилтистеру, второму по старшинству в клане Белого Клыка. Он не обладает ни хитростью, ни утонченностью Дорокор, но он безумно влюблен в неё. Он выполняет каждый её приказ и притворяется, что понимает её планы, чтобы завоевать её расположение.

## **C10. Кухня**

На этой кухне когда-то готовили потрясающие блюда для рыцарей Синего Дракона. Теперь на ней работает исключительно тот орк, который дежурит в столовой в течение дня. В лесу в изобилии водится дичь, а кухня покрыта засохшей кровью животных, с потолка на импровизированных крюках для мяса свисают туши оленей и диких кабанов. У орков нет желания есть что-либо, кроме сырого мяса, поэтому их повар немногим больше мясника.

Орк, который сегодня дежурит на кухне, - трус по имени Гревилл. Он не нападает сразу, как другие орки, а вместо этого пытается спрятаться, когда персонажи входят в эту комнату. Успешная проверка DC 10 Харизмы (Запугивание) может убедить его выполнить грязную работу персонажей, при условии, что это не предполагает прямых действий против Костолом Дорокоры или Орегга Стилтвистера. Он расскажет героям об Эдмунде, или о плане Дорокор и её желании вступить в переговоры с людьми, или о планировке крепости, но он не ослушается Дорокор и не нападет ни на неё, ни на любого другого орка.

### C11. Кладовая

Орки не запасают и не консервируют свою пищу, и то, что осталось здесь, испортилось и сгнило.

### C12. Лестница В Башню

Каменная винтовая лестница ведет в сторожевую башню и спускается в подвал цитадели. Персонажи, пытающиеся тихо подняться по лестнице, должны успешно пройти проверку Ловкости (Скрытности) DC 10. Если пассивная Ловкость (Скрытность) каждого персонажа превышает 10, он автоматически проходит эту проверку успешно. Если они не пройдут эту проверку или не попытаются тихо подняться по лестнице, все четыре **орка** в зоне C13 услышат их приближение и приготовятся атаковать следующее неоркское существо, которое они увидят.

### C13. Сторожевая Башня

Четверо **орков** постоянно стоят на страже на этой пятидесятифутовой сторожевой башне, глядя вниз на лес, окружающий Замок Ренд. В каменной жаровне слабо тлеют угли, чтобы защититься от холода ночью. Они коротают время, рассказывая грубые шутки.

Если на них нападают в ближнем бою, они пытаются схватить нападающих и сбросить их с башни.

### C14. Разрушенная Башня

Разрушенная южная башня - место больших страданий.

Те, кто когда-то населял этот замок — измученные души рыцарей короля Омунда и священников святого Гаэда Исповедника - несут постоянную вахту в этой башне, и ни один орк не осмеливается войти в неё. Безлунными ночами на разрушенных зубцах горит призрачное пламя.

В этой башне есть лестница, которая поднимается на её разрушенную вершину и спускается в зону C25 подземелей крепости.

Подъем по лестнице ведет в тупик, где башня обрушилась, и любое существо, которое пробирается сквозь завалы, должно сделать спасбросок DC 13 Харизмы, поскольку призрак одного из рыцарей появляется сквозь стену и использует на них свою способность Вселения. Призрак сражается до тех пор, пока не будет уничтожен. При разборе завалов в течение 5 минут обнаруживается ржавый железный сейф, взломать который несложно.

Внутри находится герметичный оловянный футляр для свитков, украшенный серебряными изображениями драконов. Внутри футляра находится маленький ключ и кусок пергамента: документ на владение этим замком, подписанный самим Омундом. Это деяние является исторической редкостью, но поскольку и король Омунд, и Фаланга Синих Драконов теперь стали не более чем воспоминанием, в наши дни эта бумага практически бесполезна. То есть, если только кто-то убедительный и харизматичный не решит сохранить его и объявить действительным в соответствии с принципом, что провозглашение Омунда никогда не отменялось законным образом.

Футляр для свитка можно продать ювелиру за 300.

Ключ в этом футляре для свитков маленький, сделан из серебра и украшен изображением дракона. Он открывает сундуки с сокровищами в зоне C19 подземелья.



### Локации Подземелья Замка Ренд

В подземельях замка Ренд находятся спальные покои самых низших пехотинцев клана Белого Клыка, но они также являются домом для кланового святилища Грола, глашатаев войны клана и их шаманов. Какой-то гнилостный запах и едкая вонь дыма наполняют подземелья - шаманы орков варят здесь внизу что-то отвратительное, а

вентиляции почти нет. Вонь не беспокоит орков, но персонажи, которые попадают на уровень подземелья, должны успешно выполнить спасбросок DC 13 Телосложения или быть отравлены запахом на 1 час. Если персонажу удается выполнить этот спасбросок, он становится невосприимчивым к отравлению таким образом на 24 часа.

### **C15. Тюрьма-Казармы**

Эта комната когда-то была тюрьмой, но орки Белого Клыка превратили её в казармы для своих самых низших пехотинцев.

Какой бы орк ни был на ночном дежурстве, он отдыхает здесь с **двумя лютоволками** на его стороне. Любое сражение здесь мгновенно привлекает внимание любых орков в зонах C16a-d и будит всех, кто спит. На прикроватном столике орка лежит отравленный кинжал. Орк бросает этот кинжал во врага в свой первый ход в бою. При попадании цель получает обычный урон кинжалом, а также должна выполнить спасбросок DC 14 Телосложения, получая 31 (9d6) ед. урона ядом при провале или половину при успехе.

**Сокровище.** Под кроватью часового спрятан небольшой сундук с сокровищами. Он не заперт и содержит пузырек со смертельным ядом. Осталось достаточно, чтобы покрыть одно оружие.

В следующий раз, когда отравленное оружие нанесет урон существу, оно также должно выполнить спасбросок Телосложения DC 14, получая 31 (9d6) ед. урона ядом при провале или половину урона при успехе.

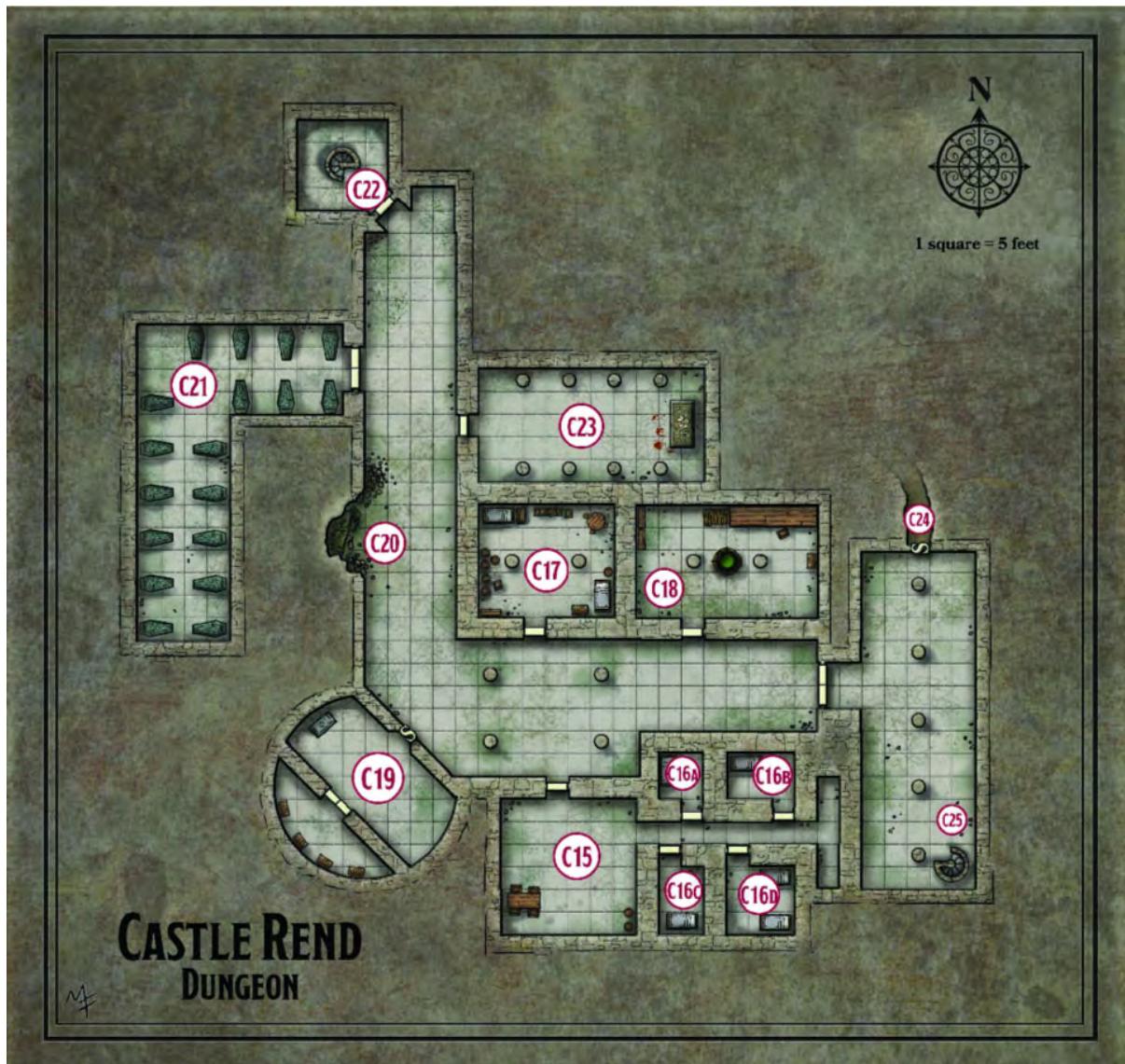
### **C16. Казармы-Клетки**

В каждой из этих четырёх комнат есть койка, на которой могут разместиться два орка (в довольно стесненных условиях). Днём эти орки охотятся или патрулируют лес.

Ночью их обитатели спят здесь. Зарешеченные двери этих камер сорваны с петель и разбросаны по коридору.

Обитателями каждой камеры являются:

- C16a. Два **орка Белого Клыка**.
- C16b. Два **кровопускателя из Белого Клыка**.
- C16c. Два **орка Белого Клыка**.
- C16d. Один **джаггернаут Белого Клыка**.



### C17. Обитель Боевых Ораторов

Двое боевых ораторов Белого клыка Грола сделали это просторное помещение своим домом. Днём они ухаживают за святилищем (зона C23), но с наступлением темноты возвращаются сюда спать. Кто-то наложил на эту комнату заклинание тревоги на случай, если один из обычных орков окажется достаточно глуп, чтобы попытаться обокрасть их, и оба боевых оратора выбегут из святилища, если заклинание сработает.

**Сокровище.** Каждый оратор хранит под своей койкой небольшой сундучок, содержащий 100 зм. Кроме того, у каждого есть стопка из трёх каменных табличек, которые функционируют как свитки заклинаний. Только существа, умеющие читать по-оркски, могут использовать эти каменные свитки Проклятия, Щита Веры и Божественного Оружия.

### C18. Комната Котла

Здесь **два шамана Белого Клыка** варят дурно пахнущее варево в котле, подвешенном над слоем тлеющих углей. В первый ход боя один из шаманов использует свою способность Тело Связанное с Духом, чтобы превратиться в волка и громко завыть в качестве действия. Этот вой предупреждает всех орков на уровне подземелья о присутствии незваных гостей, поэтому их нельзя застать врасплох в течение следующего часа.

Кроме того, все орки в зонах C15, C16, C17 и C20 прибывают, чтобы расследовать беспорядки, готовые к битве.

**Сокровище.** В кotle содержится зелье, которое шаманы варят, чтобы помочь своему вождю крови в грядущих испытаниях. Этот острый бульон является основой для зелья, улучшения характеристик (стр. 146). В настоящее время оно инертно, но его магические эффекты можно активировать, добавив один волос или перо определенного животного во флакон с этим зельем. В этом кotle достаточно бульона, чтобы наполнить шесть стеклянных флаконов. Ящик с двенадцатью флаконами стоит в углу этой комнаты.

### C19. Секретная Сокровищница

Орки Белого Клыка не обнаружили секретное хранилище, в котором Стая Синих драконов хранила свою добычу.

Это хранилище защищено потайной дверью, замаскированной под каменную кладку коридора. Однако существо в пределах 30 футов от секретной двери, успешно прошедшее проверку Мудрости (Восприятия) DC 17, заметит, что дым от котла, заполняющий подземелье, просачивается через крошечную трещину вверху и внизу пятифутовой секции стены. Потайную дверь можно разрушить, успешно выполнив проверку на Силы DC 17 (Атлетики). Или её скрытый замок можно найти, успешно выполнив проверку Интеллекта DC 15 (Расследования), а затем взломать, успешно выполнив проверку Ловкости DC 17 с помощью воровских инструментов.

Внутри камеры находится небольшое, неповрежденное святилище Святого Гаэда Исповедника. На нём покоятся серебряная чаша стоимостью 100 зм, наполненная божественным мёдом, который оставался свежим на протяжении веков. Жрец, друид или паладин, выпивший этого священного меда, восстанавливает 1 потраченную ячейку заклинаний.

В большой комнате к западу от этого святилища находятся четыре сундука с сокровищами, каждый из которых заперт и снабжен ловушкой для ядовитых игл. При открытии сундука без соответствующего ключа (найденного в футляре для свитков в зоне C14) игла выскакивает из замка на три дюйма, доставляя дозу яда. Уколотое существо получает 1 колющий урон и 11 (2d10) урона ядом и должно успешно выполнить спасбросок телосложения DC 15 или быть отравленным в течение 1 часа. Персонаж, успешно выполнивший проверку Интеллекта DC 20 (Расследования), определит наличие ловушки по изменениям, внесенным в замок для размещения иглы. Иглу можно извлечь из замка, обезвредив ловушку, выполнив успешную проверку Ловкости DC 15 с использованием воровских инструментов.

Неспособность вскрыть замок запускает ловушку.

В каждом сундуке содержится  $500 + 10d6$  зм и  $50 + 1d10$  пм.



### **C20. Яма Для Отбросов**

Орки вырыли небольшую яму, чтобы выбрасывать в нее свои отходы. Вонь от нее отвратительная.

### **C21. Склеп Рыцарей Синего Дракона**

В этом торжественном зале хранятся останки рыцарей, которые когда-то защищали эту землю. Десять рядов каменных саркофагов образуют погребальную процессию по этому залу. Предводитель рыцарей пребывает здесь в своем саркофаге на дальней западной стене комнаты в виде **призрака**, который мстительно нападает на любое существо, вторгающееся в его владения. Он говорит на общем и готов обсудить очищение святилища Святого Гаэда и его упокойение — он требует, чтобы орки были навсегда изгнаны из крепости до того, как святилище будет заново освящено, — но будет вести переговоры только в том случае, если персонажи начнут. В противном случае он атакует без разбора.

В начале каждого раунда боя, находясь в склепе, **два спектра** восстают из могил, пока не поднимутся все 18 призраков, угрожая подавить персонажей численностью. Вся нежить мгновенно рассеивается, если призрак убит или если персонажи покидают эту комнату.

**Сокровище.** В саркофаге призрака находится его Священный Меч Милосердие (стр. 146). В другом саркофаге хранится прах другого рыцаря и Доспехи Святого Гаэда Исповедника (стр. 146).

## **C22. Лестница В Башню**

Каменная винтовая лестница ведет на главный этаж крепости (зона С12), а затем еще выше, к сторожевой башне (зона С13).

## **C23. Святилище Грола**

Боевые Ораторы из клана Белого Клыка создали новое святилище Гролу после того, как осознали свою ошибку, осквернив статую святого Гаэда на верхних уровнях.

Святилище Грола в подземельях представляет собой не более чем каменную плиту, покрытую резными костяными безделушками, но этого достаточно, чтобы удовлетворить Костолом Дорокора.

За этим святилищем ухаживают **два оратора** Белого Клыка.

Они позволяют своим собратьям-оркам молиться в этом святилище, но нападают на захватчиков, едва завидев их.

**Сокровище.** На алтаре покоится сапфир размером с кулак, сияющий камень, который один из боевых ораторов нашёл во время исследования подземелей. Персонаж, успешно прошедший проверку интеллекта DC 22 (Магии или Природы), обнаруживает, что этот камень на самом деле является кристаллизованным сердцем сапфирового дракона, и ему, вероятно, около ста лет. Как камень, он продавался бы примерно за 400 зм, но как магическая реликвия, волшебник легко купил бы его за 1000 зм. Он также функционирует как психонический кристалл среднего размера (стр. 262).

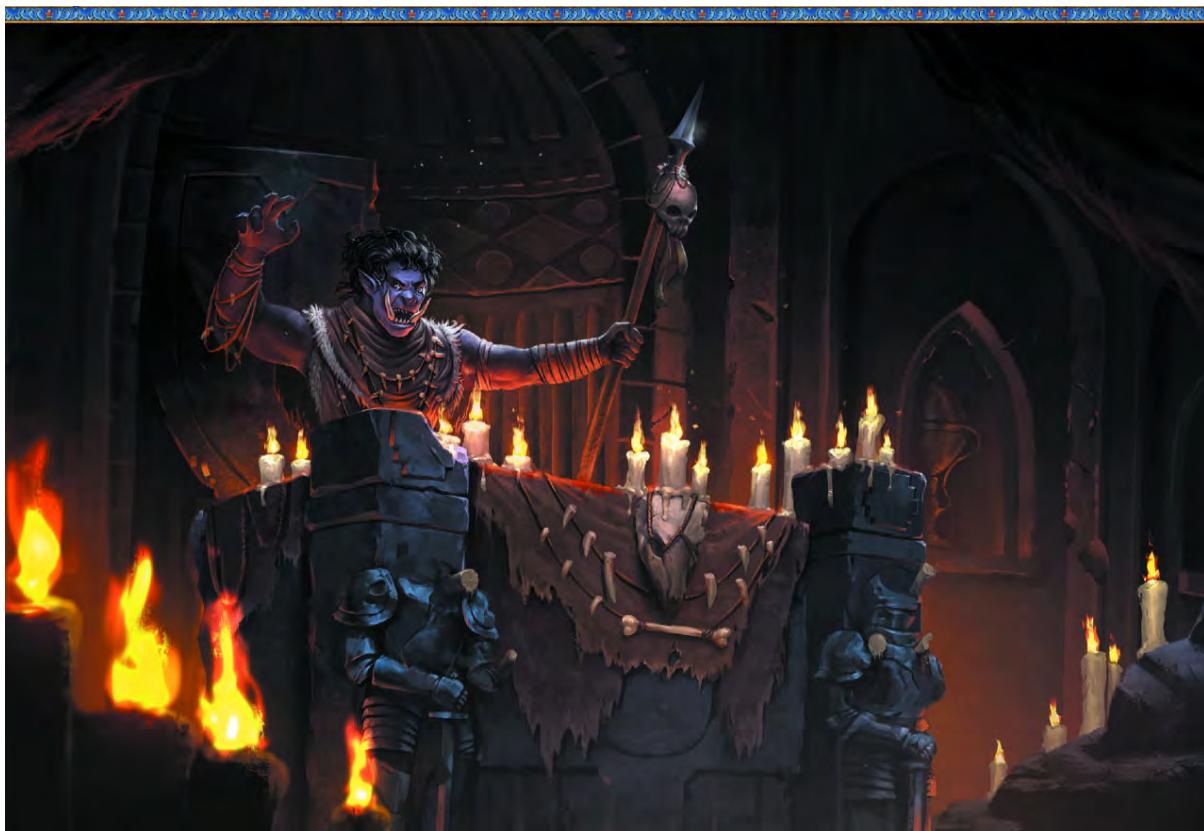
## **C24. Секретный Путь Отхода**

Потайной ход из зоны В4 во внутреннем дворе замка ведет к длинному земляному туннелю, который ведёт вниз, в эту скрытую комнату — секретный запасной выход для осаждённого замка. Давным-давно в нём находились полностью укомплектованная кладовая и арсенал, но всё внутри давным-давно сгнило или проржавело. Орки ничего не знают об этой секретной комнате, что делает её идеальным местом для отдыха.

Потайная дверь чётко обозначена с этой стороны, но при взгляде из коридора сливаются со стеной. Существо, находящееся в пределах 30 футов от секретной двери и успешно прошедшее проверку Мудрости (Восприятия) DC 17, заметит, что дым от котла, заполняющий подземелье, просачивается через крошечную трещину вверху и внизу пятифутовой секции стены. Потайную дверь можно выломать, успешно выполнив проверку Силы DC 17 (Атлетики), или обнаружив её скрытый замок, выполнив успешную проверку Интеллекта DC 15 (Расследование), а затем взломав замок с помощью успешной проверки Ловкости DC 17 с помощью воровских инструментов.

## **C25. Лестница Обрушившейся Башни**

Эти лестницы ведут наверх к обрушившейся башне (зона С14).



## События Замка Ренд: Переговоры С Орками

Когда персонажи встречаются с Костолом Дорокор, она объявляет: “Я Костолом Дорокор, вождь Белого Клыка. Я держу Рану. Если вы слуги человека Сакстона, вы умрёте быстро и мучительно.”

Столкнувшись с орком с двумя людьми в заложниках, герои могут просто атаковать. Классика. Но если они вступят с ней в переговоры, она согласится на переговоры. Она требует, чтобы персонажи сложили оружие и присоединились к ней за столом. Она рычит на Эдмунда и Пинну, чтобы они не говорили без очереди, и те покорно подчиняются. Эдмунд сидит слева от Дорокор, Пинна сидит слева от Эдмунда, а Орэгг Стилтвистер сидит справа от Дорокор.

В рамках переговоров Дорокор объясняет ситуацию:

- Лорд Сакстон похитил одного из приближенных Дорокор и организовал встречу. Ей дали сумму золотом, чтобы она убила барона Бедегара и его семью, чтобы лорд Сакстон мог стать регентом.
- Она сохранила жизнь Эдмунду Бедегару и украла его на случай, если Сакстон ударит её ножом в спину. (Спойлер: он это сделал.)
- Она хочет вернуть мальчика в земли людей и раскрыть предательство Сакстона, чтобы его можно было свергнуть. Однако у неё есть условия, которые ей нужно выполнить, и она больше не доверяет чести “цивилизованного народа”.

Дорокор готова вернуть Пинну и Эдмунда и уйти с поля боя, оставив замок со своим племенем — особенно если она верит, что персонажи будут использовать Эдмунда, чтобы разоблачить предательство Сакстона (в конце концов, это весь её план). Но чтобы сохранить свой контроль над кланом, Дорокор должна выйти вперед в этих переговорах, и никакие обещания не помогут. Ей нужно показать оркам под её

руководством, что она сильнее этих людей и что люди это знают. Достаточно будет только предмета силы.

Оборотной стороной этого является то, что орки на самом деле не знают, что считается “предметом силы”, поэтому их можно немного одурачить. Но Костолом Дорокору одурачить сложнее. Если персонажи будут достаточно убедительны, она примет меньший предмет и разыграет его перед своим племенем, как будто это триумф.

В противном случае ей потребуется мощный магический предмет — редкое магическое оружие (например, Святой Меч Милость, найденный в зоне C21) сделало бы свое дело. Как правило, самого ценного владения персонажа достаточно, чтобы практически мгновенно обеспечить успешные переговоры.

Если переговоры пройдут успешно, Дорокор расплывется в широкой улыбке. “Забирай мальчика. Забирай девочку. Забирай и этот каменный дом, если хочешь. Стены предназначены для содержания крупного рогатого скота и свиней. Нас такие вещи не волнуют — можешь забрать его. Но убей Сакстона. Он слишком вероломен, чтобы руководить людьми, и слишком слаб, чтобы выжить здесь. Если ты согласишься на это, клан Белого Клыка вернется в холмы на севере и больше тебя не побеспокоит.”

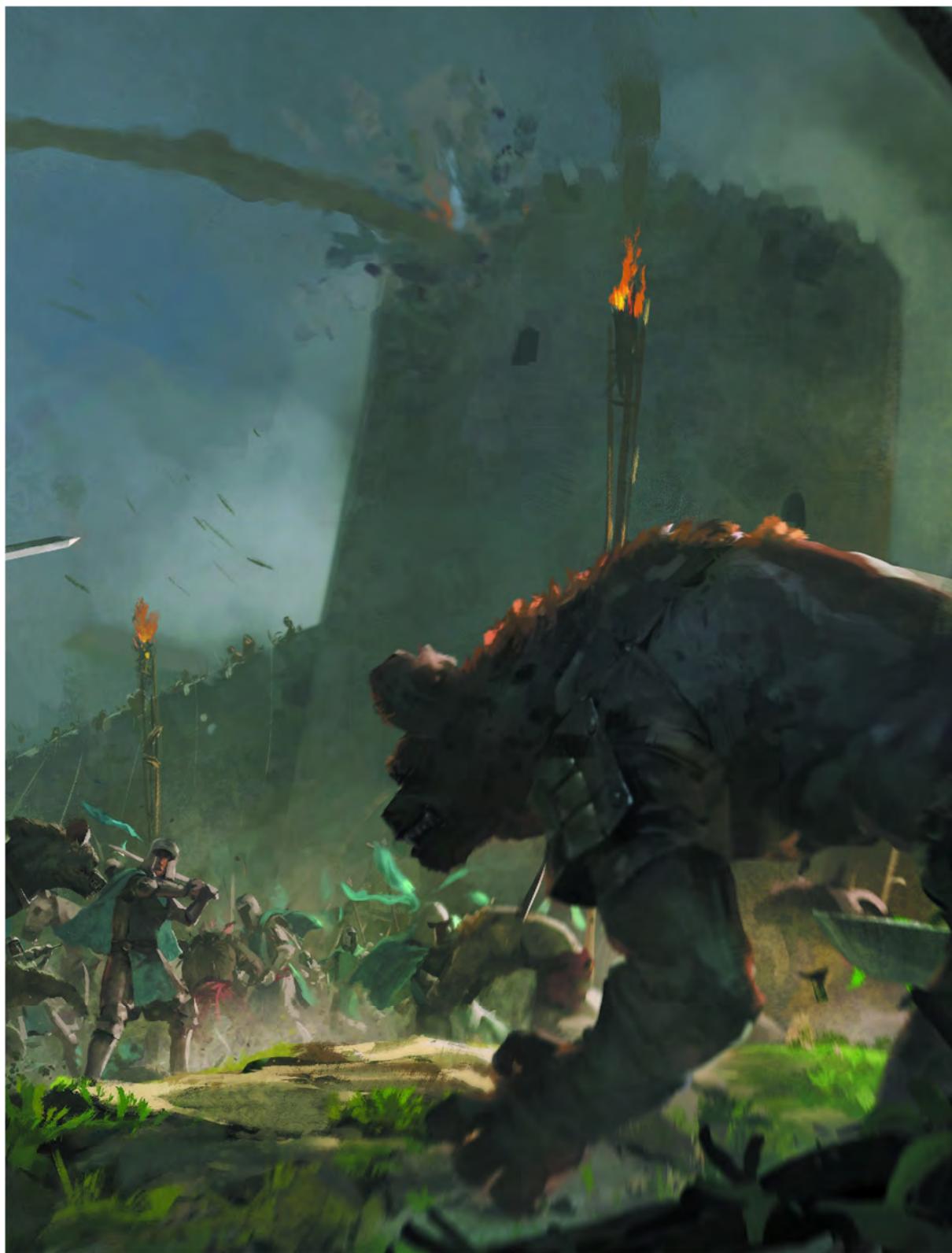
Если переговоры проходят исключительно успешно, Дорокор достает из-за пояса выдолбленный бараний рог и вручает его персонажам. “Я не дарю мужчинам подарки просто так. У нас общий враг: Сакстон и его паразиты. Если ты протрубишь в рог, мой клан ответит, пока мы можем это слышать.”

Если переговоры застопорятся или пойдут наперекосяк, Дорокор задействует своего заложника. Она хватает Эдмунда за шею и наносит рану на его горле. “Выполнни мои требования, или твой истинный вождь крови умрет. И девушка тоже. Ты должен поклясться в этом. Поклянись чем-нибудь более сильным, чем твоя никчемная честь”. По выражению её глаз и резкости в голосе ясно, что Дорокор никогда не произносит пустых угроз.

Если персонажи не могут договориться о том, как вести переговоры с Дорокор, тогда это инициатива. Если им не удается победить её в порядке инициативы, она казнит Эдмунда. Или просто перерезает ему горло и оставляет умирать, чтобы жрец мог исцелить его позже, в зависимости от того, какой вы ГМ. 😊

Если им удается договориться с ней, она забирает свое племя и уходит ночью, не утруждая себя сентиментальными прощаниями.





## Часть 4: Осада Замка Ренд

*Те, кто стоит ближе всего к свету, отбрасывают самые длинные тени.*

— Ка-лида-са Дхар  
Визирь при дворе Вирмасхи  
Кодекс Умбры  
Чудо 67

С помощью клинка или по договору, герои получили контроль над Замком Ренд. Теперь у них есть собственная крепость! Однако они не станут настоящими хозяевами своих владений, пока не защитят их от захватчиков. К счастью, сэр Пеллитон намерен дать им такой шанс. Его армия прибудет через неделю. Персонажи должны собрать союзников, укрепить свои позиции и подготовиться к атаке Пеллита. Эта неделя будет насыщенной событиями...

### Последствия Дорокор

После того, как с Дорокор разберутся, произойдет много всего, и у игроков будет много возможностей собрать информацию о своём настоящем враге — сэре Пеллитоне — и подготовиться к битве. В этом разделе мы также рассмотрим этапы принятия решения о том, что это за твердыня Замок Ренд, какие награды игроки получат в зависимости от этого решения, а также как и какие юниты у них есть в наличии для предстоящей битвы.

Прямо сейчас персонажи, вероятно, понятия не имеют, что сэр Пеллитон уже в пути. У них есть другие дела, которыми они, возможно, захотят заняться, например, убедиться, что орки Белого Клыка убрались восвояси, вернуть Пинну в Грейвсфорд и, возможно, замышлять с Эдмундом о том, как вернуть крепость Бедегар. Это последнее задание выходит за рамки данного приключения и может даже стать основой целой кампании. Если игроки заинтересованы в такой кампании, они должны быть готовы инвестировать в свою крепость, собирать последователей и становиться могущественными лордами, способными бросить вызов Сакстону на своих собственных условиях.

### Награда Эдмунда

Эдмунд подходит к очевидному лидеру группы, или самому благородному, или самому законопослушному.

Эдмунд смотрит вам в глаза. “Я не владею крепостью Бедегар. У меня нет армии. Я молод, но я сын своего отца. Я барон Бедегарский, и я обязан тебе жизнью. Пусть это будет моим первым поступком в качестве барона. Опустись на колено. И кто-нибудь, подайте мне меч”.

Эдмунд постукивает мечом по вашим плечам, его руки слегка дрожат от его веса.  
“Встань, рыцарь Бедегара. Я вверяю тебе этот замок, чтобы ты владел им точно так же, как рыцари доброго короля Омунда владели им в древние времена”.

Церемония окончена, мальчик становится немного менее официальным.  
“Что ж, теперь ты мой тайный советник. Что нам теперь делать?”

Эдмунд - прирожденный лидер, но он не уверен в себе. Ему понадобится время и наставник, чтобы вжиться в роль барона Бедегара. Персонажи могут подойти к этой ситуации по-разному: некоторые могут захотеть помочь ему, выступая в качестве влиятельных советников молодого барона.

Другие, возможно, не захотят иметь ничего общего с мальчиком и предпочтут позволить ему тайно жить с отцом Белдероне в Грейвсфорде до тех пор, пока он не будет готов вернуть себе крепость Бедегар.

В зависимости от того, насколько Эдмунд понравится персонажам, вы можете сделать его главным NPC или низвести до роли второстепенного персонажа, пока не настанет время для войны с лордом Сакстоном.

### ***Создание Магазина***

Игроки могут захотеть остаться здесь и отправить одного из своих в качестве посыльного обратно в Грейвсфорд. Если они это сделают, то Уиллоуби Тубакл (смотрите **Винтик в Системе**, стр. 131) проникнет в замок, чтобы встретиться с ними. Тубакл - вор высокого уровня, поэтому проникнуть в замок для него не составит труда, но у игроков могут быть средства обнаружить его — сработало бы заклинание сигнализации, — и в этом случае он не будет сопротивляться. В конце концов, он всего лишь посыльный.

Пинна и Эдмунд оба хотят вернуться в Грейвсфорд самостоятельно, но это чрезвычайно опасно, поскольку ни один из них не является опытным искателем приключений, а лес по-прежнему опасен. Кто-то из группы должен сопровождать их.

### ***Возвращение в Грейвсфорд***

“Как ты думаешь, мы могли бы...вернуться домой? Я не могу оставаться в этом замке, пока нет”, - говорит Пинна. “Не после того, как меня утащили орки и держали здесь против моей воли. Кроме того, я волшебница. Мне нужны мои припасы и зелья, и... ну, я нужна жителям Грейвсфорда! Не то чтобы я не хотела жить в замке. Настоящие волшебники действительно живут в замках... или башнях! Если бы эту разрушенную башню переделали в настоящую башню волшебника, я не думаю, что смогла бы отказаться.”

Похищение Пинны положило начало всему этому квесту, и она хочет вернуться домой. Теперь, когда на пути нет орков, героям легко вернуться с ней в Грейвсфорд. Если вы хотите замедлить ход событий и сделать поездку более трудной, один раз сверьтесь с Таблицей Встреч в Лесу (стр. 114), но также разумно пропустить встречу и вернуться в

город без лишних хлопот. Эдмунд тоже хочет поехать, прося, чтобы его не оставляли одного в пустом, буквально кишащем привидениями замке.

Вернувшись в Грейвсфорд и обнаружив, что Пинна цела и невредима, горожане приветствуют возвращение персонажей как героев и приглашают их провести ночь в "Упрямой Свинье" — бесплатно. Все дети в городе собираются вокруг персонажей, расспрашивая их об их приключениях, и любящая приключения бабушка Хеланна присоединяется к толпе.

**Право Эдмунда По Рождению.** Проницательная Жизель замечает Эдмунда и спрашивает: "Кто этот мальчик?" Эдмунд смотрит на персонажей, ожидая, что они сделают первый ход. Он смелый и благородный, но разумный. Если его защитники пока не желают раскрывать его личность, он сделает это. Если они решат скрыть его личность, он выжидает. Если они все-таки раскроют его личность, жители деревни будут шокированы и немедленно склонятся перед своим бароном. Каррок требует доказательств, но кольцо Эдмунда — рубиновая печатка Бедегара - мгновенно ставит его на место. *Никто из орков понятия не имел, что это было нечто большее, чем безделушка.* Жадный фермер - добровольный проситель самого могущественного человека в комнате, и это Эдмунд...на данный момент. У Эдмунда нет реальной власти, пока он не сядет на трон Бедегара, и если сэр Пеллитон или лорд Сакстон придут с визитом, Каррок предаст персонажей в мгновение ока.

### Возвращение Пинны.

Пинна возвращается в свой магазин, встревоженная тем, что он практически стерт с лица земли.

"Был взрыв! Теперь я вспомнила", - размышляет она, явно в шоке. Увидев обломки магазина, она поворачивается к персонажам с новым огнем в глазах. "Теперь у вас есть замок, не так ли? Пора начинать строить башню волшебника! Подождите, я смогу готовить для вас зелья и маленькие амулеты... и у вас даже будут гости из города, желающие время от времени вести дела!"

Если персонажи примут её, Пинна готова стать волшебником их твердыни — их первым последователем! Это не помешает им совершить бросок по таблице последователей. Если им удастся упокоить духов в разрушенной башне и отстроить её заново, она сможет провести собственное исследование заклинаний!

### Разъясняющее Удержание Личности Пинны

**Секреты Уиллоуби.** Той ночью в "Неохотной свинье" к персонажам обращается халфлинг, который, судя по его акценту, не из здешних мест. Его зовут Уиллоуби Туобакл, и он предоставляет важную информацию для персонажей. Смотрите винтик в системе ниже.

### Винтик в Системе

*"О, а... Привет. Кстати, отличная работа с этой леди-орком. Кто это? Похож на младшего сына барона. Ух ты. Эй, ребята, вы облажались, вы ведь это знаете, верно?"*

В ночь после того, как клан Белого Клыка был изгнан из Замка Ренд (насилию или нет), к персонажам тайно приближается халфлинг по имени Уиллоуби Туобакл. Если

они в Грейвсфорде, он хитро подходит к ним в гостинице. Если они в Замке Ренд, он проскальзывает внутрь и пристаёт к ним глубокой ночью. У него вьющиеся рыжие волосы, но они зачесаны назад из-за толстого слоя жира, и он носит кожаные доспехи под своей деревенской туникой. Уиллоуби - агент (или винтик) "Часов", местной гильдии воров, действующей по всей Васлории.

Он говорит с резким и насмешливым акцентом и ничего не боится. Агенты "Часов" шпионили за персонажами с тех пор, как они впервые прибыли в Грейвсфорд, и он говорит персонажам, что его начальник отдал ему приказ помогать им как можно лучше, не раскрывая Сакстону, что "Часы" выступают против его режима.

Его новости таковы: сэр Пеллитон знает о замке Ренд и готовится атаковать замок. Он не знает, что орков там больше нет, но если он узнает, что персонажи убили или прогнали их, он не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить персонажей.

Пеллитон - глубоко неуверенный в себе человек и не позволит простолюдинам вроде персонажей претендовать на награду Сакстона и стоять рядом с ним на равных.

"Итак, да, я полагаю, у вас, ребята, есть около недели до того, как этот свинопас Пеллитон появится в вашем новом замке или что-то в этом роде. Его армия невелика, но у Сакстона есть несколько... неприятных друзей. Вы знаете, кто такие гноллы? Ну, вы увидите.

- В любом случае, ходят слухи о вас, ребята, и о замке в лесу. И Сакстон не очень популярен.

Я знаю, что пара пеших компаний, которые раньше работали на старого барона, вероятно, придут на помощь. Но не мешало бы найти еще несколько сотен друзей, которые умеют сражаться и выполнять приказы...

"О... и вам придётся убить Пеллита, вы ведь это знаете, верно? Потому что он придет за вами лично. Пеллитон может проникнуть в ваш замок. Мы не знаем, как именно, но мы знаем, что он получил это от Сакстона, и мы думаем, что Сакстон получил это непосредственно от Мортума, мастера "Аякса". Веселые времена".

Игроки могут свободно обсуждать, что это за "способ проникновения".

Они почти наверняка включат в свои догадки заклинание телепортации, что заставит их почувствовать себя умными, когда выяснится, что именно это и происходит.

## Неделя На Подготовку

У персонажей есть немного времени, чтобы обехать близлежащие деревни и нанять союзников, которые помогут им защитить Замок Ренд. Если персонажи нашли, в скрытой сокровищнице замка много золота, это облегчит наём наемников из близлежащего Тарретона, а в Грейвсфорде и других близлежащих деревушках есть плотники и каменотесы, которым можно было бы заплатить за восстановление разрушающихся укреплений замка. Также можно было найти следопытов и лесничих, которые проложили охраняемую дорогу через Лесную Чашобу, соединяющую Грейвсфорд и замок, чтобы сделать путешествие более безопасным и быстрым.

Пока игроки разбираются со своим новообретённым богатством и титулом, пришло время выяснить, чья это крепость, сколько будет стоить ремонт, сколько времени это займет и какие награды получат игроки.

## Стоимость и Награды Замка Ренд

Орки расчистили всю заросль, но у них не было ни возможности, ни даже желания отремонтировать Замок Ренд и вернуть ему былую славу или полезность. Если игроки не потратят денег на ремонт этого места, то оно может служить только крепостью 1-го уровня, несмотря на то, насколько оно велико. Оно просто слишком обветшало, чтобы служить чем-то большим.

Конечно, вышеупомянутая сокровищница Фаланги Синего Дракона оплатила бы довольно большой ремонт, но это предполагает, что игроки нашли её.

Если нет, то, в зависимости от того, сколько денег герои накопили за время своих приключений и с какой частью из них они готовы расстаться, они, возможно, не смогут позволить себе большой ремонт.

Прежде чем мы узнаем, во сколько обойдется ремонт этого места, мы должны определить, какой будет крепость Ренд. Это скажет нам, во сколько обойдется ремонт и какие преимущества это даст.

## Крепость или Замок?

Ренд, безусловно, является обнесенной стеной **крепостью**, поэтому он квалифицируется как твердыня, у него есть **башни** (и, по крайней мере, одна из них в основном функциональна), а в подземелье внизу есть **храм!** А слово “замок” присутствует прямо в названии…

Просто это не очень большой замок. Тем не менее, это большая твердыня!

Вы должны чувствовать себя вправе поставить проблему перед игроками: “Если вы заплатите за ремонт этого места, вы можете использовать его либо как крепость 3-го уровня, либо как замок 1-го уровня”.

Игроки могут решить, учитывая, что им предстоит большая битва, что в настоящее время это крепость, но позже они, возможно, захотят добавить к ней башню или храм, превратив её в замок. Это нормально — просто это будет стоить намного больше денег и потребует времени (смотрите раздел **Улучшение Вашей Твердыни** на стр. 11).

## Выбор Крепости 3 Уровня

Постройка крепости 3-го уровня стоит 25 000 зм, но поскольку игроки начинают не с нуля, это стоит всего 15 000 зм. На строительство крепости 3-го уровня уходит 300 дней, но поскольку мы начинаем с крепости 1-го уровня, это занимает примерно вдвое меньше: 150 дней (около пяти месяцев).

Однако у ваших игроков нет 150 дней — у них есть около недели. Вам решать, как распределить награды, примеры описаны ниже. По крайней мере, игроки должны получить свои подразделения, чтобы они могли защищать это место.

Вы также можете позволить боевым персонажам тренироваться в крепости или позволить кому-то пробросить по таблице последователей, чтобы привлечь несколько

подразделений, как описано ниже. Но лучше отложить некоторую награду до завершения строительства.

### **Награды За Замок Ренд (Крепость 3 Уровня)**

- **Подразделения:** Проведите пять бросков по Подразделениям Крепости (стр. 17), чтобы увидеть, какие войска поступают на службу.
- **Преимущество Крепости:** По вашему усмотрению персонажи, которые добровольно помогают тренировать новые подразделения, получают одно из преимуществ обучения в Крепости (стр. 17).
- **Последователи:** Если вы чувствуете себя великодушным, вы можете позволить одному из игроков (они сами решают, кому именно) бросить по таблице последователей, чтобы увидеть, кто или что приходит сказать: "Мне нравится то, что вы делаете, чем я могу помочь?" Поскольку это Крепость 3-го уровня, вы можете совершить бросок один раз сейчас, ещё раз через три месяца, а затем ещё раз, когда строительство будет завершено. Или подождите, пока все это не будет готово через 150 дней, и дайте им бросить три раза (потому что это крепость 3-го уровня).
- **Улучшение способностей класса:** Вы можете отложить награждение улучшенной способностью класса до завершения строительства, но это зависит от вас. Вы могли бы наградить подразделениями и улучшенными способностями класса сейчас и отложить обучение и броски на последователей до завершения строительства. Если вы наградите улучшением классовой способности сейчас, это будет награда для каждого персонажа, который поможет оплатить ремонт. Также предполагается, что эти персонажи помогают контролировать строительство или иным образом активно помогают в работе.

### **Выбор Замка 1 Уровня**

Замок 1-го уровня с тремя твердынями в нём — в данном случае крепостью, башней и храмом — стоит в общей сложности 16 900 зм, а на строительство уходит 253,5 дня. Это 10 000 зм за крепость и по 8 000 за башню и храм, +30% за наличие трёх твердынь в одном замке, затем общая сумма уменьшается вдвое, потому что они не начинают с нуля. Аналогично, на строительство крепости уходит 150 дней, а башни и храма - по 120 дней, затем добавьте +30% за три крепости, затем уменьшите вдвое, если начнете с руин.

### **Награды За Замок Ренд (Замок 1 Уровня)**

- **Подразделения:** Бросьте три раза на подразделения, по таблице Крепости (стр. 17), чтобы увидеть, какие воины появятся, чтобы помочь им сразиться с сэром Пеллитоном.
- **Преимущества Твердыни:** Если вы хотите, чтобы игроки открыли свои подарки пораньше, вы можете позволить им начать пользоваться крепостью, башней и храмом. Обычно на изучение заклинаний уходят недели; вы можете применить это правило или на этот раз позволить игроку сделать бросок всего через неделю исследований, предполагая, что вся его карьера до настоящего момента была исследовательской.

- **Последователи:** в конечном итоге игроки смогут трижды бросить по таблице последователей — один раз за крепость, один раз за башню, один раз за храм. Прямо сейчас вы решаете, приступят ли они к работе вообще, или им придется подождать, пока строительство продолжится и слухи об их деяниях распространятся. Вероятно, разумно дать им бросить один раз сейчас, бросить снова через 126 дней и бросить в последний раз в конце строительства.
- **Улучшенные Способности Класса:** Любой, кто вкладывает деньги в строительство, получит преимущества улучшенных способностей класса, но когда они получат эти преимущества, зависит от вас. Лучше всего сохранить что-то в качестве вознаграждения за завершение строительства, и это хороший вариант. Но вы могли бы решить, что финальный бросок на последователя - это награда за завершение, и поэтому немедленно предоставить игрокам улучшенные классовые способности.

## Наём Подразделений

Игроки получили свои новые подразделения. Это стандартные пехотные и стрелковые подразделения. Если игроки хотят больше, более крутых юнитов, им придется поработать головой.

В этой книге нет жестких правил, ограничивающих, какой игрок какими воинами управляет. Подразделения принадлежат тому, кто им платит, или тому, кто их нанял, или тому, кто построил крепость. Во время битвы любой игрок может отдавать приказы союзному отряду в свой ход. Между подразделением, которое они вербуют, и персонажем нет четкой связи. В этом смысле юниты подобны NPC, которыми игроки могут командовать.

Даже если у них нет содержания, даже если у них нет денег, ничто не мешает персонажам пойти к NPC, которых они встретили и которым помогли, и просто попросить о помощи. Мы видели, как Арагорн сделал именно это с Теоденом в "Возвращении Короля". Пять волшебников были посланы в Средиземье, чтобы остановить Саурана, но единственным, кому это удалось, был тот, кто потратил своё время на дипломатию, обезъездя все эти различные фракции, чтобы убедиться, что все они были готовы, когда война наконец начнется.

**Поэтому спросите игроков: "Хорошо, что ещё вы собираетесь сделать, чтобы набрать новых воинов?"** Если они спросят вас в ответ: "Я не знаю, что мы можем сделать?" Подумайте о том, чтобы просто спросить их в ответ: "Хорошо, кого вы знаете, кто мог бы оказать помощь?"

Конечно, я не знаком с вашей кампанией, но включены многие примеры подразделений (стр. 148, 149, 266, 267), чтобы помочь вам. Вот два очевидных варианта.

## Крестьянское Ополчение

Игроки не только могут нанять местных крестьян для помощи в ремонте крепости, жители Грейвсфорда и близлежащих городов хотят помочь. Пусть игроки немного подумают, но если у них возникнут проблемы с поиском возможных союзников, крестьяне вызываются добровольцами.

Всякий раз, когда вы имеете дело с такой большой категорией людей, как эта, "крестьяне", хорошей идеей будет выбрать конкретного NPC и попросить его

выступить от имени группы — кого-нибудь из Грейвсфорда, кто пришёл в руины, чтобы помочь героям.

Здесь нет броска, потому что крестьяне хотят помочь игрокам. Они ненавидят лорда Сакстона и сэра Пеллитона, и им нравятся герои! Я надеюсь. Поэтому, как только игроки попросят или когда крестьяне вызываются добровольно, дайте им карточку Грейвсфордских Ополченцев (стр. 148)

Это ставит игроков перед важной моральной дилеммой: ополченцы первыми несут потери (смотрите порядок боя на стр. 241). Это их работа. Они действуют как “хит-пойнты” вашей армии, поглощая потери, чтобы более мощные подразделения жили дольше и наносили больше потерю врагу.

