



## Интеллектуальные Предметы

*Глубоко в туннеле под древним зиккуратом, искатель приключений вытаскивает из сверкающей кучи сокровищ красивый меч, с инкрустированным драгоценным камнем. Но когда он поднимает меч, он слышит голос. От неожиданности он бросает клинок, но он продолжает рассказывать историю о своих прошлых приключениях, и о том, как они для него закончились...*

Магические предметы имеющие волю и личность называются интеллектуальными предметами. С помощью сильного, неизвестного ритуала или благодаря причудливому повороту судьбы сознание существа может быть поймано в предмете. Такие предметы разбросаны по всему миру, и обычно находятся во владениях своих создателях или потеряны в истории, и могут быть найдены бесстрашными (или удачливыми) искателями приключений.

Введение интеллектуальных предметов в вашу игру может выглядеть как добавление нового НИПа и они могут выполнять многие из их функций (хотя в битве предметы не могут помочь никому кроме вас). Эта статья даст вам некоторые идеи для помощи вашим игрокам, введением интеллектуальных предметов, а так же поможет разработать уникальные личности для них.

Если вы хотите что бы ваши игроки нашли интеллектуальный предмет, вы должны создать его сами или использовать один из приведенных примеров.

Довольно трудно бывает совладать с характером такого предмета, и игроки должны находить их только на высших уровнях, и только с вашего позволения.

### ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ИЛИ АРТЕФАКТЫ?

Со многих сторон, артефакты аналогичны интеллектуальным предметам. И те и другие имеют свою собственную личность. Так как же понять, когда использовать артефакт, а когда интеллектуальный предмет?

Артефакты могут быть крайне важны в кампаниях, они имеют свои желания и прихоти. Если игрок имеет артефакт, то на самом деле игрок им не владеет, у предмета есть своя сильная воля. Если вам нужен предмет, который станет центром событий, то используйте артефакт.

Интеллектуальные предметы менее значимы. Они имеют силу, подобную силе артефакта, но при этом вам не нужно близко следить за его уровнем силы. Вы можете использовать такие предметы, чтобы дать тонкий намек, или использовать его в качестве наставника. Интеллектуальные предметы больше похожи на приятеля, чем на мощный источник силы. Если вы просто хотите дать игроку меч, который говорит, то используйте интеллектуальный предмет.

### Как использовать интеллектуальные предметы?

Существует две причины для того чтобы вводить интеллектуальные предметы в вашу игру. Первая – это использовать его как устройство для передачи информации, словно обычный НИП.

Вторая причина, это поощрение игроков, которые любят иметь приятеля. Игроки которые любят фамильяров и животных компаньонов, могут иметь и интеллектуальный предмет. Такой объект может использоваться для военного игрока, или для игрока, который чувствует непонимание со стороны своего животного компаньона. Рассказчик, это идеальный тип игрока которому можно дать интеллектуальный предмет. Если вы хотите дать одному из ваших игроков такой предмет, вы должны позаботиться о том, чтобы он захотел его оставить и использовать в будущем.

### Создание интеллектуального предмета

Существует 5 шагов в процессе создания интеллектуального предмета:

- ◆ Выберите персону предмета.
- ◆ Выберите основу магического предмета.
- ◆ Выберите чувства, которыми обладает предмет.
- ◆ Выберите как предмет общается.
- ◆ Добавьте бонусы к умениям (на выбор).

### Персона

Начните с определения персоны предмета, с того, что делает его интересным. Используйте таблицу Личностей и Манер из Руководства Игрока (стр. 23-24) и создайте случайные особенности НИПа, из Руководства Мастера (стр. 186).

**Мировоззрение:** Предмет обычно имеет мировоззрение существа, которое его создало, и оно часто может не соответствовать с мировоззрением владельца. Большинство предметов не имеют мировоззрения.

**Божество:** Если предмет создан божественным способом, он обычно не поклоняется этому божеству. Предмет который имеет свою веру, скорее всего будет тяготеть к Кореллону, Йоун или Морадину. Предметы, в которые заключена пойманная душа живого существа, обычно почитает того бога, которому поклонялось при жизни.

**Личность:** Вопросы в Руководстве Игрока могут помочь вам в создании Личности. Но вместо этого вы можете выбрать архетип. Интеллектуальные предметы могут быть заботливыми, наивными или садистскими. Учитывая характер ваших игроков, сделайте личность предмета такой, чтобы он мог с ними конфликтовать или дружить.

### Особенности интеллектуальных предметов

к20	Деталь
1	Бывший владелец делал зарубки после убийства монстров
2	Предмет сжимается когда нервничает
3	Перекрашивался много раз, чтобы скрыть вид
4	Опаленный после битвы с огненным монстром
5	Когда предмет сучает, но покрывается иллюзорной ржавчиной
6	На нем выгравировано изображение лица
7	Дергается, когда что-то от вас хочет
8	Изменяет цвет, смешиваясь с окружающей средой
9	Глаз иногда открывается и смотрит вокруг
10	Когда воткнут в землю, вокруг вырастает трава
11	Сливается с кожей владельца
12	Всегда выглядит так, как будто над ним проходит тень
13	Показывает иллюзорное изображение последней жертвы, которую вы убили
14	Когда владелец промахивается, предмет изменяет цвет
15	Всегда сохраняет одну температуру
16	Украшен костью небольшого животного
17	Создает чувство покалывание, когда берется в руку
18	Тень предмета имеет странный цвет
19	Одного цвета днем, другого – ночью
20	Имеет знак отличия, который означает оригинал

**Манеры:** выберите несколько особенностей, способов речи или страхов для предмета. Предмет может заикаться или бояться гоблинов, в зависимости от его воспоминаний.

**Внешний вид:** Форма и состояние предмета могут рассказать много о его истории. Царапины и зазубрины могут означать, что предмет использовали во многих сражениях, а его конструкция и стиль могут показать, сделал ли его эльф, дварф или кто-то другой.

**Предыстория:** Определите создателя этого предмета, где и когда он был сделан. Это даст предмету весомую историю. Предмет может назвать великих героев, которые раньше им владели, и рассказать о фантастических местах, в которых он побывал. Он может заставить владельца последовать по пути великих традиций... или ругать его за то, что он не может спасти мир, как его прежние владельцы.

### Основа Магического Предмета

Выберете любой магический предмет, подходящего уровня для ваших игроков. Это может быть предмет которому больше подходит его личность, или предмет, с которым захотят работать игроки. Попробуйте подобрать предмет, который будет соответствовать игрокам.



Магические предметы сохраняют все свои волшебные свойства и таланты.

### Чувства

Чувства предмета соответствуют условиям, к которым привыкли персонажи. Тем не менее, он не имеет бонусов к Внимательности. Обычно предмет воспринимает окружающий мир, независимо от владельца, но вы можете наделить предмет особыми чувствами, если они будут соответствовать вашей истории.

### Общение

Выберете любое количество способов общения (обычно 2-3), которыми обладает интеллектуальный предмет.

**Речь (по умолчанию):** Большинство предметов могут говорить вслух, на нескольких (1-3) языках. Если предмет знает несколько языков, то лучше, чтобы он знал те, которые не известны никому из игроков.

**Телепатия касания:** Владелец и предмет могут общаться ментально. Они не нуждаются в речи и знания языков друг друга. Это может быть использовано как тайная связь.

**Полная телепатия:** Предмет может общаться ментально с любым ближним существом (обычно в 20 квадратах от него). Для такого общения не требуется знание языков. Это хороший способ заставить предмет выглядеть мощнее, чем он есть, или обеспечить тайную связь со всей группой. Используйте это умеренно.

**Руническая:** Использование символов или изображений, которые может создавать предмет. Это очень мило для предмета, но имея только этот способ общения, предмет не сможет быть полезным НИПом. Как и телепатия касания, предмет может использовать этот способ для создания тайной связи. Руническое общение, выглядит как проявляющиеся руны на поверхности этого предмета. Некоторые предметы используют полный, удобочитаемый алфавит, а другие рунные символы.

### Модификаторы Умений

Вы можете добавить несколько бонусов к проверкам умений, чтобы сделать предмет более полезным, и подчеркнуть его предысторию. Этот шаг можно использовать по желанию.

**Узкие категории:** Бонусы к проверкам умения покрывают узкое поле эксперта, обычно связанные с историей предмета или типом существа с которым он был тесно связан. Например, предмет который был создан в

империи Баэль Турат и имел личность тифлинга, может давать бонусы к проверкам умений, связанных с империей и расой тифлингов. Не давайте постоянных бонусов к проверкам! Предмет не должен давать больше бонуса +2 к Внимательности всегда (если конечно, это не часть самого магического предмета).