Но это крестьяне, которых якобы должен защищать Замок Ренд! Итак, теперь игроки должны решить, выставлять ли этих бойцов. Они не обязаны этого делать! Помимо моральной составляющей, в их выставлении нет никаких реальных недостатков.

*Если бы мы использовали правила управления королевствами из Королевства & Войны, мы могли бы решить, что потеря всех их крестьян превратит местный город в пустошь или деревушку.*

### Костолом Дорокор

Что?! Да! Одна моя группа прошла через это испытание и сумела выйти с Дорокор если не союзником, то, по крайней мере, не врагом. И путем умных переговоров её убедили оказать помощь в финальной битве.

Если ваши игроки успешно провели переговоры с Дорокор, и она всё ещё где-то там, они могли бы связаться с герольдом или кем-то из своих, чтобы отправить предложение. Поскольку игроки суетятся вокруг, пытаясь договориться с каждым встреченным ими могущественным NPC, я не заставляю их слишком беспокоиться о том, сколько времени им потребуется, чтобы обойти вокруг. Мы просто считаем само собой разумеющимся, что где бы ни находилась Костолом Дорокор, игроки могут общаться с ней.

### Переговоры С Кровным Вождём

У Костолом Дорокор много причин не доверять мужчинам, но если персонажи ранее успешно провели с ней переговоры и они собираются сразиться с Сакстоном, то она, вероятно, готова помочь. Но для этого всё ещё требуется проверка Харизмы (Убеждения) DC 26.

Если они преуспеют в проверке, Костолом Дорокор окажет помощь, если игроки согласятся сделать то же самое, когда для неё придет время вести войну. Но как бы сильно она ни ненавидела лорда Сакстона и не считала, что персонажи - пустая трата хорошего мяса, ей нужно нечто большее, чем заверения от них. Ей нужна гарантия. Ей нужны рычаги воздействия. Она хочет Пинну.

“Я?!” - восклицает юная волшебница.

Дорокор кивает головой в сторону своего шамана. “Шаман благословляет племена, проклинает наших врагов. Это хорошо. Но волшебник? У племен орков нет волшебника. Ты живешь с нами, готовишь нам зелья. Свитки”.

“Ты... ты умеешь читать?” Пинна робко спрашивает.

“Читать? Какое это имеет отношение к чему-либо?”

“О! Эм. Я не знаю. Глупый вопрос, теперь, когда я думаю об этом, может быть, пару палочек?”

Дорокор пожимает плечами. “Палочка тоже хороша. Ты живешь с нами... шесть месяцев. Если нападут великаны? Гноллы? Ты поможешь нам, позовёшь своих друзей, они приведут свою армию. Затем ты можешь вернуться. В противном случае, когда пройдет шесть месяцев... ты вернешься домой. Что скажешь?”

Это политика! Пинну потребуется немного уговорить, проверкой Убеждения DC 13.

*Помните, что успешная проверка требует некоторого отыгрыша. Недостаточно просто спросить, какой навык игрок будет использовать, важно, как он будет его использовать: “Что ты скажешь Пинне?” Игрохи, которые умны, проницательны или изобретательны в своей речи, должны иметь преимущество при броске.*

Неудача означает, что она просто слишком напугана, чтобы идти, не доверяет оркам и отказывается покинуть жителей Грейвсфорда. Успех означает, что её любопытство берёт верх, и орки соглашаются пускать других в гости, чтобы она всё ещё могла снабжать жителей своего города зельями и мазями.

Награда - войска Дорокоры.

## Изобретение Новых Подразделений

Если игроки набирают войска Дорокоры, они получают около 900 очков подразделений. С учетом их собственных наборов и укреплений это составляет около 1200 единиц силы против примерно 850 единиц войск сэра Пеллита. Это должно привести к героической победе персонажей!

Если игроки не наберут войска Дорокоры — возможно, потому, что они убили её, — им понадобится около 900 очков новых подразделений. Ознакомьтесь с правилами создания собственных подразделений (стр. 237). Кто эти новые войска и почему они прибывают на службу, решать вам как мастеру — может быть, они из соседнего баронства?

Вероятно, разумно предоставить игрокам по крайней мере столько подразделений, сколько имеется игроков. Наличие множества подразделений, пехоты, безусловно, — наряду с некоторыми лучниками, кавалерией или и тем, и другим — это хорошо. Если вы сконструировали нужное количество войск нужного типа и вас устраивает армия, которая идёт спасать героев, но её стоимость слишком мала, самое простое, что можно сделать, - это просто увеличить численность юнитов. Добавление большего

количества типов юнитов добавляет бухгалтерии, но увеличение размера юнитов делает армию более мощной без дополнительной возни.  
Когда всё сказано и сделано, персонажи очистили Замок Ренд, захватили его, начали ремонт, привлекли свои собственные подразделения и наняли ещё больше воинов. Для них пришло время защищать то, что они захватили.

## Настоящая Осада

Игроки, не склонные к риску, могут подумать, что лучшее, что можно сделать, - это взять свою армию и просто запереть её в своей новой крепости и ждать, пока атакующей армии надоест и она уйдёт. Или встать на крепостной вал и использовать зубцы, чтобы осыпать врага стрелами.

Это никогда не срабатывает.

Есть замечательная цитата Клаузевица о том, что лучший способ выдержать осаду - это находиться снаружи замка. Даже если бы вы могли разместить всю свою армию внутри Замка Ренд (средний отряд составляет около сотни солдат), и даже если бы с помощью заклинаний и нормирования вы могли бы кормить их и избавлять от болезней в течение месяца или около того, вражеская армия всё равно разрушает ваши стены на расстоянии выстрела из лука, и как только это начнется, крестьяне, которых вы защищаете, начнут волноваться и пытаться уйти, что приведет к их гибели, чего вы в первую очередь пытались избежать, когда собирали армию, чтобы остановить врага.

Лучший инструмент для остановки вражеской армии - это ваша армия.

И вашей армии нужно пространство для маневра, а это означает сражение на поле, предпочтительно на том поле, которое вы выберете на своих условиях.

Если игроки попытаются спрятаться внутри стен, объясните, что туда поместятся только три их отряда, предполагая, что они также хотят защитить местных крестьян, которые помогали с крепостью. В противном случае остальные будут беззащитны.

Кроме того, объясните, что если сэр Пеллитон прибудет с осадными машинами (спойлеры: он прибудет с ними), их дальность намного больше, чем у лука или заклинаний, и их новая крепость скоро превратится в груду обломков.

## Столкновение

Эта система предполагает, что каждое сражение (столкновение подразделений) происходит одновременно со встречей (столкновение героев со злодеями).  
Это столкновение происходит либо во внутреннем дворе, либо на крепостных стенах. Везде, где находится основная масса персонажей.  
Сэр Пеллитон прибывает со своим волшебником Курагом и шестью другими союзниками во вспышке заклинания телепортации, прочитанного со свитка.  
Персонажи могут видеть, как свиток в руке Курага превращается в пыль по мере того, как расходуется магия. Он произносит заклинание из свитка, потому что у него недостаточно высокий уровень, чтобы знать заклинание. Вот враги в столкновении:

- Сэр Пеллитон (стр. 144)
- Кураг, его волшебник (**волшебник**)
- Риддел, злой жрец (**священник**)

- Фалдрик, лучник (стр. 145)
- Четыре рыцаря (каждый рыцарь)

Игроки могут захотеть проигнорировать столкновение и, например, попытаться выйти на улицу и самостоятельно уничтожить катапульты.

Сделать это означает сдать оборону замка, и в этом случае сэр Пеллитон откроет ворота. Замок больше не даёт никакого морального бонуса войскам игроков, но, что ещё хуже, новобранцы немедленно убегают (их герои покидают поле боя!), орки уходят по той же причине, и все оставшиеся войска союзников должны пройти проверку морального духа DC 15 или понести одну потерю. Если герои хотят воспользоваться преимуществами цитадели как укрепления и её психологической ценностью для своих войск, они должны остаться и защищать её.

## Битва

У игроков есть нанятые ими подразделения, а также сам Замок Ренд. Сэр Пеллитон прибывает со следующими отрядами: Всадниками Сакстона, Лучниками Бедегара, Катапультами, Пешей Ротой Бедегара и Бегущими Демонами Красного Когтя.

Гноллы могут быть сюрпризом, но это всего лишь признак того, что лорд Сакстон в союзе с тёмными силами.

В полных правилах ведения боя (стр. 233) у подразделений есть командиры: NPC - союзники героев, которые командуют своими юнитами на поле боя и предоставляют отрядам доступ ко многим другим маневрам, чем представлены здесь.

Но простые правила ведения войны (стр. 243) позволяют игрокам просто управлять своими подразделениями, не предполагая, что их игроки имеют какой-либо прямой контроль над чем-либо. Мы предполагаем, что подразделениями командуют сержанты, а игроки контролируют сержантов.

## Ведение Боя

Пеллитон с удовольствием сосредотачивается на выборе героями—крестьянской черни - на самом деле, это отличный способ подавить восстание. У него нет никаких ополченцев, поэтому потери идут непосредственно на его пехоту, но у него есть союзники-гноллы, которые могут нанести некоторый урон.

Если у игроков есть лучники, он приказывает своей кавалерии атаковать их. Это может быть разрушительно, так как лучники слабы, а кавалерия... нет.

Тем временем его катапульты долбят замок игроков.

## Возможные Исходы

**Если сэр Пеллитон умрёт**, его армия капитулирует. Гноллы распускаются и убегают в лес, а оставшиеся союзники Пеллита складывают оружие. Они надеются, они предполагают, что персонажи вернут их лорду Сакстону с выкупом.

Насколько это успешно, зависит от того, каким злодеем вы считаете Сэкстона.

**Если пехота Пеллита уничтожена**, кавалерия отступает, а гноллы распускаются. Кавалерия не собирается сражаться без армии, а гноллы определенно не собираются сражаться без рыцаря, с которым они заключили сделку.

**Если замок Ренд падёт**, герои потеряют своих союзников-орков и крестьян, а все оставшиеся отряды должны немедленно пройти проверку боевого духа DC 15 или понести потери.

**Если отряды героев выбывают**, Пеллитон и его союзники получают дополнительную атаку (не дополнительное атакующее действие) в каждом раунде в качестве морального бонуса.

### **Падение Замка Рэнд**

Игроки могут проиграть эту битву. Если они сражаются насмерть и попадают в плен, сэр Пеллитон заковывает их в цепи и пытается вернуть в крепость Бедегар, чтобы они ещё помучались — давая им много шансов сбежать!

Если это произойдет, армия сэра Пеллита захватит крепость, и другой рыцарь Трёх Роз, леди Рут или сэр Англим, прибудет командовать войсками, в то время как Пеллитон вернется в Бедегар.

В противном случае мы надеемся, что персонажи победят!

### **Заключение**

Герои дали отпор армии сэра Пеллита и спасли Пинну, а Эдмунд Бедегар теперь свободен от когтей орков! Если вы играете по правилам вех, каждый персонаж переходит на 6-й уровень.

Однако важнее очков опыта - это Замок Ренд! Теперь персонажи являются гордыми владельцами собственной крепости. Используя правила, изложенные в этой книге, они могут заселять и модифицировать её по своему усмотрению, превращая в свою домашнюю базу в перерывах между квестами. Хотя это приключение подошло к концу, история персонажей и их крепости только началась.

### **Характеристики NPC**

Ниже перечислены неигровые персонажи и монстры, встречающиеся в этом приключении. Орки Белого Клыка обладают способностями миньонов (стр. 66), в то время как Костолом Дорокор и сэр Пеллитон обладают способностями злодеев (стр. 66), которые они могут использовать для поддержки своих миньонов в бою.

Миньоны на службе у командира цитадели также обладают чертами миньонов, которые отражают мастерство и дисциплину, привитые им командиром, которые они демонстрируют даже в отсутствие своего командира.

### **Орк Белого Клыка**

Рядовые члены клана Белого Клыка гордятся тем, что они крупнее и, благодаря руководству Костоломом Дорокоры с момента захвата Замка Ренд, более разрушительны в бою, чем обычные орки.

Это хаотичное злое племя, которое заботится только о силе и порабощении своих врагов. Они наслаждаются жестокостью. Но Костолом Дорокор действует по закону и привела их к победе над гуманоидами леса. Поэтому они подчиняются ей... пока что.

### Орк Белого Клыка

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 14 (клёпанная кожа)

**Здоровье** 30 (4d8+12)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

**Спасброски** Ловкость +2

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 10

**Языки** Орочий

**Уровень Опасности** 1 (200 Оыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Миньон: Дикая Орда.** После перемещения по крайней мере на 20 футов по прямой к существу, следующая атака, которую орк совершает против этого существа, наносит критический удар при броске 18-20.

#### Действия

**Боевой Топор.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) рубящего урона или 14 (2d10 + 3) рубящего урона, если держать двумя руками.

**Дротик.** Атака оружием ближнего или дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или 30/120 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) колющего урона.

### Джаггернаут Белого Клыка

Клан орков Белого Клыка назвал себя в честь своих неповоротливых воинов, которые, в дополнение к своим массивным телам, обладали огромными белыми клыками.

Джаггернауты с белыми клыками гордятся не только своей боевой доблестью, но и размером и остротой своих чудовищных нижних клыков. Некоторым джаггернаутам прокалывают клыки, и они демонстрируют устрашающие украшения из своих зубов, другие украшают их чернилами или краской, а те, кто может выдержать боль, даже наносят на них символы или руны.

Огромные мускулы джаггернаутов позволяют им владеть огромным оружием, достойным их жажды крови, и они носят толстую металлическую броню, выкованную по частям из кусочков пластинчатых доспехов, собранных с трупов их более благородных жертв.

### Джаггернаут Белого Клыка

большой гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 20 (латы, щит)

**Здоровье** 90 (10d10+40)

**Скорость** 25 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
19	8	19	7	12	8

(+4)	(-1)	(+4)	(-2)	(+1)	(-1)
------	------	------	------	------	------

**Спасброски** Сила +6, Мудрость +3

**Навыки** Запугивание +3, Атлетика +7

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 11

**Языки** Орочий

**Уровень Опасности** 4 (1.100 Опыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Миньон: Дикая Орда.** После перемещения по крайней мере на 20 футов по прямой к существу, следующая атака, которую орк совершает против этого существа, наносит критический удар при броске 18-20.

### Действия

**Мультиатака.** Джаггернат Белого Клыка делает одну атаку клыками, и одну атаку длинным мечом

**Клыки** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) колющего урона. Если цель существо, она должна преуспеть в спасброске Силы 14 или быть сбитой с ног.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d8 + 4) рубящего урона.

### Реакции

**Защитник Орды.** Когда существо, находящееся в пределах 5 футов от орка, атаковано существом, которое орк может видеть, и у орка есть щит, орк может дать помеху на этот бросок атаки.



## Кровопускатель Белого Клыка

Кровопускатели из клана Белого Клыка практикуют искусство смерти и выражают своё мастерство точными ударами своих двойных фальшионов. Они самые дисциплинированные орки в клане Белого Клыка и ежедневно тренируются с Костолом Дорокорой, чтобы отточить свои навыки.

Благодаря постоянным тренировкам орочьи кровопускатели развили состояние абсолютной сосредоточенности. В этой холодной ярости их удары мечом раздирают плоть со сверхъестественной легкостью, а их мощные тела просто отказываются умирать.

### Кровопускатель Белого Клыка

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 16 (кираса)

**Здоровье** 60 (8d8+24)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)	9 (-1)

**Спасброски** Ловкость +4

**Навыки** Атлетика +5, Восприятие +3

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Орочий

**уровень Опасности** 4 (1.100 Оыта)

**Холодная Ярость** (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В качестве бонусного действия орк может перейти в холодную ярость на 1 минуту. Находясь в ярости, его атаки оружием ближнего боя наносят дополнительные 3 (1d6) урона. Также, если здоровье орка снижается до 0 очков жизни, пока он находится в состоянии холодной ярости, если только по нему не был нанесен критический удар, орк совершает спасбросок Телосложения сложностью DC 5 плюс нанесенный урон. В случае успеха здоровье орка вместо этого снижается до 1 очка жизни, и его ярость заканчивается.

**Агрессивный**. В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Миньон: Дикая Орда**. После перемещения по крайней мере на 20 футов по прямой к существу, следующая атака, которую орк совершает против этого существа, наносит критический удар при броске 18-20.

### Действия

**Мультиатака**. Кровопускатель совершает 3 атаки фальшионом.

**Фальшион**. Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (2d4 + 3) рубящего урона.



## Глашатай Войны Белого Клыка

Жрецы Грола, орочьего бога войны и резни, живут ради шанса убивать во имя своего окровавленного бога. Одетые в боевые одежды из выделанной кожи и кольчуги, эти жрецы даруют благословение боли своим союзникам, побуждая их славно погибнуть в бою во имя Грола.

Глашатаи войны постоянно ищут конфликта, впадая в кипящую ярость при малейшей провокации. Когда в их клане царит мир, они строят планы и ищут способы обмануть или принудить своего вождя к нападению — а если им это не удается, они строят планы против своего вождя и убеждают более агрессивного орка сместить их “мягкого, миролюбивого” лидера.

### Глашатай Войны Белого Клыка

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 14 (фрагменты кольчуги)

**Здоровье** 65 (10d8+20)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	10 (0)	16 (+3)	12 (+1)

**Спасброски** Мудрость +5

**Навыки** Убеждение +3, Религия +4

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Орочий

**Уровень Опасности** 3 (700 Опыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Миньон: Дикая Орда.** После перемещения по крайней мере на 20 футов по прямой к существу, следующая атака, которую орк совершает против этого существа, наносит критический удар при броске 18-20.

**Использование Заклинаний.** Орк является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры:** Сопротивление, Священное Пламя, Чудотворство

**1 уровня (4 ячейки):** Лечение Ран, Направленной Снаряд, Нанесение Ран

**2 уровня (3 ячейки):** Слепота/Глухота, Божественное Оружие (секира)

**3 уровня (2 ячейки):** Духовные Стражи, Проклятие

### Действия

**Мультиатака.** Глашатай Войны совершает атаку плетью, и две атаки шипастой дубинкой.

**Плеть.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1d4 + 3) рубящего урона. Следующая атака против цели до конца её следующего хода, имеет преимущество, и наносит дополнительно 10 (3d6) урона.

**Шипастая Дубинка.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) колющего урона.



## Шаман Белого Клыка

Большинство кланов орков держат при себе одного или двух шаманов, которые интерпретируют волю мира природы. Эти шаманы пользуются высоким статусом в своем клане, даже когда в таком племени, как Белый Клык, есть глашатаи войны, которые выражают волю богов, ибо в этом мире больше сил, чем у богов. Обыденный мир сам по себе обладает своего рода сознанием — шёпот ветра, журчание бегущей воды и тихое ворчание гор; эти маленькие жесты природы — это мир, говорящий с теми, кто обладает умением слушать.

В рамках своего обучения оркские шаманы вступают в связь с одним животным, как правило, с лютоволком. Когда это животное умирает, как и всё остальное, шаман забирает дух этого животного в своё собственное тело, чтобы сделать их связь вечной.

Связанный духом шаман может принимать облик своего связанного животного.

### Шаман Белого Клыка

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 14 (шкурный доспех)

**Здоровье** 52 (8d8+16)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	16 (+3)	8 (-1)

**Спасброски** Ловкость +4, Мудрость +5

**Навыки** Восприятие +5, Выживание +5

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 18

**Языки** Орочий, Первичный

**Уровень Опасности** 3 (700 Оыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Миньон: Дикая Орда.** После перемещения по крайней мере на 20 футов по прямой к существу, следующая атака, которую орк совершает против этого существа, наносит критический удар при броске 18-20.

**Тело, связанное Духом (восстанавливается после короткого или продолжительного отдыха).** В качестве бонусного действия орк может превращаться в лютоволка на срок до 4 часов. Орк может выбрать, упадёт ли его снаряжение на землю, сольётся ли с его новой формой или будет надето в новой форме. Орк возвращается к своей истинной форме, когда его форма лютоволка уменьшается до 0 очков жизни.

Если этот урон приведет к тому, что его форма лютоволка упадёт ниже 0 очков жизни, избыточный урон будет нанесен его истинной форме.

Орк также возвращается к своей истинной форме, если умирает или теряет сознание. Орк может вернуться к своей истинной форме в качестве бонусного действия в свой ход. Когда он возвращается таким образом, у него возвращается количество очков жизни, которое было у него до трансформации.

**Разум, связанный с Духом.** Орк может использовать заклинание "Разговор с Животными" по своему желанию, но может общаться только с волками.

### Действия

**Мультиатака.** Шаман совершает 2 атаки ищущим крови копьём.

**Ищущее Кровь Копьё.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или 30/60 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d6 + 3) колющего урона, и 7 (2d6) урона ядом. Яд магический и действует только пока копьё держит шаман.



### Орэгг Стиллвистер

Этот орк, единственный заклинатель в клане Белого Клыка, является помощником Костолом Дорокоры и мастером дисциплины. Он не до конца понимает интриги Дорокор и её дипломатические игры, но послушно следует её указаниям, надеясь однажды завоевать не только её расположение, но и её сердце.

Когда Дорокор нет рядом, он ворчит по поводу того, что держит в заложниках Эдмунда в человеческом теле, и возмущается мягким обращением Дорокора с мальчиком. Он жаждет освободиться из замка Ренд и встретиться лицом к лицу с охотниками за головами, выслеживающими их клан. По крайней мере, тогда он и его люди могли бы славно погибнуть в бою, а не влачить унылую жизнь в каменных стенах.

Как у мастера дисциплины, любимый способ Орэгга заставить орка вести себя прилично или пытать заключенных - это заковать их в их собственные доспехи и использовать раскаленный металл, чтобы опалить их плоть.

Он практиковал это заклинание в течение многих лет, торгуясь с друидами других племен орков, чтобы раскрыть его магические секреты.

### Орэгг Стиллтвистер

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс Доспеха** 16 (кольчуга)

**Здоровье** 82 (11d8+33)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	18 (+4)

**Спасброски** Сила +5, Мудрость +3

**Навыки** Магия +5, Атлетика +5

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 10

**Языки** Орочий, Общий

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Опыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Татуированный Рунами.** Всякий раз, когда Орэгг произносит заклинание 1-го уровня или выше, он получает количество временных хит-пойнтов, равное  $Xd10$ , где  $X$  - уровень заклинания.

**Использование Заклинаний.** Орэгг является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры:** Огненный Снаряд, Сообщение, Ядовитые Брызги, Верный Удар

**1 уровня (4 ячейки):** Магическая Стрела, Щит

**2 уровня (3 ячейки):** Раскалённый Металл

**3 уровня (2 ячейки):** Полёт, Огненный Шар

### Действия

**Мультиатака.** Орэгг Стиллтвистер совершает две атаки длинным мечом, и бонусным действием, может сделать кантрип.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d10 + 2) рубящего урона.

**Огненный Снаряд.** Атака заклинание дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 120 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d10) огненного урона.

**Ядовитые Брызги.** Одно существо в радиусе 10 футов от Орэгга должно совершить успешный спасбросок DC 15 Телосложения или получить 13 (2d12) урона ядом.



## Костолом Дорокор

Костолом Дорокор - лидер клана орков Белого Клыка, и дополняет свою природную орочью силу проницательной хитростью. Более подробно она описана в Основных NPC (стр. 101).

### Костолом Дорокор

средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс** Доспеха 19 (полуплаты сопротивления огню, и щит)

**Здоровье** 102 (12d8+48)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	17 (+3)

**Спасброски** Сила +7, Ловкость +5, Мудрость +6

**Навыки** Атлетика +7, Запугивание +6, Убеждение +6

**Сопротивления Урону** Огненный

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Орочий, Общий

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Оыта)

**Агрессивный.** В качестве бонусного действия орк может двигаться со своей

скоростью навстречу враждебному существу, которое он может видеть.

**Владелец Раны.** Костолом Дорокор, владеет магической секирой Рана. (страница )

### Действия

**Мультиатака.** Костолом Дорокор совершает три атаки оружием, или две атаки оружием и боевой клич.

**Рана.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (1d12 + 5) рубящего урона, и 7 (2d6) некротического урона.

Максимальное здоровье существа снижается на значения некротического урона, и восстанавливается после продолжительного отдыха, или при использовании высшего восстановления.

**Длинный Лук.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d8 +2) колющеого урона.

**Боевой Клич (перезарядка 4-6).** Дорокор выкрикивает боевую фразу на оркском, подстёгивая своих воинов к победе. Выберите один из следующих эффектов:

**Сплочение:** Все приспешники Дорокор в радиусе 30 футов, которые могут её слышать, получают 22 (4d10) временных хита.

**Фокусирование:** Все приспешники Дорокор в радиусе 30 футов, которые могут её услышать, получат преимущество при следующем броске атаки, который они сделают до конца своего следующего хода.

**Натиск:** Все приспешники Дорокор в радиусе 30 футов, которые могут ее услышать, могут передвинуться на свою скорость в качестве реакции.

### Реакция

**Способность Злодея: Военачальник.** В качестве реакции, когда миньон умирает, отдайте команду другим своим миньонам. Те, кто может вас услышать, получают реакцию, которую они могут использовать, чтобы немедленно передвинутся на свою скорость.

## Сэр Пеллитон

Сэр Пеллитон, Звёздный Рыцарь, является одним из ужасных рыцарей Трёх Роз. До того, как лорд Сакстон посвятил его в рыцари, Пеллитон и его Три Розы были жестокой, эгоистичной бандой наемников, известной как Шипы. Рыцарство только усилило его садизм и самомнение.

Его договор со звёздным существом наделил его тело странной сопротивляемостью и наделил его способностью владеть сверхъестественной магией. В бою Пеллитон часто ездит на чёрном как смоль боевом коне по кличке Пенумбра.

Пеллитон более подробно описан в основных NPC (стр. 101).

### **Сэр Пеллитон**

средний гуманоид (человек), хаотично злой

**Класс Доспеха** 20 (латы, щиты)

**Здоровье** 76 (9d10+27)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

**Спасброски** Ловкость +3, Интеллект +5

**Навыки** Магия +5, Запугивание +8, Обращение с Животными +6

**Сопротивление Урону** Морозный, Огненный, Электрический, Психический

**Иммунитеты Состояниям** Слепота, Глухота

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Опыта)

**Кавалерист.** Находясь в седле, сэр Пеллитон имеет преимущество в бросках атаки ближнего боя против пеших существ, которые меньше его коня.

**Звёздный Рыцарь.** Сэр Пеллитон обладает сопротивлением к холоду, огню, электричеству и психическому урону в знак своего договора, и его нельзя ослепить или оглушить. Его Адское Возмездие наносит 20 единиц урона (без броска) врагам, которые провалили спасбросок.

**Врождённое Колдовство.** Сэр Пеллитон получил способность использовать тёмную магию. Все заклинания, которые он накладывает с помощью этой способности, накладываются так, как если бы он использовал ячейку заклинаний 5-го уровня, и он накладывает заклинания, как если бы он был колдуном 11-го уровня. Его заклинательная характеристика - Харизма (DC 16, +8 к попаданию заклинаниями).

**По желанию:** Брызги Кислоты, Мистический Снаряд (3 луча), Малая Иллюзия, Адское Возмездие

**5/день:** Клеймящая Кара, Чёрные Щупальца, Контрзаклинание, Дверь Измерений, Удержание Личности

**1/день:** Конус Холода, Разящее Око, Массовое Внушение

### Действия

**Мультиатака.** Сэр Пеллитон совершает три атаки ближнего боя или две атаки ближнего боя и применяет Мистический Снаряд.

**Длинный Меч Фросбанд.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) рубящего урона плюс 3 (1d6) урона холодом.

**Пика.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 10 (1d12 + 4) колющего урона.

### Реакции

**Способность Злодея: Военачальник.** В качестве реакции, когда миньон умирает, отдайте команду другим своим миньонам. Те, кто может вас услышать, получают реакцию, которую они могут использовать, чтобы немедленно передвинуться на свою скорость.



## Фалдрик Лучник

Фалдрик - жестокий оппортунист, который поднялся по службе в городской страже Бедегара, пока не привлек внимание Сакстона. Бывший барон Бедегарский никогда бы не повысил в должности такого человека, как Фалдрик, но старый барон мертв, и новому регенту нужен человек, готовый сказать “да” любому приказу.

<b>Фалдрик Лучник</b> средний гуманоид (человек), нейтрально злой
--

**Класс Доспеха** 15 (клёпаная кожа)

**Здоровье** 44 (8d8+8)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
11 (0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (0)	14 (+2)	13 (+1)

**Спасброски** Ловкость +4, Мудрость +2

**Навыки** Акробатика +5, Восприятие +3

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий

**Уровень Опасности** 3 (700 Оыта)

**Острое Зрение.** Фалдрик имеет преимущество на проверки восприятия, полагающиеся на зрение.

### Действия

**Мультиатака.** Фалдрик делает 2 атаки.

**Длинный Лук.** Атака оружием дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) колющего урона.

**Короткий Меч.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d6 +3) колющего урона.

### Реакция

**Лучник Пеллитона.** Когда существо, которое видит Фалдрик, входит в пространство рядом с сэром Пеллитоном, Фалдрик может использовать свою реакцию, чтобы атаковать это существо из длинного лука. Если эта атака успешна, цель также падает ничком.

## Пинна

Пинна - молодая семнадцатилетняя девушка, живущая в деревне Грейвсфорд, на краю Лесной Чащобы.

Её легко узнать по высокой остроконечной соломенной шляпе, вьющимся рыжим волосам и хрустальному ожерелью — её загадочной фокусировке.

Пинна - деревенский маг, пользующийся большим уважением у жителей Грейвсфорда. Пинна более подробно описана в разделе Основные NPC (стр. 101).

### **Пинна**

средний гуманоид (человек), нейтрально добрая

**Класс Доспеха** 12

**Здоровье** 13 (3v6+0)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
6 (-2)	8 (-1)	11 (0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

**Спасброски** Мудрость +2, Интеллект +6

**Навыки** Магия +6

**Чувства** Пассивное Восприятие 1ё

**Языки** Общий

**Уровень Опасности** 1 (200 Оыта)

**Использование Заклинаний.** Пинна является заклинателем 3 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры:** Малая Иллюзия, Магическая Рука, Огненный Снаряд, Пляшущие Огоньки

**1 уровня (4 ячейки):** Цветные Брызги, Опознание, Магическая Стрела, Безмолвный Образ

**2 уровня (2 ячейки):** Паутина, Размытый Образ

#### **Действия**

**Кинжал.** Атака ближнего боя: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, или 20/60 футов, одна цель. Попадание 2 (1d4+ 0) колющего урона.

## **Магические Предметы**

В Осаде Замка Ренд появляются следующие новые магические предметы.

### **Милосердие**

*Оружие (длинный меч), редкое, требует настройки*

Лезвие этого длинного меча, кажется, светится белым, как будто это луч света, вбитый в форму меча. Его рукоять покрыта золотом и украшена тремя встроенными сапфирами. Этот длинный меч имеет бонус +1 к броскам атаки и урона. Кроме того, он получает один заряд, если атака, выполненная с его помощью, наносит более 20 единиц урона за один удар. Он может удерживать до 3 зарядов, но все неиспользованные заряды исчезают, когда вы совершаете продолжительный отдых. Пока меч удерживает какие-либо заряды, он излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов. В качестве действия вы можете потратить любое количество зарядов, чтобы восстановить очки жизни существу, которого вы можете коснуться лезвием меча. Расход 1 заряда восстанавливает 10 очков жизни, расход 2 зарядов восстанавливает 20 очков жизни, а расход 3 зарядов восстанавливает 40 очков жизни.

### **Доспехи Святого Гэда Исповедника**

*Броня (пластиначатая), редкая, требует настройки*

Этот комплект кольчуги из магических пластин, покрытых серебряной филигранью, даёт владельцу класс брони +1. Кроме того, раз в месяц владелец может призывать духов Фаланги Синего Дракона, чтобы помочь им в битве. Фаланга служит в течение 1 часа или двух сражений, в зависимости от того, что произойдет раньше.

Духи Стai Синих Драконов будут сражаться с вашими врагами, но если им прикажут сделать что-то еще, кроме участия в битве против вражеской армии, они будут стоять вокруг с растерянным видом, задаваясь вопросом, что случилось с их телами и миром, который они когда-то знали.

### **Зелье Усиления Характеристик**

*Зелье, необычное*

Начинается как базовое серое зелье без эффекта. Однако, если добавить материальный компонент, оно приобретает один из следующих эффектов:

- Зелье выносливости медведя. Вы получаете 2d6 временных очков жизни и получаете преимущество при проверках телосложения на 1 час. Требуется волос медведя.
- Зелье силы Быка. У вас есть преимущество при проверках силы, и ваша грузоподъемность удваивается на 1 час. Требуется волос из хвоста быка.
- Зелье кошачьей грации. У вас есть преимущество при проверке ловкости, и вы не получаете урона от падения с высоты до 20 футов, пока не будете выведены из строя на 1 час. Требуется кошачий коготь.
- Зелье Орлиного великолепия. У вас есть преимущество при проверке харизмы на 1 час. Требуется орлиное перо.
- Зелье лисьей хитрости. У вас есть преимущество при проверке интеллекта на 1 час. Требуются лисьи усы.
- Зелье Совиной мудрости. У вас есть преимущество в проверке мудрости в течение 1 часа. Требуется совиное перо.

## **Рана**

*Оружие (Секира), редкое, требует настройки*

Остриё этого зазубренного топора постоянно покрыто засохшей кровью. У этого топора есть бонус +1 к броскам атаки и урона. Кроме того, пока вы в ярости, ваши атаки этим оружием наносят дополнительный некротический урон в размере 2d6, а максимальные очки жизни цели уменьшаются на величину, равную нанесённому некротическому урону. Максимальное значение хита цели не возвращается к норме до тех пор, пока она не закончит продолжительный отдых или её тяжелые раны не будут залечены заклинанием высшего восстановления.



**Ополчение Грейвсфорда**  
людское ополчение

Стоимость 140

Атака: +1

Защита: 12

<b>Сила: +1</b>	<b>Стойкость: 11</b>
<b>Мораль +0</b>	<b>Размер: 1d6</b>

**Способность**

**Кураж.** Один раз за бой подразделение может перебросить мораль, если проваливает её проверку.

**Опустошители Белого Клыка**

**орочья закалённая  
средняя пехота**

**Стоимость 290**

<b>Атака: +3</b>	<b>Защита: 14</b>
<b>Сила: +3</b>	<b>Стойкость: 13</b>
<b>Мораль +3</b>	<b>Размер: 1d6</b>

**Способность**

**Дикость.** Это подразделение, имеет преимущество на первую атаку в сражении.

**Иглы**

**орочьи закалённые  
лёгкие лучники**

**Стоимость 334**

<b>Атака: +3</b>	<b>Защита: 13</b>
<b>Сила: +4</b>	<b>Стойкость: 12</b>
<b>Мораль +5</b>	<b>Размер: 1d4</b>

**Способность**

**Дикость.** Это подразделение, имеет преимущество на первую атаку в сражении.

**Кровопускатели Белого Клыка**

**орочья закалённая  
лёгкая пехота**

**Стоимость 320**

<b>Атака: +3</b>	<b>Защита: 13</b>
<b>Сила: +2</b>	<b>Стойкость: 13</b>
<b>Мораль +4</b>	<b>Размер: 1d6</b>

**Способность**

**Дикость.** Это подразделение, имеет преимущество на первую атаку в сражении.

**Скауты.** Это подразделение не может быть связано боем.

**Замок Ренд**

**укрепления 3 уровня (крепость)**

Стойкость 300

Атака: -	Защита: -
Сила: -	Стойкость: 26
Мораль -	Размер: 1d10

#### Способность

**Укрепления.** Подразделения защищающие структуру, получают +4 к морали..

### Фаланга Синих Драконов

драконорожденная супер-элитная  
супер-тяжёлая пехота

Стойкость -

Атака: +10	Защита: 23
Сила: +12	Стойкость: 19
Мораль +19	Размер: 1d4

#### Способность

**Драконья Фаланга.** Это подразделение, не может нести потери.

**Мудрость.** Это подразделение имеет преимущество на проверки морали от боевой магии.

**За Омунда!** (Реакция когда наносят потери) Сделайте бросок DC 15 для увеличения кубика потерь.

**Ударные Отряды.** Преимущество при первой атаке и проверка силы против каждого вражеского подразделения.

### Всадники Сакстона

человеческая регулярная  
лёгкая кавалерия

Стойкость 234

Атака: +4	Защита: 11
Сила: +2	Стойкость: 11
Мораль +4	Размер: 1d4

#### Способность

**Кураж.** Один раз за бой подразделение может перебросить мораль, если проваливает её проверку.

### Бедегарские Лучники

человеческие регулярные  
лёгкие лучники

Стойкость 230

Атака: +3	Защита: 11
Сила: +2	Стойкость: 11

Мораль +3	Размер: 1d4
-----------	-------------

**Способность**

**Кураж.** Один раз за бой подразделение может перебросить мораль, если проваливает её проверку.

**Катапульты****осадные машины**

Стойкость 150

Атака: +0	Защита: 14
-----------	------------

| Сила: +16 | Стойкость: 15 |
| Мораль +2 | Размер: 1d4 |
**Способность**

**Осадные Машины.** Это подразделение может атаковать укрепления нанося им 1d6 урона при попадании. (Перезарядка 1 раунд)

**Бедегарская Пешая Кампания****человеческая регулярная****средняя пехота**

Стойкость 220

Атака: +3	Защита: 13
-----------	------------

| Сила: +2 | Стойкость: 12 |
| Мораль +3 | Размер: 1d6 |
**Способность**

**Кураж.** Один раз за бой подразделение может перебросить мораль, если проваливает её проверку.

**Бегущие Демоны Красного Когтя****Гнольская Регулярная****лёгкая пехота**

Стойкость 159

Атака: +3	Защита: 12
-----------	------------

| Сила: +1 | Стойкость: 12 |
| Мораль +2 | Размер: 1d6 |
**Способность**

**Бешенство.** Когда подразделение наносит потери врагу, оно может немедленно нанести ещё одну атаку по нему.



# APPENDICES

## Новые Монстры

### Демоны

Достаточно злой персонаж в союзе с падшими силами может использовать их согласие, чтобы вызвать исчадие Бездны. Существо чистой хаотической ненависти и зла, называемое Демоном. Демоны разумны, но полны непреодолимого желания уничтожить тех, кто связывает их призывом.

Демоны, как и все существа, со временем набирают силу, и по мере того, как демон собирает души, их сила растет. Многие демоны перечислены в основных правилах, но ниже перечислены два уникальных для этой книги демона в их меньших формах, которые всё ещё служат своим хозяевам, ожидая, когда они выполнят свою норму душ и вырастут в свои окончательные формы.

### Дьяволы

Владельцу храма также доступны разнообразные дьяволы, вызванные из Семи городов Ада и разделяющих их пустынных земель. Большинство из этих дьяволов можно найти в основных правилах, но ниже представлена Малая Эриния.

Призванные дьяволы прибывают, осведомленные о процессе, который привел их в этот мир, и готовые заключить сделку, как только их время истечёт. Великие дьяволы знают о существовании кодекса инкабулум и очень хотят принести его в Семь Городов. Они пойдут на любую сделку, чтобы достичь этой цели.

#### Малая Марилит

среднее исчадие (демон), хаотично злая

**Класс Доспеха** 16 (природная броня)

**Здоровье** 97 (13d8+39)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Мудрость +5, Харизма +6

**Сопротивление Урону** Холод, Огонь, Электричество: дробящий, колющий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление

**Чувства** истинное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Малая Марилит имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Магическое Оружие.** Атаки оружием Малой Марилит считаются магическими.

#### Действия

**Мультиатака.** Малая Марилит совершает три атаки длинным мечом и одну хвостом.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) дробящего урона, и если цель среднего размера или меньше она схвачена (сложность освобождения 14), до тех пор пока захват не закончен цель опутана, и Марилит автоматически попадает атаками хвостом против цели, но не может атаковать им другие.

### Реакции

**Парирование.** Малая Марилит может добавить +5 к КД против одной атаки ближнего боя, которая по ней попадает. Чтобы сделать это, ей нужно видеть нападающего и держать оружие ближнего боя.

## **Малый Балор**

большое исчадие (демон), хаотично злой

**Класс Доспеха** 18 (природная броня)

**Здоровье** 123 (13d10 + 52)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Сила +9, Телосложение +8, Мудрость +6, Харизма +8

**Сопротивление Урону** Холод, Электричество: дробящий, колющий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Яд, Огонь

**Иммунитеты Состояниям** Отравление

**Чувства** истинное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

**Предсмертная Агония.** Когда Малый Балор умирает, он взрывается. Каждое существо в радиусе 20 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости DC 16. При провале существо получает 35 единиц урона огнём (10d6), или половину при успехе. Взрыв уничтожает оружие Малого Балора.

**Опаляющая Аура.** В начале каждого хода Малого Балора каждое существо в радиусе 5 футов от него получает 7 (2d6) урона огнём. Существо, которое касается Малого Балора или поражает его атакой ближнего боя, находясь в радиусе 5 футов от него, получает 7 (2d6) урона огнём.

**Сопротивление Магии.** Малый Балор имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Магическое Оружие.** Атаки оружием Малого Балора считаются магическими.

### Действия

**Мультиатака.** Малый Балор совершает одну атаку длинным мечом и одну атаку хлыстом.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d8 + 5) рубящего урона и 9 (2d8) урона электричеством. Если Балор критует, он не удваивает, а утраивает свои кости урона.

**Хлыст.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона, и 7 (2d6) урона огнём и цель должна преуспеть в спасброске Силы DC 16 или быть притянутым на 15 футов к Малому Балору.

## **Малая Эриния**

*среднее исчадие (дьявол), законно злая*

**Класс Доспеха** 18 (латы)

**Здоровье** 67 (9d8+27)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

**Спасброски** Ловкость +5, Телосложение +6, Мудрость +4, Харизма +6

**Сопротивление Урону** Холод: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Яд, Огонь

**Иммунитеты Состояниям** Отравление

**Чувства** истинное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 12

**Языки** Инфернальный, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Малая Эриния имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Отравленное Оружие.** Атаки оружием Малых Эриний являются магическими и наносят дополнительные 4 (1d8) урона ядом при попадании (включено в её атаки).

### Действия

**Мультиатака.** Малая Эриния совершает три атаки.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) рубящего урона, или 8 (1d10 + 3) рубящего урона если в двух руках, и 4 (1d8) урона ядом.

**Длинный Лук.** Атака оружием дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d8 + 2) колющего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок телосложение DC 11 или будет отравлена. Действие яда продолжается до тех пор, пока оно не будет удалено заклинанием малого восстановления или подобной магией

### Реакции

**Парирование.** Малая Эриния может добавить +4 к КД против одной атаки ближнего боя, которая по ней попадает. Чтобы сделать это, ей нужно видеть нападающего и держать оружие ближнего боя.

## **Небесный Двор**

Дэвы, планетары и солары - существа, недоступные пониманию большинства верующих смертных. Для смертных, достойных помочи, для тех, кто посвящает свою жизнь защите беспомощных и противостоянию злу, боги добра и праведности посыпают меньших слуг, Небесный Двор.

Родное царство Небесного Двора в наши дни неизвестно — если древние империи и знали о нем, то это знание ещё не было открыто заново. Современные мудрецы верят, что каждый член Двора существует как мысль в умах богов добра и праведности, и когда их призывают, они создаются. В некотором смысле известно, что Райский Двор или Святой Двор, как их иногда называют, служат всем достойным богам. У этих существ может не быть домашнего плана, в отличие от других слуг.

Эти существа совершенно чужды. Они - явная воля богов, и их природа непознаваема. Они могут общаться, но их слова - это череда открытой поэзии и рифм без слов.

Учёные сходятся во мнении, что эти слова являются непереводимой тарабарщиной,

но некоторые мнения расходятся. Одна из проблем перевода заключается в том, что каждому человеку, который слышит любого участника невидимого хора, кажется, что он слышит разные слова. Это на протяжении веков заставляло мудрецов предполагать, что переводить нечего, считая разум смертного неспособным вместить в себя мысли Небес.

Другие, неустрашимые, утверждают, что это просто означает, что требуется больше сопоставлений, и что если достаточное количество слушателей запишет то, что они услышали, и эти транскрипции будут сопоставлены, смысл — возможно, оракульский смысл, предупреждения о грядущих катастрофах — будет раскрыт.

Весь Небесный Двор - ангельские существа, а их оружие считается магическим и наносит дополнительный урон излучением. Все они излучают ауру защиты от зла. Насколько могут судить теологи и философы, существует только одно из этих существ. Так что, если вы, например, вызываете Принципала, и он дважды применяет ускорение до окончания битвы, вызов другого принципа позже в тот же день вызовет того же самого, и у него останется только одно ускорение (или снятие проклятия, или каменная кожа). Они не могут быть убиты никакой силой, меньшей, чем та, которая убивает богов.

Смерть на нашем плане - это просто неудача их многообразной проекции во временном пространстве.

## Принцип

Глашатай Праведной Силы, Принцип прибывает, готовый короновать союзника, даря ему великую судьбу, наделяя иммунитетом к заклинаниям, которые очаровывают или подчиняют, и повышая одну характеристику до уровня, подобного божественному. Персонаж, увенчанный таким образом, ощущает прилив божественной силы, крошечную толику той же энергии, из которой состоит весь Небесный Двор. Помимо сверкающей короны на их голове, их новая сила проявляется в виде лучей света, бьющих из их глаз, их кожа мгновенно становится золотой, а волосы превращаются в пылающий огонь без тепла. Потеряв корону, они переживают период меланхолии, поскольку их прежнее величие улетучивается, снова оставляя их смертными и ничтожными.

**Тактика:** Игрок, вызвавший Принципала, решает, кого он коронует, и это не обязательно должен быть призыватель. Если игрок не может решить или колеблется, у Принципа есть своё собственное мнение...

Корона предотвращает любые попытки заставить её владельца вести себя каким-либо образом вопреки его воле, поэтому Принцип имеет тенденцию короновать персонажа, который с наибольшей вероятностью провалит спасбросок Мудрости. Владелец Короны выбирает, какую характеристику он хочет повысить, но повышение мудрости во время ношения Короны - не лучшее применение, поскольку вы уже практически невосприимчивы к очарованию гуманоида и другим заклинаниям, доминирующими над разумом. То есть, если только вы не используете Мудрость для произнесения заклинаний, и в этом случае 24 Мудрости будут потрясать ваших врагов, как бы долго это ни продолжалось.

Повышение телосложения до 24 означает, что вы, вероятно, не потеряете Корону, когда будете получать урон. И вы получите кучу очков здоровья, что снижает вероятность вашей смерти. Но 24 - это настолько высокий показатель (+7!), что вы даже можете развить свои лучшие способности и стать ещё лучше во всем, что бы вы

ни делали. Итак, это выбор между тем, чтобы продержаться дольше и делать свое дело лучше.

Как только кого-то коронуют, Принцип любит бросаться в бой и крошить всё своим скипетром. Как и весь Двор, Принцип предпочитает сокрушать зло больше чем нейтральных монстров, но он склонен пытаться защитить персонажа, которого он короновал, даже от персонажа, который его вызвал.

Однако, если он считает, что Коронованный персонаж теперь настолько силён, что ему не нужна помощь, по умолчанию он обращается к персонажу, который его вызвал (если это разные люди). Если ни призывающий, ни Коронованный не нуждаются в помощи, Принцип защищает наиболее уязвимого члена партии.

В то время как один персонаж наслаждается преимуществами временной божественности, Принцип раздает партии другие усиления в попытке переломить ход битвы.

И, ого, это сработает. Он может использовать Ускорение три раза, что само по себе достаточно, чтобы иметь огромное значение. Или Каменную Кожу для тех, кто пострадал в бою, и Снятие Проклятия на случай, если отряд попал в беду.

Если битва длится достаточно долго или если Принцип вызывается снова после использования своих ежедневных заклинаний, он раздает персонажам щит веры и усиливает характеристики, давая каждому из них небольшую подбадривающую речь в своей собственной причудливой манере.

Принципу очень нравится провозглашать величие героев, говоря цветистой прозой, которая не имеет буквального смысла, но передает идею о том, что он считает героев буквально великолепными.

*“Смотрите! Возникает сила! Падают листья, умирают люди, но все они будут поглощены бесконечной рекой славы!”*

Эм, что? Бесконечное "что теперь?" Ну, он пытался. Вероятно, это означает: "У тебя все получится отлично!" Не думай об этом слишком сильно, у тебя просто разболится голова.

### Принцип

средний небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Здоровье** 82 (11d8+33)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Мудрость +6, Харизма +6

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Принцип имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Ангельское оружие.** Атаки оружием Принципа являются магическими. Когда Принцип наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительно 9 (2d8) урона излучением (учтено в атаке).

**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Принципа. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

**Врождённое Колдовство.** Заклинательная характеристика Принципа - Мудрость (сложность спасбросок заклинаний DC 14). Он может использовать следующие заклинания, требующие только вербальных компонентов:

**По желанию:** Подмога, Улучшение Характеристики, Малое Восстановление, Щит Веры

**3/день каждое:** Ускорение, Снятие Проклятия, Каменная Кожа

### Действия

**Мультиатака.** Принцип совершает три атаки Скипетром Небесной Воли.

**Скипетр Небесной Воли.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) дробящего урона, и 9 (2d8) урона излучением.

**Корона Славы.** Принцип выбирает союзника. Над головой союзника появляется золотая корона. Пока корона остается, союзника нельзя заставить действовать вопреки его воле, и он может выбрать одну характеристику, чтобы повысить её до 24. Каждый раз, когда союзник получает урон, пока на нём корона, он должен сделать спасбросок Телосложения или потерять корону. DC равен 10 или половине полученного урона, в зависимости от того, какое число больше.



## Авторитет

В значительной степени то, что вы ожидаете от ангельского существа, называемого Авторитетом. Это рыцарь Небесного Двора.

Кем хотели бы стать паладины, когда вырастут.

Авторитет прибывает в ваш мир в тяжёлых доспехах, вооруженная Мечом Света и ищущая зло, которое можно сокрушить. Она отвечает за поддержание небесного порядка, и хотя она по-прежнему абсолютно привержена уничтожению зла, она стремится сокрушить хаотическое зло немного больше, чем другие виды зла.

Авторитет иногда возникает спонтанно во времена, когда хороший король или демократическая цивилизация сталкиваются с экзистенциальной угрозой. Кажется, что он озабочен судьбой человеческой расы. Представляет ли это какую-то политическую позицию со стороны Небесного Двора в целом или приоритет, присущий Авторитету, является предметом больших дискуссий.

Бадрашанти Дар, мудрец из империи Шаурасени, говорит об “ангельском воинстве, облаченном в золотую кольчугу с шестью крыльями и горящим шлемом”, которое шагало по полю битвы последнего императора Шаурасени тысячи лет назад. Это самая ранняя известная запись о существе, которое, несомненно, является Авторитетом. Дар описывает существо как выносящее приговор на поле боя, говоря: “Наша задача - защищать детей земли!” Но этот перевод обсуждается, и не осталось никого, кто говорил бы на родном языке мудреца.

Если записи Дара описывают Авторитет, то есть основания полагать, что Авторитет участвовал в каждой решающей битве между добром и злом за последние 5000 лет. Иногда одерживая победу, иногда терпя поражение. Но в каждом случае объединяясь против тирании и жестокости. Похоже, у богов есть надежда на человеческую расу, и они посыпают своих величайших слуг, чтобы поддержать эту надежду среди смертных.

**Тактика:** Ну, он находит самую большую, самую злобную тварь и вышибает из неё дух (возможно, в буквальном смысле) Мечом Света. Эта штука наносит  $3d6 + 4d8 + 4$  урона злым существам, что в среднем составляет около 32 единиц урона, и она может наносить это три раза за ход. И у него есть крылья, и скорость полета составляет 40 футов, так что он может добраться туда, куда ему нужно, и сделать то, что он должен.

### Авторитет

средний небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 19 (природная броня)

**Здоровье** 97 (13d8+39)

**Скорость** 40 футов, летая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +5, Телосложение +6

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Опыта)

**Сопротивление Магии.** Авторитет имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Ангельское оружие.** Атаки оружием Авторитета являются магическими. Когда Авторитет наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительно 9 (2d8) урона излучением (учтено в атаке).

**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Авторитета. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

### **Действия**

**Мультиатака.** Авторитет совершает три атаки Мечом Света.

**Меч Света.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (3d6 + 4) рубящего урона, и 9 (2d8) урона излучением.



## Добродетель

Собрание ртов и рук, которые приходят и поют о силе, что совершенно нормально.  
Добродетель - это Слово Богов, и это слово - смерть злу.  
Эти песни не являются заклинаниями, поэтому сопротивление магии на них не влияет.  
Это божественные слова, произнесенные существом, посланным богами.  
При этом вы могли бы просто заткнуть уши (оглохнуть). На самом деле это песни.  
Если вы их не слышите, они на вас не влияют.

**Тактика:** Добродетель не является бойцом, и у неё нет атак. Она прибывает на поле боя и парит в 30 футах над землей, напевая. Если на неё нападут, она тактически отойдет в сторону, но буквально всё, что он делает, это поёт, переключая активную песню в зависимости от ситуации.

Каждая песня довольно проста:

- Припев помощи, если персонажи имеют дело с ядом или другими условиями, которые ограничивают их передвижение.
- Хор вдохновения, если игроки сталкиваются с существами с высокой защитой.
- Хор возмездия, если игроков меньше числом и они получают много ударов.
- Хор проклятий, если игроки сталкиваются с демонами.

Если игроки спрашивают о словах этих песен, я рекомендую поискать случайную лирику Yes из Close to the Edge (1972), Tales From Topographic Oceans (1973) или Relayer (1974). Часы:

*Поддержите участников марша с поднятыми когтями  
Мирная жизнь не принесет свободы,  
мы знаем, что такое борьба  
Уничтожьте угнетение, это повод для реакции  
Поскольку лидеры смотрят на вас, атакуй*

Видите? Настоящая небесная тарабарщина!

### Добродетель

средний небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Здоровье** 97 (13d8+39)

**Скорость** 0 футов, полёт 40 футов (парение)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Интеллект +6, Мудрость +6, Харизма +8

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Добродетель имеет преимущество на спасброски от

заклинаний и магических эффектов.

**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Добротели. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

### Действия

**Песня.** В начале каждого из своих ходов Добротель выбирает напев ниже и поёт его. Напев влияет только на тех созданий, которые могут слышать Добротель. Она может петь только один напев за раз.

Любой получаемый урон вынуждает её совершить спасбросок для поддержания призыва. DC равен 10 или половине полученного урона, в зависимости от того, какое число больше.

**Напев Помощи.** Пока Добротель поёт, каждый союзник может выбрать одно состояние, от которого он страдает в начале своего хода, и завершить его.

**Напев Вдохновения.** Пока Добротель поет, каждый союзник может добавить d6 к результату любого броска атаки или спасброска, один раз за раунд. Союзник может подождать, пока он не бросит d20, прежде чем принять решение использовать кубик вдохновения, но должен принять решение до того, как мастер скажет, был ли бросок успешным или неудачным.

**Припев возмездия.** Пока Добротель поёт, любой враг, наносящий урон одному из союзников Добротели, немедленно получает 5 единиц урона звуком.

**Хор проклятий.** Пока Добротель поёт, у любых инопланарных злых существ есть помеха в спасбросках против заклинаний, которые отправят их на другой план.



## Господство

Теперь, видите? Это больше похоже на обычных ангелов.

Почему они все не могут выглядеть так — почему у них обязательно должны быть колёса, крылья, рты и руки?

Господство - это порицание Небесного Двора. Это и враг зла, и союзник добра. Они глубоко субъективны и прибывают на наш план, полные мнений относительно того, кому из ваших союзников стоит помочь.

Они не самые могущественные при дворе, но ведут себя высокомерно.

История зафиксировала несколько случаев в разные эпохи и культуры, когда

Господство прибывало без вызова. Такое случается редко, и когда это происходит, то обычно для выявления и поимки каких-нибудь беглецов, врагов великого и доброго, которые избежали правосудия Небесного Воинства и теперь скитаются по временному пространству в поисках помощи. Господство, в своей роли небесного центуриона, не терпит компромиссов и, если понадобится, последует за планарным преступником через миллион миров.

Для Господства нет ничего необычного в том, чтобы делать пророческие заявления, но, учитывая, что её речь представляет собой скрытую поэзию, открытую потоком сознания, неясно, расшифровывал ли кто-нибудь когда-либо должным образом её намерения.

Случай, когда, оглядываясь назад, кажется, что смертный был способен понять смысл заявления Господства, могли быть чистым совпадением.

Господство настолько впечатляет, а сила её присутствия настолько подавляюща, что для смертного нет ничего необычного в попытке увидеть лицо под вуалью. Что касается записей Тори, никто не делал этого и не сохранял рассудок достаточно долго, чтобы сообщить о том, что они видели.

**Тактика:** Самое замечательное в Господстве то, что вам не нужно выбирать, атаковать врага или лечить союзника. Луч Спасения Души делает и то, и другое, что делает Господство одним из самых простых воинов, которых вы можете призвать. Он летает, у него довольно хорошая дальняя атака, а его сопротивление означает, что врагам будет чрезвычайно трудно справиться с ним. Он не наносит большого урона существу CR 8, если только оно не борется со злом. 3d6 дважды - это не конец света, но тот факт, что он исцеляет ваших союзников и наносит урон вашим врагам, означает, что он изменит ход битвы. В этом и заключается смысл слуг!

Очевидно, что он должен фокусироваться на тех врагах, которые находятся рядом с одним или несколькими вашими союзниками! Но это не обязательно, если удачно расположенный луч света из его скипетра может что-то изменить.

### Господство

средний небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Здоровье** 133 (14d10+56)

**Скорость** 40 футов, летая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)

**Спасброски** Ловкость +7, Харизма +6

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Господство имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Ангельское оружие.** Атаки оружием Господство являются магическими. Когда Авторитет наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительно 9 (2d8) урона излучением (учтено в атаке).

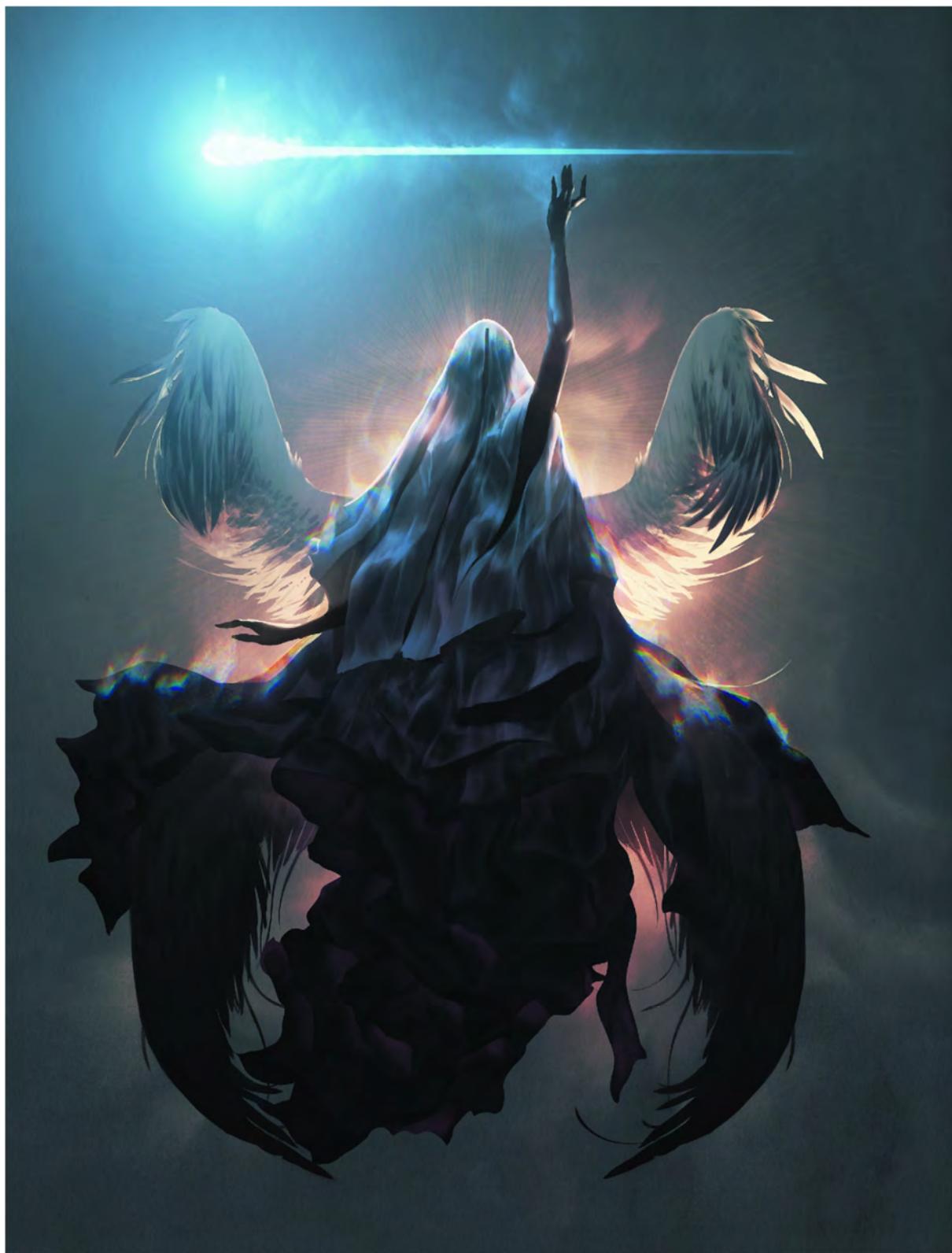
**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Господства. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

### Действия

**Мультиатака.** Господство совершает две атаки Лучом Спасения Души.

**Луч Спасения Души.** Атака заклинанием дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 60 футов, одна цель. Попадание: 10 (3d6) огненного урона, и 9 (2d8) урона излучением. Если луч поражает противника, любой союзник стоящий рядом с ним, может получить 10 временного здоровья.



## Трон

Что. Ладно, что ж... Послушайте, я ничего такого не выдумываю, это делают боги, и кто мы такие, чтобы подвергать их сомнению?

Трон - тюремщик богов. Он изолирует зло, заманивая его в ловушку и сжигая. Он называет себя, по-разному, Ключом и Клеткой. Он один из наименее общительных из Двора, и если это возможно, имеет свои собственные мотивы, которые он не раскрывает. Он настолько предан уничтожению зла в мире, что не подчиняется своему хозяину. Он выбирает своих врагов, основываясь исключительно на их приверженности силам зла, а не на угрозе, которую они представляют в бою.

Нередко битва заканчивается существом, заключённым в Трон, только для того, чтобы Трон вернулся на свой родной план вместе с существом, предположительно навсегда удалив его из нашего мира. Хотя... тот враг, который сможет пережить это и вернуться на наш план, был бы действительно запоминающимся злодеем.

Трон - наследственный враг Ордена Осквернения.

Когда он заключает в тюрьму агента зла и отступает обратно туда, где обитает Небесное Воинство, он забирает своего пленника с собой. Только самые могущественные и опытные скитальцы пространства времени могут даже попытаться последовать за ним. Истории, которые они рассказывают по возвращении, сбиваются с толку и противоречивы.

Каждый из тех, кто пережил заточение Трона и вернулся, чтобы рассказать об этом, описывает царство Небесного Двора по-разному. Некоторые описывают остров с зелёной травой и высокими колоннами из белого мрамора. Некоторые описывают обширное пшеничное поле, где под ярко-голубым небом отдыхают львиные стаи. Или густой лес с ручными лесными зверями и спелыми фруктами, свисающими с деревьев. Являются ли это разными местами, разными регионами одного и того же места или каким-то проявлением, созданным разумом заключенного, неизвестно. Только Рыцари Опустошения знают секрет получения доступа в это царство, и они не раскроют то, что им известно.

**Тактика:** Он выбирает самое злобное вражеское существо (по любому показателю, который вы хотите) и атакует его. Как только Трон заключит его в тюрьму, он подчинится своему призывателю и нападет на кого захочет, но не в том случае, если это освободит заключенное внутри зла.

### Трон

большой небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Здоровье** 127 (15d10+45)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

**Спасброски** Сила +7, Телосложение +7

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Опыта)

**Сопротивление Магии.** Трон имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Трона. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

### **Действия**

**Пылающее Колесо.** Дальнобойная атака заклинанием: +8 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. Попадание: 10 (3d6) урона огнём плюс 9 (2d8) урона излучением. Если цель среднего размера или меньше, она должна выполнить спасбросок Ловкости DC 16 или быть телепортирована в горящие кольца Трона. Становясь схваченной (сложность высвобождения DC 17). Пока захват не закончится, цель опутана, и Трон использует Лучистый Ожог в качестве своего первого действия в каждом из последующих ходов. Только одно существо может быть заключено в тюрьму одновременно.

**Лучистый Ожог.** Колесо вращается вокруг захваченного им существа, нанося 13 (3d8) урона огнём плюс 9 (2d8) урона излучением.



## Серафим

И если вы подумали, что Трон странный! Кстати, вы были правы насчёт этого. Величайший из Небесного Двора, Серафим уничтожает на поле боя всё, что достаточно глупо, чтобы противостоять героям, проявляя особый интерес к злым существам, очевидно, но также и к хаотичным существам. Он просто искореняет порчу из всего и вся.

У него та же телепатия, что и у остальных членов Небесного Двора, но он редко использует её для чего-либо, кроме как выкрикивать эпитеты из одного слова в сознание людей.

“Гори!” “Добей!” “Ликуй!”

**Тактика:** Несмотря на отсутствие похожего лица или глаз, Серафима нельзя обойти с фланга или застать врасплох. Он может использовать каждое оружие дважды, так что вы решаете, нужно ли атаковать в ближнем бою или нет, а затем либо сделайте по два выстрела из луков Альфа и Омега, либо по два удара булавами Доброму и Законом. Альфа лечит союзников рядом с врагами, которым наносит урон, что поможет вам выбрать, с какими врагами быть рядом.

### Серафим

большой небожитель, добрый

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 189 (18d10+90)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

**Спасброски** Сила +8, Телосложение +9, Мудрость+9 Харизма +9

**Сопротивление Урону** Излучение: дробящий, колющий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** Истинное зрение, Пассивное Восприятие 19

**Языки** Все, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Серафим имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Ангельское оружие.** Атаки оружием Серафима являются магическими. Когда Авторитет наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительно 9 (2d8) урона излучением (учтено в атаке).

**Аура Защиты от Зла.** Злые существа имеют помехи в бросках атаки против всех союзников в радиусе 5 футов от Серафима. Союзники в этой области не могут быть очарованы, напуганы или одержимы злыми существами.

Если союзник уже очарован, напуган или одержим злой магией, у союзника есть преимущество при любом новом спасброске против соответствующего эффекта.

**Бдительный.** Серафима нельзя обойти с фланга или застать врасплох.

### Действия

**Мультиатака.** Серафим совершает четыре атаки, с любым сочетанием Добра, Закона, Альфы и Омеги..

**Добро.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна

цель. Попадание: 7 (1d6 + 4) дробящего урона, и 9 (2d8) урона излучением. Если цель злая и имеет 25 здоровья и меньше, после получения урона, она должна пройти спасбросок мудрости 17, или быть уничтожено.

При успехе существо напугано Серафимом до конца его следующего хода.

**Закон.** *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d6 + 4) дробящего урона, и 9 (2d8) урона излучением. Если цель хаотичная и имеет 25 здоровья и меньше, после получения урона, она должна пройти спасбросок мудрости 17, или быть уничтожено.

При успехе существо напугано Серафимом до конца его следующего хода.

**Альфа.** *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d8 + 4) колючего урона, и 9 (2d8) урона излучением.

При попадании все союзники рядом с целью восстанавливают 1d8 + 5 здоровья.

**Омега.** *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d8 + 4) колючего урона, и 9 (2d8) урона излучением. И если цель хаотично злая, она страдает от Порчи как заклинания, до конца следующего хода.



## **Двор Плоти**

Как и все в Примордиусе, Море Вечных Перемен, благосклонность Повелителей Хаоса донкихотская и постоянно колеблется. В настоящее время шесть членов, описанных здесь, пользуются благосклонностью Белого Короля и Красной Королевы. Но единственной константой в Примордиусе являются перемены. В любой момент Двор Плоти мог быть перестроен или полностью заменен. Колдуны и тёмные жрецы древности всё ещё считают всех этих придворных новичками на сцене, и они оплакивают уход в пользу Невидящего Карраса Вора и Отражения Мор-Лу, которого они считают более великим и могущественным, чем эти низшие существа.

Бывший Красный Принц, Маладар Диктум планирует вернуть своё положение. Лорд Ралл, его вассал, и Костяная Королева хотели бы, чтобы их принц вернулся на своё законное место рядом с Красной Королевой — или, что лучше, они предпочли бы, чтобы он занял её место. Но более того, даже более того, каждый из них замышляет занять свое собственное место на одном из тронов Хаоса, ожидая момента, когда они предадут своего повелителя.

### ***Неизменные Изменники***

Члены Двора - существа чистого хаоса. Любая попытка заставить их изменить форму просто проходит сквозь них. В них нет ничего существенного. Нет квинтэссенции для заклинания или способности манипулировать.

### ***Не зло***

Изменяющиеся не являются злом. На деле, они прибывают в Обычный Мир, готовые помочь персонажу, который их вызвал, даже умереть за них. Их не заботит ни добро, ни зло — они выступают против закона, тирании, любой силы, которая пытается замедлить или задушить перемены.

## **Барон Малгас**

Новый повелитель хаоса, Малгас с трудом пробился к самому низшему званию при дворе и только начинает. Его едва скрываемое презрение к изречению Мала дар, однако, не мешает ему прийти, когда его позовут. Малгас не дурак. Мальгас любит хвастаться и насмехаться над своими врагами. Он театральный персонаж, новичок во власти и упивающийся ею. Он ведёт себя так, как будто он уже глава Двора, и открыто унижает других членов, когда их нет рядом.

***“Придите, сыны и дочери порядка! И познакомься со своим эндером!”***

**Тактика:** Малгас - боец ближнего боя и любит причинять боль, предпочитая сражаться с воинами ближнего боя противника. Но, как и все слуги, он будет следовать приказам своего призывателя. Он предпочитает использовать свою способность "Расплавление Плоти" на своём непосредственном враге, но применит её тактически, чтобы заставить могущественного вражеского заклинателя прекратить заклинание или бойца бросить своё оружие, даже если он в данный момент не сражается с этим персонажем.

## Барон Малгас

средняя aberrация, хаотичная

**Класс Доспеха** 20 (латы, и щит)

**Здоровье** 71 (11d8 + 2)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

**Спасброски** Сила +6, Телосложение +5

**Навыки** Атлетика +6, Обман +3, Восприятие +5

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Глубинный, первичный

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Бесформенная Форма.** Барон Малгас невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

### Действия

**Мультиатака.** Барон Малгас наносит три атаки своим цепом. Он может использовать Расплавление Плоти вместо одной атаки цепом.

**Цеп.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) урона дробящего.

**Дротик.** Атака оружием ближнего или дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или 30/120 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) колющего урона.

**Расплавление Плоти.** Барон Малгас выбирает цель, которую он может видеть в радиусе 30 футов. Цель должна успешно выполнить спасбросок DC 13 Мудрости или наблюдать, как их ведущая рука превращается в жидкий мясистый комок. Он роняет любое оружие, которое было у него при себе, не может держать оружие в этой руке и не может произносить заклинания, требующие соматических компонентов. В конце каждого хода цель повторяет этот спасбросок, завершая действие на себе в случае успеха. Наложение *Починки* на поражённую руку также завершает эффект.

Если цель успешно выполняет спасбросок, существо становится невосприимчивым к Расплавлению Плоти барона Малгаса на следующие 24 часа.

and the Queen of Bone would both like to see their prince return to his rightful position beside the Red Queen—or better, they would prefer to see him take her place. But more, even more than that, they each scheme to take their own place on one of the Thrones of Chaos, awaiting the moment when they will betray their lord.



### Корсот Вастикан

Некогда соперничавший с Маладаром Диктумом, тогдашний герцог Вастикан был повержен толпой крысололовов. Он вернулся в Море Вечных Перемен, зализал свои раны и посовещался с призраками забытых мудрецов, преследующих знания о формоубийстве.

Теперь, вооружённый этими древними знаниями, Вастикан снова завоевал расположение короля и королевы. Он охотник, вор и мастер обмана.

Его голос - тихий шепот, насмешка. Ему не нравится Обыденный Мир, он находит его чрезмерно пропитанным законом.

**Тактика:** Требуется много времени, чтобы активировать Убийство Формы Вастикан должен попасть в цель три раза из четырёх, и цель должна провалить спасбросок Телосложения.

Но если они провалят, результаты будут интересными. Согласно правилам, изменение длится всего 1 час. Согласно правилам. Согласно этим правилам, которые я придумал. Я имею в виду, все правила придуманы, не так ли? Как долго бы продолжалось Убийство Формы, если бы вы установили правила? Это ваша игра! Для придания пикантности воспользуйтесь оригинальными правилами реинкарнации 1970-х годов. 2% шанс превратиться в енота! 4% шанс превратиться в яструба! 3% шанс, что вы барсук!

### **Корсот Вастикан**

средняя aberrация, хаотичная

**Класс Доспеха** 16 (клёпаная кожа)

**Здоровье** 78 (12d8 + 24)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)

**Спасброски** Ловкость +7, Мудрость +4

**Навыки** Акробатика +7, Обман +4, Расследование +3, Восприятие +4, Скрытность +7, Выживание +4

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Глубинный, первичный

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Оыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Бесформенная Форма.** Корсот Вастикан невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

**Убийство Формы.** Если Вастикан поражает цель тремя стрелами за один раунд, цель должна выполнить спасбросок DC 12 Телосложения или потерять свою первоначальную форму. Бросьте по таблице реинкарнаций, чтобы определить новую форму цели. Мишень возвращается к своей первоначальной форме через 1 час.

Цель, успешно выполнившая спасительный бросок, становится невосприимчивой к Убийству Формы на 24 часа.

### **Действия**

**Мультиатака.** Вастикан делает четыре атаки длинным луком.

**Длинный Лук.** Атака оружием дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) урона колющего.

**Короткий Меч.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) колющего урона.



## Королева Костей

Соперница, а иногда и компаньонка Маладара Диктума, Королева Костей - жрец Хаоса Двора Плоти. Когда-то она была Белой Королевой, но её муж, король Крови, был уничтожен в битве при Калас Мифрил рыцарями Аксиомы под предводительством Неумолимой Воли.

С тех пор прошли века, королева поднималась и падала, и теперь она оказалась в союзе с Маладаром Диктумом. У них брак по расчету. Каждый видит преимущества, которые дает им альянс. Ни один из них не ожидает от другого большего, чем тот может дать, и, возможно, именно по этой причине ни один из них не предал другого за долгие годы совместной жизни. Какой в этом смысл?

Каждый уже действует в своих собственных интересах, и только в своих. Они надеются, воспитывая этот двор, бросить вызов нынешним королю и королеве Хаоса. Старейшая из выживших членов Двора, за возможным исключением Уурсовки из Плоти Безумия, королева вялая и медленно поддается гневу. Она смотрит на своих врагов с легким раздражением. Они временны.

Перемены вечны. Она им покажет.

Она управляет оживлёнными скелетами, убитых ею существ. Они не нежить, скорее движущаяся скульптура. Королева - художница, предпочитающая кости. В идеале кости живых.

**Тактика:** Могущественный заклинатель, королева прибывает вооружённая комбинацией заклинаний, призванных помочь призывателю и проклясть его врагов. Свобода передвижения избавит от многих бед, а каменная кожа или щит веры помогут её союзникам противостоять урону. Защита от смерти предназначена для тех союзников, которые близки к смерти. Магия рассеивания - это швейцарский армейский нож для решения многих проблем.

И, конечно, у неё есть множество стандартных атакующих заклинаний, включая изгнание врагов, вызванных с других планов злыми жрецами с их собственными храмами!

Любимой наступательной тактикой королевы, конечно же, является её оссуарий. Взяв под контроль скелет цели, она может заморозить их на месте, заключив в тюрьму из их собственных костей. В среднем это продлится всего два раунда, если сработает, но это всё равно два раунда, когда враг ничего не делает. Поскольку его DC основан на телосложении, он, как правило, нацелен на заклинателей и стеклянные пушки.

### Королева Костей

средняя aberrация, хаотичная

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Здоровье** 71 (13d8 + 13)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

**Спасброски** Телосложение +4, Мудрость +8, Харизма +4

**Навыки** Проницательность +8, Запугивание +4, Восприятие +8, Религия +4

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 18

**Языки** Глубинный, первичный

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Бесформенная Форма.** Королева Костей невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

**Использование Заклинаний.** Королева - заклинатель 9-го уровня.

Её заклинательная характеристика - Мудрость (сложность спасброски DC 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры (по желанию):** Наставление, Починка, Священное Пламя, Уход За Умирающим

**1-й уровень (4 ячейки):** Сглаз, Нанесение Ран, Исцеляющее Слово, Щит Веры

**2-й уровень (3 ячейки):** Удержание Личности, Малое Восстановление, Магическое Оружие, Тишина, Божественное Оружие

**3-й уровень (3 ячейки):** Воставший Труп, Проклятие, Рассеивание Магии, Защита от Энергии, Возрождение, Хождение по Воде

**4-й уровень (3 ячейки):** Изгнание, Защита от Смерти, Свобода Передвижения, каменная кожа

**5-й уровень (1 ячейка):** Заражение, Небесный Огонь, Нашествие Насекомых

### Действия

**Мультиатака.** Королева делает две атаки костяным луком.

**Костяной Лук.** Атака оружием дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d8 + 2) урона колючего.

**Оссуарий.** Королева нацеливается на одно существо, которое она видит в радиусе 30 футов от себя, и превращает его собственный скелет в тюрьму. Цель должна сделать спасбросок телосложения DC 16 против этой магии. При неудачном спасброске она получает 14 (4d6) некротического урона и парализуется на 1 минуту. В конце каждого хода цель может повторить этот спасбросок, завершая действие на себе в случае успеха. При успехе или если эффект на ней заканчивается, цель становится невосприимчивой к Оссуарию на 24 часа.



### **Лорд Ралл**

Придворный визирь, лорд Ралл - личный волшебник Маладара. Когда-то у лорда Ралла была более обычная форма, но он где-то забыл её и, казалось, никогда не замечал.

Как он демонстрирует в бою, он может преобразовать себя из любых старых органов, которые могут валяться у вас под рукой.

Ралл точен и хирургичен. Тактик. Ему нравится экспериментировать на своих врагах. Он очарован существами с одной определенной формой. Существами, которые находят свою индивидуальность заключенной в их форме. Как странно, думает лорд Ралл. Представьте, насколько другим человеком вы были бы, если бы ваши мозги были снаружи. Или если бы у вас было намного меньше или намного больше конечностей. Только дураки боятся перемен.

У Ралла нет амбиций, он не строит козней. По этой причине он не поднимается выше визиря в этом дворе. Но ему также не нужно бояться предательства.

**Тактика:** Ралл - могущественный волшебник. В отличие от Королевы Костей, Ралл не особенно заинтересован в помощи своим союзникам, предпочитая сбрасывать на врагов Облако Смерти или приковывать их к месту Чёрными Щупальцами.

Лорд Ралл направляет свою силу через Псох Изменения, формируя врагов в соответствии со своими ужасными прихотями.

*Как и все предметы слуг, он не обладает собственной магией, поэтому игроки не получат внезапно могущественный артефакт, если убьют лорда Ралла.*

Из-за его глубокого понимания формы и изменений ему не нужно концентрироваться на этом. Он полностью рассчитывает, что сможет превратить каждого врага в битве в скользких тварей, если дать ему времени.

### Лорд Ралл

средняя aberrация, хаотичная

**Класс Доспеха** 12 (15 с магической бронёй)

**Здоровье** 91 (14d8 + 28)

**Скорость** 30 футов, летая 10 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Интеллект +8, Мудрость +5, Харизма +6

**Навыки** Магия +8, Обман +6, История +8, Проницательность +5

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 18

**Языки** Глубинный, первичный, общий

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Бесформенная Форма.** Лорд Ралл невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

**Перевёртыш.** В качестве действия Лорд Ралл может превращаться в маленькое или среднее существо или обратно в свою истинную форму. Его характеристики, за исключением размера, одинаковы в каждой форме. Любое носимое снаряжение не трансформируется. Он возвращается к своему истинному облику, если умирает.

**Использование Заклинаний.** Лорд Ралл - заклинатель 10-го уровня.

Её заклинательная характеристика - Интеллект (сложность спасбросков DC 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

**Заговоры (по желанию):** Магическая Рука, Малая Иллюзия, Луч Холода

**1-й уровень (4 ячейки):** Магическая Броня, Магическая Стрела, Сон

**2-й уровень (3 ячейки):** Луч Слабости, Отражения

**3-й уровень (3 ячейки):** Молния, Ускорение

**4-й уровень (3 ячейки):** Чёрные Щупальца, Усыхание

**5-й уровень (2 ячейка):** Облако Смерти

### Действия

**Мультиатака.** Лорд Ралл делает две атаки Постохом Изменения.

**Постох.** Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (2d6 + 1) дробящего урона, или 10 (2d8 + 1) дробящего урона, если в двух руках.

**Постох Изменения (перезарядка 5-6).** Постох лорда Ралла преобразует цель в любую форму, какую он пожелает. Он использует полиморф в качестве действия. Дальность действия составляет 30 футов, а спасбросок Мудрости имеет DC 16. Лорду Раллу не нужно концентрироваться на этом заклинании, чтобы поддерживать его.

**Подойдет Любая Куча Органов (перезарядка 6).** Когда количество хитов лорда Ралла упадёт до 0, он сможет преобразоваться из любого трупа в радиусе 120 футов, вместо того чтобы упасть без сознания. Лорду Раллу не нужно видеть труп, чтобы использовать его. Процесс происходит в одно мгновение, и новоиспеченный Лорд Ралл появляется только с половиной своих максимальных очков жизни.



## Уурсовк

Безумный Оракул, Безумная Плоть, Уурсовк, возможно, когда-то был королем или королевой самого Хаоса. Никто не помнит, как давно это было. Легко найти слухи, рассказы о вещах более древних, чем сами Троны.

Существа, обладающие чистой изменчивой силой, без разума, без воли, кроме как переделывать вселенную по своим собственным ужасным колеблющимся образам, лишенным изображения.

Уурсовк - единственный член Двора, который уязвим для магии изменения формы, не обладающий достаточной волей, чтобы предотвратить это.

Любое изображение Уурсовка по определению является поверхностной визуализацией низших умов. Глядя на Майндвайпера, можно увидеть, как органы и конечности скручиваются и изменяют форму. Часто кажется, что видишь множество сторон одного и того же зверя одновременно, или смесь множества разных созданий, каждое из которых наложено на другое. Но это не видение — их конечности сливаются друг с другом, извиваясь мучительным образом. Часто различные придатки вздрагивают, как будто существа, у которых когда-то были эти части тела, испытывают невероятные мучения.

Одного запаха достаточно, чтобы кто-нибудь задохнулся, это гниющая скотобойня с гнилым мясом личинок.

Уурсовк также известен как оракул Двора Плоти, иногда произносящий пророческие изречения, которые часто сбываются. Безумие Уурсовка никоим образом не ухудшает его второе зрение.

**Тактика:** Плоть Безумия излучает Поле безумия, которое мешает сознательному мышлению, вызывая тошноту у разумных существ. Поскольку его DC основан на интеллекте, возможно, не стоит бросать этого парня рядом с вражеским пользователем магии. Бойцы и разбойники с большей вероятностью провалят свои сейвы.

Один только вид Уурсовка воспламеняет его ауру безумия, которая блокирует способность разума врагов формулировать мысли, необходимые для произнесения заклинаний. Однако это пассивная способность, поэтому вам не нужно совершать действие, чтобы сделать это.

Эпическая способность Уурсовка - это Породнение Плоти, которое буквально сплавляет двух соседних врагов в один гештальт. Не так радужно, как это звучит, существо из гештальта может делать все, что могли делать два первоначальных существа, но у него есть только один ход. Этот вызывает спасбросок Телосложения, так что это хороший вариант для поражения пользователей магии и стеклянных банок.

### Уурсовк

средняя aberrация, хаотичная

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 157 (15d10 + 75)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** Сила +9, Телосложение +9, Мудрость +6, +Харизма +6

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Глубинный, первичный

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Опыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Сопротивление Магии.** Уурсовк имеет преимущество в спасбросках против заклинаний, и магических эффектов.

**Поле безумия.** Любое существо, начинающее свой ход в радиусе 10 футов от Уурсовка, должно совершить спасбросок интеллекта DC 16. В случае неудачи существо отравляется до начала следующего хода. В случае успеха существо становится невосприимчивым к Полю Безумия на 24 часа.

**Аура Безумия.** Враги в радиусе 60 футов, которые могут видеть Уурсовка, совершают успешный спасбросок интеллекта DC 16, чтобы произнести заклинание. Как только существо преуспевает в этом спасброске, оно становится невосприимчивым к ауре безумия Уурсовка на 24 часа.

### Действия

**Мультиатака.** Уурсовк делает три атаки укусом или три атаки хребтом.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (1d10 + 5) колющеого урона.

**Хребет.** Атака оружием дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 60/180 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d8 + 2) колющеого урона.

**Породнить Плоть.** Уурсовк нацеливается на двух соседних существ, каждое из которых должно совершить спасбросок телосложения DC 16. Если оба проваливают, они сливаются в одну гештальт-сущность, сбрасывая все доспехи, которые на них были надеты. Сущность гештальта является средней по размеру и имеет очки жизни, равные сумме их очков жизни, имеет характеристики, равные наибольшем из их, и наследует любые статусы целей. В бою новый объект рассматривается как отдельный человек, но может предпринять любые действия, которые могла бы предпринять любая первоначальная цель. В конце каждого раунда две цели могут выполнить спасброски DC 16 Телосложения, чтобы вернуться к своей первоначальной форме (по-прежнему без брони), но обе цели должны преуспеть, чтобы прекратить действие эффекта. В противном случае эффект заканчивается через 1 час



on Intelligence, making  
the enemy magic  
more likely to fail.  
Just the sight of U  
which blocks enemies  
mulates the thoughts  
passive ability, though  
action to do it.

Uursov's epic clo  
melts two adjacent en  
ical as it sounds, the  
the original two creat  
turn. This one promp  
it's a good option for  
nons.

## Маладар Диктум

В настоящее время один из Герцогов Хаоса, Лорд Диктум служит Красной Королеве. Он амбициозен и планирует заменить как короля, так и королеву... но так же поступают все герцоги и герцогини Хаоса. Пока что Диктум выжидает.

Диктуму не нравится, что его тянут в Обыденный Мир и заставляют выполнять приказы однообразных смертных. Красная Королева знает это и наслаждается расправой с Диктумом.

Чего она может не знать, так это того, что Маладар, единственный из всех слуг, обладает властью призывать других членов своего двора. Это означает, что его светлость может обладать властью за пределами Тронов Хаоса. Он может знать что-то, чего не знают другие члены двора. Если он призовет остальную часть своего двора в каком-нибудь другом царстве, кто знает, какой новый Двор Хаоса может быть создан там.

Маладар раздражён своим призывом и открыто жаждет высвободить свою силу в любой вселенной, в которой он окажется. Но... Красная Королева приказывает, и Маладар Диктум должен подчиняться. Пока что...

**Тактика:** Этот чувак...вы действительно не хотите навредить этому парню, это только усложнит вам задачу.

Если только он не на вашей стороне, в этом случае обязательно бросьте его в середине рукопашной и отойдите в сторону.

Всего после одного раунда атак он будет наносить огромное количество урона. У него будут когти и щупальца, или одиннадцатитактные, или двенадцатитактные!

Если вы действительно хотите увидеть, как всё очень быстро выйдет из-под контроля, посмотрите, как Маладар вызывает Корсата Вастикана и отступает в сторону, когда Герцог Хаоса приказывает своему рейнджеру выпустить четыре стрелы из Убийства Формы.

Бум! Мгновенный дополнительный урон 4d8 за раунд, о боже. Чья это была идея?  
Безумие!

### **Маладар Диктум**

**большая aberrация, хаотичная**

**Класс Доспеха** 20 (латы, и щит)

**Здоровье** 210 (20d12 + 80)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (0)	16 (+3)

**Спасброски** Сила+9, Ловкость +6, Телосложение +8 Мудрость +4, Харизма +7

**Навыки** Атлетика +9, Обман +7, Проницательность +4, Запугивание +7

**Сопротивление Урону** Психический

**Иммунитеты Состояниям** Очарование, Окаменение

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Глубинный, первичный, общий

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Опыта)

**Вечно Меняющиеся Изменяющиеся.** Члены Двора Плоти - существа чистого хаоса. Поскольку их разум представляет собой чистый беспорядок, их нельзя свести с ума или очаровать, и любые попытки магически повлиять на их поведение терпят неудачу.

**Бесформенная Форма.** Маладар невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

**Реформа.** Каждый раз, когда Маладар получает урон в бою, у его руки вырастает ещё одна конечность, увеличивая урон от его сокрушительной атаки на 1d8.

Количество конечностей, щупалец и когтей, которые Маладар может отрастить таким образом, не ограничено.

### **Действия**

**Мультиатака.** Маладар делает две атаки Изменителем, и одну сокрушающую атаку.

**Изменитель (Двуручный Меч).** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона и 7 (2d6) некротического урона.

**Сокрушающая Атака.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов. Попадание: 14 (2d8 + 5) дробящего урона.

**Повелитель Хаоса.** У Маладара 50% шанс вызвать члена своего двора в соседнем незанятом пространстве. В случае успеха бросьте d12 и ознакомьтесь с приведенной ниже таблицей. Каждый член его двора может быть вызван таким образом только один раз в день. Если один и тот же член двора вызывается дважды, ничего не происходит.

d12	Призываляемый Член Двора
1-4	Барон Малгас
5-7	Корсот Вастикан
8-9	Королева Костей
10-11	Лорд Ралл
12	Уурсовк



Двор Аркадии

Когда-то эти существа служили королям и королевам высших эльфов в Великом Лесу, который покрывал весь Орден. Вэл, их бог, ходил по земле вместе с ними. Затем началась Война между Богами, и после этого Вэл покинул Земной Мир и забрал с собой своих ближайших слуг в их собственное царство. Аркадию. Рай природы, поэзии, песен и искусства.

Аркадия - совершенное, неизменное царство, где искусство является зеркалом природы. Её обитатели мелодраматичны, быстро обижаются и хранят обиды веками. Всё их соперничество и ревность проистекают из самых абсурдных мелочей: из каких цветов пчелы лучше всего делают мед. В каком пруду лучше всего отражается рассветный свет, чтобы подчеркнуть профиль человека. Джем или масло лучше всего намазывать на тосты к чаю. Это кажется своего рода безумием, и, возможно, так оно и есть, поскольку слугам Вэла больше не о чём заботиться. Аркадия заботится сама о себе.

В результате жители Аркадии с удовольствием возвращаются в Будничный Мир - они не хотят уезжать! Им нравится видеть, что люди сделали с этим местом, каким бы безвкусным и деклассированным оно ни было. Правда? Там есть замок? Ты действительно пишешь этим алфавитом? Честное слово. Что случилось со стилем? Ну что ж. Это все равно лучше, чем совершенно скучное ничто, в которое превратилась Аркадия с тех пор, как Вэл переехал туда насовсем. Технически это царство совершенного естественного хаоса, но особенность совершенного хаоса в том, что он...ну он такой предсказуемый. Зевок.

### **Слуги Вэл**

Все придворные Аркадии были созданы Вэл, чтобы возвышаться над его более многочисленным творением, эльфами. Таким образом, аркадийцы могут с лёгкостью командовать эльфами и фейри. На самом деле это их работа: держать других существ фейри в узде и заботиться о лесах.

Эльфам не нравится, когда им напоминают об этом, поэтому, конечно, аркадийцы используют любую возможность, чтобы напомнить им об этом.

### **Закон Против Хаоса**

Аркадийцы - слуги природы. Они существуют, чтобы прославлять её. Для них дорога - это рана, прорезанная ножом в совершенном хаосе природного мира. Фермы - это болезнь, заражающая землю, укрощая её. Заставляя её служить, в то время как её надлежащее место - служить другим. Убивая землю, превращая её в рабыню человека. Таков закон.

Они ненавидят цивилизацию и всё, что она приносит. Это одна из причин, по которой Вэл покинул Земной Мир и забрал с собой свою избранницу. Теперь Аркадия - это эдемское воплощение всего, чего желают аркадийцы: необузданной природы как совершенного искусства.

### **Хаос Против Раздора**

Слуги Вэла считают себя врагами как Рыцарей Аксиомы, так и Двора Плоти.

Созданные для служения высшим эльфам, аркадиане рассматривают природу как самоочевидное благо. Сила, которой они служат превыше всего остального. Для них хаос означает свободу, свободу виноградной лозы расти там, где ей заблагорассудится, и, да, даже разрушать и сносить стены или ворота со временем. Низкие поступки Двора Плоти - это искаженная зеркальная насмешка над этим. Для аркадиан Двор Плоти олицетворяет раздор. Хаос, превращенный в злую, разрушительную форму.

## Рыцарь Богомол

Удалые искатели приключений аркадианцев, рыцари богомолов, обожают дуэли, выпивку и ужасную поэзию. Величайшие из них, такие как Леди Эвештлет, сохраняют вид серьезного достоинства, потому что они познали битвы в Мириадах Миров. Но большинство рыцарей богомолов просто хотят показаться, сделать что-нибудь лихое и акробатическое, насадить врага на свой меч, а затем отправиться кутить со смертными, которые их вызвали.

**Тактика:** Их броня делает их очень защищёнными, и им нравится демонстрировать это, насмехаясь над врагами, которые полагаются на оружие. Они поддерживают дух своих союзников героизмом и щитом веры, делая смертных почти равными аркадианам! Добро пожаловать!

В остальном они наслаждаются танцами на поле боя, разъя врагов своими спаренными рапирами. Простые удовольствия.

### Рыцарь Богомол

средняя фея, хаотичная

**Класс Доспеха** 16 (природная броня)

**Здоровье** 71 (11d8 + 22)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)

**Спасброски** Сила +6, Мудрость +4, Харизма +4

**Навыки** Акробатика +7, Обман +4, Природа +3, Убеждение +4, Скрытность +7, Выживание +4, Восприятие +6

**Чувства** Пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Броня Солнечного Зайчика.** Броня рыцаря постоянно скользкая. Любые попытки схватить Рыцаря имеют помеху.

**Происхождение Феири.** Магия не может усыпить Рыцаря.

**Сопротивление Магии.** Рыцарь имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Командование Феири.** Как член Двора Аркадии, Рыцарь может наложить заклинание Доминирование Монстра (DC 12) по желанию на любое существо феири или эльфа.