**Не уровневые Специальные Умения:** Вы не можете сказать, что бонус относится только к проверкам Истории. Так, используя предыдущий пример, предмет может дать бонус к проверкам Природы рядом с руинами Баэль Турата, или к проверке Внимательности для примечания архитектурных украшений, сделанных во времена правления этой империи.

**Бонус +2:** Механически, это свойство аналогично действию Помощь Другому, и может дать бонус +2 к проверке. Если проверка умения связана, с чем-то ранее известным предмету, или известным его бывшему владельцу, то он может дать этот бонус. Предмет просто говорит что он это знает.

### Интеллектуальные предметы в игре

Как только игроки «встречают» интеллектуальный предмет, это вносит в группу новую личность.

### Помощь Игрокам

Эффект предмета в игре, может быть основан не его личности. Баланс отличай предмета основан на том, как вы хотите его использовать.

Интеллектуальные предметы могут «жить» дольше игроков. Он может лежать в сокровищнице столетиями. Им бывает известно намного больше, чем самим игрокам.

**Указать цель:** Предмет, особенно когда его вводят первый раз, может дать игрокам зацепку. Он может рассказать о том, что его бывший владелец жил в городе, где были игроки, который теперь полностью уничтожен (намекая на новое приключение). Так же, предмет мог потерять владельца, а игроки смогут помочь его найти.

**Дать совет:** Вы можете использовать предмет, чтобы дать игрокам информацию или напомнить им о деталях. Если игроки назовут имя НИПа, которого они встретили, предмет может сказать: «Барлон? Это не он ли, состоит в Королевской страже?». Когда воин вытягивает пылающий топор, его интеллектуальный амулет может сказать: «Ты с ума сошел? Это красный дракон! Давай, затуши его проклятое пламя!»

**Дать модификатор умения:** Модификаторы умений, которые дает вам интеллектуальный предмет, могут помочь игрокам в определенных ситуациях.

**Не переборщите:** Это прекрасно, когда ваш интеллектуальный предмет помогает игрокам время от времени, но не обращайтесь с ним как с игроком, и не давайте захватывать ему главную роль. Интеллектуальный магический предмет должен только помогать только раз или два за сессию, и игроки не должны всегда ему доверять.

### Отношение предмета

Интеллектуальные предметы должны быть полезны игрокам, но это не значит что каждый предмет будит хорошо к ним относиться. Один может быть как счастливый пес, всегда помогать своему владельцу, но

другой может помогать неохотно, и только тогда, когда он сам этого захочет.

**Сердитые предметы:** Интеллектуальные предметы должны быть забавными для игроков, и редко должны работать против них. Но может быть и такое, предмет может издать шум, когда игроки пытаются скрыться, или отказаться помогать в проверке умений. Вы можете использовать отношение предмета, как индикатор того, что действия игроков могут быть опасны, но дайте им решить самим, как поступать дальше. Если предмет доставляет игрокам много неприятностей, то он скоро может опять оказаться один в сыром подземелье, и ждать пока очередные глупцы не найдут его.

## Введение предмета

Когда вы решили ввести интеллектуальный предмет, сначала подумайте, как его хотят найти игроки. Вы можете положить его в сокровищницу (как часть обычных сокровищ, вам не нужно устанавливать его стоимость), передать его игрокам через важного НИПа, или, что довольно редко, игроки могут сами его создать.

Игроки могут быстро опознать интеллектуальный предмет. Он может определить довольно мощных искателей приключений и связаться с ними.

Учитывайте то, что игрокам сейчас необходимо и чего они ожидают. Смотрите сноску Создание интереса.

### СОЗДАНИЕ ИНТЕРЕСА

Один из способов сделать интеллектуальный предмет успешным, это связывание его с историей игроков. Здесь представлены некоторые зацепки для связи игроков.