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой рыцаря является Харизма (сложность спасбросков DC 12).

Рыцарь от природы может произносить следующие заклинания, не требующие

материалных компонентов:

**По желанию:** Героизм, Щит Веры

**Действия**

**Мультиатака.** Рыцарь Богомол делает четыре атаки рапирой, или две атаки и накладывает героизм или щит веры.

**Рапира.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) колющего урона.



**Mantis Knight**

The swashbuckling adventurers of the Arcadi  
Mantis Knights love dueling and drinking and

**Монархон**

Монархон - воплощение молодости и смерти, весны и осени. Она весела и жизнерадостна и предвещает рока. Когда-то смертные знали, что взгляд на череп Монархона в виде мертвой головы предвещает конец.

Прошло так много времени с тех пор, как аркадианцы в последний раз жили в Обычном Мире, что смертным приходится заново изучать эти законы.

Монархон любит разговаривать с теми, кто её призвал, но она говорит загадочными, открытыми стихами.

Этот язык совершенно понятен другим созданным фейри, наядам, дриадам и кентаврам, но обычно непрозрачен для смертных.

*“У деревьев растут не только корни, но и листья”.*

*“Мы были дураками, думая, что можем изменить звёзды”.*

*“Что-то внутри перестало притворяться”.*

*“Я вкусила твою милость и почувствовала, как она распространяется вокруг меня”.*

*“Ты пришёл, чтобы изменить направление. В какую сторону ты сейчас смотришь?”*

Довольно кринжово. Но не говори так при Монархоне — она может вывернуть твоё лицо наизнанку.

Когда она не иссушает и не гипнотизирует своих врагов, с ней приятно находиться рядом. Она очарована смертными.

Любит наблюдать за искусно медленным разложением их плоти, приводящим к неизбежной смерти. Будь её воля, она бы дожила до последнего инфаркта миокарда, а затем отпраздновала бы твою смерть, возможно, испекла бы твой труп в виде хлеба. Так странно.

**Тактика:** Монархон может летать — я имею в виду, конечно, она может, посмотрите на эти крылья. Она предпочитает летать по полю боя, произнося заклинания и гипнотизируя врагов. Спамбросок для её гипнотической демонстрации основан на Мудрости, поэтому она часто нацеливается на бойцов ближнего боя или плутов. Она не потрудится использовать его против вражеских шаманов или жрецов.

Наконец, если на неё нападут или возникнет острая необходимость, она приземлится и использует свое Иссушающее Прикосновение. Это что-то вроде последнего средства — она предпочитает использовать эту способность на врагах, находящихся на грани смерти.

### Монархон

средняя фея, хаотичная

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 110 (13d10 + 39)

**Скорость** 30 футов, 30 футов летая (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
11 (0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	19 (+4)	14 (+2)

**Спасброски** Мудрость +7, Харизма +5

**Навыки** История +4, Проницательность +7, Природа +4, Медицина +7, Религия +4, Восприятие +6

**Чувства** Пассивное Восприятие 20

**Языки** Общий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

**Происхождение Фейри.** Магия не может усыпить Монархона.

**Сопротивление Магии.** Монархон имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Командование Фейри.** Как член Двора Аркадии, Рыцарь может наложить заклинание Доминирование Монстра (DC 15) по желанию на любое существо фейри или эльфа.

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой

Монархона является Мудрость (сложность спасбросков DC 15).

Монархон от природы может произносить следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**По желанию:** Сон, Речь Златоуста

**Использование Заклинаний.** Монархон - заклинатель 7-го уровня. Её заклинательная характеристика - Мудрость (сложность спасброска DC 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У Монархона есть следующие подготовленные заклинания жреца:

**Заклинания (по желанию):** Наставление, Священное Пламя

**1-й уровень (4 слота):** Сглаз, Благословение, Приказ

**2-й уровень (3 слота):** Удержание Личности, Зона Истины

**3-й уровень (3 слота):** Рассеивание Магии, Возрождение

**4-й уровень (1 слот):** Изгнание, Защита от Смерти

### Действия

**Иссушающее Прикосновение.** Атака заклинанием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 15 (2d10 + 4) некротического урона.

**Гипнотический Узор.** Монархон расправляет крылья, и их фальшивые глаза пульсируют всеми цветами радуги, нацеливаясь на одно существо, которое она может видеть в радиусе 30 футов. Если цель может видеть Монархона, она должна успешно выполнить спасбросок мудрости DC 15 против этой магии или быть очарованной до конца следующего хода Монархона. Зачарованная цель оглушена. Если спасбросок цели успешен, цель становится невосприимчивой к узору Монархона в течение 24 часов.



## Граф Орхидей

Лихого придворного лучника чародея, графа часто можно увидеть в окружении двух рыцарей богомолов, которые устраивают дуэли и кутежи на своем пути через Сплав, Город Четырёх Элементов, известный в некоторых королевствах как Город Меди. Вэл рассчитывает, что граф, отступник Аркадианцев, ослушается его. Его можно найти везде, куда ему запрещено ходить. Рассказы о его дерзкихочных набегах на Квадранар, четвертый город Ордоса, легендарны — возможно, некоторые из них правдивы!

*“Почему именно сейчас, смертный? У тебя отвисает челюсть.  
Неужели ты никогда раньше не видел восхода солнца?”*

**Тактика:** Граф полагается на свою комбинацию "Теперь ты видишь меня"..."Теперь ты не...", чтобы входить в опасность и выходить из неё. Он использует размытие, чтобы избегать атак, и тактическое преимущество, чтобы максимизировать урон. Ему нравится преследовать заклинателей и использовать туманный шаг, чтобы проникнуть в тыл врага и атаковать того, кого враг пытается защитить.

### Граф Орхидей

средняя фея, хаотичная

**Класс Доспеха** 16 (клёпанная кожа)

**Здоровье** 97 (13d8 + 39)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (0)	15 (+2)

**Спасброски** Ловкость +7, Телосложение +6

**Навыки** Акробатика +7, Атлетика +4, Запугивание +5, Выживание +3, Восприятие +6

**Чувства** Пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Оыта)

**Фейская Поступь.** Граф не подвержен труднопроходимой местности.

**Происхождение Феири.** Магия не может усыпить Графа.

**Сопротивление Магии.** Граф имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Командование Феири.** Как член Двора Аркадии, Граф может наложить заклинание Доминирование Монстра (DC 13) по желанию на любое существо феири или эльфа.

**Тактическое Преимущество.** Когда Граф имеет преимущество на атаку, он наносит дополнительно 7 (2d6) урона.

**Теперь Вы Видите Меня....** Если Граф телепортируется рядом с врагом, и немедленно совершает две атаки рапирой с преимуществом против этого врага.

**Теперь Вы Не... (Перезарядка 4-6).** В качестве реакции, если враг, которого видит граф, совершает успешную атаку в ближнем или дальнем бою против него, он применяет туманный шаг.

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой Графа является Харизма (сложность спасбросков DC 13).

Граф от природы может произносить следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**По желанию:** Туманный Шаг, Метка Охотника

**3/день:** Размытый Образ, Отражения

### **Действия**

**Мультиатака.** Граф совершает три атаки рапирой, или луком в любой комбинации.

**Рапира.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) колющего урона.

**Длинный Лук.** Атака оружием дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) урона колющего.



### **Олеандровый Дракон**

Лепестковый дракон Нериум, известный также как олеандровый дракон, является одним из любимых домашних животных Вэла и обычно декоративно дремлет в одном из внутренних двориков. Его внешний вид настолько совершенен, что новички при дворе часто не понимают, что на самом деле это не цветущий топиарный кустарник в форме спящего дракона.

Единственная истинная меняющая облик при дворе, Нериум любит делать комплименты тем, кто вызывает её, превращаясь в их очень лестную интерпретацию.

Это не имеет никакой практической ценности, кроме как быть искусственным и поэтичным, что на самом деле единственное, что волнует аркадианцев.

Нериум очень редко говорит, а когда говорит, то обычно это всего одно слово. Она просто совершенно не в восторге от скучности выразительных средств, доступных с помощью языка.

В отличие от любого другого дракона... и большинства существ, олеандровый дракон не обладает физической атакой. У него нет зубов или когтей, и он считает такие вещи грубыми. Она предпочитает быть красивой и предпочла бы настолько внушать страх врагам своим совершенным очарованием, чтобы заставить их пересмотреть ужасные решения, которые они принимали в своей жизни, и отказаться от всякого насилия.

**Тактика:** Не имея физических атак, Нериум полагается на Внушение Кошмара, чтобы вселить в своих врагов страх. Она вступает в бой со спорами из своего пыльцевого дыхания, затем поет Песню Цестилани, которая сама по себе может положить конец битве.

### Олеандровый Дракон

большой дракон, хаотичный

**Класс Доспеха** 16 (природная броня)

**Здоровье** 119 (14d10 + 42)

**Скорость** 40 футов, 40 футов летая

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +6, Интеллект +6, Мудрость +8, Харизма +6

**Навыки** Магия +6, Проницательность +8, Природа +6, Восприятие +8, Скрытность +6

**Сопротивление Урону** яд, психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов, Пассивное Восприятие 23

**Языки** Драконий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

**Сопротивление Магии.** Дракон имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Изменение Облика.** Действием дракон может трансформироваться в маленького или среднего гуманоида или обратно в свою истинную форму.

Его характеристики, за исключением размера, одинаковы в каждой форме. Любое изношенное или переносимое снаряжение не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

**Ложный Облик.** Пока дракон остаётся неподвижным, его невозможно отличить от кустарника или небольшого дерева цветущего олеандра.

### Действия

**Внушение Кошмара.** Дракон проникает в разум цели, которую он может видеть в радиусе 60 футов, и цель испытывает глубочайший страх. Она должна выполнить спасбросок мудрости DC 16. При провале цель напугана на 1 минуту.

В начале каждого хода цель должна повторить спасбросок или получить 22 (4d10) психических урона. При успехе Кошмар заканчивается.

**Дыхание Пыльцой (перезарядка 5-6).** Дракон выдыхает клубящееся облако пыльцы и красных и фиолетовых лепестков в виде 60-футового конуса. Каждое существо в этом районе должно совершить спасбросок мудрости DC 16. При

провале существо становится очарованным до конца следующего раунда. При успехе существо, не может быть затронуто Дыханием Пыльцы в течение 24 часов.

**Песнь Цестилани (1/День).** Олеандровый дракон поёт волшебную песню. Каждый враг, который может её услышать, должен выполнить спасбросок Интеллекта DC 16 или получить 22 (4d8 + 4) психического урона и быть оглушенным на 1 минуту. Существо может повторить этот спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.



### Ясеневый Маршал

Которому поручено защищать и сопровождать гостей в Аркадии, Ясеневый Маршал также является единственным членом Двора, которого регулярно отправляют на поиски по всем планам, по воле Вэл, чтобы привлечь к ответственности тех, кто причинил бы вред её творению. Он межпространство-временной охотник Вэл и как таковой обладает многими глубокими знаниями о мультивселенной.

Маршал призывает Вэла помочь ему и дать ему силу в битве, и Вэл наделяет своего охотника тайной силой. Его колдовство зависит от его способности убедить Вэла в том, что потребность в помощи велика.

**Тактика:** Маршал предполагает, что если Вэл послал его на помочь конкорданту, то дела должны быть ужасными.

Он наблюдает за битвой и определяет самую большую непосредственную угрозу для персонажа, который его вызвал, и атакует Ясеневым Мечом, надеясь осудить цель,

вынудив её — или, по крайней мере, настоятельно поощряя — вместо этого сосредоточиться на Маршале.

Почти все его заклинания наступательные, но он всегда готов применить контрзаклинание, чтобы помешать вражеским заклинателям, а также изгнание в случае, если враг вызвал кого-либо из членов Двора Плоти.

### Ясеневый Маршал

средняя фея, хаотичная

**Класс Доспеха** 20 (латы, и щит)

**Здоровье** 157 (15d10 + 75)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	12 (+1)	21 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Сила +9, Телосложение +9, Мудрость +7, Харизма +7

**Навыки** Атлетика +9, Проницательность +7, Природа +6, Запугивание +7, Религия +6, Восприятие +8

**Сопротивление Урону** огонь, электричество

**Чувства** Пассивное Восприятие 21

**Языки** Общий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Оыта)

**Происхождение Фейри.** Магия не может усыпить Маршала.

**Сопротивление Магии.** Маршал имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Командование Фейри.** Как член Двора Аркадии, Маршал может наложить заклинание Доминирование Монстра (DC 15) по желанию на любое существо фейри или эльфа.

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой Маршала является Харизма (сложность спасбросков DC 15).

Маршал от природы может произносить следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**По желанию:** Метка Охотника, Клёмящая Кара

**1/день** Оживление

**Использование Заклинаний.** Маршал - заклинатель 9-го уровня. Его заклинательная характеристика - Харизма (сложность спасброска DC 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У Маршала есть следующие подготовленные заклинания:

**Заклинания (по желанию):** Огненный Снаряд, Магическая Рука, Фокусы, Малая Иллюзия

**1-й уровень (4 слота):** Обнаружение Магии, Опознание, Магическая Стрела

**2-й уровень (3 слота):** Обнаружение Мыслей, Туманный Шаг, Порыв Ветра, Отражения

**3-й уровень (3 слота):** Контрзаклинание, Полёт, Огненный Шар

**4-й уровень (3 слота):** Изгнание, Дверь Измерений

**5-й уровень (1 слот):** Конус Холода, Удержание Монстра

### Действия

**Мультиатака.** Маршал делает три атаки Ясеневым Мечом. Если две атаки попадают по одной цели, эта цель имеет помеху на любые атаки ближнего боя, которые не нацелены на Маршала.

**Ясеневый Меч.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1d8 + 5) колющего урона.



## Звездный Визирь

Маг Вэл, визирь - самый могущественный маг в Аркадии. Когда конкордант обращается ко двору с просьбой о союзнике, визирь рассматривает их дело и выбирает, кого из аркадийцев послать. Таким образом, когда Звездный Визирь прибывает на поле боя, это происходит потому, что он решил прийти, сочтя ситуацию достаточно тяжелой, или конкордант достаточно благочестивым, чтобы он лично занялся этим вопросом.

Все члены двора Аркадии благородны, но только визирь - настоящий небожитель, один из истинных эльфов, который когда-то жил в Обычном Мире, но путешествовал с Вэл, чтобы сопровождать её в Аркадии. Девяты футов ростом, идеальной формы, кожа визиря в буквальном смысле напоминает звёздное небо. Словно окно вочные небеса, с узнаваемыми созвездиями.

Визирь не ведёт себя как призванный.

Он берёт на себя ответственность, он руководит битвой. Когда срок его призыва заканчивается, он уходит, потому что сам решил уйти.

*“Великая сила даруется тебе, праведник. Ибо вот: я призываю”.*

**Тактика:** Если заклинание может решить проблему, Визирь знает об этом и подготовил его. Приведенный ниже список - только одна возможная конфигурация. Визирь использует лабиринт, если есть очевидный вражеский босс, и использует цепную молнию, чтобы справиться с толпами врагов.

### Звёздный Визирь

средняя фея, хаотичная

**Класс Доспеха** 19 (естественная броня)

**Здоровье** 152 (18d10 + 53)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	19 (+4)

**Спасброски** Сила +7, Телосложение +7, Мудрость +8, Харизма +8

**Навыки** Магия +9, Проницательность +8, Природа +9, Религия +9, Восприятие +8

**Чувства** Пассивное Восприятие 22

**Языки** Общий, эльфийский, сильван

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

**Происхождение Фейри.** Магия не может усыпить Визиря.

**Сопротивление Магии.** Визирь имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Командование Фейри.** Как член Двора Аркадии, Визирь может наложить заклинание Доминирование Монстра (DC 17) по желанию на любое существо фейри или эльфа.

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой Визиря является Интеллект (сложность спасбросков DC 17).

Визирь от природы может произносить следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**По желанию:** Тьма, Подчинение Личности

**1/день** Слово Силы Оглушение

**Использование Заклинаний.** Визирь - заклинатель 15-го уровня. Его заклинательная характеристика - Интеллект (сложность спасброска DC 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У Визиря есть следующие подготовленные заклинания:

**Заклинания (по желанию):** Огненный Снаряд, Магическая Рука, Фокусы, Малая Иллюзия

**1-й уровень (4 слота):** Обнаружение Магии, Опознание, Магическая Стрела

**2-й уровень (3 слота):** Обнаружение Мыслей, Туманный Шаг, Палящий Луч, Отражения

**3-й уровень (3 слота):** Контрзаклинание, Полёт, Огненный Шар

**4-й уровень (3 слота):** Изгнание, Дверь Измерений

**5-й уровень (2 слот):** Конус Холода, Удержание Монстра

**6-й уровень (1 слот):** Цепная Молния

**7-й уровень (1 слот):** Перст Смерти

**8-й уровень (1 слот):** Лабиринт

### Действия

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) колющегого урона.



## Двор Стихий

Медная Леди - известная авантюристка, которая часто переносит свой плавучий Огненный Замок в другие миры, чтобы сразиться с тиранами. В своё отсутствие она оставляет свой родной план Квинтэссенции и его величайший город Сплав в руках своей личной охраны, Двора Стихий.

Двор патрулирует Сплав — Пылающий Город, Город Четырех Стихий — и обеспечивает соблюдение Закона Леди. Существа со всего пространства времени прибывают в Сплав, и многие приносят с собой свои обиды. Леди потратила целые эпохи на создание репутации Сплава как нейтрального города, открытого для торговли и доступного для хранителей знаний, ищущих знания, недоступные на их родном плане. Двор Стихий следит за соблюдением этого порядка, обеспечивая безопасность посетителей, если только они не ищут конфликта.

## Огненная Мошка

Мошки - это духи стихий, обманщики, озорные бесенята, которым нравится совать свой нос в чужие дела, преследуя любого, кто выглядит подозрительно, пока не прибудут более могущественные власти.

Огненным мошкам особенно нравится мучить заклинателей, дразнить их, пытаясь спровоцировать на использование их заклинаний и нарушение строгих правил Сплава. В основном, огненные мошки пытаются подставить волшебников, посещающих Горящий Город. Но, утверждают огненные мошки, если этих пользователей магии можно спровоцировать на насилие чем-то таким безобидным, как пылинка, что они могут сделать, если всерьёз разозлятся? Держи свои пальцы в кобуре, заклинатель!

**Тактика:** Огненная мошка инстинктивно понимает, какие враги на поле боя полагаются на заклинания концентрации и перемещаются в их пространство, делая их жизнь настолько раздражающей, насколько это возможно.

### Огненная Мошка

малый элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 13 (природная броня)

**Здоровье** 49 (11d6 + 11)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
17 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	11 (0)	12 (+1)

**Спасброски** Ловкость +6

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющему, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Урону** Огонь

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение

**Чувства** Тёмное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий, игнис

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Огненная Форма.** Мошка может входить в пространство существа, и останавливаться в нём.

**Надоедливость.** Враг, находящийся в том же пространстве, что и мошка, при перемещении должен пройти проверку Ловкости DC 14 (Акробатики). При провале мошка перемещается вместе с ним. Находясь в том же пространстве, что и мошка, враги имеют помеху в проверках телосложения для поддержания концентрации.

#### **Действия**

**Мультиатака.** Мошка делает три атаки.

**Тычок.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) огненного урона.



#### **Источник Земли**

Источники находятся на перекрестке Сплавов, провозглашая закон Леди и напоминая гражданам о важных датах. На них также можно положиться в оказании помощи новичкам, в том числе такой обыденной, как указания. Источникам Земли, похоже, больше всего нравится помогать посетителям, и, хотя их заявления звучат напыщенно и мелодраматично, они с энтузиазмом относятся к своей задаче.

**“БЛИЖАЙШЕГО МУДРЕЦА, СПЕЦИАЛИЗИРУЮЩЕГОСЯ НА ЗЕРКАЛЬНОЙ МАГИИ, МОЖНО НАЙТИ НА ОРРИДАНСКОЙ ДОРОГЕ, ТАМ, ГДЕ ОНА ПЕРЕСЕКАЕТСЯ С ГЛАВНОЙ ДОРОГОЙ”.**

Истоки Земли действуют как бдительные стражи, забрасывая камнями любого, кого увидят совершающим преступление или убегающим от представителя закона. Они - парящие, вечные стражи Сплава.

**Тактика:** Источник Земли парит над полем боя, перемещаясь всего на 10 футов. Он усиливает союзников алмазной кожей и превращает врагов в камень способность Обратно В Землю. Он использует Каменную Стену, чтобы изменить форму поля боя, защищая союзников или разделяя врагов. В основном это существо поддержки, но оно может превратить врага в камень, имея довольно мощный DC.

### Источник Земли

средний элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 124 (13d8 + 65)

**Скорость** 10 футов, 10 летая (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
11 (0)	9 (-1)	20 (+5)	10 (0)	19 (+4)	10 (0)

**Спасброски** Сила +3, Телосложение +8

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющему, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение

**Чувства** Тёмное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий, игнис, ауран, акван, терран

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Оыта)

**Основание Всего Мира.** Союзники в 60 футах от Источника, не могут быть передвинуты против своей воли, или сбиты с ног.

### Действия

**Алмазная Кожа.** В качестве бонусного действия Источник фокусирует свой взгляд на союзнике в радиусе 30 футов. Кристаллы алмаза выходят из кожи цели, увеличивая её КД на 2 в течение 10 минут, после чего алмазы превращаются в бесполезную пыль, возвращая коже цели её прежнее состояние.

**Вернуть в Землю.** Источник фокусирует свой взгляд на враге в радиусе 30 футов. Если тело цели состоит из плоти, цель должна выполнить спасбросок DC 15

Телосложения. При провале существо магически начинает превращаться в камень и опутано. В конце своего следующего хода оно должно повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается. В случае провала существо окаменевает до тех пор, пока не будет освобождено заклинанием высшего восстановления или другой магией.

**Стена Камня (1/День).** Источник приводит к тому, что стена из цельного камня длиной 30 футов проходит сквозь пол. Стена состоит из шести панелей длиной 5 футов, которые могут быть расположены так, как пожелает вызывающий Источник, но каждый сегмент должен образовывать линию или прямой угол с предыдущим сегментом. Толщина каждой панели составляет 6 дюймов, а высота - 10 футов. Каждая панель имеет КД 15 и 180 очков жизни. При уменьшении до 0 очков жизни панель рассыпается, оставляя рыхлую осыпь, которая считается сложным рельефом. Стена держится 10 минут, затем превращается в пыль.

Если стена вызывается в пространстве существа, существо выталкивается с той стороны стены, которую выбирает Источник. Если существо будет окружено со всех сторон стеной (или стеной и другой твердой поверхностью), это существо может сделать спасбросок ловкости. В случае успеха он может передвинутся на свою

скорость реакцией, так что больше не будет окружено стеной.



## Столп Воды

Если Источники - стражи Сплава, то Столпы - тюремщики. Они вырастают из земли, заключая в тюрьму тех, кого поймали на нарушении закона Леди. Как и у Источников, у них есть отношение, но не так много настоящей индивидуальности.

В городе Сплав Столпы заключают в тюрьму подозреваемых преступников, ожидая прибытия магистрата. Когда их вызывают в Обычный Мир, Столпы подчиняются командам конкорданта, который их вызвал.

Они освободят заключенных, которых онидерживают, по требованию конкорданта, предоставив возможность провести переговоры.

Столпы воды, как правило, скептически относятся к тем, кто заключен в тюрьму, открыто предполагая, что они, должно быть, сделали что-то, что разозлило Источники. Они верят, что любой, кого они ловят, должен быть в чем-то виновен, и оставляют судить магистратам.

Как и в случае с Рыцарями и Источниками, существует множество различных Столпов, не описанных здесь. Столпы Огня, Столпы Земли. Но столпы Воды наиболее распространены. Известно, что во времена больших бедствий, когда городу Сплав угрожает опасность, они объединяются, чтобы создать массовую гештальт-сущность для защиты этого, самого разнообразного города во временном пространстве.

Во время битвы у Врат Утра, когда Медная Леди потеряла своего величайшего полководца, Столпы Воды присоединились к битве, образовав Приливную Стену - огромную, неудержимую волну, которая, как говорят, достигала ста футов в высоту. Благодаря этой ошеломляющей демонстрации, а также работе и усилиям остальных членов Двора Стихий, город устоял.

**Тактика:** Столп может заточить в тюрьму до четырех существ, но это не обязательно. Если есть один враг, создающий много проблем, особенно с низкой ловкостью, сбросьте на него Столп. Не забудьте использовать Реформу, чтобы переместить

столб туда, где он должен быть. Толп также может активно защищать союзников, используя постоянный поток, чтобы предотвратить приближение врагов.

### Столп Воды

большой элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 13 (природная броня)

**Здоровье** 149 (13d10 + 78)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	5 (-3)	22 (+6)	11 (0)	15 (+2)	11 (0)

**Спасброски** Сила +7, Телосложение +9

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющеому, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Урону** Яд

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение

**Чувства** Тёмное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Акван

**Уровень Опасности** 67(2.900 Оыта)

**Постоянный поток.** Враги, начинающие свой ход в пределах 15 футов от Столпа, должны пройти спасбросок Силы DC 15 или быть отброшены на 10 футов от Столпа. Земля в пределах 15 футов от Столба является труднопроходимой для всех врагов, пытающихся приблизиться к Столпу.

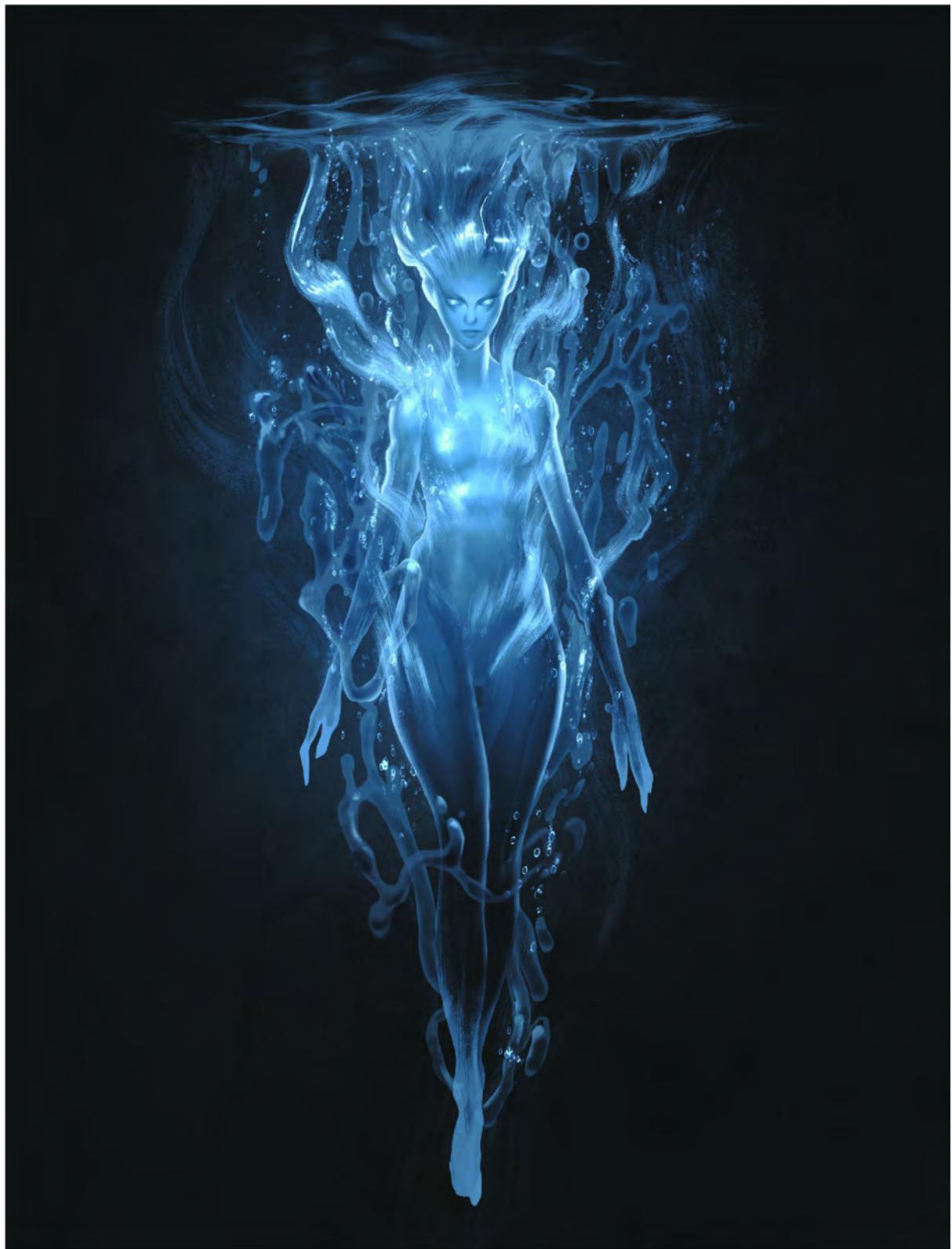
**Гейзер.** При вызове Столп Воды появляется в пространстве размером 10 на 10 футов. Все существа в этой области должны выполнять спасбросок Ловкости. В случае неудачи существо захвачено в столпе воды. В случае успеха существо перемещается на пустое место рядом со столпом.

В Столпе могут содержаться до четырёх существ среднего размера или одно крупное существо. Существа, захваченные в Столпе, не могут дышать, если они не могут дышать водой, опутаны и получают 21 (6d6) дробящего урона в начале каждого хода Столба.

В качестве действия сдерживаемое существо может выполнить проверку Силы DC 15 (Атлетики). В случае успеха оно вырывается из столба воды.

### Действия

**Реформа.** В качестве бонусного действия Столб исчезает, в результате чего все захваченные существа падают ничком на землю. В следующий ход призываителя он снова появляется в пределах 60 футов от него.



## Рыцарь Воздуха

Рыцари Сплава пользуются привилегией сохранять нейтралитет в конфликтах, бушующих по всему временному пространству. Поскольку Сплав является нейтральной территорией, рыцарей часто можно увидеть в компании приезжих членов Двора Аркадии (особенно рыцарей Богомола или Графа Орхидеи) или Рыцарей Аксиомы. Приветствуются даже неизменные изменяющиеся из Двора Плоти. Рыцарям Огня, похоже, особенно нравится компания Корсата Вастиканы.

Рыцари следят за самыми могущественными посетителями Сплава. Находясь в пределах городских стен, они обладают шестым чувством, которое предупреждает их о присутствии в городе новичков, способных причинить много неприятностей. Предполагая, что они прорезвили после вчерашних празднеств, рыцари проверят новичка, чтобы убедиться, что тот хорошо себя ведёт.

Рыцари Огня при этом не притворяются, что прячутся, но Рыцари Воздуха искусны в том, чтобы следить за могущественными сущностями так, чтобы те об этом не знали. В случае угрозы насилия Рыцари могут мгновенно призвать Источник и Столп, хотя эта способность предоставляется им только в городе Сплав.

**Тактика:** Рыцарь Воздуха довольно прост, полагаясь в основном на Облачный Меч, который, кроме своего крутого названия, не обладает другими экстраординарными свойствами. Его заклинания ситуативны, без тактической тематики.

Стена Ветра разделит поле боя и будет избивать любого, кто окажется в ней, защищая союзников. Повелители Ветра, как иногда называют Рыцарей Воздуха, используют газообразную форму для защиты союзников.

В противном случае Повелители Ветра используют свой высокий класс брони и безумно хорошее передвижение, чтобы добраться туда, где им нужно вступить с врагами в рукопашную схватку, часто проносясь прямо мимо врагов, выдерживая случайные атаки, полагаясь на свои доспехи и щит, чтобы выжить.

### Рыцарь Воздуха

средний элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 20 (латы, и щит)

**Здоровье** 77 (14d8 + 14)

**Скорость** 40 футов, летая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
12 (+1)	22 (+6)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +9, Харизма +6

**Навыки** Акробатика +9, Скрытность +9, Восприятие +5

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющему, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение

**Чувства** Тёмное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, ауран

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой Рыцаря является Мудрость (сложность спасбросков DC 13 +5 к попаданию заклинаниями). Рыцарь от природы может произносить следующие заклинания, не требующие

материальных компонентов:

**По желанию:** Магическая Рука,

**3/день каждое:** Невидимость, Туманный Шаг, Порыв Ветра

**1/день каждое:** Стена Ветра, Газообразная Форма

### Действия

**Мультиатака.** Рыцарь делает три атаки Мечом Облаков.

**Меч Облаков.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d8 + 6) колющего урона.

## Магистрат Шторма

Магистраты Пылающего города - это жрецы и судьи Владычицы Огня. Мошки, Источники и Рыцари - диагности. Они выявляют и оценивают проблему. Повелители Бури лечат её.

Они именно такие высокомерные и могущественные, какими вы и ожидали бы их видеть, магистраты - жестокая и ублюдочная компания, наслаждающаяся своей властью, использующая её небрежно, некоторые говорят, безрассудно. Они не задумываются о последствиях своих действий — они предполагают, что Источники, Столпы и Рыцари выполнили свою работу и выявили преступника.

Магистраты прибывают, готовые к судебному преследованию.

*“Вы не сделали ничего ценного за свою короткую и бессмысленную жизнь.*

*Воспользуйся этой возможностью, чтобы, по крайней мере, умереть достойно”.*

**Тактика:** Магистраты знают, что когда их призывают в Обычный Мир, то это для того, чтобы помочь конкорданту и проклясть их врагов. Многие заклинания Повелителей Бурь помогают персонажам — улучшают характеристики, массово излечивают раны, дают свободу передвижения — но столь же многие из них оскорбительны. Огненный Удар - классическое начало. Изгнание может справиться с вражескими слугами, вызванными злыми жрецами и колдунами.

Самым смертоносным оружием Магистрата является Штормовой Удар, который сочетает в себе цепную молнию и некоторый урон лучом. Используйте это, как только прибудет Магистрат, чтобы увеличить количество бросков, которые вы получите при перезарядке, увеличивая вероятность того, что вы сможете использовать его снова.

## Магистрат Шторма

большой элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 16 (естественная броня)

**Здоровье** 157 (15d10 + 75)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	12 (+1)	21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)

**Спасброски** Интеллект +6, Мудрость +9, Харизма +7

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющеому, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Урону** огонь, электричество

**Чувства** тёмное зрение 60, пассивное восприятие 19

**Языки** общий, ауран, игнат

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Опыта)

**Врождённые Заклинания.** Врождённой заклинательной характеристикой

Магистрата является Мудрость (сложность спасбросков DC 17 +9 к попаданию атаками заклинаниями).

Магистрат от природы может произносить следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**По желанию:** Улучшение Характеристики

**Использование Заклинаний.** Магистрат - заклинатель 13-го уровня. У Магистрата есть следующие подготовленные заклинания:

**Заклинания (по желанию):** Свет, Наставление, Священное Пламя, Уход За Умирающими

**1-й уровень (4 слота):** Благословение, Лечащее Слово, Щит Веры, Порча

**2-й уровень (3 слота):** Подмога, Малое Восстановление, Магическое Оружие, Удержание Личности, Молебен Лечения

**3-й уровень (3 слота):** Маяк Надежды, Магический Круг, Рассеивание Магии, Духовные Стражи, Массовое Лечащее Слово, Возрождение

**4-й уровень (3 слота):** Изгнание, Свобода Передвижения, Страж Веры, Каменная Кожа

**5-й уровень (1 слот):** Небесный Огонь, Массовое Лечение Ран, Удержание Монстра

### Действия

**Мультиатака.** Магистрат делает две атаки своим моргенштерном.

**Моргенштерн.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) колючего урона.

**Штурмовой Удар (перезарядка 6).** Молния летит дугой от магистрата к трём целям, которые он может видеть в радиусе 120 футов. Затем три молнии отскакивают от этих целей к трём другим целям, каждая из которых должна находиться в пределах 10 футов от первой цели. Существо может быть поражено только одной молнией.

Цель должна выполнить спасбросок ловкости DC 17. Существо получает 14 (4d6) электрического урона и 14 (4d6) урона излучением при провале, или вдвое меньше урона при успехе.

13th-level  
dom  
icks). It  
quiring  
swing  
ed flame,  
word,  
on, magic  
,  
agic circle,  
mass  
m of  
,  
re wounds,



19

## Верховный Храмовник Пыли

Верховные храмовники служат Леди Меди, но, в отличие от остального Двора Стихий, они не были созданы ею. Они были первоначальными Повелителями Стихий, которые обитали на Плане Квинтэссенции до прибытия Леди. До того, как началось строительство Сплава, города из меди. Когда Квинтэссенция была пустошью. Существа, которым предстояло стать Высшими Храмовниками, тогда были бесформенными существами, проклятыми изначальными силами в наказание за какую-то древнюю войну, в которой они были на проигравшей стороне. Они не говорят об этом, хотя ясно, что они помнят об этом.

Прибыла Медная Леди и придала им форму и содержание, и за это они отдали ей свои жизни.

Они - её фанатичные командос смерти, охотно отдающие свои жизни, если

необходимо, и жертвующие своим вечным существованием, чтобы помочь ей.

Они мрачны и неразговорчивы. Похоже, они возмущены тем, что их вызвали, но выполняют свой долг во имя Леди.

*“Призыва́тель, наша королева приказывает мне помочь вам, и я это сделал. Этот мир причиняет нам боль. Не проси у меня большего, ибо мне больше нечего дать. Я ухожу.”*

**Тактика:** Верховный Храмовник Пыли фокусируется на передвижении, проходя сквозь врагов, чтобы использовать свою способность Прочёс, нанося урон всем, кто стоит вокруг, с помощью Песчаной Бури и, как правило, натыкаясь на врагов. Его класс брони невелик, но у него много очков жизни, и он должен пережить несколько раундов схватки. Он обычно выпускает молнии и стреляет, прежде чем вступить в ближний бой со своей алебардой.

### **Верховный Храмовник**

*большой элементаль, нейтральный*

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 189 (18d10 + 90)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)

**Спасброски** Сила +9, Телосложение +9, Мудрость +7, Харизма +5

**Сопротивление Урону** Дробящему, колющеому, режущему, нанесённому не магическим оружием.

**Иммунитет Урону** Огонь, Электричество, Холод, Яд

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение

**Чувства** Тёмное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий, Игнис, Ауран, Акван, Терран

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

**Песчаная Буря.** В начале каждого хода Храмовника каждое существо в радиусе 5 футов от него получает 5 (1d10) колющего урона.

**Прочесывание (перезарядка 5-6).** Храмовник передвигается на свою скорость, не провоцируя случайных атак.

Он может перемещаться сквозь существ, и каждое существо, через которое он проходит, должно совершить спасбросок Телосложения DC 15 или получить 10 (3d6) силового урона.

### **Действия**

**Мультиатака.** Храмовник делает четыре атаки Алебардой, Молнией, или Пламенем. Пламя и Молния могут быть использованы только два раза каждое.

**Алебарда.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 10 (1d10 + 5) рубящего урона.

**Молния.** Атака заклинанием дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 60 футов, одна цель. Попадание: 10 (3d6) урона электричеством.

**Пламя.** Храмовник бросает огненный шар, который взрывается в точке, которую он может видеть в пределах 60 футов.

Каждое существо в пределах сферы радиусом 10 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок Ловкости DC 15. Сфера распространяется по углам. При провале существо получает 10 (3d6) огненного урона, или половину при успехе.



“ЧЕРНЫЕ БОГИ, ЧТО это?”

Внутреннее святилище было именно таким, каким они его себе представляли. Круглая комната, всего двадцать футов в поперечнике, но высокая, может быть, сорок или пятьдесят футов. Вдоль каждой стены стояли книжные шкафы, каждая полка была забита книгами и свитками.

Существо примерно их размера парило на уровне головы. Просто парило в воздухе без каких-либо очевидных способов удержаться в воздухе. Оно было немного меньше взрослого человека. Его четыре задние лапы подогнулись под ним. Его хвост был обернут вокруг него, как будто для того, чтобы согреться. Казалось, он сделан из плоти, но драгоценные камни усеивали его кожу и мерцали в свете лампы.

Он на мгновение оторвался от изучения книжной полки, чтобы посмотреть на них. «Что? О, привет!» Он повернулся обратно к книжным шкафам. «Интересно, что это за шум был внизу. Надеюсь, вы во всем разобрались».

Они уставились на маленькое существо.

«Оно летает», - сказала Мелиора.

«Ах, левитация, я думаю, вы поймете», - сказало существо, не глядя на них. «Хотя психокинетика, конечно, больше похожа на ваше заклинание полета. Вас следует простить за то, что вы не понимаете разницы». Оно снова коротко взглянуло на них. «Вы знаете, куда я положил Трактат о Многообразных Плоскостях? Я был уверен, что убрал его вместе с остальными геометриями. Мне понадобится вечность, чтобы привести это место в порядок. А у меня нет вечности.» Последнее было пробормотано под его...

«Я... вы все это слышите?» Спросил Джереми, прижимая руки к голове.

«Это у меня в голове», - сказал Кредан. «Я слышу это ушами». Это не было неприятным ощущением. Было что-то вроде эха. Голос, казалось, доносился из пещеры. Если бы не невероятно выразительное лицо существа, приподнятые брови, бегающие по сторонам глаза, нахмуренные или насмешливые губы, они бы не связали голос с этим существом.

Существо плавало вокруг. «Что?» - спросило оно. «ой. Что ж, мы, топазы, рано развиваем мысленную речь. Это не должно причинять вам никакого... дискомфорта.» Существо говорило рассеянно, перебирая крошечными, похожими на ручки лапками корешки книг. Плавник на его голове медленно покачивался в такт усикам, растущим из челюсти, как будто движимый подводными течениями.

«Это... я думаю, это дракон», - сказала Меллиора.

Существо повернулось и понимающее посмотрело на них. Если бы у него были очки, он бы посмотрел поверх них. «Да, молодец. И вы земляне. О, это грубо, не так ли? Прости меня. Мужчины.»

«И женщины!» Воскликнула Венна.

«Правда?» Дракон вернулся к книгам. «хорошо. Я дорожу своим невежеством в этом вопросе».

«Если ты дракон...» Венна подозрительно спросила: «Где твои крылья?!» Кредан потянул ее за льняную рубашку в тщетной попытке утихомирить.

«Руками лучше, тебе не кажется?»

«Но как ты летаешь?» Спросила Меллиора.

Дракон снова повернулся к ним. Он постучал по голове единственным пальцем своих крошечных передних лапок, затем вернулся к своей работе.

«Мы должны возвращаться», - сказал Кредан, натягивая импровизированную броню Дейда и Джереми.

«Отец должен знать об этом».

Топазовый змей повернулся при этих словах и уставился на них, моргая. Затем до него дошло. "Вы дети!"

"В этом году мне исполнится восемнадцать лет", - сказал Дейд, выпрямляясь.

"В самом деле? Очаровательно, завораживающе. Старше меня, если брать в процентах."

"Старше тебя?" Меллиора шагнула вперед. Она не смогла сдержать любопытства. Ее руки задрожали от желания прикоснуться к вещице.

"Да, хорошо. Сколько времени? Я провел большую часть последних нескольких тысяч лет во сне. Мне говорили, что многое из этого происходит вокруг. Хотя, конечно, больше нет."

Очень немногое из разговора имело смысл для детей. Джереми посмотрел на Дейда. Решил заявить о себе.

"Мы убили гоблинов", - сказал он. "Которые наводнили башню".

"Неужели?? Молодец, молодец. Мерзкие мелочи, возможно, ошибка в ретроспективе. А, ну что ж, осмелюсь сказать, это заслуживает представления." Существо плавало по кругу, следя изгибу круглой комнаты, опускаясь до тех пор, пока его ноги самым изящным из возможных способов не вытянулись и не коснулись земли, поддерживая его вес. Затем он плавно направился к ним, каждая из его шести ног двигалась, как у хорошо скординированной марионетки.

"Меня зовут Ирдизавонакс". Маленький дракон поклонился. Когда он выпрямился, он был лишь немного ниже Дейда. Такого же роста, как Джереми. Выше остальных. "Я хранитель этой башни. В настоящий момент. Я полагаю, традиция, установленная человеческими волшебниками, которые создают эти вещи, заключается в том, что, попав в святая святых, вы можете задать вопрос."

Они посмотрели друг на друга. Мелиора, как обычно, отважилась ответить.

"Ну... ч-что мы должны спросить?"

Топазовый змей оглядел заброшенную башню волшебника, ее первоначальный владелец давно умер, затем оглянулся на детей. "Понятия не имею!" - воскликнул он. "Это не моя традиция. Возможно, было бы лучше, если бы я сначала дал вам ответы". Существо уставилось в землю, внезапно помрачнев. Казалось, собралось с мыслями. Затем оно снова посмотрело на них своими чужеродными глазами.

"Ваш мир в опасности", - подумало существо, обращаясь к ним. "Короваксинар зашевелился, и многие из моих родных проснулись. Мне не нужно вам говорить, это не сулит ничего хорошего."

"Так и есть?" Удивленно спросил Джереми.

"Хорошо, мне действительно нужно вам сказать. Кто-то из другого мира, возможно, из Подземного? Изначальный? Я не могу быть уверен, я новичок в этом. Кто-то пытается объединить свой мир с вашим. С нашим. Вы могли бы сказать, что это вторжение. Одна реальность атакует другую. В случае успеха это означало бы, что большая часть нашего мира была бы... переписана. Замененный. Это было бы катастрофой, вы понимаете". Он гордо выпрямился.

- Драконы из драгоценных камней намерены остановить их. Я думаю... Я думаю, что именно для этого мы были созданы, если вы позволите мне на минутку пофилософствовать."

Джереми переведил взгляд с Венны на Кредана, затем на Дейда. Мелиора была в восхищении. Он снова посмотрел на дракона. "Мы не понимаем".

"Я не удивлен. Что ж, теперь это место твое, если оно вообще кому-то принадлежит. Я могу научить тебя тому, что ты хочешь знать. Или, по крайней мере, тому, что тебе

нужно знать, что более важно. Я думал, что здесь будет какой-нибудь великий человеческий волшебник, но, возможно... детям лучше. Здесь многому можно научиться, и все это написано твоими предками, не моими. Ваша империя Шаурасени соперничала с любыми хранителями знаний небожителей. Ах, эльфы, я думаю, вы их называете.

“В любом случае, по праву эта башня теперь ваша, и я, - сказало оно, снова кланяясь, - ваш слуга. По крайней мере, на данный момент”.

“О боже”, - сказала Венна, и остальные перевели взгляды с дракона на неё. Она повернулась к ним и просияла.

“Мы были на задании!”

## Драгоценные Драконы

Давно забытая ветвь рода *draco*, *draco crystallus*, в основном являются шестиногими, как и их более распространенные кузены *draco metallus* и *draco chromaticus*. Они старше других родов драконов, что объясняет их более широкое разнообразие по типу телосложения.

Многие давным-давно отказались от своих крыльев или позволили им атрофироваться, полагаясь вместо этого на свои врожденные ментальные способности поднимать и двигать их телекинетически. Сейчас они редки, за ними охотятся из—за драгоценных камней, которые даруют им — и, на короткое время, любому, кто владеет ими, - их психонические способности. Многие из них дремали или прятались от цивилизации в течение многих тысяч лет, пробуждаясь только во времена катастрофической нужды.

Они мудрецы и хранят знания, а не сокровища, поэтому их часто можно найти в древних библиотеках или рядом с ними. Их кристаллическая структура обеспечивает им повышенную скорость и маневренность, их нервные импульсы передаются с помощью пьезоэлектрического эффекта, а не просто химических сигналов.

В результате они более проворны, а их квазикристаллическая кожа обеспечивает им естественную броню. Оружие искривляет и откалывает драгоценные осколки от их шкур, но не находит слабых мест. Их труднее поразить и нанести урон, но у них меньше здоровья, чем у их металлических и хроматических собратьев.

Они являются хранителями забытых знаний и редко принимают чью-либо сторону в битвах между добром, злом, законом и хаосом.

Скорее, они действуют, чтобы сохранить мир или знания, или предотвратить попадание опасных знаний в чьи-либо руки. Они бывают всех видов нейтрального мировоззрения, но если одно из них нейтрально хорошее, то они скорее нейтрально хорошие, чем нейтрально плохие, если вы понимаете, что я имею в виду.

В отличие от своих более варварских собратьев, они редко предпочитают один тип местности другому (за исключением изумрудных), и поэтому их логова можно найти где угодно — в пещерах, подземельях, библиотеках, городах, облаках, карманных измерениях. Не существует такого понятия, как “типичное” логово драгоценного дракона.

## Псионика

Драконы из драгоценных камней - кремниеворганические организмы.

Когда они вылупляются, они почти полностью органические. По мере роста растет их кристаллическая структура, а также их психическая сила.

Кристаллы, растущие на их тела и пронизывающие их насекомые, образуют сеть психических нитей, которые улавливают, проводят, усиливают и накапливают заряды психической энергии, которые драконы затем преобразуют в проявления.

Каждый дракон начинает с определенного количества зарядов, основанного на его возрасте. Они могут расходовать эти заряды на любое психическое проявление.

Многие из этих проявлений имеют базовую стоимость и могут быть усилены за счет увеличения количества зарядов.

Со временем кристаллы дракона пропускают больше психической энергии в его тело, восстанавливая его силу. В конце каждого хода бросайте кубик перезарядки и восстанавливайте это количество зарядов.

У каждого дракона также есть показатель перелома. Каждый раз, когда он получает больше урона, чем его показатель разрушения за один ход, его кристаллическая форма разрушается, уменьшая его способность восстанавливать свою силу. Бросьте кубик перезарядки и уменьшите максимальный заряд дракона на результат.

Этот урон излечивается сам по окончании длительного отдыха.

### Проявления

Психические заряды используются для проявления психических способностей.

Эти проявления являются основным источником силы драгоценного дракона. Радиус действия всех проявлений составляет 30 футов, если не указано иное.

Следующие проявления ни в коем случае не единственные, к которым драконы имеют доступ. Известно, что самые могущественные драконы из драгоценных камней могут изменять свою форму по желанию способом, который не поддается никакому контролю. Но это наиболее хорошо документированные и часто используемые проявления, доступные всем психическим существам.

Сложность спасброска против проявления дракона равна 8 плюс бонус мастерства дракона плюс модификатор интеллекта дракона.

#### Усиление

**Время Наложения:** 1 действие

**Дальность:** На себя

**Длительность:** 1 минута

**Заряды:** 4

Дракон фокусирует силу своего разума и окружает клыки, когти и хвост сияющей психической силой. В течение следующей минуты все его атаки ближнего боя наносят 3d8 дополнительного психического урона.

#### Другой Мир

**Время Наложения:** 1 действие

**Дальность:** 60 футов

**Длительность:** Особая

**Заряды:** 20

Что, если бы все было по-другому? Может быть, в другом мире я волшебник, а ты боец!

Нацелена на двух врагов. Оба должны преуспеть в спасброске Интеллекта или поменяться листами персонажей, пока они не совершают короткий отдых.

### Уверуй

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> 60 футов
<b>Длительность:</b> 1 раунд	<b>Заряды:</b> 10

Нацелено на одно существо. Дракон заражает разум цели новой верой. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, или пострадать от эффекта, выбранного из списка ниже.

**Друзья:** До конца своего следующего хода цель не будет атаковать вражеских бойцов, и враги будут иметь преимущество при следующей атаке против этой цели.

**Враги:** При следующем действии цель переместится к ближайшему союзнику и атакует его.

**Пропасть:** Цель ощущает, что под ней открывается пропасть. Она падает ничком и получает 1d8 психического урона.

Это убеждение сохраняется — в начале каждого из своих ходов цель совершает спасбросок интеллекта. При провале она продолжает чувствовать, что падает в бесконечную пропасть, получая 1d8 психического урона.

**Чудо:** Цель ничего не делает во время своего следующего хода.

**Катастрофа:** Цель чувствует, что наступает конец света, и убегает во время следующего хода.

### Дистанцирование

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> 30 футов
<b>Длительность:</b> Мгновенное	<b>Заряды:</b> 1 за цель

Пространство искривляется. Выберите любое количество существ, которые дракон может видеть в радиусе 30 футов. Каждая цель должна выполнить спасбросок Интеллекта или быть отброшена на 30 футов назад.

### Где-нибудь ещё

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> 30 футов
<b>Длительность:</b> Мгновенное	<b>Заряды:</b> 2 за 5 футов

Выберите цель в радиусе 30 футов. Цель должна успешно выполнить спасбросок Интеллекта или телепортироваться на 5 футов за 2 потраченных заряда. Пункт назначения должен находиться в пределах видимости дракона и в данный момент не занят.

### **Свежевание**

**Время Наложения:** 1 бонусное действие **Дальность:** На себя (60 футовый конус)

**Длительность:** 1 раунд

**Заряды:** 2 за d6 урона

В качестве бонусного действия дракон выбрасывает чистую психическую энергию из своих глаз, поджаривая мозги всех существ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Интеллекта. При провале наносится психический урон в размере d6 за каждые потраченные 2 заряда, или половина урона при успехе.

### **Забвение**

**Время Наложения:** 1 действие

**Дальность:** 60 футов

**Длительность:** Особая

**Заряды:** 5 + 1 за уровень заклинания

Дракон проникает в разум врага и извлекает из коры головного мозга важную информацию, будь то знание заклинания или оружия. Этот эффект действует до тех пор, пока цель не закончит длительный отдых. Дракон может использовать это проявление только один раз в 10 минут на одной и той же цели.

Защита от проявления означает, что цель невосприимчива к забвению в течение 24 часов.

**Заклинания:** Выберите цель и выберите заклинание, которое известно цели. Потратьте заряды, равные 5, плюс уровень заклинания. Цель должна выполнить спасбросок Мудрости. При провале цель не может использовать это заклинание, пока не закончится эффект этого проявления.

**Оружие:** Выберите цель и выберите оружие. Потратьте 3 дополнительных заряда. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель не получает преимущества своего бонуса к мастерству с выбранным видом оружия, пока действует эффект. (Например, они могут забыть, как пользоваться длинным мечом, но всё равно получат бонус мастерства владения короткими мечами.)

### **Вымышенный Ландшафт**

**Время Наложения:** 1 действие

**Дальность:** 30 футов

**Длительность:** Концентрация до 1 минуты

**Заряды:** 3 + 1 за раунд

Дракон внедряет в сознание цели видение нового ландшафта, делая её слепой к реальному окружению, заставляя двигаться беспорядочно. Выберите цель, чтобы она совершила спасбросок Интеллекта. При провале это проявление становится активным. Если цель выбирает движение во время активного проявления, она перемещается на 10 футов в случайном направлении (бросок 1d8) вместо заданного расстояния и направления.

### Истинная Реальность

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> На себя
<b>Длительность:</b> Концентрация до 1 часа	<b>Заряды:</b> 4

Дракон видит настоящую реальность. Он может сказать, что является иллюзией, и он видит невидимых существ и тварей, скрытых или замаскированных магией. Магическая тьма не влияет на него, и он может видеть на Эфирном плане.

### Отражение

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> На себя
<b>Длительность:</b> 1 минута	<b>Заряды:</b> 10 + уровень тип отражения

Дракон проникает сквозь время и забирает союзника из пространства времени, чтобы тот пришел и сражался бок о бок с ним. Выберите строку в таблице слуг (стр. 31). Стоимость проявления отражения составляет 10 зарядов плюс тип вызванного существа в таблице. (Например, вызов Неумолимой Природы стоит 16 зарядов: 10 плюс тип Неумолимой 6.)

### Симпатия

<b>Время Наложения:</b> 1 реакция	<b>Дальность:</b> 30 футов
<b>Длительность:</b> Мгновенная	<b>Заряды:</b> 2 за 1d8

Дракон бурно реагирует на причинение вреда, воздействуя на нервную систему своего противника симпатическими психоническими вибрациями. В качестве реакции на получение урона от чего-либо, что дракон может видеть в радиусе 30 футов, дракон расходует заряды, чтобы заставить наносящее урон существо совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 1d8 психического урона за 2 потраченных заряда. Максимальный урон, который это может нанести, равен урону, нанесенному дракону, вызвавшему это проявление.

### Тяжесть

<b>Время Наложения:</b> 1 действие	<b>Дальность:</b> 30 футов
<b>Длительность:</b> Концентрация до 1 минуты	<b>Заряды:</b> 3 + 1 за раунд

Драгоценные Драконы знают, что переплетение временных пространств не является истинной силой — это не более чем причудливая геометрия. Которую они могут усилить или изменить по своему усмотрению. Выберите цель в пределах досягаемости и выберите Левитас или Гравитас. Цель должна успешно выполнить спасбросок Интеллекта или пострадать от эффекта,

описанного ниже.

**Левитас:** В начале каждого из своих ходов мишень поднимается на 10 футов. Левитирующая мишень может повторять свой спасбросок в конце каждого из своих ходов, пока не спасет. Когда цель в конце концов ударяется о землю, она получает 1d6 урона за каждые 10 футов падения, при этом максимальное количество кубиков равно их уровню (например, 5d6 для 5-го уровня).

**Гравитас:** Скорость цели уменьшается до 10 футов.

## **Ауры**

Дракон излучает ауру на 30 футов вокруг себя. Аура сохраняется, пока у дракона остаются психонические заряды.

## **Кристаллическая Шкура**

Обычное оружие отскакивает и искрит от кристаллов, выступающих из кожи драгоценного дракона. Эти драконы устойчивы к урону от немагических рубящих, дробящих и колючих атак.

## **Симпатические Вибрации**

Все драгоценные драконы уязвимы к психическому урону. Та же кристаллическая структура, из-за которой их трудно повредить обычным оружием, изначально проводит любое психическое излучение, заставляя его решетку трескаться и разрушаться.

## **Мысленная Речь**

Все драгоценные драконы с возрастом развиваются телепатию.

Большинство приобретает её в молодости, но топазовые драконы рождаются с ней.

## **Матричный Разум**

Драгоценные драконы могут поддерживать несколько постоянных проявлений одновременно, но для этого требуется расходовать 1 заряд на каждое проявление в начале каждого из его ходов. Урон нарушает психическую концентрацию так же, как и заклинание, но спасбросок основан на интеллекте, а не на телосложении.

## **Изумрудные Драконы**

Один из древнейших видов самоцветных драконов, изумрудные изучали историю моря и уникальную, хаотичную границу между морем и сушей. Именно приливные бассейны и устья рек очаровали их, и они разработали теорию временного ландшафта, основанную на этом переплетении. Эстуарная гипотеза утверждает, что Земной Мир лежит на межпространственной границе между мирами, и по этой причине добро, зло, хаос и закон смешиваются здесь воедино.

Их одержимость океанами, их уникальной биологией и ритмами привела их в море, пока, спустя десять тысяч поколений, они не были специально приспособлены к нему.

Их передние конечности атрофировались, и теперь всё, что от них осталось, - это горстка маленьких костей, которые можно увидеть только при вскрытии. Вода заглушает мысленную речь драконов, и в результате их психоника эволюционировала, став сильнее, чтобы пробить эту жидкую завесу. В качестве побочного эффекта разум изумрудного дракона настолько силен, что он вмешивается в мыслящие участки мозга других существ, из-за чего им очень трудно сохранять концентрацию на своих заклинаниях.

Их интерес к нашему миру и его взаимосвязи с другими делает их экспертами по планам. Ходят слухи об изумрудных драконах, чьи крылья естественным образом переносят их через Море Звезд, разделяющее миры, позволяя им путешествовать по желанию на любой план. Но смертные никогда не были свидетелями такого поведения.

### **Изумрудный Вирмлинг**

*средний дракон, хаотично - нейтральный*

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 31 (7d8 + 0)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов (паря), плавая 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

**Спасброски** Ловкость +4, Интеллект +4, Мудрость +3, Харизма +3

**Навыки** Проницательность +3, Восприятие +3

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Драконий

**Уровень Опасности** 3 (700 Оыта)

#### **Псионика**

**Заряды:** 7 - **Перезарядка:** 1d4 - **Перелом:** 6

#### **Действия**

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d10 + 3) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) рубящего урона.

### **Молодой Изумрудный Дракон**

*большой дракон, хаотично - нейтральный*

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 91 (14d10 + 14)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря), плавая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +6, Интеллект +6, Мудрость +5, Харизма +5

**Навыки** Проницательность +5, Восприятие +5

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 18

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 14 - **Перезарядка:** 1d6 - **Перелом:** 14

**Интерференционная Аура.** Враги в радиусе 30 футов должны выполнять спасбросок интеллекта DC 14 каждый раунд, чтобы поддерживать заклинания, требующие концентрации.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d10 + 3) колющеого урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) рубящего урона.

### **Взрослый Изумрудный Дракон**

*большой дракон, хаотично - нейтральный*

**Класс Доспеха** 20 (природная броня)

**Здоровье** 127 (17d12 + 17)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря), плавая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
19 (+4)	20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Ловкость +10, Интеллект +10, Мудрость +8, Харизма +9

**Навыки** Магия +10, Проницательность +8, Восприятие +8, Религия +10

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 23

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 15 (13.000 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 17 - **Перезарядка:** 1d8 - **Перелом:** 19

**Интерференционная Аура.** Враги в радиусе 30 футов должны выполнять спасбросок интеллекта DC 18 каждый раунд, чтобы поддерживать заклинания, требующие концентрации.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d10 + 4) колющеого урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 113 (2d6 + 4) дробящего урона.

#### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных

ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 12 (2d6 + 5) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

## Древний Изумрудный Дракон

громадный дракон, хаотично - нейтральный

**Класс Доспеха** 22 (природная броня)

**Здоровье** 252 (24d20 + 0)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря), плавая 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
21 (+5)	24 (+7)	10 (0)	24 (+7)	16 (+3)	22 (+6)

**Спасброски** Ловкость +14, Интеллект +14, Мудрость +10, Харизма +13

**Навыки** Магия +14, Проницательность +10, Восприятие +10, Религия +14

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 27

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 21 (33.000 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 24 - **Перезарядка:** 1d10 - **Перелом:** 27

**Интерференционная Аура.** Враги в радиусе 30 футов должны выполнять спасбросок интеллекта DC 22 каждый раунд, чтобы поддерживать заклинания, требующие концентрации.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +12 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +12 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 5) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 14 (2d6 + 7) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

### **Действия Логова**

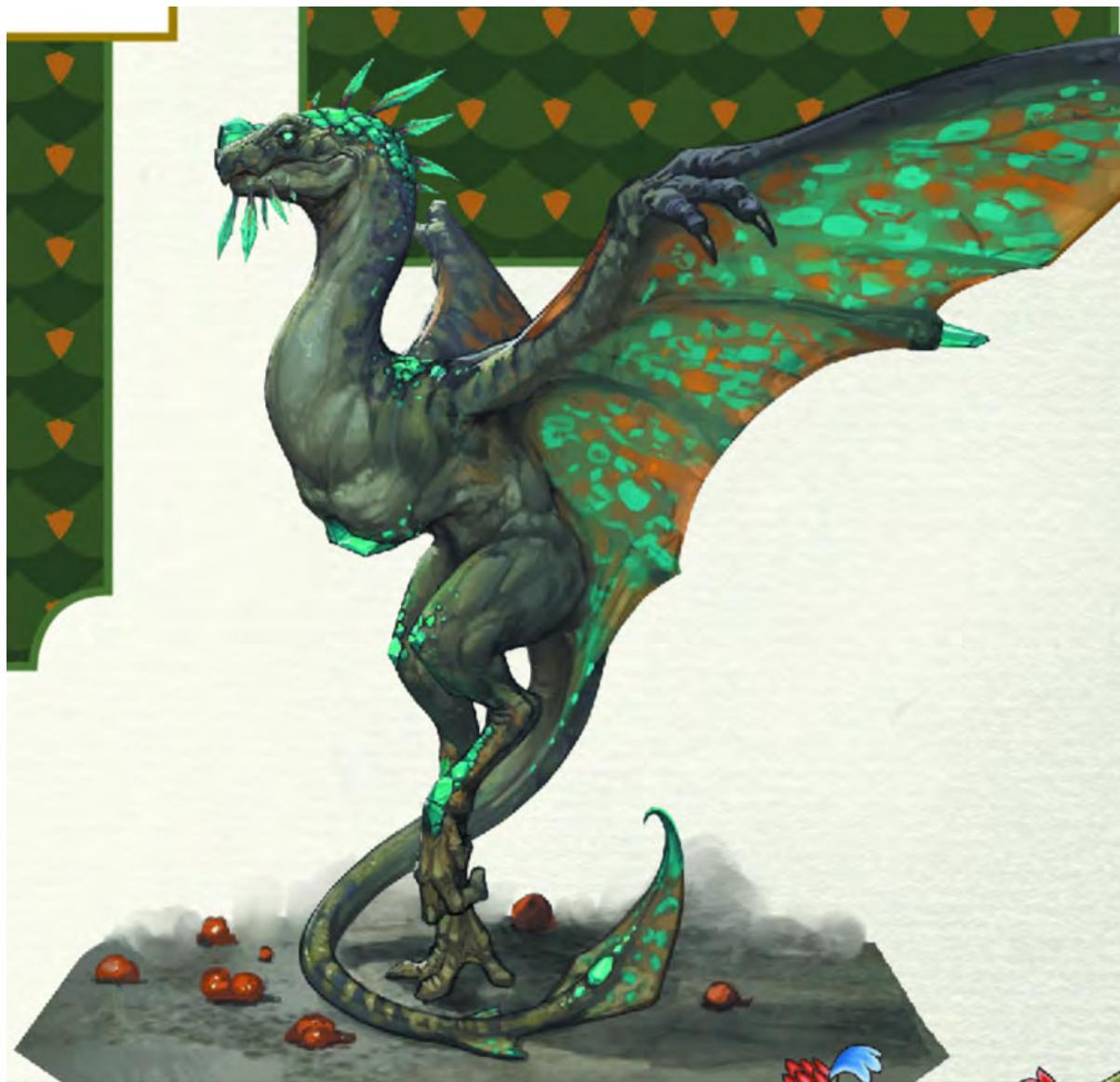
При счёте инициативы 20 (проигрывает всем при равенстве) дракон совершает действие логова, вызывающее один из следующих эффектов.

Дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Дракон вызывает элементалая воды.
- Дракон использует Контроль Воды (спасбросок DC 22). Для её поддержания не требуется концентрация.
- Дракон применяет Волну Грота DC 22. Площадь - 30-футовый куб, а урон - 4d8.

### **Региональный Эффект**

Разумным существам, которые спят в радиусе 12 миль от логова изумрудного дракона, сняться бесконечные глубины, приливные волны, морские звезды и ракообразные или спокойное море под сплошным белым небом с созвездиями под водой.



## Рубиновые Драконы

Рубиновые защищают знание о реальности, которое они называют *realitas*, существенную вещь, которая отделяет реальные вещи от иллюзии.

Они одни понимают опасность, которую иллюзионисты представляют для Обыденного Мира, потому что они одни знают то, чего не знают даже самые могущественные заклинатели: магия иллюзии, при правильном применении, может заменить эту реальность. Морите её голодом, пока она не заахнет, замените её фантомом. Они счастливы изолировать себя от мира, заперев свои знания. Но если достаточно могущественный иллюзионист увидит проблеск силы, заключенной в их заклинаниях, они проснутся и начнут искать смертных, которые помогут им предотвратить конец Реальности. Они верят, что иллюзии — это проявления в этом мире существ, предметов и силы из других миров - и что, если бы представился шанс, эти чужие миры напали бы на наш.

Они размеренны и формальны, не спешат доверять.

Им нравится, когда всё делается должным образом, соблюдаются традиции. Если вы подойдете к кому-нибудь с уважением, представитесь должным образом и не будете слишком сильно размахивать руками, тогда они выслушают вас и предоставят вам возможность произвести на них впечатление.



### Рубиновый Вирмлинг

средний дракон, законно - нейтральный

**Класс Доспеха 17 (природная броня)**

**Здоровье** 49 (9d8 + 9)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

**Спасброски** Ловкость +4, Интеллект +4, Мудрость +4, Харизма +4

**Навыки** Проницательность +4, Восприятие +4

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий, Драконий

**Уровень Опасности** 3 (700 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 9 - **Перезарядка:** 1d4 - **Перелом:** 8

**Усиливающая Аура.** Заклинания союзников в 30 футах усиливаются и сложность их спасбросков поднимается +1.

#### Действия

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d10 + 2) колющеого урона.

### **Молодой Рубиновый Дракон**

большой дракон, законно - нейтральный

**Класс Доспеха** 18 (природная броня)

**Здоровье** 104 (16d10 + 16)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Ловкость +7, Интеллект +7, Мудрость +6, Харизма +7

**Навыки** Проницательность +6, Восприятие +6

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 20

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 16 - **Перезарядка:** 1d6 - **Перелом:** 16

**Усиливающая Аура.** Заклинания союзников в 30 футах усиливаются и сложность их спасбросков поднимается +2.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d10 + 3) колющеого урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) рубящего урона.

### **Взрослый Рубиновый Дракон**

**большой дракон, законно - нейтральный**

**Класс Доспеха** 20 (природная броня)

**Здоровье** 135 (18d12 + 18)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Ловкость +11, Интеллект +10, Мудрость +8, Харизма +10

**Навыки** Магия +10, Проницательность +8, Восприятие +8, Религия +10

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 23

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 16 (15.000 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 18 - **Перезарядка:** 1d8 - **Перелом:** 22

**Усиливающая Аура.** Заклинания союзников в 30 футах усиливаются и сложность их спасбросков поднимается +3.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 5) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 12 (2d6 + 5) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости.

## **Древний Рубиновый Дракон**

**громадный дракон, законно - нейтральный**

**Класс Доспеха** 23 (природная броня)

**Здоровье** 299 (26d20 + 26)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма

23 (+6)	26 (+8)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)
------------	------------	------------	------------	------------	------------

**Спасброски** Ловкость +15, Интеллект +15, Мудрость +11, Харизма +14

**Навыки** Магия +15, Проницательность +11, Восприятие +11, Религия +15

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 28

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 23 (50.000 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 26 - **Перезарядка:** 1d10 - **Перелом:** 32

**Усиливающая Аура.** Заклинания союзников в 30 футах усиливаются и сложность их спасбросков поднимается +4.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d10 + 6) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d6 + 6) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +13 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d6 + 6) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 14 (2d6 + 7) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

### Действия Логова

При счёте инициативы 20 (проигрывает всем при равенстве) дракон совершает действие логова, вызывающее один из следующих эффектов.

Дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Дракон использует Усиление бесплатно.
- Дракон использует Истинную Реальность бесплатно. Это не требует концентрации и длится 10 минут.
- Дракон использует Рассеивание Магии. Заклинание автоматически завершает заклинания 5-го уровня или ниже. Для каждого заклинания 6-го уровня или выше, направленного на цель, выполните проверку способности, используя интеллект дракона в качестве его способности к заклинанию. DC равен 10 + уровень заклинания. При успешной проверке заклинание заканчивается.

### Региональный Эффект

Разумным существам, которые спят в радиусе 12 миль от логова рубинового дракона, снятся сны о людях, которых они знают, превращающихся в других людей,

о местах, которые они разрушали, открывая бесплодные пустоши.





**ЗВУК РЕВЕЛ** и гудел в их головах. Но существо перед ними лежало неподвижно и спало. Всё ещё. Оно было похоже на огромного зверя с равнин, насытившегося после долгой охоты.

Массивные сапфировые драгоценные камни, вделанные в его кожу и выступающие из неё, вспыхивали и переливались, как грозовые молнии, образуя дугу вдоль всего его тела. И пока юные искатели приключений осматривали пещеру, со всех сторон торчали сапфиры величиной с дом, некоторые прорастали друг сквозь друга, драгоценные камни пещеры вспыхивали и гудели в ответ. Симпатические энергии эхом передавались от дракона к пещере и обратно.

“Смотрите!” Ирдизавонакс сказал: “Короваксинар!”

“Он огромен”, - прошептал Кредан. Он и его друзья купались в глубоком синем свете.

“Он спит!” Сказала Венна.

“Он бьётся”, - сказал Ирдизавонакс.

“Бьётся?!” Спросил Джереми. “Но...он же просто лежит там”.

“В этом царстве да. Но Старейшие - это...как Орвосортиакс назвал это? Реальности? Они слишком реальны только для одного мира. Короваксинар существует одновременно во многих мирах. Есть термин, обозначающий искривление пространства-времени назад, но я не буду утомлять вас этим.”

“Спасибо”, - мрачно сказала Меллиора.

“Это древний дракон?” Спросила Венна.

“Любая категория опозорила бы его. Нет, однажды я встретил древнего изумрудного — он был не таким. Он всё ещё мог говорить и двигаться, не... подвергая никого опасности. Этот больше. Это Старейший.”

“Битва”. Дейд наблюдал, как внутренние разряды молний существа освещают их и пещеру. “Оно сражается с чем-то на каком-то другом плане”.

“Лучше там, чем здесь!” Сказал Кредан.

“Мы думали, что пришли сюда за ответами”, - сказал Джереми, глядя на Дейда.

Дейд посмотрел на топазового дракона, который подружился с ними. “Но всё, что мы находим, - это насилие”.

“О, ответы часто приводят к насилию”, - вздохнул топазовый змей. “Таков порядок вещей”.

Они заметили, что каждый раз, когда драгоценные камни старшего сапфирового дракона вспыхивали темно-синей энергией, плавники и щупальца Ирдизавонакса раздувал невидимый ветер. Свет старейшего сапфирового не ослеплял, но Ирдизавонаксу пришлось прищуриться, чтобы разглядеть, какие силы истекают из спящего, сражённого дракона.

“Я думаю... его враг то же самое, с чем мы сражались в Блэкботтоме, откуда бы они ни были... с ними, - Джереми кивнул на спящего дракона, - он сражается”.

“Как ты это выяснил?” Спросил Дейд.

Джереми пожал плечами. “Просто казалось очевидным”.

“Хммм”, - фыркнул Ирдизавонакс.

“Ирди”, - сказала Меллиора. Маленький дракон, казалось, проигнорировал её. “Это из-за тебя, не так ли?”

“Ах, вероятно”, - сказал топазовый змей. “Я не теолог, но другие предположили, что мы, топазы, были созданы Кет, чтобы... ускорить любую потенциальную победу”.

Маленький дракон повернулся к Мелиоре и улыбнулся. “Ускоряю тебя, можно сказать. От тупых людей нам мало проку”.

"Что...что произойдет, когда нас больше не будет рядом с тобой?" Спросила Венна, крепко сжимая ручку своей лютни.

"Ты знаешь ответ. Мы называем себя Карисовантинаар. Это означает "Ускорение Пути". Сапфировые драконы, - сказал он, кивая Короваксинару, - виншают благоговейный трепет, это их право как Перворожденных. Рубины усиливают магию, как ты сама видела, Мелиора, когда мы сражались бок о бок с Орвосортиаком. "Мы, топазовые, проектируем... сообразительность". Казалось, маленького дракона это позабавило.

"Интеллект", - сказал Дейд.

Топазовый дракон оглядел старшего мальчика — теперь, конечно, мужчину, после всего, через что они прошли, — с ног до головы. "Ну, это еще предстоит выяснить", - сказал он. И Дейд улыбнулся, поняв шутку. За последние несколько месяцев они все привыкли к манере речи маленького дракона.

"Не думаю, что мне это нравится", - сказала Мелиора.

"Теперь ты знаешь, что я чувствую", - сказала Ирди, улыбаясь.

"Что произойдет, если мы его разбудим?" - Спросила Венна.

"Её, я думаю, ты найдешь. О, я бы подумал, что это будет концом этой реальности", - небрежно сказал Ирдизавонакс. "Или, по крайней мере, этой её версии. Возможно, появится что-то более интересное, это было бы неплохо".

"Конец..." Сказал Дейд.

"Ну, это верно для всех старейших. Я не имею в виду существ из мяса и костей, которых вы называете драконами. Отголоски. Я имею в виду настоящее. Цветные, металлические. Старшие из них спят, чтобы защитить мир — во всяком случае, те, что остались, спят. В основном, я думаю, цветные спят, потому что знают, как разгневался бы их бог, если бы они осмелились проснуться."

"Но мы должны поговорить с ним!" Сказала Венна. "Вы видели, что произошло в Блэкботтоме! Наш город, возможно, уже ...уже стерт с лица земли".

"Могут быть и другие способы". Усики Ирдизавонакса задумчиво погладили его подбородок.

"Разве ты не можешь...поговорить с ней?" Спросил Кредан.

"О, конечно", - сказал Ирдизавонакс. "Но, видишь ли, мы, драгоценные драконы, работаем на схожих длинах волн. А я всего лишь скромный змей. Если бы я попытался это сделать... попытался и преуспел, она почти наверняка разрушила бы мой разум. Ничего личного, вы понимаете. Ирди с некоторым благоговением посмотрела на старшую сапфир. "Это просто сила этого".

После секундного замешательства Ирди повернулась к Мелиоре. "Я полагаю, это твоя головоломка, которую ты должна решить, юная волшебница".

Мелиора покачала головой. "Нет", - сказала она, отступая. "Не после Храма. Не после того, что этот рубиновый дракон сделал со мной. -

Усики Ирди поникли. "Я понимаю", - сказал он. "мне жаль."

- Венна, - сказал Джереми. " Венна, а как насчет тебя?

Молодая девушка в краткой панике схватила лютню.

"Великолепно! Да, крошечный менестрель, спой нам песню!" Сказала Ирди. Венна бросила на него мрачный взгляд, но без особой злобы.

Она знала, что дракону нравится дразнить её.

Дейд улыбнулся и положил руку ей на плечо. "Ты не обязана, если не хочешь".

Если бы он этого не сделал, она, возможно, заартачилась бы. Но то, что он снизошел до этого, подтолкнуло её к краю.

Она отдернула плечо. "Я хочу", - вызывающе сказала она.

Она настроила лютню и шагнула вперед. Она всегда казалась испуганной, ее пугало всё, но музыка придавала ей смелости. Учитывая природу её оружия, возможно, самого смелого из всех. Встретиться лицом к лицу с древним сапфировым полубогом, вооруженным только струнами и песней.

Песня была пустяковой. Ничего общего с мелодиями, которым ее научила риожанка из Блэкботтома. Это была народная песня из дома, и она вызвала у детей радость и тоску по дому.

Прежде чем она успела закончить песню, вспышка сапфировой энергии — и существо материализовалось на полпути, направляясь к ним.

Оно было невысоким, по крайней мере, ниже Дейда. Гибкий. Гуманоид по форме, но в остальном насекомое с блестящими многогранными глазами. На бедрах у него висели две рапиры, и он был одет в изумрудно-зеленую броню, которая отражала свет жидким блеском, не похожим ни на одно вещество, которое они видели раньше. Это напомнило им панцирь жука.

Его антенны изгибались и подергивались, ощущая в воздухе тайные силы. Он казался полным самоуверенности и дерзости.

"Рыцарь-богомол!" В восторге воскликнула Ирди. "О, я совсем забыла о них. Молодец, старушка".

Венна, Дейд и Джереми вытащили свое оружие. Кредан начал бормотать молитву себе под нос. Только Меллиора ничего не делала, только удивлялась. Она уже была далеко впереди них.

"Это ненастоящее, не так ли?" Она могла сказать это по тому, как это проявлялось.

"Очень хорошо", "сказал Ирдизавонакс с легким поклоном. "Ну, реальность - это, как учил тебя Орвосортиакс, в основном набор привычек, и по этим стандартам... это существо очень реально".

Существо остановилось перед ними и поклонилось, взмахнув перед собой одной рукой, слегка вытянув противоположную ногу.

Оно заговорило. Его голос был веселым, как пение птиц весенним утром.

"Короваксинар помнит то, что было, то, что должно было быть, и то, что еще может быть. Я Леди Эвшештлет. Я храню честь Ворот и Двери". Дети смотрели с восхищенным вниманием. Только Ирдизавонакс не испытывал благоговения. "Они из Двора... ну, теперь это был Двор Аркадии, я полагаю", - сказал он. "Но когда-то рыцари-богомолы были главными лейтенантами эльфов. Я полагаю, они все еще там. Где-то".

"Так это... воспоминание?" - Спросила Мелиора.

"Хорошая догадка, но я так не думаю. Ну, может быть. Скорее я подозреваю, что это реальный человек, который жил... или будет жить, смещенный хронологически".

«что?» - Спросили несколько детей.

"О, вероятно, она из прошлого. Или из будущего." Поскольку никто из них не произнес ни слова, Ирди взял на себя смелость внушить им серьезность ситуации. "Это сила Старшей".

Меллиора посмотрела на маленького дракона. Когда-нибудь... если им это удастся, через миллион миллионов лет Ирди будет похожа на то массивное существо, дремлющее перед ними. Про себя она задавалась вопросом, вспомнит ли их тогда маленький дракон.

"Короваксинар приветствует вас", - произнесла инопланетная женщина-насекомое ровным, уверенным голосом.

Совершенно непохожая на рассеянного старого профессора, к которому они привыкли в Ирди.

Все посмотрели на Ирди, но Ирди кивнула Мелиоре.

“О. А. Хорошо, эм... привет. А, добро пожаловать в... наш мир.”

“Мир в осаде”, - сказал Рыцарь-богомол Мелиоре. “Короваксинар нуждается в твоей помощи”.

“Нам нужна её помощь”, - сказала Мелиора.

“Счастливая общность целей”, - сказала рыцарь и склонил голову, улыбаясь.

“О, она мне нравится”, - сказала Ирди, с улыбкой поворачиваясь к Дейду.

“Приготовьтесь”, - сказала рыцарь, выпрямляясь.

“Эм... эм, к чему?” Спросил Кредан.

“Война бушует. Прогнозы Короваксинара сбываются. Но вы - не проекции.”

“Но мы просто...” Кредан перевел взгляд с Венны на Джереми. “Дети”.

Леди Эвештлет подняла бровь, и одна антенна дернулась. “Вы сейчас? Я думаю, нет. Ты вызвал меня. Ты нашел скрытую твердыню Старейших, когда никто из тебе подобных не мог проникнуть в её святилище”.

“Я не знаю Людей. В мое время их еще не было. Или не было тысячелетиями.

Но я считаю тебя достойным, если таковые имеются”

““Если таковые имеются”, - повторил Джереми, глядя на своего старшего брата.

Дейд недоверчиво покачал головой.

“Кроме того”, - сказала леди Эвештлет, кивая на топор на бедре Дейда, - “У тебя есть Лезвие, Которое Разрубает Души. Оружие, способное подчинить низших существ”.

“Резчик душ!” Воскликнул Ирдизавонакс, отступая на шаг от Дейда. “Ах да! Многие нити сходятся. Многое из того, что было скрыто, теперь раскрыто. Ха! И подумать только, я был рядом с тобой, когда ты нашел это. Ах, быть живым и молодым в такое время”.

“Мы не...” Сказал Дейд, положив руку на рукоять топора. “Мы не знаем, что это значит”.

“Да, что ж, не позволяйте этому остановить вас, во что бы то ни стало. Вы неплохо справились сами, зная немногим больше, чем кучка фермерских сыновей и дочерей. Сейчас нет причин менять тактику”.

“Что...” - сказала Мелиора, делая шаг к Рыцарю-Богомолу. “Куда мы направляемся?”

Рыцарь прочистила горло, и позади нее открылся портал. Клубящееся облачко. “Я - Врата и Дверь”, - сказала она.

“Дверь куда?” Мелиора бросила вызов.

“В Подземный мир”, - сказала леди Эвештлет. Дети ахнули. Они подозревали, они боялись, но знать, что это совсем другое дело.

“Я не думаю...” Кредан положил руку на талисман святого Гриффина Крепкого. “Я не думаю, что святой Гриффин может меня там услышать”.

Леди Эвештлет склонила голову набок, как будто прислушиваясь к голосу, которым она и была, и кивнула.

“Короваксинар будет поддерживать портал и действовать как проводник. Ваш святой услышит ваши молитвы”.

“Что мы там найдем?” - Спросила Мелиора.

Леди Эвештлет выпрямилась и приняла суровый вид. “Ужасы”, - сказала она.

“Как мы можем встретиться с ними лицом к лицу?” Спросила Венна.

“Как и во всем остальном”, - рассмеялась леди Эвештлет, ее суровое поведение исчезло. Она положила руку на эльфийскую рапиру. “Песней, заклинанием и сталью”.

Она отступила в сторону и указала на портал. Дейд и Джереми посмотрели друг на друга, а затем двинулись вперед. Остальные последовали за ними.

На краю портала они остановились и оглянулись. Ирдизавонакс не сдвинулся с места. Теперь он казался очень маленьким и стоял один.

“Разве ты не идешь с нами?” Спросил Кредан.

“Иду с вами? Туда?” Маленький топазовый дракон кивнул на ворота. “Прошу прощения! Едва. Нет, на вашей стороне уже есть Короваксиар — я был бы бесполезен. Мелочь.”

Кроме того, что толку от юного мудреца по сравнению с пятью отважными героями!” Он дразнил их.

Но на самом деле он не собирался уходить.

Меллиора вернулась к нему. Она выросла и теперь была немного выше топазового змея. “Но ты нам нужен”, - сказала она, и её глаза наполнились слезами.

“Ах, я вам нравлюсь, и за это я польщен, леди. Но я вам не нужен. Вспомните всё, что вы сделали. Какую комбинацию я разыграл? Скромный рассказчик, ещё немного. Это были твои действия, твоя храбрость, которые привели тебя сюда. Всё, что я сделал, это..... откровенно объяснил вещи, которые, я думаю, тебе не нужно было знать.”

“Мы будем скучать по тебе”, - сказала Меллиора тихим голосом.

“Ну, я никуда не собираюсь уходить”, - сказал Ирдизавонакс, оглядывая пещеру.

“Здесь я буду в безопасности, как дома. И я буду ждать, когда ты вернешься”.

“Пошли”, - сказал Дейд беззлобно.

Меллиора кивнула и повернулась. Но Ирдизавонакс остановил ее.

“Меллиора”, - сказал он, и она обернулась.

“Отвечу на твой вопрос”, - сказал Ирди, подходя ближе. Его голос в ее голове был тихим.

Она знала, что только она могла слышать его сейчас. “Я всегда буду помнить тебя”, - сказал Ирдизавонакс, топазовый змей, его большие молочно-белые глаза удивленно смотрели на нее.

Меллиора заплакала.

Ирдизавонакс отступил на шаг и снова включил мысленную речь.

“Прощайте, крошечные человечки!” Он помахал им, когда Меллиора присоединилась к своим друзьям, вытирая глаза рукавом халата. “И удачи”.

Дети шагнули в портал. Леди Эвештлет отсалютовала Ирдизавонаксу своей рапирой и последовала за ним.

“Я тоже буду скучать по тебе”, - подумал Ирдизавонакс, ни к кому конкретно не обращаясь.

## Сапфировые Драконы

Старейшие, во-первых, сапфировые драконы внушают благоговейный трепет любому, кто их видит. Они хранят знания о прошлом и будущем и силу, которая позволяет человеку перемещаться между ними.

Они одобряют dwarfov, которые навязали миру жесткие правила причинно-следственной связи, и рассматривают оставшиеся владения эльфов, леса, как опасность. Не угроза как таковая, потому что они знают, что в природе эльфов игнорировать прошлое и будущее, но когда смертные используют это или обнаруживают средства перемещения во времени, или вызывают существ из прошлого и будущего, сапфировые драконы приходят в ярость.

Конечно, поскольку они хранят это знание, они также являются экспертами в нем и, таким образом, иногда являются лучшими мудрецами, к которым можно обратиться, если вы в этом остро нуждаетесь.

Они будут помогать искателям приключений, используя свои знания, чтобы нарушить правила временного пространства, если они чувствуют, что опасность того требует.

Будучи старейшими, они, в свою очередь, самые сдержанные. Даже молодые сапфиры осознают место своего вида в истории и ожидают, что к ним будут относиться с уважением. Они разговаривают как старые университетские профессора, которые знают, что у них есть должность, и ожидают, что все будут прислушиваться к каждому их слову.

### Сапфировый Вирмлинг

средний дракон, нейтральный

**Класс Доспеха** 18 (природная броня)

**Здоровье** 55 (10d8 + 10)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** Ловкость +4, Интеллект +4, Мудрость +4, Харизма +4

**Навыки** Проницательность +4, Восприятие +4

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий, Драконий

**Уровень Опасности** 4 (1.100 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 10 - **Перезарядка:** 1d4 - **Перелом:** 9

**Аура Благоговения.** Все существа в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок DC 13 Харизмы, чтобы атаковать этого дракона. При провале ход атакующего существа немедленно заканчивается. В случае успеха это существо становится невосприимчивым к ауре благоговения всех драгоценных драконов на 1 неделю.

#### Действия

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d10 + 2) колющего урона.

### Молодой Сапфировый Дракон

большой дракон, нейтральный

**Класс Доспеха** 19 (природная броня)

**Здоровье** 127 (17d8 + 34)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)

**Спасброски** Ловкость +7, Интеллект +8, Мудрость +7, Харизма +7

**Навыки** Магия +8, Проницательность +7, Восприятие +7, Религия +8

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 21

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 17 - **Перезарядка:** 1d6 - **Перелом:** 17

**Аура Благоговения.** Все существа в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок DC 16 Харизмы, чтобы атаковать этого дракона. При провале ход атакующего существа немедленно заканчивается. В случае успеха это существо становится невосприимчивым к ауре благоговения всех драгоценных драконов на 1 неделю.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки, одну укусом, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d10 + 4) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) рубящего урона.

### **Взрослый Сапфировый Дракон**

*большой дракон, нейтральный*

**Класс Доспеха** 21 (природная броня)

**Здоровье** 161 (19d12 + 38)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
21 (+5)	23 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	22 (+6)

**Спасброски** Ловкость +12, Интеллект +12, Мудрость +9, Харизма +12

**Навыки** Магия +12, Проницательность +9, Восприятие +9, Религия +12

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колющий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Иммунитет Состояниям** Оглушение

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 25

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 17 (18.000 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 19 - **Перезарядка:** 1d8 - **Перелом:** 23

**Аура Благоговения.** Все существа в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок DC 20 Харизмы, чтобы атаковать этого дракона. При провале ход атакующего существа немедленно заканчивается. В случае успеха это существо становится невосприимчивым к ауре благоговения всех драгоценных драконов на 1 неделю.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 15 футов,

одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 5) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический Сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 13 (2d6 + 6) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости.

## **Древний Сапфировый Дракон**

**громадный дракон, нейтральный**

**Класс Доспеха** 23 (природная броня)

**Здоровье** 350 (28d20 + 56)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
24 (+7)	27 (+8)	14 (+2)	26 (+8)	19 (+4)	24 (+7)

**Спасброски** Ловкость +15, Интеллект +15, Мудрость +11, Харизма +14

**Навыки** Магия +15, Проницательность +11, Восприятие +11, Религия +15

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колющий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Иммунитет Состояниям** Оглушение

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 27

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 21 (33.000 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 28 - **Перезарядка:** 1d10 - **Перелом:** 35

**Аура Благоговения.** Все существа в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок DC 22 Харизмы, чтобы атаковать этого дракона. При провале ход атакующего существа немедленно заканчивается. В случае успеха это существо становится невосприимчивым к ауре благоговения всех драгоценных драконов на 1 неделю.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 18 (2d10 + 7) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 7) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +14 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d6 + 7) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных

ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 14 (2d6 + 7) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

### **Действия Логова**

При счёте инициативы 20 (проигрывает всем при равенстве) дракон совершает действие логова, вызывающее один из следующих эффектов.

Дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Дракон использует Свежевание в виде 120-футового конуса, нанося 1d6 урона за каждый потраченный заряд.
- Дракон бесплатно использует Отражение. Он не может использовать это действие снова в течение недели.
- Дракон применяет Сдвиг Плоскости с DC 22.

### **Региональный Эффект**

Разумные существа, которые спят в радиусе 12 миль от логова сапфирового дракона, видят сны о прошлом и будущем.

Они знают, что то, что они видят в этих снах, является реальными событиями, которые уже произошли или произойдут в будущем.



## Топазовые Драконы

Самый молодой вид, с наибольшим энтузиазмом относящийся к миру, с которым вы, скорее всего, встретитесь, топазовые драконы одержимо изучают магию, а их старшие сородичи считают это малолетством. Когда вы станете старше, вы поймете, что магия - это просто внешнее вмешательство из перекрывающихся многообразий, ограниченных косвенными функциями. Что ж, плюнь на это, смотри,

Я сделал огненный шар!

Они очарованы этим и собирают свитки и тома, как другие драконы копят золотые изделия и драгоценные камни, которые топазовые драконы находят смутно угрожающими. Почему такая одержимость драгоценными камнями в частности? Зачем вам спать на кровати из них, если вы не пытались сделать заявление? Я не сплю на кровати из весов. Ха-ха-ха.

Они все похожи на рассеянных профессоров. Они накапливают так много знаний, что трятят все свое время на их систематизацию, и как раз тогда, когда у них все аккуратно разложено по полочкам, они понимают, что этот единственный трактат не подходит ни под какую классификацию, и все это нужно переделывать с нуля. Фу. Такими темпами на это уйдут тысячелетия.

С ними доступно и легко разговаривать, если вы не возражаете, что никогда не получите прямого ответа. Можно подумать, что они эксперты во всем, учитывая, сколько у них книг, но верно обратное. Они могут вообразить все, что угодно, и защищать это ссылками, многие из которых противоречат друг другу.

### Топазовый Вирмлинг

средний дракон, нейтрально добрый

**Класс Доспеха** 16 (природная броня)

**Здоровье** 27 (6d8 + 0)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
12 (+1)	13 (+1)	10 (0)	13 (+1)	11 (0)	12 (+1)

**Спасброски** Ловкость +3, Интеллект +3, Мудрость +2, Харизма +3

**Навыки** Магия +3, Проницательность +2, Восприятие +2, Религия +3

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 60 футов

**Уровень Опасности** 2 (450 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 6 - **Перезарядка:** 1d4 - **Перелом:** 5

**Усиливающая Аура.** Все союзники в радиусе 30 футов получают +1 к проверке интеллекта и спасброскам.

### Действия

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d10 + 1) колющего урона.

## **Молодой Топазовый Дракон**

большой дракон, нейтрально - добрый

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 71 (13d10 + 0)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
15 (+2)	15 (+2)	11 (0)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

**Спасброски** Ловкость +5, Интеллект +5, Мудрость +4, Харизма +5

**Навыки** Магия +5, Проницательность +4, Восприятие +4, Религия +5

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 17

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

### **Псионика**

**Заряды:** 13 - **Перезарядка:** 1d6 - **Перелом:** 10

**Усиливающая Аура.** Все союзники в радиусе 30 футов получают +2 к проверке интеллекта и спасброскам.

### **Действия**

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки, одну укусом, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d10 + 2) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2d6 + 2) рубящего урона.

## **Взрослый Топазовый Дракон**

большой дракон, нейтрально - добрый

**Класс Доспеха** 19 (природная броня)

**Здоровье** 104 (16d12 + 0)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	21 (+5)	10 (0)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

**Спасброски** Ловкость +10, Интеллект +9, Мудрость +7, Харизма +9

**Навыки** Магия +9, Проницательность +7, Восприятие +7, Религия +9

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колющий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 22

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 14 (11.500 Оыта)

### **Псионика**

**Заряды:** 16 - **Перезарядка:** 1d8 - **Перелом:** 13

**Усиливающая Аура.** Все союзники в радиусе 30 футов получают +4 к проверке интеллекта и спасброскам.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

## Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d10 + 4) колющеого урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d6 + 4) дробящего урона.

## Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический Сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 11 (2d6 + 4) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости.

## **Древний Топазовый Дракон**

громадный дракон, нейтрально - добрый

**Класс Доспеха** 22 (природная броня)

**Здоровье** 231 (22d20 + 0)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	24 (+7)	10 (0)	22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Ловкость +13, Интеллект +12, Мудрость +9, Харизма +11

**Навыки** Магия +12, Проницательность +9, Восприятие +9, Религия +12

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 27

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 21 (33.000 Оыта)

## Псионика

**Заряды:** 28 - **Перезарядка:** 1d10 - **Перелом:** 35

**Усиливающая Аура.** Все союзники в радиусе 30 футов получают +6 к проверке интеллекта и спасброскам.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

## Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) колющеого урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 5) дробящего урона.

### **Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 14 (2d6 + 7) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

### **Действия Логова**

При счёте инициативы 20 (проигрывает всем при равенстве) дракон совершает действие логова, вызывающее один из следующих эффектов.

Дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Дракон бесплатно открывает Другой Мир. Он воздействует на до четырёх существ.
- Дракон запоминает заклинание 5-го уровня, которое он когда-то исследовал, и применяет его. Его заклинательная характеристика - интеллект, а сложность спасбросков его заклинаний равен 21.
- Дракон запоминает контрзаклинание и может применить его в качестве реакции в течение следующей минуты.

Способность дракона к произнесению заклинаний - интеллект.

### **Региональный Эффект**

Разумным существам, которые спят в радиусе 12 миль от логова топазового дракона, снятся древние знания, которые они никогда не изучали, и в этих снах они ведут беседы с мудрецами, говорящими на языках, которых сновидец не знает, но во сне может говорить и понимать.



## Аметистовые Драконы

Отступники драгоценных драконов, аметистовые драконы ищут новые знания и таким образом манипулируют смертными, заставляя их совершать опасные, даже смертоносные поступки, чтобы раздвинуть границы известного.

Другие самоцветные драконы знают об этой опасной одержимости, но закрывают на неё глаза. Возможно, они боятся вмешиваться, или, возможно, они ищут способ извлечь выгоду из новых знаний, полученных таким образом, без необходимости пачкать руки.

Аметист зловещи, манипулируют и строят козни. Им нравится использовать психоническую форму проявления (здесь перечислены не все известные проявления), чтобы маскироваться под смертных и проникать в колледжи волшебства и чародейства. Они не испытывают никаких чувств или угрызений совести по отношению к смертным и охотно управляют ими и в конечном счете жертвуют ими, если это означает узнать что-то новое о структуре временного пространства.

При встрече они часто ведут себя примирительно, защищаясь. Они хотят успокоить вас, застать врасплох. Они услужливы, им нравится помогать смертным, им нравится

заставлять смертных доверять им, потому что это короткий путь от доверия к зависимости. Им нельзя доверять.

### Аметистовый Вирмлинг

средний дракон, нейтрально злой

**Класс Доспеха** 17 (природная броня)

**Здоровье** 36 (8d8 + 0)

**Скорость** 30 футов, летая 60 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

**Спасброски** Ловкость +4, Интеллект +4, Мудрость +3, Харизма +3

**Навыки** Проницательность +2, Восприятие +3

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Драконий

**Уровень Опасности** 3 (700 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 8 - **Перезарядка:** 1d4 - **Перелом:** 7

**Обратная Аура.** Каждый раз, когда дракон получает урон, все существа в радиусе 30 футов должны успешно выполнить спасбросок интеллекта DC 12, иначе они получат 3 (1d6) психического урона.

#### Действия

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1d10 + 2) колющего урона.

### Молодой Аметистовый Дракон

большой дракон, нейтрально - злой

**Класс Доспеха** 18 (природная броня)

**Здоровье** 97 (15d10 + 15)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Ловкость +7, Интеллект +7, Мудрость +6, Харизма +7

**Навыки** Проницательность +6, Восприятие +6

**Уязвимость Урону** Психический

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 20

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 15 - **Перезарядка:** 1d6 - **Перелом:** 18

**Обратная Аура.** Каждый раз, когда дракон получает урон, все существа в радиусе 30 футов должны успешно выполнить спасбросок интеллекта DC 15, иначе они получат 7 (2d6) психического урона.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки, одну укусом, и две когтями.  
**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d10 + 3) колющего урона.  
**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) рубящего урона.

### Взрослый Аметистовый Дракон

большой дракон, нейтрально - злой

**Класс Доспеха** 20 (природная броня)

**Здоровье** 135 (18d12 + 18)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	20 (+5)

**Спасброски** Ловкость +10, Интеллект +10, Мудрость +8, Харизма +10

**Навыки** Магия +10, Проницательность +8, Восприятие +8, Религия +10

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 23

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 16 (15.000 Оыта)

#### Псионика

**Заряды:** 18 - **Перезарядка:** 1d8 - **Перелом:** 21

**Обратная Аура.** Каждый раз, когда дракон получает урон, все существа в радиусе 30 футов должны успешно выполнить спасбросок интеллекта DC 18, иначе они получат 10 (3d6) психического урона.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

#### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) колющего урона.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона.

**Хвост.** Атака оружием ближнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 14 (2d6 + 5) дробящего урона.

#### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический Сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 12 (2d6 + 5) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости.

## Древний Аметистовый Дракон

громадный дракон, нейтрально - злой

**Класс Доспеха** 22 (природная броня)

**Здоровье** 276 (24d20 + 24)

**Скорость** 40 футов, летая 80 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
22 (+6)	25 (+7)	12 (+1)	26 (+8)	16 (+3)	23 (+6)

**Спасброски** Ловкость +14, Интеллект +15, Мудрость +10, Харизма +13

**Навыки** Магия +12, Проницательность +9, Восприятие +9, Религия +12

**Уязвимость Урону** Психический

**Сопротивление Урону** Дробящий, Колючий, Рубящий немагическим оружием

**Иммунитет Урону** Электрический, Огненный

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов, Тёмное Зрение 120 футов Пассивное Восприятие 27

**Языки** Общий, Драконий, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 22 (41.000 Оыта)

### Псионика

**Заряды:** 24 - **Перезарядка:** 1d10 - **Перелом:** 27

**Обратная Аура.** Каждый раз, когда дракон получает урон, все существа в радиусе 30 футов должны успешно выполнить спасбросок интеллекта DC 23, иначе они получат 14 (4d6) психического урона.

**Легендарное Сопротивление (3/день).** При провале спасброска, дракон может выбрать успех в нём вместо этого.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон делает три атаки, одна из которых укус, и две когтями.

**Укус. Атака оружием ближнего боя:** +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d10 + 6) колющего урона.

**Когти. Атака оружием ближнего боя:** +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d6 + 6) рубящего урона.

**Хвост. Атака оружием ближнего боя:** +13 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d6 + 6) дробящего урона.

### Легендарные Действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие)

**Псионика.** Дракон использует псионическую способность.

**Псионический сдвиг (стоит 2 действия).** Дракон выпускает волну телекинетической энергии из своего разума.

Каждое существо в радиусе 15 футов должно совершить спасбросок интеллекта DC 24 или получить 14 (2d6 + 7) силового урона и быть сбитым с ног. После этого дракон может передвинуться на половину своей скорости..

### Действия Логова

При счёте инициативы 20 (проигрывает всем при равенстве) дракон совершает действие логова, вызывающее один из следующих эффектов.

Дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Дракон проявляет Уверуй без каких-либо затрат.
- Дракон проявляет Забвение без каких-либо затрат. Если это заставляет цель

забыть заклинание, дракон узнаёт это заклинание и может наложить его, используя интеллект в качестве своей заклинательной характеристики, с DC 23.

- Дракон создает иллюзию движущегося поля боя. Местность в радиусе 30 футов от него считается труднопроходимой до конца следующего хода дракона.

### **Региональный Эффект**

Разумные существа, которые спят в радиусе 12 миль от логова аметистового дракона, мечтают о роскошной вечеринке с очаровательным хозяином, которому они охотно и счастливо раскрывают свои самые сокровенные секреты.



### **Самоцветные Драконорождённые**

Гораздо более редкие, чем их металлические или хроматические собратья, самоцветные драконорождённые являются результатом могущественных ритуалов. Они гордятся своим наследием. Поскольку самоцветные драконы редки, настолько редки, что считаются мифическими, нет ничего необычного в том, что их гуманоидные потомки отправляются на великие поиски, чтобы найти своего главного предка... или просто любого самоцветного дракона, чтобы понять, откуда они взялись, и доказать, что драгоценные драконы реальны.

### **Особенности Самоцветных**

Ваше происхождение от драгоценных камней очевидно любому, кто посмотрит на вас. В ваши чешуйки встроены многогранные кристаллы, а ваши глаза - настоящие драгоценные камни. Во времена сильных эмоций — конкретные эмоции варьируются от человека к человеку — ваши самоцветы вспыхивают светом.

**Увеличение Характеристик:** Ваш интеллект увеличивается на 2, а мудрость - на 1.

**Возраст:** Самоцветные драконорождённые быстро взрослеют; их предки-рептилии производят детей, которые могут ходить и говорить уже через несколько месяцев после рождения. Они достигают совершеннолетия в возрасте семи лет и живут около 115 лет, дольше, чем их двоюродные братья.

**Мировоззрение:** Самоцветные драконорождённые тяготеют к нейтральному мировоззрению, но являются свободомыслящими существами, способными выбирать свой собственный путь.

**Размер:** Самоцветные драконорожденные в среднем такого же роста, как обычный человек, что означает, что другие драконорожденные возвышаются над ними. Ваш размер средний.

**Скорость:** Ваша базовая скорость составляет 30 футов.

**Кристаллическая Броня:** Самоцветные драконорожденные гордятся яркими, светящимися кристаллами, встроенными в их кожу. Драгоценные камни подпитывают их ограниченные психонические способности и дают им бонус к естественной броне. Они получают бонус +1 к КД.

**Ограниченнная Псионика:** У вас есть 4 психонических заряда, которые обновляются, когда вы заканчиваете длительный отдых. Вы знаете Свежевание и Дистанцирование. По усмотрению вашего мастера, вы можете узнать больше, участвуя в приключениях и исследованиях. Сложность спасбросков ваших психонических способностей равна 8 + модификатор интеллекта + бонус мастерства.

**Языки:** Вы можете читать, говорить и писать на обычном и драконьем. Вы можете слышать мысленную речь драгоценных драконов в радиусе 1 мили.



**“Мы Неумолимы”,** - сказало существо-машина. “Нас нельзя соблазнить”.

“Я знаю. Ты уже говорил это раньше. Но...На этот раз я не вызывал тебя.” Кредан был смелее, чем его товарищи видели раньше. Это была его сфера, его дело, и когда всё дошло до обращения к его святому, он был в большей безопасности. “Кто ты такой...почему сейчас? Что...?”

“Произошел сбой. Закон времени был нарушен. Я исправляю”.

“Закон времени? Я... мы не понимаем”. “Нет. Это определяет тебя. Меч не знает значения стали”.

“Это говорит о Риллахе”, - сказала Венна. “Не так ли? Ты имеешь в виду Монархона”.

“Слуги Вэла - агенты хаоса. Действие, которое совершил один из них, было нарушением. Я исправляю”.

“Ты исправляешь? Что это значит?”

“Я восстанавливаю”.

“Это значит, что это убьет Риллаха”. Дейд потрогал стрелы в колчане на бедре.

“Нет”, - сказала Мелиора, охваченная ужасным знанием. “Это означает, что это отменит то, что сделал Монархон. Это вернет время вспять, как оно было”.

Дети стояли как вкопанные. В ужасе от того, что это означало. “Но я...” - сказал Джереми.

“Мы даже не...”

Мелиора шагнула вперед. Столкнулась с Неумолимым. “Мы даже не знаем, что такое Закон Времени, как мы можем быть связаны с ним? Как Риллах могла спасти нас — она спасла мир — как это возможно, если ты прав? Если существует Закон Времени, то как Монархон сделала то, что она сделала?”

“Время неумолимо”. Человек-машина из стекла и зеркально отполированной стали не двигался.

“Ирди, сделай что-нибудь”, - пробормотала Мелиора топазовому дракону.

“Непременно! На самом деле, я думаю, вы были на правильном пути. Просто нужно говорить на его языке, как говорится”.

Дракон поплыл вперед, заламывая маленькие ручки и поджимая под себя ножки. “Ты Неумолим во Времени”.

“Закон времени неумолим”.

“Вполне. Откуда ты?”

“Третий город Ордоса”.

“А где Ордос?” Спросила Ирди. Телекинез маленького дракона поднял его вверх, пока Ирди не оказался лицом к лицу с Неумолимым.

“Ордос - столица Аксиомы”.

Ирди повернулся к собравшимся детям. “План Абсолютного Закона”. Топазовый змей повернулся обратно и продолжил свой допрос, в то время как дети наблюдали за ним с напряженным вниманием.

“Это не аксиома. Это Обыденный Мир, и здесь закон и хаос существуют бок о бок”.

“Тем не менее”.

Ирди подался вперед, почти столкнувшись носом... с лицевой панелью машины.

“Учтите, Неумолимый, что никто вас сюда не вызывал. Ни один смертный не привел тебя сюда. И ты пришёл сюда не по своей воле. Разве не возможно, что какой-то другой агент, какая-то другая сила призвала тебя специально, чтобы нарушить наши планы?”

Неумолимый, казалось, напрягся, но в остальном не двигался.

“Как бы ты это назвал? Попытка нарушить этот мир, его естественное равновесие, как это называется в городе Ордос?”

Неумолимый посмотрел на детей, которые были напуганы, но стояли на своем.

“Хаос”, - сказал Неумолимый, не в силах сдержать ненависть, которую он испытывал к этой идеи.

“И если вами манипулировали...” Мелиора заняла свое место рядом с Ирдизавонаксом. “—если ваше присутствие на этом плане, в нашем мире, является преднамеренным обманом, направленным на продвижение хаоса, тогда какова была бы ваша цель?”

Существо не двигалось несколько мгновений. Затем его голова, окаймленная тонкой черной полосой там, где должны были быть глаза, повернулась и посмотрела налево и направо, как будто впервые увидела мир.

Оно снова посмотрело на Мелиору. “Такая сила... если она существует... должна быть нейтрализована... с крайним предубеждением”.

Мелиора приподняла бровь. “Нужна помочь?”

Время сжало кулаки. “Да”, - сказало оно.

Мелиора повернулась спиной к машине и посмотрела на своих друзей с кривой улыбкой на лице. Никто из них не мог вспомнить, когда она улыбалась в последний раз.

“Хорошо”, - сказала она. “Теперь он на нашей стороне”.

## **Неумолимые**

Неумолимые — Рыцари Аксиомы, плана абсолютного закона — прибывают по вызову тех, кто посвятил себя противостоянию хаосу.

Каждый Неумолимый отвечает за соблюдение одного из законов, которые связывают Вселенную воедино. Они не утружддают себя объяснением этого, и природа этих законов и самих Неумолимых остается загадкой для большинства смертных, немногие из которых когда-либо слышали о Законе Времени - или Законе Смерти.

Подобно Небесному Двору, Неумолимые не имеют четкой психологии, являясь скорее проявлением божества. Таким образом, хотя они могут говорить и действительно говорят, неясно, каковы их намерения в Обыденном Мире. Они ненавидят нарушение закона, это ясно, но их представление о том, что считается "законом", чуждо разумам смертных.

Сколько существует неумолимых, никто не знает.

Только те, кто побывал в пяти городах Ордоса, столицы Аксиомы, могут сказать.

Известно, что есть Неумолимые, большие и меньшие, чем те, что описаны здесь.

Вероятно, существует неумолимый закон: какую бы сторону USB-кабеля вы ни попробовали первой, она всегда окажется неправильной, но это было бы похоже на CR 1/2 и, вероятно, на очаровательного маленького маньяка.

Неумолимые - это в основном пехота, избегающая дальних атак, что сильно ограничивает их возможности. Обратная сторона этого: ими очень легко управлять.

## **Магия - это Хаос**

У каждого Неумолимого есть свой Закон, и законов много. Но одна сила, которую Неумолимые повсеместно ненавидят, - это магия. Магия - это проявленный хаос.

Магия - это инструмент, который хаос использует, чтобы разрушить мир.

Почти все Неумолимые уязвимы для магии.

Это нарушает идеальный порядок их логики и, более того, оскорбляет их. Его существование предано анафеме.

Однако некоторые Неумолимые могут преодолеть это отвращение и сохранить свою цель перед лицом разногласий.

## **Неумолимый**

Силы Закона, которые наделяют Неумолимых способностью путешествовать по планам, прибывая по вызову, чтобы восстановить повреждённую ткань реальности, также препятствуют тому, чтобы кто-то вмешивался в их обязанности. Когда дело доходит до лишения Неумолимых возможности преследовать свою цель, даже хаос магии не может остановить их. Неумолимые невосприимчивы к любым эффектам, которые замедлили бы их или лишили возможности действовать или передвигаться.

## Пространство

Неумолимые ограничения пространства запрещают кому-либо перемещаться из пункта А в пункт Я, не пройдя остальную часть алфавита. Конечно, ничто столь вульгарное, как телепортация, не разрешено в Аксиоме.

“Фундаментальная теорема запрещает” - это распространенная фраза всякий раз, когда Пространство мешает кому-либо двигаться способом, противоречащим строгим законам движения. Существо, находящееся под действием заклинания ускорения, например, получает все преимущества ускорения, за исключением дополнительного движения. Они могут атаковать, прятаться или использовать объект, но не могут совершить повторное движение и рывок или отход.

Пространство допускает повторную атаку или повторное использование предмета, потому что это в компетенции Времени. И Время может делать то, что необходимо для соблюдения своих Законов.

**Тактика:** Пространство - это легкая пехота Неумолимых, и его довольно легко использовать в бою. Быстрое, как и все рыцари Аксиомы, Пространство использует свои 40 футов передвижения, чтобы добраться туда, где ему нужно быть, и поразить своих врагов. Оно предпочитает сосредотачиваться на заклинателях, но подчиняется командам существа, которое его вызвало.

### Пространство

средний конструкт, законный

**Класс Доспеха** 16 (природная броня)

**Здоровье** 112 (15d8 + 45)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 16

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 5 (1.800 Оыта)

**Закон Движения.** Ни один враг в радиусе 60 футов не может воспользоваться преимуществами магического перемещения.

**Уязвимость к Хаосу.** У Неумолимых помеха при всех спасбросках против заклинаний.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

### Действия

**Мультиатака.** Пространство делает три атаки ударом.

**Удар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) дробящего урона.



## Смерть

*“Этому разделу микросостояния не хватает достаточной энтропии. Я все исправлю”.*

Всему должен быть конец. Неумолимость Смерти касается не только прекращения жизни — ее цель охватывает все. Цивилизации, идеи, истории. Всему приходит конец. Смерть не является причиной этого конца, она усиливает его. Она прибывает готовой остановить что-то или кого-то, пытающегося отменить Закон Смерти. Поэтому она больше всего сосредоточена на нежити, на тех вещах, которые сохраняются после их естественного конца.

У нее также есть сила помешать существу встретить свой конец раньше времени. Почему ей дана сила использовать магию, когда магия - это хаос и, следовательно, анафема для Неумолимых, - это вопрос, на который Смерть не знает ответа. Она знает только, что может предотвратить.

Тактика: Эта штука мощная, но управлять ею несложно.

Ее "Закон смерти" наносит урон нежити, а ее способность "Смерть нежити" имеет очевидное применение. Но если поблизости нет никакой нежити, она с радостью вступит за вас в бой, просто круша все своими похожими на молотки кулаками.

### Смерть

средний конструкт, законный  
Класс Доспеха 17 (природная броня)  
Здоровье 112 (15d8 + 45)  
Скорость 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 6 (2.300 Опыта)

**Закон Смерти.** В начале каждого хода Смерти нежить в радиусе 10 футов от неё получает 10 единиц силового урона.

**Уязвимость к Хаосу.** У Неумолимых помеха при всех спасбросках против заклинаний.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

**Врождённое Колдовство.** Врождённая заклинательная характеристика Смерти - харизма (сложность спасброска DC 13). Она может использовать следующие заклинания, не требуя материальных компонентов:

**З/день:** Защита от Смерти

### Действия

**Мультиатака.** Смерть делает три атаки ударом, или одну атаку ударом, и Смерть Нежити.

**Удар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) дробящего урона.

**Смерть Нежити.** Смерть указывает на нежить в радиусе 60 футов. Цель должна совершить спасбросок мудрости DC 13 или получить 33 (6d10) силового урона. При успехе цель получает половину этого урона.



## Перемены

Близкий родственник неумолимости Смерти и Судьбы, Закон перемен гласит, что сделанного не воротишь. Переменам противостоит любая магическая попытка обратить вспять то, что сделано, например, использование магического исцеления для закрытия раны. “Вы не можете переписать мир”. Конечно, Изменение знает, кто его хозяин, и, будучи более изощрённым и сложным по своему порядку, чем Пространство или Смерть, Изменение может проводить тонкие различия между друзьями и врагами. Поле нулевой энтропии, препятствующее магическому исцелению вблизи Изменения, действует только на врагов.

*“Знания - это инструмент. Инструмент, используемый для продвижения хаоса, должен быть остановлен. Но благочестивые действительно работают с знаниями, которые приносят пользу порядку. Это я могу игнорировать.”*

**Тактика:** Перемены более универсальны, чем их более простые собратья. Его копьё даёт ему преимущество как в ближнем, так и в дальнем бою, чего нет ни у Космоса, ни у Смерти. Они всё ещё не такие мощные Время и Воля, но законы, управляющие мультивселенной, неясны по какой-то причине.

### Перемены

средний конструкт, законный

**Класс Доспеха** 18 (природная броня)

**Здоровье** 120 (16d8 + 48)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
15 (+2)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	10 (0)

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 7 (2.900 Оыта)

**Закон Перемен.** Враги в радиусе 10 футов не могут воспользоваться магическим исцелением.

**Уязвимость к Хаосу.** У Неумолимых помеха при всех спасбросках против заклинаний.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

### Действия

**Мультиатака.** Смерть делает три атаки джавелином.

**Джавелин.** Атака оружием ближнего или дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 или 30/120 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) колющего урона.



actions or movement

#### Actions

**Multiaattack.** Change

**Javelin.** Melee or *Rar* hit, reach 5 ft. or range 12 (2d8 + 3) piercing

## Судьба

Закон Судьбы заставляет события иметь предопределенный исход, нравится вам это или нет. Когда присутствует Судьба, шансов нет. Все происходит так, как задумано Вселенной, и ни удача, ни невезение невозможны.

Нет неумолимой удачи. Удача - это сила Хаоса. Судьба - её враг. Случай - враг Судьбы.

Вооруженная Светом Судьбы, Судьба наводит идеальный порядок на своих врагов. Те, кто не смог выполнить спасбросок против луча, всё ещё могут быть очень эффективны в бою, поскольку им больше не нужно беспокоиться о плохом броске... или хорошем. После этого всё происходит в идеально упорядоченном порядке.

**Тактика:** В зависимости от битвы и врагов, с которыми вы сражаетесь, принуждение их совершать все атаки с результатом 10 на их кубике может означать, что они просто не смогут поразить ваших более тяжело бронированных союзников. Или они не могут промахнуться, поэтому будьте осторожны с тем, куда вы ставите Судьбу.

Свет Судьбы заставляет врага всегда наносить средний урон, если он не выполняет спасбросок. Это невероятно полезно против монстров-боссов с атаками, сочетающими множество кубиков, и даст игрокам гораздо больше уверенности в том, что он может сделать. Они будут знать, например, сколько еще успешных атак они смогут выдержать.

Поскольку Судьба не использует кости (см. Закон судьбы ниже), могут быть враги, которых Судьба просто не сможет поразить.

Однако Судьба не всеведуща и не узнает этого, пока не испытает врага. Как только ему не удастся попасть, он больше не будет атаковать того же врага.

## **Судьба**

средний конструкт, законный

**Класс Доспеха** 19 (природная броня)

**Здоровье** 136 (16d8 + 64)

**Скорость** 40 футов, полёт 30 футов (паря)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (0)

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 8 (3.900 Оыта)

**Закон Судьбы.** Судьба не делает бросков атаки, всегда используя 12 в качестве результата (перед применением бонусов), и на неё не может повлиять преимущество или помеха. Судьба не наносит урон, вместо этого всегда учитывается средний результат, хотя кубики урона указаны в списке, чтобы можно было рассчитать среднее значение.

**Уязвимость к Хаосу.** У Неумолимых помеха при всех спасбросках против заклинаний.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

### Действия

**Мультиатака.** Судьба делает три атаки ударом.

**Удар.** Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d8 + 3) дробящего урона.

**Свет Судьбы (перезарядка 5-6).** Судьба стреляет лучом Света Судьбы в цель, которую она может видеть в радиусе 60 футов. Цель должна совершить спасительный бросок DC 13 Телосложения. При провале он наносит 36 (8d8) некротического урона, наносит только средний урон и использует 10 на броски атаки (без учета бонусов) в течение следующих 10 минут. При успехе он наносит половину урона, и броски атаки и урона не меняются.



## Время

Время - это что-то вроде лицемера среди Неумолимых, совершенно счастливого ускорять ход событий для себя, отказывая в такой же способности кому-либо ещё. Многие из Неумолимых не возражают, если их союзники нарушают правила, пока их враги соблюдают черту, и если это кажется комментарием к природе закона и тому, как он обычно применяется, конечно, так оно и есть. Или так оно и есть? Может быть, все наоборот.

Время устанавливает правила причинности и гарантирует, что прошлоеочно останется позади будущего, несмотря на попытки существ, подобных эльфам, замутить воду. Неумолимый Времени, кстати, действительно не любит эльфов. У эльфов есть раздражающая привычка полностью игнорировать причинность.

**Тактика:** Время не позволяет врагам совершать бонусные действия или реакции, что очень полезно для игроков, которые хотят маневрировать вокруг врагов, не подвергаясь случайным атакам. Как и у большинства рыцарей Аксиомы, у Времени отсутствует оружие дальнего боя, и поэтому оно едва ли эффективно против летающих врагов, но если его цель находится на земле, оно отправит эту штуку в небытие. Разница между Ускорением и Временем неумолима, Время может действовать много раз, обходя врагов, лишая их возможности атаковать, и оно может атаковать семь раз! Время предпочитает сосредотачиваться на тех врагах, которым выгодна поспешность или которые действуют не по своему усмотрению. И эльфы, конечно.

### Время

большой конструкт, законный

**Класс Доспеха** 19 (природная броня)

**Здоровье** 161 (17d10 + 68)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	11 (0)	10 (0)

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 9 (5.000 Оыта)

**Закон Времени.** Враги в 15 футах не могут совершать бонусные действия и реакции.

**Уязвимость к Хаосу.** У Неумолимых помеха при всех спасбросках против заклинаний.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

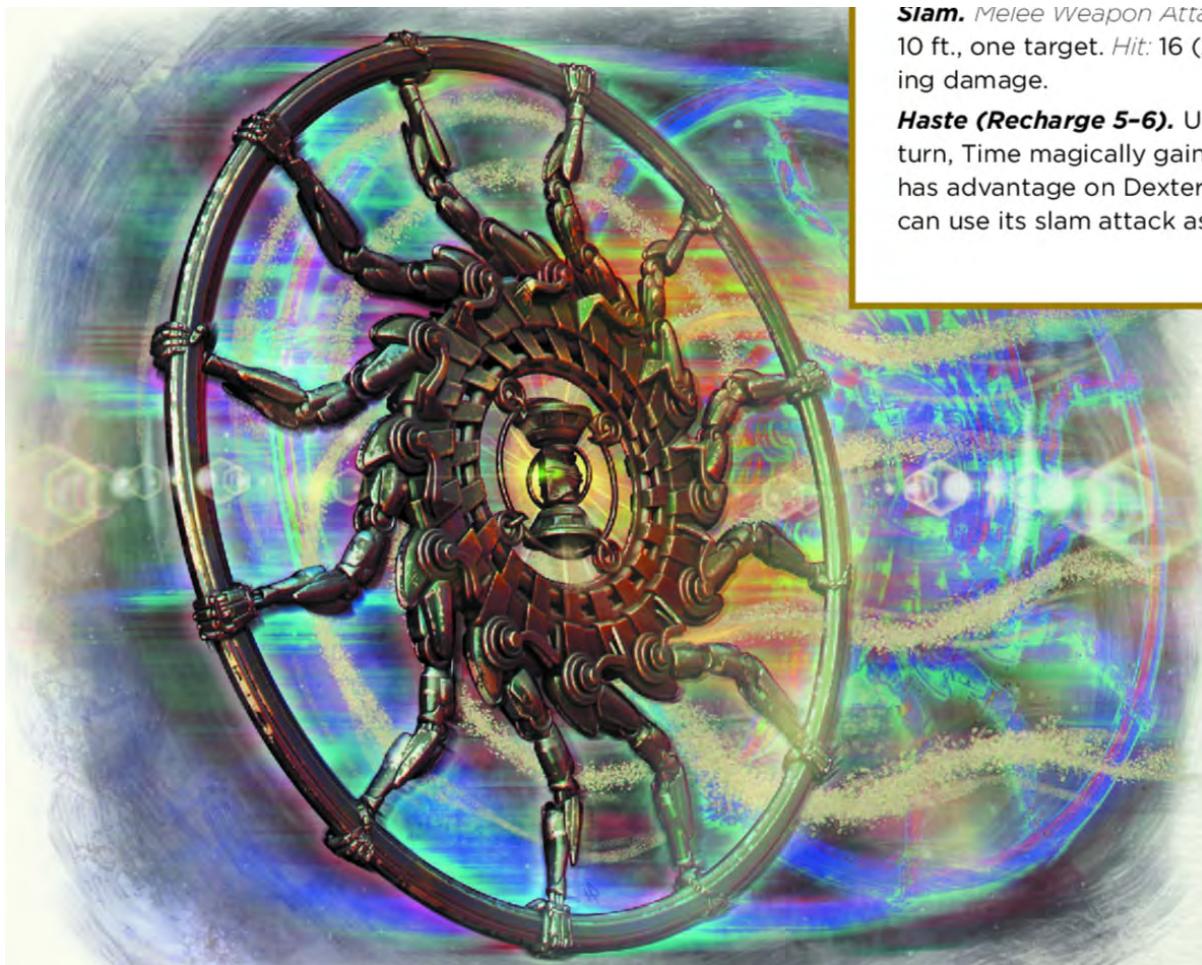
**Время Неумолимо (перезарядка 6).** В конце раунда, после того как все существа подействовали, Время делает еще один ход.

### Действия

**Мультиатака.** Время делает три атаки ударом.

**Удар.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 16 (2d10 + 5) дробящего урона.

**Ускорение (перезарядка 5-6).** До конца своего следующего хода Время волшебным образом получает бонус +2 к своему КД, имеет преимущество в спасбросках на ловкость и может использовать свою атаку ударом в качестве бонусного действия.



**Slam.** Melee Weapon Attack  
10 ft., one target. Hit: 16 (2d10 + 6) bludgeoning damage.

**Haste (Recharge 5-6).** Until the start of your next turn, Time magically gains advantage on Dexterity checks. You can use its slam attack as a bonus action.

## Природа

Главным среди рыцарей Аксиомы является Природа. Закон Природы гласит, что все действия должны осуществляться в соответствии с фундаментальными аксиомами Вселенной. Магия - это инструмент, используемый теми, кто хочет обойти эти законы и воздействовать на мир, используя только свою волю. Этого нельзя допустить.

Природа может рефлекторно попытаться противостоять заклинанию во время его произнесения, указывая на заклинателя и крича: "ПОВИНУЙСЯ!" или "ПОДЧИНЯЙСЯ!" Природа не проявляет особого интереса к местному явлению, которое люди называют "природой". Растения, ручьи и тому подобное. Для Неумолимых "Природа" - это звёзды и элементарные частицы. Мир, в котором живут люди, беспорядочен, но законен, насколько это касается Неумолимых. Пока кто-нибудь не начнет использовать магию.

**Тактика:** Радиус действия противодействующих заклинаний природы составляет 60 футов, поэтому Природа может наносить удары по легкодоступным врагам, одновременно следя за вражескими волшебниками и лишая их возможности использовать заклинания. Природа также питает отвращение к существам, которые

путешествуют по другим планам своей собственной силой, особенно к демонам и членам Двора Всякой Плоти, которых Неумолимые ненавидят больше всего на свете.

### Природа

большой конструкт, законный

**Класс Доспеха** 20 (природная броня)

**Здоровье** 190 (20d10 + 80)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
20 (+5)	11 (0)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

**Спасброски** Сила +9, Ловкость +4, Телосложение +8, Мудрость +8, Харизма +9

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Истинное Зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его

**Уровень Опасности** 10 (5.900 Оыта)

**Закон Природы.** Союзники в радиусе 20 футов имеют преимущество во всех спасбросках.

**Неумолимый.** Неумолимые невосприимчивы к любым воздействиям, которые могли бы замедлить их или лишить возможности действовать или передвигаться.

**Врожденное Колдовство.** Заклинательная характеристика Природы - харизма (сложность спасбросков DC 17). Она может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

**З/день:** Изгнание, Контрзаклинание

**Одной лишь волей.** В качестве реакции на промахнувшуюся атаку Природа совершает спасбросок мудрости DC 15. При успехе первоначальная атака считается успешной.

### Действия

**Мультиатака.** Природа совершает две атаки ударом, или одну атаку ударом и Изгнание.

**Удар.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 12 (2d6 + 5) дробящего урона, и 18 (4d8) силового урона.



232

material compo

3/day: banis

**By Will Alone.**

Nature makes a successful sa

### Actions

**Multiattack.** Na makes one slan

**Slam.** Melee W one target. Hit: plus 18 (4d8) f

Война

Крупномасштабные сражения были частью жанра фэнтези с тех пор, как Толкин изобрел его в 1937 году в "Хоббите" и "Битве Пяти Армий", но, что характерно, вся эта битва происходит за кадром, пока Бильбо находится в нокауте.

Как и в том сражении, военные действия в игре всегда были чем-то, от чего ожидали, что мастер отмахнется. И это нормально для основной игры — в ней достаточно просто управлять перестрелками и всем остальным, что может произойти в RPG. Этот материал должен быть покрыт дополнениями, подобными этому.

Создание армии - важная часть этой книги, и она играет важную роль в следующей книге "Королевства и Войны". Строительство крепости - это только начало. Регион вокруг цитадели становится вашими владениями, и вы, возможно, захотите расширить его за пределы одной провинции и получить больше власти и влияния. И в любом случае, как мастер, я всегда предполагал, что последний шаг в приобретении крепости - это защита её в битве против тех, кто хотел бы отнять её у вас.

С этой целью мы представляем систему разрешения эпических сражений с участием сотен или тысяч бойцов на одной стороне. Поскольку после этой системы появится целая книга, мы представляем только те фрагменты, которые вам понадобятся для выполнения задания.

## Это Не Игра О Войне

Одно из основных положений этой системы таково: игроки 5-го издания уже играют в очень сложную игру, и не следует ожидать, что они также сыграют в совершенно другую военную игру.

Вы можете с этим не согласиться. Вы могли бы подумать, что было бы неплохо иметь полноценную, надёжную, эпического масштаба военную игру в миниатюрах для 5-го издания. И я бы с вами согласился!

Но мы с вами не единственные, кого следует учитывать.

Потому что за каждым столом, за которым я играл, были один или два игрока, которые любили варгеймы, один или двое, которые так или иначе не испытывали к ним особых чувств, и один или двое, которые на самом деле не хотели играть в варгеймы любого рода. Они пришли, чтобы отыграть своего персонажа, и не были заинтересованы в управлении армией.

Таким образом, эта система является добровольной. Вы можете награждать своих игроков подразделениями, они могут нанимать отряды наемников, они могут строить крепость и привлекать воинов, и они могут использовать их в бою. Но игрок, которому война не нравится, может буквально игнорировать все это, и пока другие игроки командуют армией, они будут просто играть за своих персонажей.

В то время как вы можете использовать эту систему самостоятельно для разрешения сражения — или воспользоваться правилами из приложения: Упрощённые Правила Войны (стр. 243) для чего-то еще более быстрого и упорядоченного - эта система предполагает, что битва (столкновение армий) происходит одновременно со столкновением (ИП сражаются с монстрами и плохими парнями). Пока герои сражаются со злодеями во внутреннем дворе замка, их армии сталкиваются снаружи.

## Сильно Абстрагировано

В этой системе используется много жаргона, который создает ощущение реальной стратегии и тактики — “тяжёлая пехота”, “фланговый удар”, “мораль” — и все эти термины имеют реальное механическое значение. Но мы вообще не отслеживаем позиции.

Боевой порядок (стр. 241) описывает, какие подразделения отряд может атаковать, **но физическое расположение ваших подразделений совершенно абстрактно**. Армии сталкиваются за стенами замка, или за ближайшим холмом, или вдоль дороги, ведущей в город, но мы не беспокоимся о том, где стоят подразделения, или как далеко они друг от друга, или какое подразделение находится рядом с каким. Мы исходим из того, что армии знают, как выполнять свою работу, и делают всё возможное, чтобы сохранить позиции и выполнять приказы.

Аналогично, мы не отслеживаем отдельных солдат и не слишком беспокоимся о том, насколько велико подразделение.

Предполагается, что типичное подразделение средней пехоты состоит из 100 солдат, плюс-минус. Группа из 12 рыцарей могла бы быть самостоятельным подразделением, и у них действительно были бы очень хорошие характеристики, но очень маленький кубик потерь (вероятно, d4,смотрите потери на странице 244).

## Индивидуальность Не Имеет Значения

Каждый раз, когда я выпускаю массовую боевую систему, начиная с 2002 года, всегда находится явное меньшинство людей, утверждающих, что их волшебник 5-го уровня с зельем мухи должен быть способен в одиночку уничтожить вражескую армию.

Я знаю, это звучит так, будто я преувеличиваю, но это реальный пример жалобы, которая засела у меня в голове.

В RPG о героическом фанатизме вполне разумно ожидать, что ваш герой будет ключевой фигурой в войне.

Но, на мой взгляд, если вы хотите устроить именно такую игру... на самом деле вам не нужна система ведения войны. Если вы создаёте игру, в которой исход целой войны зависит от действий одного персонажа или небольшой группы... для этого у вас есть целая фэнтезийная RPG! Звучит как отличное приключение!

В каноне есть множество примеров этого.

Вторая Мировая Война, безусловно, была войной, но фильмы о Второй Мировой Войне не об армиях — они о небольших группах героев, которые в одиночку могут изменить ситуацию. Другими словами, отряде в жанре RPG. Посмотрите "Грязную Дюжину", "Где Осмеливаются Орлы" или "Бесславные Ублюдки".

Вместо этого мы признаем, что война в игре по сути такая же, как и настоящая средневековая война, и существование волшебников и жрецов не делает армии устаревшими — потому что, опять же, если такова ваша философия, вам не нужны правила — это просто делает армии более интересными.

## Армия Которая Сохраняет Мораль - Сохраняет Победу На Поле Боя

Все командиры мечтают о тактическом шедевре а-ля битва при Каннах, когда благодаря тщательному планированию, искусному маневрированию и небольшой удаче одна сторона совершил идеальное окружение другой.

Но даже в этих идеальных условиях битва не выиграна, когда убит последний солдат — это глубоко антиисторическое понятие. Битва заканчивается, как только одна армия теряет боевой дух и бежит. Археологические раскопки подтверждают это: самые тяжелые потери были нанесены не на месте сражения, а на пути отступающей армии. Итак, моральный дух имеет решающее значение. У каждого подразделения есть показатель морального духа — его способность справляться с невзгодами и непредвиденным, не впадая в панику. Ваши подразделения будут проходить множество проверок морального духа, и провал проверки морального духа так же разрушителен для подразделения, как и смерть его солдат.

Это то, чему быстро учатся все полевые командиры:

Убийство солдата мечом или пикой - долгое, опасное, кровавое дело. Но если вы можете вызвать у солдата панику, если вы можете убедить его, что битва проиграна ещё до того, как она началась, если вы можете привести их подразделение в замешательство, тогда вы победили.

Солдат, который покидает поле боя и убегает, тактически ничем не отличается от мертвого солдата. Ни один из них больше не добавляет своей мощи своему подразделению, и в результате подразделение уменьшается. Если достаточное количество солдат впадает в панику и убегает, подразделение расформировывается. Целое подразделение может быть уничтожено без смертей. Потому что подразделение — это не просто набор солдат, это их способность двигаться, выполнять приказы и сражаться скоординированным образом.

Атакуйте эту способность, и вы атакуете подразделение.

Хорошей новостью является то, что солдаты, которые убегают, на самом деле выживают, чтобы сражаться в следующий раз, а подразделения, которые подорвали боевой дух в одном сражении, при определенных обстоятельствах могут быть переформированы для участия в следующем сражении.

## Анатомия Подразделения

Ваша армия состоит из подразделений. У каждого из них есть карточка со характеристиками, и его статус отслеживается с помощью **кубика потерь**. Давайте взглянем на типичную карточку подразделения.

### Защитники Железного Сердца

дварфийская закалённая  
средняя пехота

Стойкость 470

Атака: +4	Защита: 14
Сила: +3	Стойкость: 13
Мораль +4	Размер: 1d6

### Способность

**Сделанные из Более Прочного Материала.** Боевая магия противника имеет помеху при проверке силы.

**Это Только Разозлило Их.** Когда несёт потери, у этого подразделения есть преимущество при проверке атаки. Проверки силы противника против этого подразделения имеют помеху.

## Приказы

**Держать Позиции!** Один раз за сражение, в следующем раунде все успешные проверки силы противника против этого подразделения должны быть повторены.

Здесь много чего нужно рассмотреть — давайте начнем с самого начала.

## Название и Ключевые Слова

У каждого подразделения запоминающееся **название**. Защитники Железного Сердца. Пехота Кровавой Луны. 7-й Имперский Легион. Эти названия носят чисто символический характер.

У наших Защитников Железного Сердца есть следующие **ключевые слова**: дварфийская (происхождение), закалённая (опыт), средняя (снаряжение) и пехота (тип). С каждым ключевым словом связана таблица (см. раздел **Создание Собственных Подразделений** на стр. 237), показывающая, какие бонусы вы получаете за каждое ключевое слово.

## Родословная

Вы можете найти таблицу с перечислением нескольких вероятных родословных, которые могут вам понадобиться, и бонусов подразделению, которые они дают, на странице 237. Любая родословная, которую вы найдете в основных правилах, любой вид или монстр могут быть представлены как единое целое, и в Королевствах & Войнах будет перечислено гораздо больше. Мои игроки однажды сражались с армией, состоящей из желе и слизи, когда им не удалось остановить культистов в Храме Изначального Хаоса.

*Наш отряд для примера имеет дварфийское происхождение, что определяет его основные характеристики.*

## Опыт

Опыт описывает как количество боёв, в которых участвовало подразделение, так и то, насколько хорошо оно обучено. Уровни опыта следующие:

- **Зелёные:** Солдаты с любой подготовкой, но которые не участвовали в боевых действиях. Новобранцы, выжившие в бою, автоматически превращаются в зелёных пехотинцев.
- **Регулярные:** Обычные солдаты. Подразделение добровольцев, хорошо обученное опытными командирами, может начинаться как регулярное, а типичная крупная армия в основном состоит из регулярных подразделений.
- **Закалённые:** Воины, которые видели не одно сражение и выжили, чтобы рассказать об этом. Хорошо разбираются в военном деле, вероятно, сталкивались с вещами, которые действительно бросали вызов их моральному духу, такими как боевая магия.
- **Ветеранские:** Войска, которые видели несколько сражений и знают, чего ожидать на войне. Они выносливы и разбираются в тактике, используемой для подрыва морального духа.

- **Элитные:** Солдаты, которые не просто побывали в большом количестве сражений и выжили, но и прошли подготовку и выполнили сложные маневры в необычных условиях. Элитным войскам требуется определенная степень гибкости мышления и импровизации, редко встречающаяся у обычных солдат, даже у ветеранов.
- **Суперэлитные:** наиболее хорошо обученные и закаленные в боях подразделения. Обычно это ударные войска, ордена конных рыцарей. Небольшие подразделения, способные длительное время выживать в тылу врага.

Опыт влияет на **Атаку** подразделения (его способность успешно выполнять наступательный маневр), а также на его **Стойкость** (его способность выдержать успешную атаку без потерь). Но в основном опыт подразделения влияет на его **Мораль:** его способность переносить наказание и неразбериху на поле боя, не испытывая страха или — что ещё хуже — не становясь настолько дезорганизованным, что он больше не может эффективно сражаться.

*Наши Защитники Железного Сердца закалённые, а это значит, что они не только хорошо обучены, но и участвовали в боях и выжили. Но есть ещё три уровня опыта выше этого!*

## Снаряжение

Насколько хорошо вооружено и бронировано подразделение? Ранги следующие:

- **Лёгкое:** Кожаные доспехи или без них. Некоторые войска имеют легкую броню, потому что они крестьяне. Некоторые имеют легкую броню, потому что это дает им большую мобильность, позволяя быстро участвовать в дальнем сражении.
- **Среднее:** Шкурные доспехи или кольчуги.
- **Тяжёлое:** Нагрудник и щит или кольчуга. Возможно, пластиначатые доспехи — мы не особо придиаемся к тому, куда именно попадает каждая комбинация брони в этой шкале.
- **Сверхтяжёлое:** Латы, тяжёлое оружие и обученное эффективному их использованию.

Экипировка дает бонусы к **силе** подразделения (эффективности его оружия) и **защите** (его способности предотвратить успешную атаку).

*Наши Защитники Железного Сердца имеют среднее снаряжение, что означает, что они, вероятно, носят кольчуги, что довольно типично для дворфийских подразделений. Им не нравится носить легкую броню.*

## Тип

Что это за подразделение? Как оно сражается? Больше, чем любое другое ключевое слово, тип определяет подразделение и влияет на все его характеристики. Оно также определяет, какие подразделения являются подходящими целями, как описано в Порядке Боя (стр. 241).

- Ополченцы: Не солдаты. Новобранцы не имеют уровня опыта и всегда не имеют снаряжения. Это крестьяне, вынужденные сражаться жестокими хозяевами или готовые сражаться, чтобы защитить свою землю. По сути, они дерньмовы во всем, но выполняют важнейшую функцию: поглощают потери, позволяя вашим лучше обученным подразделениям продолжать сражаться дольше. Если они выживут, то смогут стать зелёной пехотой!
- Отряды обычно расформировываются после пары дней сражений. Они не задерживаются неделями в ожидании боя — им нужно ухаживать за фермами. Как только они расформируются, вы должны убедить их сражаться снова. Вы не можете оплачивать их содержание в качестве постоянной армии.
- **Пехота:** мясо (возможно, буквально, в зависимости от того, с кем вы сражаетесь) и картофель вашей армии. Очень ограничено, на кого они могут нападать.
  - **Лучники:** Как правило, лучники. Могли бы быть метателями копья, если вы говорите о чуваках бронзового века. В принципе, могут напасть на кого угодно.
  - **Кавалерия:** Высокомобильные войска, развернутые для обхода противника с фланга и нанесения ударов там, где он не защищён.
  - **Летуны:** Летающие подразделения! Всё верно!
  - **Фортификационные Сооружения:** Крепости, башни и храмы - всё это фортификационные сооружения (см. "Цитадели" для определения укреплений на стр. 9), но таковыми также могут быть холм или стена. Любой объект местности, который может защищать или занимать одна сторона. Как правило, защита укрепления дает обороняющимся подразделениям преимущество. В виде бонуса к морали.
  - **Осадные Машины:** обычно катапульты и требушеты, но также монстры, такие как тренты, если их задействовать.