- ◆ Предмет содержит душу одного из близких игрока, предка или наставника.
- ◆ Предмет имеет одну личность с игроком. Если игрок присоединился к группе позднее, предмет соглашается с ним во всем, и считает его планы блестящими, даже если это очевидно не так. Предмет и игрок заканчивают мысли друг друга, имеют одинаковый, маниакальный смех и всегда держатся вместе.
- ◆ Игрок и предмет имеют одну цель. Если игрок поклялся отомстить миньонам Демогоргона, то интеллектуальный предмет тоже будет его ненавидеть.
- ◆ Предмет имеет для игрока механические преимущества, или возможно выше уровне, чем прошлый предмет игрока. Это может быть тупиковым методом, но если предмет помогает игрокам достигать больших результатов в битве, они будут хранить его долго. Так же это может помочь сохранить «странную пару», когда характеры предмета и игрока совершенно разные, и они постоянно ругаются.

Решите на какое время предмет останется с игроками, на одно приключение или на несколько. Если это все, дайте предмету показать себя игрокам. Он должен ясно дать понять, что с ним, игроки смогут выполнить свою задачу. Это один из примеров, когда предмет может отказаться помогать игрокам, поэтому позвольте вашим игрокам узнать что происходит. Делайте такие предметы немного более сильными, во время полной активации, поскольку они имеют свой темперамент. Вы можете сделать это предмет на одну ступень мощнее, для того чтобы он смог остаться с игроками надолго. Например, если дать интеллектуальный предмет 17 уровня, игрокам

12 уровня, то они будут в восторге, но смогут сохранить его на долгое время, до тех пор, пока не найдут ему замену, более подходящего уровня.

## Снятие заклятья

Интеллектуальные предметы не могут быть освобождены от магии и обращены в ресидиум, как обычные магические предметы, но они могут быть превращены в другой предмет подобной категории, с помощью ритуала Перевод Зачарования (Adventurer's Vault, стр. 199).

Игроки обычно не могут изменить тип интеллектуального предмета (изменить Смелого Свена из громового великого меча, в святой мститель великий меч, например). Тем не менее, ДМ может позволить игрокам создать такое событие или дешевый ритуал, который позволит вам это сделать.

Великий путь хранит интеллектуальный предмет (или, редко, несколько предметов). Используйте руководство из Adventurer's Vault (стр. 197–198) «Уровневые предметы и сокровища», для введения в вашу игру таких предметов.

### УДАЛЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА

Вы можете ввести интеллектуальный предмет, а затем пожалеть об этом. Возможно личность, которая казалась увлеченной, никогда не была такой. Или история, которая связывала его с вами, потеряла интерес.

Если вы хотите удалить интеллектуальный предмет из вашей игры, ниже вы можете узнать несколько путей для этого. Удаляйте его только если игроки не заботятся о нем или практически им не пользуются. Не убирайте предмет, только из-за того, что он выполнил свою цель в миссии игроков, а они все еще любят его! Если предмет для игроков, не более чем хорошее оружие с механической стороны, вы можете улучшить или другому изменить предмет (см. Снятие заклятья).

- ◆ Злодей уничтожил предмет или личность в предмете. Это так же покажет, что он как то связан с предметом и расплатился с ним.
- ◆ Предмет достиг важной цели и хочет уйти в иной мир (если он останется жив), или увидеть завершение задачи.
- ◆ Магическая энергия, которая поддерживает сознание в предмете, больше не может их связывать и рассеивается.
- ◆ Игроки подходят через ловушку или опасность, которую можно нейтрализовать или уничтожить интеллектуальный предмет.
- ◆ Предмет устает от смертных дел и прекращает общаться. При этом он не может быть освобожден от чар, но может быть продан.

## Пример Интеллектуального Предмета

Эти данные описывают историю предмета, и дают зацепку его использования в игре. Остальная информация предназначена для игроков и включает описания обычных магических предметов, и краткий обзор личности предметов. Описание магического предмета более специфично, так как оно отражает уникальный интеллект и характер предмета. Некоторые предметы имеют более высокий минимальный уровень, чем его базовые прототипы, или имеют более узкий круг предметов, которые могут быть взяты за его основу.

## Мрток, предводитель огров

Когда-то он был предводителем многочисленного племени орков и огров, Мрток имел силу. Он подчинял себе гоблинов и орков, многие мили вокруг. Но однажды он решил захватить шуплого мага в его причудливой белой башне. Теперь Мрток заключен в паре волшебных перчаток. Он имел много времени для того чтобы обдумать все, и стать более умным.