*Наши дварфы - пехотинцы, что довольно типично для них. Дварфы питают отвращение к езде на чём-либо выше их ростом и склонны считать большинство видов дальнего оружия трусливыми.*

Теперь, когда мы знаем, что такая закалённая средняя пехота дварfov — пешее подразделение дварfov со средним снаряжением, повидавшее много сражений, — давайте посмотрим, что означают их характеристики.

## Размер

Насколько велико ваше подразделение в цифрах? Это размер подразделения, который представлен **кубиком потерь**, нанесенным на карточку подразделения. Новые юниты начинают сражение с кубиком потерь на самой высокой грани (например, 6 для d6, 8 для d8). Кубик юнита **уменьшается** — на единицу — каждый раз, когда он не проходит проверку морали, и каждый раз, когда атакующей проходит успешную проверку силы.

**У вашей армии есть только одна карта для каждого подразделения.** Итак, если в вашей армии много обычных тяжелых пехотинцев, попробуйте выбрать случайный пример, у вас не будет нескольких карт с одинаковыми характеристиками. Вместо этого это подразделение получает больший кубик потерь. Самый большой кубик с потерями - это d12, который представляет собой очень крупную единицу, которая может понести много потерь, прежде чем будет сломлена или уничтожена.

## Атака и Защита

Когда ваш отряд атакует вражеский отряд, вы бросаете d20 и добавляете атаку вашего отряда. Чтобы атака была успешной, результат вашего броска должен равняться или превосходить защиту противника, что является показателем как качества его снаряжения, так и соответствующей подготовки.

*Подразделения могут испытывать преимущества и помехи точно так же, как персонажи.*

## Сила и Стойкость

Если ваше подразделение преуспевает в своей атаке, пришло время посмотреть, достаточно ли оно сильно и хорошо обучено, чтобы нанести ощутимые потери. Любая успешная атака будет иметь определенные последствия, но когда вы имеете дело с сотнями солдат, смерть одного или двух из них не имеет значения. Стойкость отражает как их буквальную физическую выносливость, так и качество их снаряжения. Успешная проверка боеспособности подразделения означает, что оно понесет достаточно потерь, чтобы уменьшить число погибших, и, в зависимости от того, в какой форме находится подразделение, это может вызвать проверку морали!

## Мораль

Мораль - самая важная характеристика подразделения, поскольку многое в бою может вызвать её проверку. Способности подразделения или боевая магия, которые вызывают проверку морали, указывают DC в тексте способности или заклинания. Если численность вашего подразделения уменьшилась (стр. 242), просто потери могут вызвать проверку морали.

При провале проверки морали кубик потерь подразделения уменьшается. Что касается эффективности вашего подразделения, то нет разницы между потерей морали и потерей солдат.

## Нет Очков Здоровья

Ваш персонаж будет атакован много раз в течение схватки. Некоторые атаки проходят мимо, некоторые попадают.

То же самое верно и для подразделений вашей армии. Однако попадание не всегда означает, что ваш персонаж умирает. Каждый бросок атаки влечет за собой бросок урона, и только после множества успешных бросков атаки и большого количества бросков урона ваш персонаж, наконец, падает.

То же самое верно для подразделений в вашей армии.

Но поскольку А: вы уже играете персонажем с очками жизни и вычисляете каждый раз, когда получаете урон, и Б: возможно, вы управляетесь несколькими подразделениями одновременно, мы не обременяем вас повторной математикой для вашего персонажа и всех ваших отрядов.

Вместо этого успешная проверка атаки по отряду вызывает **проверку силы**, в ходе которой атакующее подразделение проверяет, "Была ли сила нашей атаки достаточной, чтобы преодолеть выносливость противника?"

Распространенная реакция на эту систему - "Почему есть два броска атаки?" Их нет! Есть один бросок атаки и один бросок урона. С броском урона просто не связана математика.

## Создание Собственных Подразделений

Используя следующие правила, вы можете создавать свои собственные подразделения с некоторыми вариантами происхождения, которые встречаются в большинстве кампаний.

Начните с выбора строки из каждой из приведенных ниже таблиц. По ходу дела запишите общее количество для каждой характеристики (сила, стойкость и т.д.) в пустой шаблон подразделения (стр. 267). **Помните, что у ополченцев нет рейтинга экипировки или опыта. Это всего лишь крестьяне.**

Защита и Стойкость начинаются с 10.

### Шаг первый: Происхождение

Выберите происхождением ниже и добавьте её бонусы к характеристикам в карточку подразделения. Затем найдите черты предков подразделения на следующей странице и добавьте их в карточку отряда.

*В качестве примера, отряд дварфов будет начинать с +3 атаки, +1 силы, +1 защиты, +1 стойкости и +1 морали*

### Происхождения Подразделений

Происхождение	Атака	Сила	Защита	Стойкость	Мораль	Черта
Багбир	+2	0	0	0	+1	Воинственные
Драконорождённый	+2	+2	+1	+1	+1	Кураж
Дварф	+3	+1	+1	+1	+2	Рослые
Эльф	+2	0	0	0	+1	Вечные
Эльф (Крылатый)	+1	+1	0	0	+1	Вечные
Гуль	-1	0	+2	+2	0	Нежить, Пугающая, Прожорливая
Гнолл	+2	0	0	0	+1	Бешенство
Гном	+1	-1	+1	-1	+1	-
Гоблин	-1	-1	+1	-1	0	-

Хобгоблин	+2	0	0	0	+1	Рождённые Для Войны, Воинственные
Человек	+2	0	0	0	+1	Кураж
Кобольд	-1	-1	+1	-1	-1	-
Ящеролюд	+2	+1	-1	+1	+1	Амфибии
Огр	0	+2	0	+2	+1	Брутальность
Орк	+2	+1	+1	+1	+2	Дикость
Скелет	-2	-1	+1	+1	+1	Нежить, Безмозгов
Трент	0	+2	0	+2	0	Осадная Инженерия, Извивающиеся Корни, Метающие Камни
Тролль	0	+2	0	+2	0	Регенерация
Зомби	-2	0	+2	+2	+2	Нежить, Безмозгов

### Черты Подразделения

Название	Описание	Стоимость
Амфибия	Это подразделение не подвергается штрафам за проходимость при ведении боевых действий в воде или на суше.	50
Рождённые Для Войны	Это подразделение не может быть уменьшено и не может иметь помехи при проверке морали.	100
Брутальные	Это подразделение наносит 2 потери при успешной проверке силы.	200
Кураж	Один раз за сражение это подразделение может выбрать успех в проверке морали, которую оно только что провалило.	50
Вечные	Это подразделение невозможно напугать, и оно всегда успешно проверяет мораль, атакуя нежить и демонов.	50
Бешенство	Если этот подразделение наносит потери противнику, оно немедленно совершает ещё одну атаку против этого отряда.	50
Пугающие	Если это подразделение наносит урон вражескому отряду, этот отряд должен пройти проверку морали DC 15. Неудача наносит потери.	200
Воинственные	Если это подразделение успешно проходит проверку силы и его размер больше, чем у защищающегося подразделения, оно наносит 2 потери.	100
Безмозглые	Это подразделение не может провалить мораль.	100
Регенерация	Когда этот подразделение обновится, увеличьте его кость потерь. Эта черта перестает действовать, если отряд получает урон от боевой	200

	магии.	
Пожирающие	В то время как любой вражеский отряд несёт потери, это подразделение может потратить раунд, питаясь трупами, чтобы увеличить количество свою кость потерь.	50
Метающие Камни	Если это подразделение успешно выполняет проверку атаки, оно наносит 2 потери. При атаке укреплений оно наносит 1d6 потерь.	250
Дикие	Это подразделение совершает первую атаку в бою с преимуществом.	50
Рослые	Боевая магия имеет помеху на проверки силы, против этого подразделения.	50
Извивающиеся Корни	В качестве действия это подразделение может разрушать стены укрепления. Осадные юниты имеют преимущество в проверке силы против разрушенных укреплений.	200
Нежить	Зелёные и регулярные войска должны пройти проверку морали, чтобы атаковать это подразделение. Каждому вражескому отряду нужно сделать это только один раз.	50

### Опыт Подразделения

Уровень	Атака	Сила	Защита	Стойкость	Мораль
Зелёные	0	0	0	0	0
Регулярные	+1	0	0	+1	+1
Закалённые	+1	0	0	+1	+2
Вeterаны	+1	0	0	+1	+3
Элитные	+2	0	0	+2	+4
Супер-элитные	+2	0	0	+"	+5

### Снаряжение Подразделения

Снаряжение	Атака	Сила	Защита	Стойкость	Мораль
Лёгкое	0	+1	+1	0	0
Среднее	0	+2	+2	0	0
Тяжёлое	0	+4	+4	0	0
Супер-тяжёлое	0	+6	+6	0	0

### Тип Подразделения

Тип	Атака	Сила	Защита	Стойкость	Мораль	Модификатор Стоимости
Летуны	0	0	0	0	+3	2x
Лучники	0	+1	0	0	+1	1.75x
Кавалерия	+1	+1	0	0	+2	1.5x
Ополченцы	0	0	0	0	-1	0.75x
Пехота	0	0	+1	+1	0	1x
Осадная Инженерия	+1	+1	0	+1	0	1.5x

### Размер Подразделения

Размер	Модификатор Стоимости
1d4	0.66x
1d6	1x
1d8	1.33x
1d10	1.66x
1d12	2x

### **Шаг Второй: Опыт**

Далее выберите уровень опыта и добавьте перечисленные бонусы в карточку подразделения.

### **Шаг Третий: Снаряжение**

Теперь проделайте то же самое с снаряжением.

### **Шаг Четвёртый: Тип**

И затем типом. Как у новобранцев, так и у кавалерии есть перечисленные ниже характеристики, которые можно добавить в карточку их подразделения, если вы хотите, чтобы её было легче запомнить во время боя. Кавалерийские подразделения получают настиск.

**Настиск:** Не может использоваться во время боя. Настиск - это атака с преимуществом при проверке атаки. При успешной проверке силы наносится 2 потери. Затем начавшее настиск подразделение вступает в бой с обороняющимся и должно выполнить проверку морали DC 13, чтобы выйти из боя. Ополчение всегда несёт потери.

### **Шаг Пятый: Размер**

Выберите размер. Это может существенно повлиять на конечную стоимость единицы.

## Шаг Шестой: Расчёт Стоимости

Теперь, когда вы заполнили карточку подразделения со всеми его характеристиками, пришло время рассчитать его стоимость. Это может быть буквальная стоимость покупки юнита в золотых монетах, в случае наёмников, или просто стоимость, используемая для балансировки встреч и расчета содержания.

Сначала сложите **бонусы** к атаке, силе, защите и выносливости, равные 10, и добавьте **удвоенный** бонус морали.

Затем умножьте эту сумму на модификатор стоимости от типа юнита, а затем умножьте её на модификатор стоимости от размера. Умножьте этот результат на 10. Добавьте стоимость всех характеристик родословной подразделения.

Наконец, добавьте 30 очков.

*Это звучит сложнее, чем есть на самом деле. Например, давайте возьмем подразделение элитной тяжелой пехоты дварфов.*

**Камнеломы**  
дварфийская элитная  
тяжёлая пехота

Стоимость 440

Атака: +6	Защита: 15
Сила: +6	Стойкость: 13
Мораль +8	Размер: 1d6

### Способность

**Рослые.** Вражеская боевая магия имеет помеху на проверку силы против этого подразделения.

*Общая сумма его бонусов к атаке, силе, защите и стойкости равна 20 (6 + 6 + 5 + 3). Добавление к этому удвоенного бонуса морали подразделения даёт 36 (20 + (8 × 2)). Этот результат умножается на 1, потому что они пехотинцы (это просто), а затем снова на 1, потому что у них размер 1d6, так что у нас всё ещё 36.*

*Мы умножаем все это на 10, чтобы получить 360.*

*Затем мы добавляем стоимость всех их качеств, которая равна 50 (стоимость Роста) плюс еще 30, итого 440.*

## Наёмники

Наёмники - это войска, лояльные только к той монете, которую вы им платите. Любые подразделения, купленные за золото, являются наёмниками.

Их стоимость равна стоимости единицы, но их содержание в два раза выше, чем у обычного подразделения.

## Происхождение и Отношения

Вы можете купить воинов с той же родословной, что и у вашего персонажа, без дополнительных затрат. Однако подразделения из других культур по-своему относятся к работе на щедшего человека, или коварного эльфа, или кем бы ни была родословная вашего персонажа, как описано в таблице ниже.

### Таблица Отношений

Ниже приведен пример таблицы отношения, разработанной для отражения общих предубеждений, которые классические фэнтезийные предки имеют по отношению друг к другу. Вам предлагается создать свою собственную, отражающую историю вашего мира. Кроме того, вы могли бы так же легко создать таблицу с нациями или культурами вместо родословных.

Таблица зеркально отображена по диагонали, поэтому вы можете использовать ее в любом направлении. Найдите родословную вашего персонажа в строке или столбце, а затем сопоставьте её с родословной отряда, которого вы хотите купить.

**Союзник (A):** Покупка и содержание этого подразделения обходится по обычной цене.

**Дружественный (F):** Покупка и обслуживание этого подразделения обходится на 25% дороже.

**Нейтральный (N):** Покупка и обслуживание этого отряда обходится на 50% дороже.

**Враждебный (H):** Вы не можете купить это подразделение.

SAMPLE ATTITUDE CHART																			
	BUGBEAR	DWARF	ELF	GHOUL	GNOLL	GNOME	GOBLIN	HOBGOBLIN	HUMAN	KOBOLD	LIZARDFOLK	OGRE	ORC	SKELETON	TREANT	TROLL	ZOMBIE		
BUGBEAR	-	H	H	H	F	H	A	A	H	N	N	N	N	F	H	H	N	H	
DWARF	H	-	N	H	H	A	H	H	A	H	H	H	H	H	H	F	H	H	
ELF	H	N	-	H	H	A	H	H	A	H	H	H	H	H	H	A	H	H	
GHOUL	H	H	H	-	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	A	H	N	A
GNOLL	F	H	H	H	-	H	F	F	H	N	N	N	N	F	N	H	N	N	N
GNOME	H	A	A	H	H	-	H	H	A	H	H	H	H	H	H	A	H	H	H
GOBLIN	A	H	H	H	F	H	-	A	H	N	N	N	N	F	H	H	N	H	
HOBGOBLIN	A	H	H	H	F	H	A	-	H	N	N	N	N	F	H	H	N	H	
HUMAN	H	A	A	H	H	A	H	H	-	H	H	H	H	H	H	F	H	H	
KOBOLD	N	H	H	H	N	H	N	N	H	-	F	N	N	H	H	N	H	N	
LIZARDFOLK	N	H	H	H	N	H	N	N	H	F	-	F	F	H	H	N	H	N	
OGRE	N	H	H	H	N	H	N	N	H	N	F	-	F	H	H	N	N	H	
ORC	F	H	H	H	F	H	F	F	H	N	F	F	-	H	H	N	N	H	
SKELETON	H	H	H	A	N	H	H	H	H	H	H	H	H	-	H	N	A		
TREANT	H	F	A	H	H	A	H	H	F	H	H	H	H	H	H	-	H	H	
TROLL	N	H	H	H	N	H	N	N	H	N	N	N	N	N	N	N	H	-	
ZOMBIE	H	H	H	A	N	H	H	H	H	H	H	H	H	H	A	H	N	-	

Однако с помощью хорошей ролевой игры и переговоров вы можете изменить отношение конкретного лидера или армии к вашему персонажу.

### **Послы**

Посол (стр. 96) позволяет вам покупать отряды из их родословной, как если бы они были **дружественными**.

Если присутствие посла при вашем дворе приводит к формальному союзу и подписанному договору, то подразделения с таким происхождением считаются **союзными**.

### **Содержание и Улучшение Подразделений**

В зависимости от сценария, подразделения, которыми вы командуете, могут естественным образом распуститься после битвы, например, ополченцы, или вернуться в свои дома, как подразделение эльфов, которые приходят вам на помощь в трудную минуту. Но подразделения, которые вы набираете в своей крепости или покупаете за наличные, требуют содержания.

**Подразделению необходимо выплачивать десятую часть его стоимости каждый сезон.**

Не все эти деньги идут в карман солдата — большая их часть уходит на оплату питания, обучения и ремонта снаряжения.

Подразделение, которому не платили за сезон, получает помеху при проверке морали. Подразделение, которому не платили в течение двух сезонов, расформировывается.

### **Улучшение Снаряжения**

Снаряжение подразделения (лёгкое, среднее, тяжёлое, сверхтяжёлое) можно улучшать один раз за сезон, заплатив золотые монеты, равные разнице в стоимости между новым и старым.

### **Улучшение Снаряжения**

Опыт подразделения (обычного, закалённого и т.д.) может быть повышен на один уровень после того, как оно выдержит два сражения, не провалив мораль и не отступив. Это требует недели тренировок в крепости (или в казармах, если у вас есть последователь капитан) и стоит золотых монет, равных разнице между новым и старым подразделением.

### **Увеличение Размера**

Вы можете выставить несколько пехотных подразделений или, например, несколько кавалерийских подразделений, но вы можете выставить только одно подразделение с одинаковыми ключевыми словами. Вы можете сражаться лёгкой ветеранской пехотой людей и лёгкой ветеранской пехотой эльфов, но не двумя подразделениями лёгкой ветеранской пехоты людей.

Если вы воспользуетесь таблицей последователей и получите отряд, идентичный тому, который у вас уже есть, просто увеличьте размер первого подразделения на один шаг.

Один раз за сезон вы можете потратить золотые монеты, чтобы увеличить размер подразделения на один шаг. Стоимость - это разница в цене между старом отрядом и новым.

## Нarrатив Битвы

Мы сделали все возможное, чтобы дать отрядам запоминающиеся названия, но, в конце концов, ответственность за то, что происходит после провала атаки или расформирования подразделения, по-прежнему лежит на мастере. Конечно, вы можете привлечь игроков к этому делу! Они могут рассказывать о действиях своих подразделений, в то время как вы рассказываете о действиях вражеских подразделений.

Подразделение, провалившее атаку, может быть описано как бросающееся вперед, врезающееся в подразделения противника, но щиты противника отбивают атаки.

Подразделения лучников выпускают залп стрел в воздух, и враги не успевают вовремя развернуть щиты; десятки солдат убиты залпом стрел. В конце концов, как бы вы это ни делали, яростная битва должна вызывать громкий лязг оружия, разгром, победы и поражения в бою.

Теперь, когда мы поняли основные правила, рассмотрели образец подразделения и поговорили о том, как оно функционирует, давайте сразимся!

## Битва

### Расстановка

Выложите карты всех подразделений, участвующих в битве, на стол, чтобы все могли их видеть.

Не стесняйтесь позволять игрокам, у которых нет отрядов, управлять любыми дополнительными воинами, набранными партией.

### Столкновение

**Пока персонажи сражаются с плохими парнями, их армии сталкиваются неподалеку.** За стенами замка, или на близлежащем поле, или на холме. Проявите инициативу и организуйте свою встречу обычным образом и проведите её так же, как и любую другую.

### Отдайте Приказ

В свой ход игрок может отдать один **приказ** новому союзному подразделению. Приказ по умолчанию - "Атаковать!" У подразделения могут быть и другие возможные приказы, как описано на его карточке.

Каждый ход мастер может отдавать приказ количеству вражеских подразделений, равному количеству игроков. Мастер может выбрать, чтобы все вражеские юниты

действовали, когда действует главный злодей. Или “раздать” отряды нескольким разным вражеским персонажам, чтобы они действовали в разные моменты в порядке инициативы.

#### **Использование боевой магии также считается отдачей приказа.**

Отдача приказа подразделению приводит к его истощению. Истошённое подразделение не может выполнить приказ снова, пока оно не будет **обновлено**. Все подразделения начинают битву обновленными. Как только все подразделения исчерпаны, все подразделения немедленно обновляются.

### **Атака**

Выберите атакующий отряд и доступный защищающийся отряд. Тип подразделения определяет, на какие отряды он может нападать.

Другие эффекты, такие как Натиск и Сближение, могут создавать исключения из этих правил.

**Ополченцы:** Могут быть атакованы любыми подразделениями.

**Пехота:** Не может быть атакована пехотой, пока ополченцы находятся на поле.

**Лучники:** Не могут быть атакованы пехотой или ополченцами, пока пехота союзников всё ещё находится на поле.

**Кавалерия:** Не может быть атакована пехотой или ополченцами.

Лучники атакуют кавалерию с помехой. Кавалерия может атаковать только каждый второй раунд, если не сблизена. У всей кавалерии есть манёвр атаки (смотрите ниже).

**Летуны:** Могут быть атакованы только лучниками и летающими отрядами. Может атаковать любое подразделение.

**Укрепления:** Могут быть атакованы только осадными машинами.

**Осадные Машины:** Могут атаковать пехоту, ополченцев, лучников и укрепления. Не может быть атакована, за исключением летающих отрядов, пока пехота, лучники или кавалерия союзников всё ещё находится на поле.

Затем проведите проверку атаки: проведите d20 и добавьте бонус атаки вашего подразделения. Если результат равен или превышает защиту обороняющегося отряда, атака завершается успешно, что приводит к проверке силы.

Выпадение 20 при проверке атаки является критическим ударом, и атакующее подразделение дважды проверяет силу.

### **Сила**

Чтобы ваш отряд нанес урон, вы должны совершить **проверку силы** с стойкостью защитника. Бросьте d20 и добавьте бонус силы вашего отряда. Если результат равен или превышает стойкость защищающегося отряда, вы наносите урон! Уменьшите кость потерь у защитника на единицу.

Если его число потерь уже равно 1 и он получает потери, выведите подразделение из боя, если оно не **сплочено**.

### **Сплочение**

Любое подразделение, которое будет выведено из боя, может быть восстановлено. Их командир проводит проверку морали DC 15.

В случае успеха подразделение остается в бою с числом потерь 1, но его нельзя сплотить. В случае неудачи подразделение выводится из боя.

### **Уменьшение**

Как только подразделение теряет половину своего размера — например, если его показатель потерь d6 равен 3 или меньше — оно уменьшается.

Каждый раз, когда оно терпит потери при уменьшении, оно должно выполнить проверку морали DC 15. Если оно проваливает, оно немедленно терпит ещё одну потерю.

Ополченцы всегда считаются уменьшенными.

### **Натиск**

У некоторых подразделений и всей кавалерии есть специальный атакующий маневр, называемый натиском. Натиск — это атака с преимуществом при проверке атаки. При успешной проверке силы атака наносит 2 потери, и атакующее подразделение вступает в бой с обороняющимся подразделением.

### **Сближение и Отход**

Некоторые атакующие подразделения могут сблизиться с обороняющимся юнитом. Во сближении оба подразделения могут атаковать только друг друга. Если не указано иное, атакующее подразделение может выбрать отход в качестве приказа. Защищающееся подразделение не может выйти из боя. В качестве приказа атакующий отряд может выполнить проверку Морали DC 13, чтобы выйти из боя в следующем ходе.

Сближенный отряд не может совершать Натиск.

### **Отдавая Приказ Об Отступлении**

Любая из сторон может решить, что битва идет не по их плану, и пожелать сохранить как можно больше своей армии. Возможно, вы захотите использовать свою армию в другом сражении или будете надеяться, что прибудет подкрепление, но даже в случае поражения наличие действующей (хотя и уменьшенной) армии под вашим командованием значительно улучшает ваши позиции на переговорах, чем отсутствие армии вообще.

Следовательно, вы можете, в свой ход, приказать всей своей армии отступить. Вы можете отдать этот приказ только тогда, когда все подразделения вашей стороны будут свежими. Все ваши подразделения немедленно проходят проверку Морали (DC 15) и выводятся из боя, завершая битву. Отступающая армия страдает от любых последствий поражения и обычных штрафных санкций за провал Морали, проводимой перед отступлением.

Однако ваша армия может оказаться неспособной отступить из-за своего положения и обстоятельств. Например, они могут находиться на холме, окруженные врагом, или прижатые к отвесной скале, или загнанные в каньон.

В основном это на усмотрение мастера и подробно описано далее в Королевствах & Войнах.

## **Победа и Поражение**

Условия победы в битве определяет мастер, но вот несколько типичных ситуаций:

- Если вражеский лидер побеждён, армия немедленно распускается.
- Если игроки защищают укрепление и оно падает, их ополчение распускается, их союзники (т.е. подразделения, которые обещали помочь в ролевых или дипломатических целях) отступают, а все оставшиеся подразделения должны немедленно пройти проверку Морали DC 15. На данный момент, если игроки не объявят об отступлении, они, по сути, превратят свою армию в ничто.
- Если какая-либо из сторон теряет всю свою пехоту, их оставшиеся подразделения отступают.
- Если персонажи терпят поражение в бою, их армия расформировывается. Позже она может быть преобразована в зависимости от последствий поражения в битве. Конечно, мы ожидаем, что игроки будут выигрывать сражения. Но так же, как и в столкновениях, нам приходится иметь дело с крайним случаем проигрыша игроков. Армия героев может быть стерта в порошок, герои могут пострадать от ТРК. Такие вещи должны быть маловероятными, но они возможны.

## **Поражение**

Если одна армия терпит поражение (т.е. все её подразделения были уничтожены или покинули поле боя), персонажи на стороне победителя получают дополнительное действие в каждом раунде, которое может быть использовано для совершения атаки или произнесения заклинания со временем произнесения “одно действие”. Это представляет собой моральный бонус, который победители получают за победу над проигравшими, и помогает быстрее привести схватку к её естественному завершению.

## **Восстановление Подразделений**

Подразделения восстанавливают одну потерю на следующий день после битвы. Отряды, участвующие в последующем сражении или участвующие более чем в одном сражении в день, начинают битву со своим первоначальным набором кубиков потерь на текущем уровне потерь.

Размер раненого подразделения продолжает увеличиваться на единицу каждую неделю, пока его размер не станет равен полной кости потерь (d4, d6, d8, d10, d12). Это новый размер подразделения. Стоимость его содержания корректируется соответствующим образом. Вы можете потратить золото, чтобы увеличить размер, как обычно.

*Подразделение тяжёлой пехоты Линдси d8 понесло три потери в бою, уменьшившись до 5-го размера. Если в этот день она проведет еще одно сражение, подразделение будет выставлено с 5-м размером. На следующий день оно восстанавливает одного убитого.*

*Теперь это подразделение 6-го размера и перестаёт восстанавливаться.*

## Простая Война

Некоторые группы хотят разрешить крупную битву, но не заинтересованы в управлении подразделениями и просто хотят знать, “кто победит?” Для таких людей мы представляем это классическое решение, которое может разрешить битву любого масштаба за несколько минут.

### Шаг Первый: Численность Армии

Определите численность каждой армии, сложив стоимость их подразделений. Специальные подразделения, не требующие затрат, оцениваются в 400 очков. Подразделения, понесшие потери в предыдущих сражениях, но не уменьшенные, вносят полную стоимость в общую сумму. Уменьшенные подразделения не вносят ничего.

### Шаг Второй: Преимущество в Силе

Теперь, когда мы знаем, какая армия сильнее, нам нужно знать: насколько? Это означает, что мы немного посчитаем. Вычтем общее количество меньшей армии из большей.

Затем разделите разницу на меньшую силу. Это дает нам процент, измеряющий, насколько сильнее более сильная армия. Это преимущество более сильной армии в силе.

*Лиза начинает с 1 единицы ополченцев и четырех единиц пехоты. Некромант начинает с 2 единиц ополченцев.*

*Игрок Леди Лизы Алура Мандрэг купила крепость, собрала армию и теперь ведёт свою армию на прогулку в лес, чтобы сразиться с некромантом в Храме Изначального Хаоса. Она подсчитывает стоимость всех своих отрядов и получает 1377. Армия нежити некроманта насчитывает 1050 силы, разница составляет 287. Деление 287 (разницы) на 1050 (численность меньшей армии) дает .27 или 27%. Армия леди Алуры Мандрэг, поскольку она больше, начинается с бонуса +27% к её броску.*

### Стратегические Факторы

Обстоятельство	Фактор
Хорошо Отдохнувшие	+10%
Хорошо Снабжёные	+10%
Защищают Родную Землю	+20%
Победили Врага В Прошлом Сезоне	+20%
Победили Врага В Прошлом Году	+10%
Наследственный Враг	+20%

Сражаются На Избранной Местности	+20%
Солнцочувствительные Днём	-20%
Застаны Врасплох	-30%
Защищают Укрепления	+10% за уровень фортификаций
Ускоренный Марш	-10%
Проиграли Предыдущую Битву	-20%
Проиграли Битву в Этому Сезоне	-10%
Плохое Снабжение	-10%
На Вражеской Территории	-20%

### Краткие Определения и Факторы

Кто считается наследственным врагом? Что определяет, насколько хорошо снабжена армия? Эти факторы, как правило, остаются на усмотрение мастера. Но как только в вашей кампании появляются армии, перемещающиеся по территории, особенно армии, контролируемые игроками, начинает становиться яснее, например, плохо ли снабжена армия или нет. "Вы маршируете по холмам, здесь нет ферм и мало дичи, как вы собираетесь кормить свою армию?" - это вполне разумный вопрос, который должен задать мастер, и ответ определяет, плохо ли снабжается армия.

Эльфы и гномы автоматически не являются наследственными врагами, но эти эльфы, которые живут рядом с теми воинами в вашей кампании, вполне могут ими стать!

Королевства & Войны подробно расскажут об этих темах, но простое знание того, что армия может попасть в засаду или защищать свою родину, может помочь смазать колеса воображения.

## Шаг Третий: Стратегическое Преимущество

Нам нужно знать все стратегические преимущества, которыми обладает каждая армия, исходя из обстоятельств сражения. Укажите всё, что применимо, из таблицы выше:

*Армия Лизы хорошо отдохнула (+10%), но плохо снабжена (-10%) и находится на вражеской территории (-20%), что даёт общее стратегическое преимущество в -20%. Войска некроманта защищают башню 3-го уровня (+30%), но они нежить, и поэтому у них нет родины, которую нужно защищать.*

## Шаг Четвёртый: Боевой Бросок

Каждая сторона бросает процентильные кубики. Это их боевойбросок.

## Шаг Пятый: Преимущества

Обе стороны добавляют своё стратегическое преимущество к своему боевому броску. Большая армия также добавляет свое преимущество в силе.

### **Шаг Шестой: Победа и Поражение**

Армия с большей суммой является победителем. Разница заключается в степени победы.

*Лиза и мастер оба бросают процентные кости. Лиза выбросила 71, а мастер 38. Лиза добавляет свое преимущество в силе +27 и вычитает своё стратегическое преимущество -20%, итого получается 78 (71 + 27 – 20). Мастер добавляет к своему стратегическому преимуществу +30%, в общей сложности 68 (38 + 30). Лиза выигрывает, но только на 10%! (78 против 68). Это пирровая победа.*

### **Шаг Седьмой: Определение Потерь**

Теперь мы выясняем, какие из ваших подразделений нанесут потери. Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы определить, какие из ваших подразделений нанесли потери, и бросьте кости для них, исходя из размера каждого подразделения.

Лиза одержала пиррову победу. У неё есть одно подразделение ополченцев, размер 1d8, и четыре подразделения пехоты, размеры 1d4, 1d4, 1d6 и 1d8. Она бросает все эти кости, в общей сложности нанося 15 потерь.

У некроманта есть две единицы ополчения, обе размером 1d6. Он бросает оба этих кубика, и в общей сложности получается 8 потерь.

### **Шаг Восьмой: Наносите Потери**

Нанесите потери. Распределите потери, которые вы понесли, между вашими подразделениями в соответствии с порядком боя: ополченцы, затем пехота, затем лучники, затем кавалерия, затем летающие.

*Лиза понесла 8 потерь от армии некроманта. Сначала она должна распределить их по своим ополченцам, что выбивает её рекрутов (размер 1d8). Она распределила все свои потери, потеряла своих рекрутов, но у неё всё ещё есть остальная часть её армии.*

*Мастер получает 15 потерь, нанесённых Лизой, и распределяет их по своим отрядам. У него есть два отряда: зомби размером 1d8 и скелеты размером 1d10. Он распределяет 7 потерь зомби и 8 потерь скелетам. Они оба всё ещё участвуют в конфликте и могут понести больше потерь, но поскольку их теперь меньше, они больше не вносят свой вклад в общую численность своей армии на первом этапе.*

*Лиза выиграла битву, но набрала недостаточно очков, чтобы обеспечить себе чистую победу. Она потеряла своих ополченцев, и хотя некромант понёс больше потерь, у него было так много зомби и скелетов, что его ополченцы всё ещё в бою и могут поглощать больше урона.*

## Шаг девятый: Отступление

Определите пути отступления. Если армия теряет всю свою пехоту, она немедленно отступает. Если обе стороны отступают, ни одна из сторон не достигает целей. В этот момент любая из сторон может выбрать отступление и покинуть поле боя, предоставив противоположной стороне победу и уступив любые цели. Если какая-либо из сторон отступит, битва окончена. В противном случае вернитесь к первому шагу и проведите ещё одно сражение.

## Простой Исходит Битвы

Проценты Победы	Результат	Победитель Кидает Кости Этих Отрядов	Проигравший Кидает Кости Этих Отрядов
0-10%	Пиррова Победа	Ополчение + Пехота	Ополчение
11-50%	Малая Победа	Ополчение + Пехота + Лучники	Пехота
51-100%	Чистая Победа	Все Подразделения	Лучники + Кавалерия + Летающие
101-200%	Большая Победа	Все Подразделения + Лучники Дважды	Лучники
201%	Разгром	Все Подразделения + Ополчение Дважды, Пехота Дважды, Лучники Дважды	Кавалерия + Летающие

## Новые Предметы

### Установка

Некоторые предметы должны быть установлены в вашей крепости, чтобы функционировать. Такие предметы перестают функционировать, если их забрать из крепости, в которой они были установлены, и их необходимо переустановить, чтобы восстановить их силу, хотя их сила всё ещё может действовать на вас, если вы уйдёте.

### Алтарь Несгибаемой Веры

*Чудесный предмет, очень редкий, требует установки*

Установите этот алтарь в своем храме и выберите строку в таблице слуг (стр. 31). Всякий раз, когда вы делаете бросок на этой таблице, вы можете выбрать строку в таблице на единицу выше результата, который вы сделали.



### Свечи Благочестия

*Чудесный предмет, редкий, требует установки*

Эта пара свечей из красного воска горит волшебным образом, не потребляя топлива, символизируя союз между двумя держателями свечей. Если одна свеча зажжена без другой, это просто обеспечивает нормальное горение свечи на неопределенный срок, и её тушение не влияет на другую свечу.

Если владелец заведения зажигает обе свечи вместе, владелец может отдать другую свечу союзнику и расширить область действия способности владельца собирать информацию (стр. 36), включив в неё владения своего союзника.

При использовании таким образом, тушение любой свечи немедленно гасит другую. Для сбора информации с помощью свечи согласия требуется медитировать со свечой в течение 1 часа, концентрируясь на союзнике и его территории. В конце этого часа владелец может провести проверку собранной информации, которая в случае успеха даст ему представление об организации, за которой он следит.



### Кодексы

В ранние века человечества было время, когда магия была новой и дикой, и понимание этого формировало её, ограничивало. И тем самым ограничивало мир.

Величайшие мудрецы изложили своё понимание магии, огня и тени, машин, времени и самой Вселенной в своих великих трудах - кодексах.

Каждый кодекс - это мощный магический фолиант, сам по себе артефакт, и раскрытие содержащихся в нем знаний мгновенно делает вас одним из самых могущественных людей в мире.

Известно, что ни один мудрец не написал больше одного, и каждый автор при жизни прославился как один из величайших практиков магии во всем Ордене.

Каждый кодекс требует настройки, и поэтому ни один волшебник не смог бы извлечь выгоду более чем из трёх одновременно, но даже это было бы впервые в истории. В этих книгах столько силы, что они обладают собственной индивидуальностью, и им не нравится находиться в непосредственной близости (скажем, в 500 милях) от другого кодекса.

Это не предметы, которые вы можете бегать и собирать, и никто не знает, сколько их может быть. Ссылки в библиотеке Королевского Университета предполагают, что таких томов могло быть до сотни, но этот список был составлен из непроверенных, а в некоторых случаях и вовсе ненадежных источников.

Попытка скопировать кодекс приводит к созданию книги, в которой все слова расположены в правильном порядке, но никакой магии и никаких эффектов.

## Кодексы в Вашей Кампании

Кодекс наделяет своего владельца замечательными способностями, выходящими за рамки даже большинства артефактов. Никакие правила не могут охватить все возможные последствия их воздействия, и как мастер, вы должны использовать их только в том случае, если почувствуете вдохновение. Если вы читаете это и думаете: "Это потрясающее, я собираюсь попробовать это!", имейте в виду, что кодекс может навсегда изменить ваши настройки и поставить вас в щекотливую ситуацию, когда вам придётся придумывать какие-то странные и неожиданные последствия для игрока, который использует его возможности. И если это звучит потрясающе, то вы пришли по адресу.

Если, с другой стороны, вы читаете это и думаете: "Я понятия не имею, как это могло бы сработать", и ваша голова заполнена кошмарными сценариями, в которых вся ваша кампания рушится, как пирог в шкафу, тогда, возможно, этим книгам следует жить как слухам.

В качестве альтернативы, очень просто вручить одну из этих книг своим игрокам и просто сказать им, что некоторые секреты книги не поддаются расшифровке.

Ограничите силу книги, чтобы сделать её классной наградой, но не такой, которая дает всемогущество.

Тем не менее, я никогда не использовал кодекс в качестве награды — я всегда использовал их только как часть более масштабной задачи. Мои кампании предполагали, что кодексы должны храниться в безопасности в руках ответственных, могущественных NPC и что, когда они будут украдены или исчезнут при загадочных обстоятельствах, персонажи будут задействованы для их извлечения и возврата.

Таким образом, игроки, как правило, могут некоторое время наслаждаться мощью кодекса, но не таким образом, чтобы это постоянно выводило игру из равновесия.

Чтение описаний этих древних фолиантов должно пробудить идеи для приключения, в котором кто-то, злодей или благонамеренный, но введенный в заблуждение мудрец, раскрыл силу кодекса и теперь должен быть остановлен!

## Настройка на Кодекс

Все кодексы требуют настройки, что требует от читателя потратить месяц на непрерывное изучение не менее 8 часов в день, 6 дней в неделю. После настройки владельцу кодекса не нужно брать книгу с собой. Он может оставить её в безопасном месте и по-прежнему пользоваться её преимуществами, но должен обновлять свои знания в течение 8 часов непрерывного изучения один раз в месяц, иначе он потеряет её преимущества.

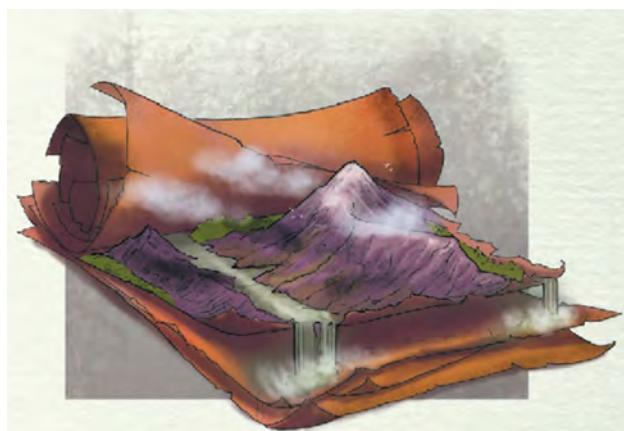
## Жертва

Некоторые из этих книг требуют от настроенного владельца отдать часть своей жизненной сущности, чтобы насытить тёмные силы, сдерживаемые или описываемые в их текстах.

Жертвоприношение требует броска некоторого количества костей здоровья, при этом вы сразу теряете это количество очков жизни и кости здоровья и на ту же величину уменьшаете свои максимальные очки жизни. Пока эффект, вызванный жертвоприношением, сохраняется, потерянные очки жизни и кости здоровья восстановить невозможно. Когда эффект заканчивается, вы можете залечить повреждения и восстановить кости здоровья обычным способом.

Если пожертвование костями здоровья приводит к снижению ваших очков жизни до 0, вы теряете сознание, и все созданные вами эффекты заканчиваются. Вы не можете пожертвовать большим количеством костей здоровья, чем у вас есть.

Если вы должны пожертвовать кубиком для усиления эффекта, но у вас его нет, эффект заканчивается.



## Кодекс Террагнозис

*Чудесный предмет, артефакт, требует настройки*

Написанная иерофантом Притхвиранье в 738-м году Эры чудес, эта книга представляет собой всеобъемлющий трактат о природе Материального Мира и материальных и философских принципах, которые отличают его от Аркадии, Квинтэссенции и Подземного Мира.

Этот кодекс проливает свет на Закон Природы, Закон

Времени и Закон Смерти и содержит описание сотворения мира, истоков божественной и тайной магии, а также войны между Богами.

Иерофант вложил свою мудрость и знания в кодекс террагнозиса. Книга связывает и формирует мир, определяет его и защищает. Пока она находится в пределах этого многообразия временного пространства, Обыденный Мир в безопасности.

### **Барьер между мирами**

В то время как эта книга находится в обыденном мире, отправка уроженца этого плана на другой план, без его воли, требует спасброска.

### **Управитель Земли**

Один раз в день, в качестве действия, вы можете призвать элементала по вашему выбору, чтобы он выполнил ваше приказание. Через 1 час элементаль возвращается на свой родной план.

### **Камень и Море, Повинуйтесь Мне**

Один раз в день, в качестве действия, вы можете вызвать катаклизм.

**Катализм** (боевая магия): Цель: 4 единицы, атака: +12, Сила: +15. Вражеские подразделения, раненые этой атакой, должны пройти проверку Морали на DC 15 или дважды получить потери.

### **Зашитник Всей Земли**

Один раз друид, владеющий кодексом террагнозиса, может принять форму феникса. Эта форма сохраняется до восхода или захода солнца, в зависимости от того, что наступит раньше, и в этот момент феникс умирает во вспышке яркого света. Друид должен пройти спасбросок Телосложения DC 18, чтобы пережить пожар. Сам кодекс террагнозиса переживает пожар и, независимо от того, жив друид или нет, перемещается в более безопасное место, а способность "Зашитник Всей Земли" перезаряжается.

#### **Феникс**

*большой небожитель, добрый*

**Класс Доспеха** 21 (природная броня)

**Здоровье** 243 (18d10 + 144)

**Скорость** 30 футов, летая 3.450 футов (паря) (*Да скорость верная*)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
25 (+7)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	29 (+9)

**Спасброски** Интеллект +14, Мудрость +14, Харизма +16

**Сопротивление Урону** Излучением: дробящий, колючий, рубящий от немагического оружия

**Иммунитеты Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Отравление, Очарование, Истощение, Испуг

**Чувства** Истинное зрение 120 футов, Пассивное Восприятие 24

**Языки** Все, телепатия 120 футов

**Уровень Опасности** 21 (33.000 Опыта)

**Сопротивление Магии.** Феникс имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Рождённый в Пламени.** Феникс излучает 60 футов яркого солнечного света, и 180 тусклого.

**Живое Пламя.** В начале каждого своего хода Феникс восстанавливает 3d12 здоровья.

**Ослепительное Оперение.** Перья феникса переливаются всеми цветами радуги. Любое злое существо, которое начинает свой ход в пределах 60 футов от Зашитника Всей Земли и не отводит взгляда, должно выполнить спасбросок Мудрости DC 15 или быть очарованным до конца следующего хода. Зачарованные цели оглушаются. Если спасительный бросок цели успешен, она становится невосприимчивой к ослепительному оперению феникса в течение следующих 24 часов.

### Действия

**Мультиатака.** Феникс совершает две атаки когтями и атаку клювом.

**Когти.** Атака оружием ближнего боя: +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 25 (4d8 + 7) рубящего урона

**Клюв.** Атака оружием ближнего боя: +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 18 (2d10 + 7) колющего урона, и 9 (2d8) урона огнём.

**Свет Всех Цветов (перезарядка 4-6).** Феникс испускает луч яркого призматического света в линию шириной 10 футов и длиной 1000 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 22, получая 45 (10d8) урона огнём и 35 (10d6) урона излучением при провале или половину урона при успехе.

В бою феникс является подразделением с атакой +17 и силой +15 и может воздействовать на каждый отряд в бою.



### **Кодекс Умбры**

*Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки*

Калидаса Дхар, написавший Кодекс Умбры во втором веке чудес, даёт нам единственный проблеск научной мысли о сущности теневой магии до империи Ганараджян. Это удивительно похоже на наши собственные современные представления.

*“Примитивные культуры рассматривают магию теней как продолжение буквальной тени. Тень, отбрасываемая ярким светом. Но я не нахожу связи между этими двумя явлениями и предлагаю альтернативное объяснение, подкрепленное успехом приведённых здесь заклинаний”.*

Дхар выдвинула гипотезу, что тёмная сила, которую мы называем тенью, является мертвой жизненной сущностью предыдущего мира.

Какова была природа этого мира или существ, которые, возможно, населяли его, она не дает представления. Немногие современные мудрецы принимают теорию Дхара всерьез, но все отмечают, что с тех пор ни один волшебник не проникал в сердце тени так успешно.

Тот, кто владеет Кодексом Умбры и понимает его секреты, получает доступ к следующим способностям.

### **Мерзкая Форма**

Раз в день, в качестве действия, вы можете принимать форму собственной тёмной тени. Находясь в этой форме, вы получаете устойчивость к кислоте, холоду, огню, электричеству, звуку, дробящему, колючему и режущему урону, включая урон от магического оружия. Чтобы принять эту форму, вы должны пожертвовать 1 костью здоровья в конце каждого своего хода.

Считается, что вы всегда скрыты, и вы получаете преимущество при атаках в мерзкой форме.

Если вы теряете сознание, находясь в мерзкой форме, вы возвращаетесь к своей обычной форме. Если вы умираете, находясь в мерзкой форме, вы становитесь тенью, и Кодекс исчезает, перемещаясь в другое место в Обычном Мире.

### **Ни Один Человек Не Может Убежать От Своей Тени**

Один раз в день, в качестве действия, вы можете вызвать 6 теней, разместив каждую в пределах 60 футов от себя, и каждая должна находиться рядом с персонажем. Тени действуют в ваш ход, выполняя ваши приказы. Они растворяются через 1 минуту.

### **Башня Теней**

Раз в год, в качестве действия, вы можете вызвать круглый шпиль, сделанный из сплошной тьмы. Башня имеет 30 футов в диаметре и 40 футов в высоту, с окнами со всех сторон и зубчатой стеной наверху. Внутреннее пространство разделено на три этажа, которые соединяет винтовая лестница на внутренней стене. Лестница заканчивается люком, ведущим на крышу. При вызове на обращенной к вам стороне башни открывается дверь, пропорциональная вашему размеру. Дверь откроется только по вашей команде, которую вы можете произнести в качестве бонусного действия. Магия менее 7-го уровня дверь не откроет.

Каждое существо в области, где появляется башня, должно совершить спасбросок Ловкости DC 13, получая 12d10 дробящего урона при провале или половину при успехе. Все существа в этом районе перемещаются на незанятое пространство снаружи, но рядом с башней. Объекты в этом районе перемещаются автоматически.

Небо над башней всегда тёмное, а сама башня состоит из густой тени и сливаются с землёй, предотвращая её опрокидывание.

Крыша, дверь и стены имеют по 90 очков жизни, невосприимчивость к урону от немагических атак, за исключением осадных орудий, и устойчивость ко всем другим повреждениям. Она не подлежат ремонту, но может быть отозвана действием.