### Зацепки Приключения

Мрток был там, когда маг Беллессус убежал из своей башни, исчезая в ночи, и оставил большинство из своих

#### Мрток, Предводитель огров (Перчатки силы ога)

Руководство Игрока 247

Уровень 5

*Сделанные из толстых железных пластин, эти перчатки, несомненно, очень древние, так как покрыты ржавчиной.*

*Перчатки имеют странную форму и цвет: на одной изображена садистская усмешка, а на другой яростные глаза.*

*Эти перчатки тихо посмеиваются.*

**Слот предмета:** Кисти

**Свойство:** Вы получаете бонус +1 к проверкам Атлетики и параметра Силы (кроме атак Силы).

**Талант (На день):** Свободное действие. Используйте этот талант когда вы наносите урон рукопашной атакой. Прибавьте бонус +5 к броску урона.

**Общение** Речь

**Персона** Мрток грубый, и его сознание все еще такое же, как у ога, и плохо понимает язык. Он любит битвы и с радостью вскрикивает когда его владелец наносит большой урон.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Всеобщий, Гигантов

**Умения** Мрток предоставляет бонус +2 к проверкам связанным с орками и огами.

книг и магических предметов. Мрток не уверен что он испугал Беллессуса, но он все еще может охранять это место.

## Шивли, Белый Вирмлинг

Дух вирмлинга белого дракона находится внутри этого древнего копья. Давным-давно, бродячий воин проходил мимо раненого младенца дракона и попытался выходить его. Но ничего не помогало, и когда дракон был близок к смерти, воин провел ритуал и связал дух дракона со своим оружием. После смерти воина, копье передавалось от одного к другому, пока не оказалось там, где его нашли игроки.

По умолчанию Шивли связан с копьем, но вы можете выбрать любое другое оружие.

### Зацепки Приключения

Шивли смутно вспоминает имя своих родителей. Ее отец Грамаша теперь взрослый белый дракон, который живет в подземном хранилище и правит людьми маленького города, которые приносят ему еду и сокровища, чтобы умиловить его. Мощный древний белый дракон, по имени Алиарг была матерью Шивли. Она имеет цитадель в разрушенной крепости дварфов, рядом с вершинами Ледяных гор, на западе. Там вокруг лежат великие сокровища, которые охраняются ужасными тварями.

#### Шивли, Белый Вирмлинг

(Ледяное копье)

Руководство Игрока 234

Уровень 8+

*Это копье холодное на ощупь. Его поверхность покрывают синие Иокарические руны, но их значение невозможно понять.*

**Оружие:** Копье

**Зачарование:** Броски атаки и урона

**Критический:** +1к6 за каждый плюс

**Талант (Неограниченный \* Холод):** Свободное действие. Весь урон нанесенный этим оружием получает ключевое слово Холод. Другим свободным действием вы можете вернуть прежний урон.

**Талант (На день \* Холод):** Свободное действие. Используйте этот талант когда вы наносите урон этим оружием. Цель получает дополнительный урон холодом 1к8 и замедлена до конца вашего следующего хода.

Уровень 13 или 18: 2к8 урона холодом.

Уровень 23 или 28: 3к8 урона холодом.

**Общение** Руническое, Речь

**Персона** Шивли умерла в самом детстве, и поэтому все еще сохраняет детскую наивность. Большинство комментариев которые она может дать очевидно детские. Она знакома только с жизнью белых драконов, и не знает о других практически ничего. Поэтому она часто комментирует то, насколько горячая температура вокруг или спрашивает идущих игроков, почему они не долетят до места назначения.

Она использует свое дыхание дракона, только когда напугана.

В своем руническом общении она использует Иокарические руны.

**Мировоззрение** Без мировоззрения

**Языки** –

**Умения** Шивли предоставляет бонус +2 ко всем проверкам связанным с драконами, а так же с проверками связанными с холодной окружающей средой (включая ориентирование, обнаружение ледяных ловушек, сопротивление холоду).

## Каррак-Дур, Сверхразум

Однажды Мастер псионики, человек известный под именем Каррак-Дур путешествовал по миру и принимал участия в соревнованиях Воли и разума, часто, против безвольных соперников. Его гордость и высокомерие стали хорошо известны. В конечном счете, он обнаружил город Шанкахрам, полностью подконтрольный мощными Иллитидами, и стал вызывать его жителей на поединок. Их ментальная дуэль была короткой, и закончилась поражением Каррак-Дура. После случившегося, мозг Каррак-Дура был съеден Иллитидами, а его сознание было заточено в золотой диадеме, которая стала новым трофеем.

Это произошло много столетий назад, и диадема была украдена, потеряна, куплена и т.п.



### Зацепки Приключения

Каррак-Дур уверен в том, что Шанкахрам все еще существует, и требует чтобы, кто-нибудь нашел способ, подчинить логово Иллитидов. Шанкахрам управлялся со многих мест, и имел большой запас золота и драгоценностей, которые защищали его рабы.

#### Каррак-Дур, Сверхразум (Обруч Ментального натиска)

Adventurer's Vault 139

Уровень 11+

*Ваши ментальные атаки более точны, когда вы используете этот тонкий обруч. Громоподобный надменный голос заполняет вашу голову из этого предмета, и называет себя Каррак-Дур, Сверхразум.*

**Слот предмета:** Голова 9 000

**Свойство:** Вы получаете бонус +1 к Воле

**Талант (На день):** Малое действие. До конца сцены, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, когда проводите атаки с помощью Мудрости, Интеллекта или Харизмы.

**Общение** Речь, телепатия 20

**Персона** Эгонизм Каррак-Дура часто напоминает вам о его ментальной силе господства над другими, слабыми умами. Он сокрушается о потере своего тела, и верит что сможет править миром, даже если вопреки его злой судьбе. Он любит предоставлять свои модификаторы умений, чтобы доказать силу своего разума. Если проверка провалилась, он обвиняет в этом кого угодно, кроме себя.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Всеобщий, Глубинный, Драконий, Эльфийский

**Умения** Каррак-Дур предоставляет бонус +2 к проверкам, связанным с Иллидами.

## Знак камня, Щит Орторна

Созданный экспертами дварфийского ремесла в залах Морах Кадема, Знак камня нес Орторн, легендарный дварфийский жрец Морадина. Он был создан верно служить и защищать Орторна. В великой битве он был потерян, и Орторн больше не одевал щита, до конца своих дней.

Поверхность этого щита покрыта рунами, и каждый, кто может читать по-дварфийски, поймет их. Там написано: «Верность», «Доблесть», «Защита», «Общество» и «Поклонение».

### Зацепки Приключения

Знак камня был создан в Морах Кадеме, и тот, кто решит отнести его туда, будет награжден и считаться там другом. Дварфы, сражались в долгой войне против тварей из Подземья, и поэтому там часто можно встретить сильных монстров, таких как Веревочники и Иллиды.

## Знак Камня, Страж Дварфов (Щит Опек)

**Руководство Игрока 245** **Уровень 14+**  
*Искусство мастерства и стиля дварфов присутствуют на этом щите, который украшен рунами дварфов. Когда вы проходите рядом со щитом, вы слышите слабый голос, который хочет, чтобы вы его подобрали.*

**Ур 14** 21 000 **Ур 24** 525 000

**Слот предмета:** Руки

**Талант (На день):** Немедленное прерывание. Вы можете использовать этот талант, когда смежный союзник получает урон от атаки. Этот союзник получает сопротивление 15 любому урону от этой атаки.

Уровень 24: Сопротивление 20 любому урону от этой атаки.

**Общение** Речь, телепатия касания

**Персона** Каменный знак имеет ровный и стойкий характер, и успокаивающий глубокий голос. Он любит помогать и особенно наслаждается когда помогает своими модификаторами умений. Каменный знак имеет сильное сходство с религиозным персонажем. Каменный знак поклоняется Морадину.

**Мировоззрение** Законно доброе **Языки** Всеобщий, Дварфов

**Умения** Каменный знак предоставляет бонус +2 к проверкам, связанным с дварфами, богом Морадином, и к проверкам умений основанных на горных условиях (включая лазание, ориентацию и обнаружение опасностей).

## Малеура, Изумрудный глаз

Когда-то в древнем подземном склепе жила королева медуз Малеура, которая обнаружила древний том, содержащий тайну вечной жизни. Она решила испытать его на себе, но получила больше, чем ожидала. Ее соперник раکشаса изготовил лук с изображением Малеуры, а ее зеленые глаза сделал в виде отличных изумрудов. Он убил ее супруга, Гормауграя, и покрыл стрелу его кровью. Стрела пронзила тело Малеуры и заточила ее душу в этот лук. Она поклялась отомстить раکشасе за его жестокость.