В следующий раз, когда башня будет вызвана, она будет полной и без повреждений. Башня является твердыней башней 2-го уровня и даёт отрядам, защищающим её, +1 морали.

### Теневой Легион

Раз в неделю, в качестве действия, обладатель Кодекса Умбры может призвать Теневой Легион. Легион распадается после 1 часа или двух сражений, в зависимости от того, что наступит раньше.

#### Теневой Легион

теневая регулярная

тяжёлая пехота

Стоимость -

Атака: +2	Защита: 12
Сила: +2	Стойкость: 11
Мораль +2	Размер: 1d4

#### Способность

**Аморфные.** Легион может переместиться в другое подразделение, заняв его пространство и вступив в бой с этим подразделением. Таким образом, легион может атаковать лучников, пока вражеская пехота всё ещё находится на поле боя.

**Истощение Сил.** Если легион наносит урон сражающемуся подразделению, это подразделение теряет 1 силу. Потерянная сила восстанавливается на следующий день.

**Ужас.** Если легион наносит урон смертному подразделению, это подразделение должно пройти проверку Морали DC 15. Провал приводит к истощению подразделения.

### Чёрная Звезда

Завершение этого 1-часового ритуала заменяет солнце негативным аналогом. Солнце гаснет, и темнота правит землёй — землёй, над которой господствует пылающее чёрное солнце на небе, усеянном красными звёздами.

Это сверхъестественная тьма, и все разумные существа, живущие на поверхности Обычного Мира, могут ее ощущать. Все дневные существа с показателем интеллекта выше 5 получают Чувствительность К Темноте, что даёт им помехи в бросках атаки и проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение. Как владелец Кодекса Умбры, вы не страдаете такой чувствительностью. Однако, пока горит Чёрная Звезда, вы должны жертвовать 1 костью в конце каждого часа.



### Кодекс Инкабулум

*Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки*

Единственный известный кодекс, написанный во времена Целийской Империи, Кодекс Инкабулум часто ошибочно называют причиной падения Азшана. Это популярное предположение повторяется так часто, что оно приобрело статус факта. Скорее всего, кодекс остановил демоническое нашествие, сравнявшее с землей правящий город Кхам, ограничив море демонов, вырвавшихся из ада, и предотвратив его распространение по всему миру. В результате не сохранилось ни одного рассказа о разграблении города того времени, а популярные истории этого события были написаны не ранее, чем через 150 лет после него.

Написанная Марком Гаем Орестом на 101-м году Эры Завоеваний, в период расцвета Целийской империи, эта книга — как и все кодексы - с тех пор терялась и находилась много раз на протяжении столетий. Часто те, кто настраивается на неё, погружаются глубоко в тёмные силы и теряются.

### Душа Демона

В качестве действия вы можете пожертвовать 3 костями здоровья, чтобы принять форму демона III типа или костяного дьявола, заменив свои собственные характеристики и способности на характеристики дьявола. Находясь в этой форме, вы не получаете преимуществ от своих первоначальных расовых или классовых способностей, но вы можете использовать свои заклинания обычным образом, если примете форму, которая может использовать заклинания.

Вы можете сохранять эту форму в течение 1 часа или до тех пор, пока не потеряете сознание, после чего вернетесь к своей первоначальной форме и сможете нормально залечивать полученный урон.

### Проклятие

Демоны и дьяволицы автоматически проваливают свои спасброски против наложенного вами изгнания.

## Наследник Семи городов

После выполнения ритуала в течение 10 минут вы можете открыть врата в один из Семи Городов Ада, что позволит вам свободно путешествовать туда из Обычного Мира. Только вы можете использовать эти врата. Они остаются открытыми до тех пор, пока вы не вернётесь через них, после чего они закроются.

## Пламя Ада

Раз в неделю, в качестве действия, вы можете пожертвовать костями здоровья, чтобы вызвать Легион Ада. Размер этого подразделения зависит от количества пожертвованных вами Костей Здоровья, следующим образом.

Количество Пожертвованных Костей	Размер Подразделения
2	1d4
4	1d6
6	1d8
8	1d10
10	1d12

### Легион Преисподней

шипастодьявольская регулярная  
средняя пехота

Стоимость -

Атака: +8	Защита: 15
Сила: +7	Стойкость: 15
Мораль +10	Размер: Выше

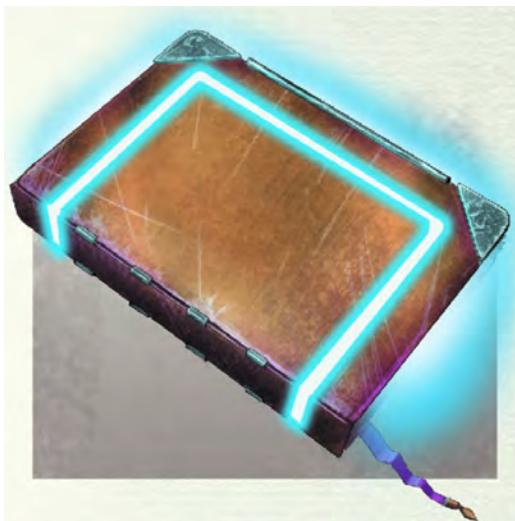
### Способность

**Порождение Ада.** Смертные подразделения должны пройти проверку Морали (DC 15), чтобы атаковать это подразделение.

**Шипы.** Всякий раз, когда пехота наносит потери этому подразделению, этот отряд автоматически делает проверку силы DC 8 против атакующего отряда.

## Ключ К Вратам

Пока Кодекс Инкабулум находится в Обычном Мире, вызванные демоны и дьяволицы не могут вызвать больше демонов или дьяволов. Однако, если Книга Демонов когда-нибудь покинет Земной Мир, это ограничение будет снято, и тогда даже второстепенные демоны смогут привлекать могущественных союзников, которые сами смогут привлекать больше союзников, пока армии демонов не заполонят мир.



### Кодекс Автомата

*Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки*

Написанный ханьским волшебником Хуань Фэем в конце третьей династии империи Синь, "Кодекс Автомата" — "Книга Машин" — синтезировал трёхтысячелетнюю научную мысль о магических конструкциях и был мгновенно реализован как окончательный труд по этому предмету. Другие тома подробно описывают процесс создания голема, но Фэй назвал это "простым кузнецким делом". Целью Фэя было понять фундаментальную магию анимированных конструкций, и в этом он преуспел больше, чем мог себе представить. Его армия големов защищала императора и обеспечила правление его династии на тысячу лет.

*Сейчас мы посмотрим, Хуань Фэй! Мы закончим все дебаты. Вот! Сейчас! Позволь весам взвесить мою силу против твоей, и мир узнает, что сильнее! Твой машинный разум... или моё высшее волшебство!*

— Чен Ши,  
владелец Кодекса Отражений, современник Хуань Фэя

### Машинный Разум

Вы получаете сопротивление магии.

### Ходячая Башня

Раз в год, в качестве действия, вы можете вызвать высокую квадратную башню из металла и шестерёнок. Башня имеет 20 футов в сторону и 60 футов в высоту, с окнами со всех сторон и зубчатой стеной на вершине. Башня имеет шесть механических опор, что обеспечивает ей скорость передвижения 24 мили в день. Внутреннее пространство разделено на пять этажей, соединенных автоматической движущейся лестницей на внутренней стене. Лестница заканчивается люком, ведущим на крышу. При вызове на обращенной к вам стороне башни открывается дверь, пропорциональная вашему размеру. Дверь откроется только по вашей

команде, которую вы можете произнести в качестве бонусного действия. Магия менее 7-го уровня дверь не откроет.

Каждое существо в области, где появляется башня, должно совершить спасбросок Ловкости DC 13, получая 13d8 урона дробящего урона при провале или половину урона при успехе. Все существа в этом районе перемещаются на незанятое пространство снаружи, но рядом с башней. Объекты в этом районе перемещаются автоматически.

Башня сделана из металла. Крыша, дверь и стены имеют по 300 очков жизни, иммунитет к урону от немагических атак, за исключением осадных орудий, и устойчивость ко всем другим повреждениям. Она не подлежит ремонту, но может быть отзвана действием. В следующий раз, когда башня будет вызвана, она будет полной и без повреждений.

Из каждой стены выступает автоматическая баллиста, дающая башне +12 к атаке, +14 к силе в битвах.

Башня считается твердыней и даёт отрядам, защищающим её, +2 к морали.

## Железная Рота

Раз в месяц действием вы можете призывать Железную Роту, подразделение железных големов. Железная рота ржавеет после 1 часа или двух сражений, в зависимости от того, что наступит раньше.

### Железная Рота

железноголемная регулярная

тяжёлая пехота

Стоимость -

Атака: +9	Защита: 23
Сила: +13	Стойкость: 19
Мораль +10	Размер: 1d4

### Способность

**Ядовитое Облако (боевая магия).** Цель: 1 подразделение, Атака: +12, Сила: +15. Вражеские подразделения, раненые этой атакой, должны пройти проверку Морали DC 15 или получить 3 потери.

## Машинный Лейтенант

Проведя 1 неделю в лаборатории стоимостью не менее 1000 зм, вы можете получить машинного лейтенанта. Одновременно у вас может быть только один лейтенант. Он лоялен к вам и подчиняется вашим командам, но по своей воле не отойдет от вас более чем на 30 футов. Если он окажется на расстоянии более 30 футов, лейтенант отключится и будет ждать вашего возвращения.

### Машинный Лейтенант

средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латы и щит)

**Здоровье** 60 (8d8 + 24)

**Скорость** 40 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Навыки** Восприятие +4

**Сопротивления Урону** дробящий, колючий, рубящий от не магического не адамантиевого оружия

**Иммунитет Урону** Сила, некротика, яд

**Иммунитет Состояниям** Истощение, паралич, отравление, окаменение, очарование, испуг

**Чувства** Слепое Зрение 60 футов (Слеп за пределом), Пассивное Восприятие 14

**Языки** Все, какие знает существо которое призвало его, но не говорит

**Уровень Опасности** 4 (1.100 Опыта)

**Сопротивление Магии.** Машинный Лейтенант имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Как Охранник, Так И Подопечный.** Пока лейтенант находится в пределах 5 футов от настроенного владельца Кодекса Автомата, любая атака, нацеленная на владельца кодекса, с вероятностью 50% вместо этого нацелится на машинного лейтенанта.

### Действия

**Мультиатака.** Лейтенант делает две атаки длинным мечом.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5, одна цель. Попадание: 8 (1d8 + 4) рубящего урона, или 9 (1d10 +4) рубящего урона если

## Повелитель Големов

Ни один конструкт не нападет на вас. В качестве действия вы можете выполнить проверку команды против конструкта в радиусе 30 футов, сделав бросок 1d20 и добавив свой бонус мудрости +2. Если результат больше, чем кости здоровья конструкта, то вы можете управлять им, как если бы вы были её создателем. Это управление длится 1 час, после чего конструкция освобождается от вашего влияния и больше не может быть управляема таким образом.



## Кодекс Дриадалис

Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки

Человек, усыновленный эльфами в младенчестве, Ирллин Ффуллиг эн Оррелл се Йт стала величайшим авторитетом империи Ганараджян в области фейри, их магии и их случайных связей с причиной и следствием.

Поскольку она была смертным волшебником, она понимала правила, которые ограничивали использование магии. Поскольку она была воспитана как эльф, у неё был разум фейри. Поскольку она была величайшим волшебником своего времени, она смогла синтезировать эти две противоположные философии в одно целостное произведение искусства и тем самым навсегда изменить мир. Эльфы никогда больше не позволяли этого.

### **Слово, Обозначающее Мир - Воде**

Проведя 1 год в башне, находясь в лесу, лес превращается в Воде. Воде - это населённые эльфами леса, куда Закон Времени ещё не вторгся. Вам не обязательно использовать воде, вы можете просто представить, что в вашем окружении есть несколько жутких эльфийских лесов, где, как известно, происходят странные вещи вроде Рипа Ван Винкля / Эпименидеса / Питера Клауса.

Это преобразование происходит постепенно, и если вы покинете лес в течение этого периода, лес вернется в свое первоначальное состояние. Как только трансформация завершена, вы можете привлекать эльфийских юнитов, как если бы вы были эльфом, и воде начинает не подчиняться причине и следствию.

Всякий раз, когда вы выходите из своего воде, вы можете выбрать выход из любого другого воде. Аналогично, вы можете получить доступ к воде вашей башни из любого воде.

Кроме того, при выходе из вашего воде вы можете выбрать, чтобы появиться в любой эпохе в прошлом или будущем.

Вернуться в своё время непросто, и обычно для этого требуется войти в другой мир.

*Да. Вы можете путешествовать во времени. Я знаю, это безумие, но это то, что делает книга. Я не устанавливаю правила!*

### **Чтобы Служить Нам**

Проведя 1 год обучения в башне в воде, вы выбираете стаю из семи обычных зверей того же вида, повышая их показатель интеллекта до 11, а все остальные показатели атрибутов - до 10 или более. Они становятся двуногими существами среднего роста и овладевают сильванским языком.

Воде - их дом, но их никто не принуждает оставаться в нём, хотя они предпочитают это.

Они ваши последователи, и, как все последователи, они независимые существа со своей собственной волей.

### **Непоследовательность**

Вы перестаете стареть и больше не нуждаетесь во сне. Вас нельзя очаровать, и магия не может усыпить вас. Вы невосприимчивы к эффектам замедления и остановки времени. Вы невосприимчивы к эффектам Кодекса Хроноса.

### **Мотивированные Деревья**

Раз в месяц действием вы можете превратить рощу деревьев в отряд трентов. Тренты служат вам в течение 1 часа или двух сражений, в зависимости от того, что произойдёт раньше, после чего они уходят корнями обратно в землю и снова становятся обычными деревьями.

### Тренты

#### тренты осадная инженерия

Стоимость -

Атака: +10	Защита: 13
Сила: +13	Стойкость: 23
Мораль +9	Размер: 1d4

#### Способность

**Извивающиеся Корни.** Разрушают стены укрепления. Осадные отряды имеют преимущество при проверке силы против разрушенных укреплений.

**Швыряние Камней.** Проведите проверку силы против укрепления. В случае успеха наносите 1d6 урона.



Codex Miror

### Зеркальный Кодекс

Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки

Написанная Дуртарой, верховным магом императрицы, Книга Чудес является первым зарегистрированным кодексом и дала название Эпохе Чудес. В те дни слово “магия” империи Ганараджян переводилось как чудо. Магия тогда была недавно открыта людьми и казалась безграничным ресурсом. Заклинания были изобретены, вошли в моду и забыты прежде, чем кто-либо узнал, что их можно записать.

История записывает Зеркальный Кодекс как величайший, самый могущественный из кодексов, но ни один мудрец никогда не владел более чем двумя, поэтому никто в истории не мог претендовать на звание эксперта, и большинство записей о том, что могла сделать Книга Чудес, были написаны через сотни лет после её исчезновения.

### Верховный Чародей

Вы изучаете, готовите и применяете заклинания, как если бы вы были на четыре уровня выше. Вы изучаете эти новые заклинания сразу после настройки на кодекс. Мультиклассовые персонажи выбирают один из своих классов заклинателей самого высокого уровня. Вы можете подготовить любое заклинание из списка заклинаний барда, волшебника, чародея или колдуна.

Вашим заклинаниям невозможно противостоять. То есть сопротивление магии против них не работает, равно как и сопротивление урону, основанное на их типе урона (огонь, холод и т.д.).

### Мастер Магии

На счёт инициативы 30 вы узнаете, произносят ли какие-либо враги заклинания в текущий ход и какие заклинания они произносят.

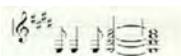
### Связан с Книгой Чудес

Впишите в книгу свое Истинное Имя. Пока вы настроены на книгу, у вас есть преимущество в спасбросках против заклинаний. Если вы потеряете книгу, и кто-то произнесет ваше Истинное Имя в вашем присутствии, вы потеряете это преимущество и у вас будет помеха в спасбросках, чтобы противостоять заклинаниям, наложенным пользователем магии, который произнес ваше Истинное Имя.

### Книга Чудес

Зеркальный Кодекс помнит времена, когда магия была намного...резвее. Всякий раз, когда вы накладываете заклинание на существо, вероятность возникновения одного из следующих эффектов составляет 5% (определяется случайным образом).

d100	Результат
01-04	Цель теряет все волосы и одежду.
05-08	Под ногами цели открывается яма глубиной 10 футов и шириной 10 футов.
09-12	Цель имеет преимущество в бросках атаки в течение следующих 3 раундов.
13-17	Появляются пятьдесят летучих мышей, роятся вокруг вашей головы в течение 1 раунда, затем улетают.
18-21	У цели вырастают крылья. Если у неё уже есть крылья, её крылья превращаются в щупальца.
22-25	Вы окружены клеткой, по 10 футов с каждой стороны, из прочных железных прутьев.
26-30	Каждый предмет головного убора в радиусе 30 футов (включая шлемы) превращается в тюбетейку, увенчанную лезвием, которое поворачивается при любом дуновении ветра.
31-35	Кожа цели навсегда становится пёстрой.
36-40	Всё золото в радиусе 10 футов от вас превращается в свинец.
41-45	Цель полностью покрыта слоем меда толщиной в дюйм. Также прилетает 500 пчел.



46-49	Каждый раз, когда цель говорит, играет следующая музыка:
50-54	На вас падает небольшой домик, нанося 8d10 урона. Вы зажаты под домом так, что наружу торчат только ваши ноги.
55-59	Гниющая рыба осыпается дождём в радиусе 100 футов от цели 6 секунд.
60-63	Вы превращаетесь в кентавра.
64-67	Всё оружие в радиусе 60 футов превращается в букеты цветов.
68-71	Призовите бегемота (01-10), слона (11-80) или мышь (81-100).
72-76	Кашалот падает с неба на цель.
77-80	Вы увеличиваетесь вдвое.
81-84	Вы уменьшаетесь вдвое.
85-89	Цель становится постоянно невидимой.
90-93	Цель полиморфируется в иву.
94-97	14-85 драгоценных камней базовой стоимостью 1 зм сыплются из носа цели в течение следующего часа.
98-99	На цель действует заклинание превращения плоти в камень.
100	Если у цели меньше 100 очков жизни, она взрывается.



## **Кодекс Игнис**

*Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки*

Ху Тай была последним магистром Огня, и, подобно своим современникам, другим четырём магистрам стихий, она поклялась объединить свои знания в книгу и тем самым запечатать её, положив конец Столетию Пяти Императоров и войнам, которые последовали за тем, как магистр стихий каждого императора использовал их знания для искажения реальности для их регента.

История свидетельствует, что её усилия увенчались успехом. Пять магистров запечатали свою власть, и войны прекратились. Лишь изредка за прошедшие тысячи лет появлялся и осваивался один из пяти кодексов стихий, и с тех пор в мире не действовало более одного.

## **Магистр Огня**

Ваши огненные заклинания и заговоры наносят максимальный урон. Кроме того, всякий раз, когда вы произносите заклинание, наносящее урон огнём, вероятность того, что вы не используете ячейку для заклинаний, составляет 50%. Вы иммунны урону огнём.

## **Огненная Броня**

Вы всегда защищены заклинанием невидимого огненного щита. Всякий раз, когда вы получаете урон от атаки ближнего боя, ваша огненная броня вспыхивает пламенем, раскрываясь и нанося атакующему урон, равный полученному урону (вместо 2d8).

## **Огненный Страж**

Всякий раз, когда вы застигнуты врасплох в бою, немедленно появляется элементаль огня и действует по инициативе на счёт 20. Он атакует ваших врагов, ставя вашу безопасность на первое место, а подчинение вашим приказам на второе. Он остаётся в Обычном Мире в течение 1 минуты, после чего возвращается к Квинтэссенции.

## **Море Огня**

Один раз в день, действием, вы можете использовать море огня.

Море Огня (боевая магия): Цель: 3 подразделения, Атака: +13, Сила: +13. Вражеские отряды, повреждённые этой атакой, страдают от проверки Силы: +11 в следующем раунде.

## **Пылающая Форма**

Вглядываясь в огонь и концентрируясь на удаленном месте размером не больше замка, вы ощущаете все крупные (размером с камин или больше) очаги возгорания там. Вы можете видеть и слышать, как если бы вы были огнем.

Кроме того, раз в неделю вы можете спроектировать в огонь свою иллюзорную копию. В качестве действия вы можете перемещать этот пылающий дубликат со своей

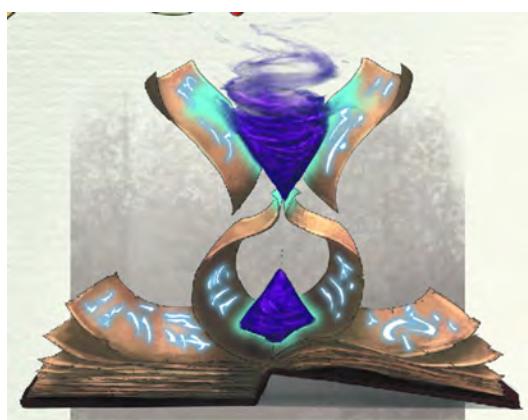
скоростью, но он может перемещаться только в места, освещённые огнём, из которого он появился. Вы можете использовать заклинания, от вашего дубликата.

Вы можете жестикулировать, говорить и вести себя так, как могли бы вы сами. Вы можете видеть и слышать с помощью этого дубликата, и вы можете переключаться между использованием его чувств и своих в качестве бонусного действия.

Пока вы используете его чувства, ваше собственное тело слепо и глухо.

Дубликат нематериален и не имеет очков жизни. Он действует в течение количества раундов, равного вашему бонуса интеллекта, после чего испаряется.

При развертывании этой формы вы должны пожертвовать 1 костью здоровья в конце каждого раунда.



### **Кодекс Хроноса**

*Чудесный предмет, артефакт, требует настройки*

Как и Кодекса Мультивёрса, происхождение Кодекса Хроноса зафиксировано недостаточно хорошо. Самое раннее упоминание о нём находится в записях ганараджянской волшебницы Субхадранги, которая также может быть автором книги.

На книгу также ссылаются в Рассказах о Рупананде, но вполне возможно, что Субхадранги и Рупананда были одной и той же женщиной. В нескольких источниках говорится о мудреце, который в ту эпоху носил оба имени, но нет прямого подтверждения ни из одного современного источника, и ни один источник окончательно не утверждает, что это написала какая-либо женщина, или действительно даёт независимый отчет о жизни кого-либо из них.

Книга Времени - наименее известная из рукописей. Она имеет тенденцию исчезать на тысячелетия, и в результате, в отличие от других книг по магии, учёные с радостью оставляют ее дрейфовать в водоворотах потока времени.

Всего 300 лет назад учёный-хурсир Чартам предположил, что автор книги ещё не родился, и что присутствие книги в прошлом этого временного многообразия является результатом того, что её будущий автор использовал её силу. Популярность этой некогда второстепенной гипотезы в последние годы возросла.

### **Вызвать Временный Дубликат**

Раз в месяц, в качестве действия, вы можете вызвать версию себя из будущего. Это одна из возможных версий вашего будущего персонажа. У него есть ваши характеристики, но он на четыре уровня выше и может иметь другие предметы или даже заклинания, на усмотрение вашего мастера. Вы не контролируете своего

временного двойника, но он является вашей версией и, вероятно, поможет вам. Поскольку он из одного возможного будущего, он переживает одно возможное прошлое и может не помнить ситуацию, в которой оказался, потому что он никогда не переживал этого прошлого.

Для чего-то подобного я бы сделал версию своего персонажа на четыре уровня выше с одним или двумя классными новинками и попросил бы одобрения моего мастера. Ваш мастер, конечно, может отредактировать ваш выбор (поскольку вы его еще не сделали).

Дубликат остается в этом многообразии плаща времени в течение  $1d4 + 4$  раундов, после чего возвращается в свое собственное время. Если его здоровье падает до 0 очков, он автоматически возвращается — без сознания — в исходное многообразие. Пока вы настраиваетесь на книгу, мастер может попросить вас сделать процентильный бросок в случайные моменты. Если у вас выпадает 100 очков, вы исчезаете на  $4 + 1d4$  раунда, поскольку вас безжалостно тянет назад, в альтернативное прошлое, чтобы служить версии себя на четыре уровня ниже. В альтернативное прошлое, где, предположительно, вы нашли кодекс хроноса четырьмя уровнями ранее! Если вы упадёте до 0 очков жизни, вы автоматически вернётесь — без сознания — в исходное состояние.

### Кочевник Пространства Времени

Вы перестаёте стареть. Раз в год, в качестве действия, вы можете пожертвовать любым количеством костей здоровья, чтобы переместиться вперёд или назад во времени на сто лет за каждый принесённый в жертву кубик. Вы можете наблюдать и взаимодействовать с прошлым или будущим, но не можете изменить их. Из-за многообразной природы временного пространства прошлое или будущее, в котором вы оказались, может не быть вашим прошлым или будущим.

Находясь в другом временном многообразии, вы жертвуете 1 костью в конце каждой недели.

### По Часовой Стрелке

Раз в месяц в качестве действия выбирайте смертельного врага, которого вы можете видеть в радиусе 60 футов. Он должен совершить спасбросок Телосложения DC 13 или мгновенно дожить до глубокой старости. Его сила, телосложение и ловкость постоянно уменьшаются вдвое. Поскольку он не получил никакого нового опыта, его ментальные характеристики не меняются. Этот эффект может быть отменён заклинанием высшего восстановления, произнесенным в течение 24 часов после временного сдвига.

### Прогулка

В качестве бонусного действия выберите цель и число от одного до шести. Если цель согласна, она удаляется из потока времени и появится снова при счёте инициативы 20 через это количество раундов. Если она не желает, она может совершить спасбросок мудрости DC 17, чтобы сопротивляться.

## **В Мгновение Ока**

В качестве действия вы можете пожертвовать любым количеством костей здоровья, чтобы сделать равное количество ходов подряд.



## **Кодекс Мортис**

*Чудесный предмет, артефакт, требует настройки*

Изгнанная императрица Ву Цзяо не теряла времени даром, планируя своё возвращение на трон и восстановление династии Ву. Её первой целью было возвращение её величайшего полководца, варварской леди Чорган. Поскольку Чорган была мертва, это означало, что предстоит провести много исследований. Но императрица Цзяо уже была опытной волшебницей, и её первый успех занял меньше года.

Ободрённая своими некроматическими исследованиями и возвращением своей правой руки, Цзяо продолжила изучение и стала величайшим некромантом в истории. Ей удалось вернуть трон своей семьи, но история называет её Мёртвой Императрицей, а её второй период правления - Мёртвой Империей, не рассказывая о восстановлении, только о мести.

Чтобы настроиться на эту ужасную книгу, нужно пожертвовать 2 костями здоровья.

## **Нежизнь**

Чтение Книги Смерти не делает вас нежитью, но у вас быстро развивается привязанность к бессмертным.

Ваш облик и манера поведения меняются, становясь холодными и бледными. Вы получаете следующие свойства:

**Потеря Жизни.** Всякий раз, когда вы наносите урон в ближнем бою, цель должна выполнить спасбросок DC 13 Телосложения, иначе её максимальное количество очков жизни уменьшается на величину полученного урона.

Это снижение длится до тех пор, пока цель не закончит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект снижает максимальное значение её здоровья до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в виде зомби под вашим

контролем, если только гуманоид не будет возвращён к жизни или его тело не будет уничтожено.

**Чувствительность К Солнечному Свету.** Находясь на солнечном свете, у вас есть помеха в бросках атаки и проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение.

**Стойкость Нежити.** Если нанесённый урон уменьшит ваше количество хитов до 0, вы можете выполнить спасбросок Телосложения с DC 5 плюс полученный урон, если только урон не является излучением или от критического удара. В случае успеха вы снижаете количество хитов до 1.

### Легион Мёртвых

Раз в месяц, действием, вы можете призывать легион мертвецов — по одному подразделению пехоты гулей, лучников-скелетов и кавалерии умертвий. Они остаются под вашим контролем в течение 3 дней или шести сражений, в зависимости от того, что наступит раньше.

#### Пехота Гулей

гульская регулярная  
средняя пехота

Стоимость -

Атака: +3	Защита: 19
Сила: +6	Стойкость: 17
Мораль +3	Размер: 1d10

#### **Способность**

**Нежить.** Зелёные и регулярные войска должны успешно пройти проверку морали, чтобы атаковать это подразделение. Каждому вражескому подразделению нужно сделать это только один раз.

**Наводить ужас.** Если пехота наносит урон смертному подразделению, это подразделение должно пройти проверку Морали DC 15. Провал приводит к истощению подразделения.

**Прожорливый.** Когда количество вражеских подразделений уменьшается, этот отряд может потратить раунд, питаясь трупами. Увеличьте их кубик потерь.

#### Лучники Скелеты

скелетные регулярные  
средние лучники

Стоимость -

Атака: +0	Защита: 15
Сила: +2	Стойкость: 14
Мораль -	Размер: 1d6

#### **Способность**

**Нежить.** Зелёные и регулярные войска должны успешно пройти проверку морали, чтобы атаковать это подразделение. Каждому вражескому подразделению нужно

сделать это только один раз.

**Безмозглые.** Не могут провалить проверку морали.

### Кавалерия Умертвий

умертвий регулярная

средняя кавалерия

Стоимость -

Атака: +6	Защита: 15
Сила: +5	Стойкость: 16
Мораль +5	Размер: 1d4

#### **Способность**

**Нежить.** Зелёные и регулярные войска должны успешно пройти проверку морали, чтобы атаковать это подразделение. Каждому вражескому подразделению нужно сделать это только один раз.

**Потеря Жизни.** Успешные проверки силы истощают вражеские подразделения.

### **Леди Чорган**

В качестве действия вы можете пожертвовать 2 костями здоровья и призвать леди Чорган, Рыцаря Смерти. Леди Чорган - существо, полное ненависти и негодования, которое цепляется за силу Книги, которая связывает её, но она должна повиноваться вам. Вы должны концентрироваться, чтобы поддерживать присутствие леди Чорган в этом мире, которое ограничено 1 часом, после чего она возвращается в Бездну и не вернется в течение месяца.

### **Леди Чорган**

средняя нежить, хаотично - злая

**Класс Доспеха** 18 (Латы)

**Здоровье** 97 (13d8 + 39)

**Скорость** 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	13 (+1)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +5, Мудрость +6, Харизма +7

**Иммунитет Урону** Некротика, Яд

**Иммунитеты Состояниям** Истощение, Испуг, Отравление

**Чувства** Тёмное Зрение 120 футов, Пассивное Восприятие 11

**Языки** Бездны, Общий

**Уровень Опасности** 12 (8.400 Оыта)

**Нечестивая Аура.** Если леди Чорган не недееспособна, она и нежить по её выбору в радиусе 30 футов имеют преимущество в спасбросках против эффектов уничтожающих нежить.

**Сопротивление Магии.** Леди Чорган имеет преимущество на спасброски от заклинаний и магических эффектов.

**Использование Заклинаний.** Леди Чорган - заклинатель 13-го уровня.

Её заклинательная характеристика - Харизма (сложность спасбросков DC 15, +8 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания:

**1-й уровень (4 ячейки):** Приказ, Метка Охотника, Нанесение Ран

**2-й уровень (3 ячейки):** Удержание Личности, Магическое Оружие

**3-й уровень (3 ячейки):** Рассеивание Магии, Вампирское Прикосновение

**4-й уровень (1 ячейки):** Изгнание, Усыхание

### Действия

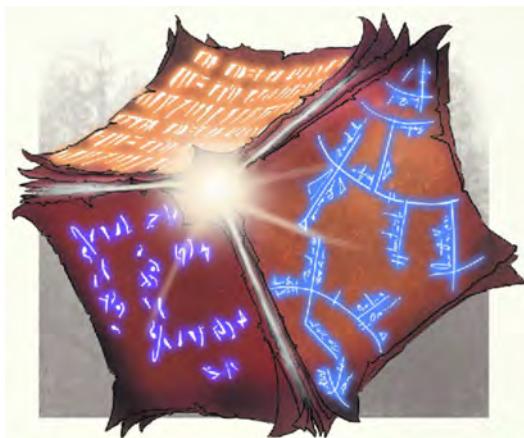
**Мультиатака.** Леди Чорган делает две атаки длинным мечом.

**Длинный Меч.** Атака оружием ближнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 ( $1d8 + 4$ ) рубящего урона, или 10 ( $1d10 + 4$ ) рубящего урона, если в двух руках, и 13 ( $3d8$ ) урона некротикой.

**Разлагающаяся Земля (1/День).** Леди Чорган указывает на место, которое она может видеть, и порча взрывается из земли в радиусе 60 футов от неё. Каждое существо в сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок DC 15 Телосложения. Разлагающаяся земля распространяется по углам. Существо получает 52 ( $15d6$ ) урона некротикой при провале или половину при успехе.

## Повелитель Смерти

Вы автоматически командуете любой нежитью, у которой меньше 9 костей здоровья, которую вы встречаете или призываете. Овладение нежитью происходит автоматически и не требует каких-либо действий. Эта нежить подчиняется вашим командам и верно служит вам, пока не будет уничтожена. Таким образом можно овладеть нежитью общей суммой на 50 костей здоровья.  
Как только нежить освоена, её нельзя заменить до тех пор, пока она не будет уничтожена.



## Кодекс Мультиверсалис

Чудесный предмет, артефакт, требующий настройки

Безусловно, первым волшебником, вошедшим в историю как владелец Книги Всех Миров, была Падмавати, Алиенистка.

Но нет никаких фактических записей о том, что она написала его, хотя учёные сходятся во мнении, что только она могла это сделать. Вместо этого общепринятая мудрость заключается в том, что она действительно написала его, просто не в этом многообразии. Мудрецы предполагают, что она из другого мира. Правда, возможно,

никогда не будет известна. Деяния, которые она совершила, хорошо задокументированы, включая принятие Запрета, который навсегда сослал Повелителя Демонов Смерти в Семь Городов Ада. Если природа этого ритуала и подробно описана в Кодексе Мультиверсалис, то пока с тех пор ни один волшебник его не расшифровал.

Настройка на Книгу Всех Миров открывает вам доступ к энергиям миллиона миров. Это делает ваши глаза совершенно чёрными. Это не повреждает ваше зрение, но вы отмечены до тех пор, пока остаётесь настроенными на книгу.

### **Зрение За Пределами Видимости**

Вы немедленно определяете направление, расстояние и природу любого существа, вызванного в Обычный Мир с 9 костями здоровья или больше в радиусе тысячи миль. В качестве действия вы можете телепортироваться к месту вызова в течение одной минуты после его обнаружения. Вы не сможете использовать эту способность снова в течение 24 часов.

### **Путешественник**

Раз в день в качестве действия вы можете назвать знакомое вам место в другом мире и отправиться туда.

### **Алиенист**

В качестве действия вы можете изгнать любое существо, не являющееся уроженцем плана, на которой вы находитесь, отправив его обратно на исходную плоскость без спасброска.

### **Нет Барьера Между**

Один раз в день, в качестве действия, вы можете вызвать любое существо из любой строки таблицы слуг (стр. 31).

Они являются свободными агентами, не обязаны служить вам, и возвращаются в исходный мир через 1 час.



## **Кошелёк Дипломата**

*Чудесный предмет, необычный*

Письмо, помещённое в этот кошелёк, адресованное кому-либо, у кого есть сумка другого дипломата, исчезает, и получатель, указанный в письме, находит его копию в своей сумке. Письмо может быть отправлено нескольким получателям с помощью сумки дипломата.



## **Разрушитель**

*Оружие (длинный меч), очень редкое, требует настройки хаотическим существом*  
Если вы нейтральный персонаж, этот тускло-серый длинный меч функционирует как обычное оружие без каких-либо бонусов или специальных свойств. Если вы законны, прикосновение к Разрушителю наносит вам  $2d8$  некротического урона. Если вы персонаж хаоса, вы можете использовать Разрушитель в качестве магического оружия со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, нанесенным этим оружием. Этот бонус увеличивается до +3 против законных существ. Если атака с помощью Разрушителя уменьшает количество жизней существа до 0, его грудная клетка разрывается и органы вываливаются наружу.

Всякий раз, когда вы наносите критический удар Разрушителем, бросайте d6 в строке "Двор Плоти" таблицы слуг (стр. 31). Критический удар отсекает конечность от тела противника, и полученный слуга появляется из отрубленной плоти. Этот слуга сражается за вас и подчиняется вашим командам. Он возвращается в свой мир через 1 минуту или если его здоровье падает до 0.



### Лук из Наперстянки

*Оружие (длинный лук), очень редкое, требует настройки хаотическим существом*  
Если вы нейтральный персонаж, этот длинный лук из ясеня функционирует как обычное оружие без каких-либо бонусов или магических свойств. Если вы законны, прикосновение к этому оружию наносит вам  $2d8$  урона излучением. Если вы хаотичны, вы можете использовать лук из наперстянки в качестве магического оружия со следующими свойствами.

Стрелы, наложенные на тетиву этого лука, начинают сочиться ядом.

Вы можете наносить этим оружием либо ядовитый, либо колющий урон.

Всякий раз, когда вы наносите критический удар этим луком, бросайте  $d6$  по строке Двор Аркадии в таблице слуг (стр. 31). Цветы наперстянки начинают падать дождём, и слуга появляется позади цели. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Он возвращается в Аркадию через 1 минуту или если его здоровье опускается до 0.



### Слава

*Оружие (булава), очень редкое, требует настройки добрым существом*  
Если вы нейтральный персонаж, эта стальная булава функционирует как обычное оружие без каких-либо бонусов или специальных свойств.

Если вы злой, прикосновение к этому оружию наносит вам урон излучением в размере 2d8. Если вы добрый персонаж, вы можете использовать Славу как магическое оружие со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, сделанным с помощью этого оружия, и можете выбрать нанесение дробящего урона или урона излучением этим оружием.

Когда вы владеете Славой, вы светитесь слабым светом.

Всякий раз, когда вы получаете критический удар Славой, бросайте d6 по ряду Небесного Двора в таблице Слуг (стр. 31). Лучезарный свет заливает поле боя, и начинает играть ангельский хор. Когда свет рассеивается, слуга становится рядом с вами. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Он возвращается на свой план через 1 минуту или если его здоровье опускается до 0.



### Глефа Верховного Храмовника

Оружие (глефа), очень редкое, требует настройки

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, нанесённым этим магическим оружием. При каждой атаке вы выбираете, наносит ли оно урон огнем, холодом, молнией или рубящий.

Всякий раз, когда вы наносите критический удар, бросьте d6 по строке Двор Элементалей таблицы слуг (стр. 31). Открывается прореха на элементальном плане Квинтэссенции, и слуга проходит сквозь неё. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Он возвращается в Сплав, Горящий Город, через 1 минуту или если опускается до 0 здоровья.

У глефы большое латунное лезвие на конце древка из тикового дерева с вырезанными на нем рунами стихий. Руны слабо светятся в присутствии инопланарного существа.



### Жатва

*Оружие (серп), очень редкое, требует настройки злым существом*

Если вы нейтральный персонаж, Жатва функционирует как обычное оружие без бонусов или специальных свойств. Если вы добрый, прикосновение к жатве наносит вам  $2d8$  некротического урона. Если вы злой персонаж, вы можете использовать этот серп как магическое оружие со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, нанесённым этим магическим оружием. Этот бонус увеличивается до +3 против добрых существ. Если вы уменьшаете количество очков жизни живого смертного существа до 0, вы получаете 1d8 очков жизни.

Всякий раз, когда вы наносите критический удар Жатвой, бросьте d6 по строке Нежить в таблице слуг (стр. 31). Раздаётся звон, и слуги поднимаются из земли.

Эта нежить сражается за вас и подчиняется вашим командам.

Нежить превращается в пыль через 1 минуту или если её здоровье опускается до 0.



### Магия Регента

*Чудесный предмет, редкий, требует настройки*

Этот развевающийся красный плащ обладает собственным разумом. При ношении он обеспечивает пользователю скорость полета (парения) 30 футов. В качестве действия владелец может призвать мантию к себе, хотя время, необходимое для её появления, зависит от того, как далеко она находится (она летит намного быстрее, когда её не надевают).

В мантии вы выглядите гораздо более впечатляющей фигурой. У вас есть преимущество в проверках Харизмы (Убеждения), и всякий раз, когда вы делаете бросок по таблице слуг, вы можете выбрать любой результат в пределах 10% от вашего броска.



### **Повинование**

*Оружие (длинный меч), очень редкое, требует настройки законным существом*  
Если вы нейтральный персонаж, этот хрустальный длинный меч функционирует как обычное оружие без бонусов или специальных свойств. Если вы хаотичны, прикосновение к Повиновению наносит вам урон силой  $2d8$ . Если вы законный персонаж, вы можете использовать Повинование как магическое оружие со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, нанесённым этим магическим оружием. Когда это оружие поражает пользователя магии, концентрирующегося на заклинании, его концентрация нарушается, и он падает ничком.

Когда вы наносите критический удар Повиновением, бросьте  $d6$  по строке Неумолимые в таблице слуг (стр. 31). Перед вами открывается светящаяся белая дверь, из неё выходит слуга, и дверь исчезает. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Он возвращается в Аксиому через 1 минуту или при снижении его здоровья до 0.

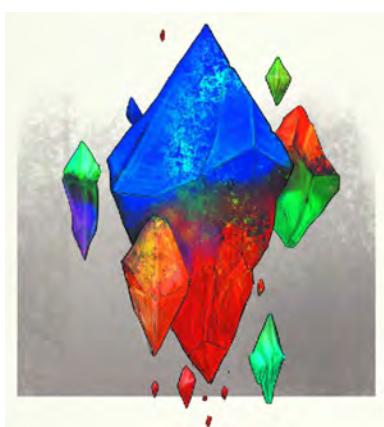
Если это оружие поражает члена Двора Плоти, они немедленно возвращаются на родной план.



### Плащ Мастера Шпионажа

*Чудесный предмет, необычный*

Люди, которые встречают вас, как правило, забывают вас. Проверка собранной информации имеет преимущество перед любым, кто носит этот прекрасный серый плащ.



### Псионический Кристалл

*Чудесный предмет, редкий, требует настройки*

Этот кристалл, отколотый от шкуры самоцветного дракона, наделяет вас псионическими способностями в зависимости от его размера. Он заряжается после завершения продолжительного отдыха. Если вы когда-нибудь используете последний заряд, он превращается в инертный драгоценный камень.

Размер	Пример	Заряды	Перезарядка	Спасброски	Манифестации
Маленький	Жёлудь	8	1d4	DC 13	Усиление, Свежевание, Дистанцирование
Средний	Яблоко	12	1d6	DC 14	Усиление, Свежевание, Дистанцирование, Забывчивость, Эмпатия
Большой	Чаша	16	1d8	DC 15	Усиление, Свежевание, Дистанцирование, Забывчивость,

					Эмпатия, Отражения, Ментальный Ландшафт
Огромный	Тыква	24	1d10	DC 16	Усиление, Уверуй, Дистанцирование, В Другом Месте, Свежевание, Забывчивость, Ментальный Ландшафт, Размыщление, Эмпатия



### Компас Геодезиста

Чудесный предмет, редкий

Компас dwarfийского происхождения. Над северной меткой компаса находится небольшой сосуд. Раз в сезон, помещая в него кусок руды или драгоценный камень, стрелка компаса указывает на ближайший пласт, содержащий этот материал, в радиусе 12 миль. В этом пласте содержится руда и драгоценные камни на сумму  $4d4 \times 100$  зм, и разработка пласта занимает три недели.



### Меч Рыцаря Демона

Оружие (длинный меч), очень редкое, требует настройки злым существом

Если вы нейтральный персонаж, этот зазубренный длинный меч функционирует как обычное оружие без каких-либо бонусов или специальных свойств. Если вы добрый, прикосновение к клинку сэра Малкоды наносит вам  $2d8$  некротического урона. Если вы злой персонаж, вы можете использовать меч рыцаря-демона в качестве магического оружия со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, сделанным с помощью этого магического оружия. Владение этим оружием двумя руками заставляет его светиться красным светом, излучая яркий свет на 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов. Один раз в день владелец может заставить меч вспыхивать зловещим, ослепляющим красным светом. Законопослушные Добрые существа в радиусе 30 футов должны успешно выполнить спасбросок DC 15 Телосложения или быть ослепленными на 1 раунд.

Всякий раз, когда вы наносите критический удар, бросьте d6 по строке Демонов в таблице слуг (стр. 31).

На земле появляются демонические руны, а из тени появляется слуга. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Они возвращаются в Бездну через 1 минуту или если их здоровье падает до 0.

Демонический глаз на перекрестьях гарды меча пристально следит за любым законным добрым существом в радиусе 30 футов.

### **Гобелен Повторного Плетения**

*Чудесный предмет, редкий, требует установки*

На первый взгляд этот великолепный гобелен отображает сцену, изображающую жизнь в окрестностях. Нити дорого окрашены, в них вплетены настоящее золото и серебро, что придаёт им яркие цвета и невероятно мелкие детали. Выражения можно разглядеть на крошечных лицах любых людей, живущих поблизости.

При внимательном рассмотрении гобелена становится ясно, что это не идиллическое изображение ушедшего времени — оно живое. На нём показано, что на самом деле происходит вокруг области, в которой он установлен. Однако, глядя на него, невозможно обнаружить движение — изменения можно заметить только тогда, когда отводишь взгляд, а затем оглядываешься назад.

Если обнаруживается, что гобелен удалён, на нем изображена сцена того места, где он был установлен в последний раз, и он не меняет свой узор, пока не будет установлен снова.



### **Двойные Клинки Тирана, Победа и Наказание**

*Оружие (короткий меч), очень редкое, требует настройки злым существом*

Если вы нейтральный персонаж, эти короткие мечи из чёрного железа функционируют как обычное оружие без бонусов или специальных свойств. Если вы добрый, прикосновение к любому из видов оружия наносит вам 2d8 некротического урона. Если вы злой персонаж, вы можете использовать Победу и Наказание в качестве магического оружия со следующими свойствами.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, сделанным с помощью этого магического оружия. Один раз за раунд, если оба клинка поражают одного противника, они наносят дополнительный урон огнем в размере 1d6.

Когда вы нанесёте критический удар любым из клинков, бросьте d6 по строке Дьялов в таблице слуг (стр. 31). Из земли вырывается пламя и появляется слуга. Он сражается за вас и подчиняется вашим командам. Они возвращаются в Ад через 1 минуту или если их здоровье опускается до 0.

Если это оружие поражает демона, оно сковывает его и тянет в Ад, выводя из боя.

### **Лаборатория Велорина**

*Чудесный предмет, редкий, требует установки*

В этой тщательно продуманной лаборатории есть всё, что нужно пользователю магии для исследования новых заклинаний. Чернила, бумага, колбы, пипетки, настойки и редкие ингредиенты стоят 10 000 зм и могут быть упакованы в два больших сундука. Установленная в башне, эта лаборатория позволяет владельцу увеличивать или уменьшать результат на единицу при броске по таблице исследований (стр. 24).



### **Шепчущий Камень Предупреждения**

*Чудесный предмет, редкий, требует установки*

Вы можете пристально смотреть на закрытый глаз, вырезанный на этом камне, и несколько раз шептать камню тип существа или его мировоззрение в течение 10 минут. Глаз камня откроется и отобразит это имя руническим текстом на своем зрачке. Если какое-либо существо такого типа или мировоззрения входит в ваши владения, камень шепчет вам, предупреждая о его присутствии. Вы можете услышать этот шёпот на любом расстоянии, но только если вы находитесь на том же плане, что и камень. Через некоторое время руна начинает исчезать. Вы можете заменить тип существа или мировоззрение, о которой предупреждает камень, выполнив ритуал еще раз.