По умолчанию Малеура – это длинный лук, но вы можете выбрать любой тип луков или арбалетов.

## Зацепки Приключения

Старое логово Малеуры, склеп медуз и других монстров, находится глубоко в диких джунглях. Она знает туда путь, но юань-ти и раکشаса так же считают джунгли своим домом, и являются заклятыми врагами Малеуры, и будут атаковать всех нарушителей.

## Малеура, Изумрудный глаз (Ядовитое оружие)

**Adventurer's Vault 75** **Уровень 15+**  
*Этот деревянный лук покрыт резьбой, напоминающей змеиную чешую. На ручке вырезаны два пристальных глаза, а их зрачки сделаны из изумрудов, которые всхливают яркими искрами.*

**Ур 15** +3 25 000 **Ур 25** +5 625 000  
**Ур 20** +4 125 000 **Ур 30** +6 3 125 000

**Оружие:** Длинный лук

**Зачарование:** Броски атаки и урона

**Критический:** +1кб урона ядом за каждый плюс

**Талант (На день \* Яд):** Свободное действие. Используйте этот талант, когда вы наносите урон этим оружием. Цель получает продолжительный урон ядом 10 и ослаблена (спасение оканчивает оба).

Уровень 25 или 30: Продолжительный урон ядом 15 и ослаблена (спасение оканчивает оба).

**Общение** Речь, телепатия касания

**Персона** Малеура любит сражения и кровопролитие. Она чувствует великую гордость, когда стрела направленная ее гневом находит цель. Ее речь полна упоминаний о глазах, зрении, камне и змеях. Ее сжигает ненависть к раکشасам.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Всеобщий

**Умения** Малеура предоставляет бонус +2 к проверкам умений связанных с медузами, ядом и раکشаса.

## Эреманн, Вестник Смерти

Эти перчатки были сделаны из кистевых костей Эреманна, последователя Королевы Воронов. Он имел способность заглядывать за завесу смерти. Он умер в пожилом возрасте и обнаружил что его сила может работать и в обратном направлении, и так он мог возвращаться в мир живых. Ученик Эреманна сшил из костей старика пару перчаток, и затем использовал его силу в целях зла. Эреманн с помощью своей силы, боролся с учеником, и тот решил выкинуть эти перчатки туда, где никто, как он думал, их не найдет.

### Зацепки Приключения

Последний ученик Эреманна довольно давно стал Личем, и послал своих темных миньонов разрушать и захватывать добрые и мирные поселения по всему миру. Его цитадель находится далеко на ледяном севере. Эреманн помнит места, которые посещал его ученик при жизни, и подозревает что филиakterия лича спрятана в одном из них.



## Эремани, Вестник Смерти (Пречатки Мира Теней)

Руководство Игрока 247

Уровень 16+

Эти гибкие черные перчатки слетены из ткани Страны Теней, и украшены костями человеческих кистей, которые пришиты красными нитями к тыльной стороне перчаток.

Ур 16 45 000

Ур 26 1 125 000

Слот предмета: Кисти

**Талант (На день \* Некротическая энергия):** Малое действие.

Измените тип урона, который нанесет ваша следующая магическая атака на некротический. Добавьте 2кб урона, к нанесенному этой силой.

**Уровень 26:** Прибавьте 3кб к урону.

**Общение** Речь, руническое

**Персона** Слишком много времени жуткий Эремани провел в разговорах с мертвыми, но он все еще предан добрым делам. Его личность очень меланхоличная, или полна гнева, когда кто-то говорит о злых некромантах или неуважении к смерти. Эремани поклоняется Королеве Воронов.

В его руническом общении он использует Иокарические руны.

**Мировоззрение** Доброе **Языки** Всеобщий, Небесный

**Умения** Эремани предоставляет бонус +2 к проверкам, связанным с нежитью, Королевой Воронов, и проверкам проводимыми в Стране Теней (включая ориентацию, и обнаружение опасностей).



## Лунный Свет, Первый Клинок Ночи

Тонкий, изящный кинжал, Лунный Свет заявляет что она оригинальный клинок ночи а все остальные дешевые подделки. Она так же заявляет, что кода была создана, то не имела интеллекта. Раньше ей владел плут и убийца, и с каждым убийством она получала некоторые части сознания жертвы. Исходя из ее личности, это может быть правдой. Теперь у нее есть новый владелец, и она теперь с надеждой ожидает новых жертв и новых частей сознания.

### Зацепки Приключения

Однажды Лунным Светом владеет некий Фанас, глава гильдии воров, который увеличил свой размер и силу и стал крупнейшим и опаснейшим из всех смертных. Но Лунный Свет знает местоположения его цитадели. Но это путешествие не будет легким – это не просто собрание воров, там присутствует древняя магия.

## Лунный Свет, Первый Клинок Ночи (Клинок Ночи)

Adventurer's Vault 65

Уровень 22+

Небольшой, блестящий клинок, из черного металла. Его рукоять из лунного камня, покрыта черным лаком. Вы ощущаете чувство элегантного превосходства, исходящее от клинка.

Ур 22 +5 325 000

Ур 27 +6 1 625 000

**Оружие:** Легкий клинок

**Зачарование:** Броски атаки и урона

**Критический:** Цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

**Талант (На день \* Зона):** Малое действие. Используйте этот талант, чтобы создать зону в ближней вспышке 2. Зона блокирует линию видимости и остается до конца вашего следующего хода.

**Общение** Речь

**Персона** Лунный Свет элегантна и немного непредсказуема. Ей управляют эмоции, которые часто бывают особенно хаотичными. Она легко может заскучать, ей нравится побуждать людей в бою, или просто обманывать их.

Лунный Свет поклоняется Сеханин.

**Мировоззрение** Без Мировоззрения **Языки** Всеобщий

**Умения** Лунный свет предоставляет бонус +2 к проверкам, связанным видами и способами убийства.

## Свитки Умманабора

Преданный поиску знаний, город-государство Умманабора обнаружил тайны времени и пространства, и составил тысячи тысяч свитков с историческими и метафизическими знаниями. Позднее, город был захвачен дьяволами, которые похитили эти знания, но они обнаружили не все свитки. Умманаборанцы смогли защитить свои библиотеки. Посох, которым владеет Повелитель мудрости, заключил в себе все тексты свитков, и его смогли прочитать только когда он сам это позволял. Повелитель мудрости и его посох исчезли до нового вторжения дьяволов. В гневе они разрушили город, и выкинули его в далекие просторы Астрального Моря.

Этот посох все еще содержит знания о древней мудрости того народа, и тот, кто владеет им сможет получить небольшую часть этих знаний.

### Зацепки Приключения

Тот кто найдет Умманабора и вернет посох, завершит одну из величайших историй о знаниях всех планов. Несколько дьяволов на границе, постоянно охраняют эти руины, и многие ужасные монстры из дальних областей Астрального Моря (пришедшие из Дальнего Королевства) обитают в этих руинах.

Игроки с заданием об уничтожении мощного Лорда демонов, божества, или (особенно) архидьявола, могут раскрыть тайну, которая поможет им в вы полнении этой миссии.

## Свитки Умманабора

(Мнемонический посох)

Adventurer's Vault 104

Уровень 27

Тысячи строк рунического текста вьются вокруг этого посоха. Вы чувствуете присутствие великого знания, когда вы рядом с этим предметом.

Ур 27 +6 1 625 000

**Инструмент:** Посох

**Зачарование:** Броски атаки и урона

**Критический:** +1кб урона за каждый плюс

**Свойство:** Вы получаете бонус +2 ко всем проверкам знания монстров.

**Талант (На день):** Малое действие. Замените один из ваших приготовленных заклинаний на другое из вашей книги заклинаний, равного уровня или меньшего. Каждый талант должен быть равного или меньшего уровня, как уровень посоха.

**Общение** Речь, телепатия касания

**Персона** Свитки имеют немного личности, и они подходят ко всему аналитически. Свитки не дают информацию, которая не требуется. Интеллект посоха, фактически состоит из интеллекта владельца и прошлой информации, и не содержит живого сознания.

**Мировоззрение** Без Мировоззрения **Языки** Все

**Умения** Свитки Умманабора предоставляют бонус +2 к проверкам, связанным с изучением книг или документов.