Grim Hollow

The Campaign Guide

5th Edition Fantasy

Ghostfire Gaming

Введение

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ЛЮБИТЕЛЬ ИГР! Если вы читаете эту книгу, то, скорее всего, являетесь заядлым поклонником настольных ролевых игр, тёмного фэнтези и мы надеемся, после прочтения этой книги также поклонником "Grim Hollow". Внутри вы найдёте мир Эфериса, созданный с любовью и страстью, благодаря поддержке и упорному труду таких же геймеров, как и вы.

То, что начиналось с домашней игра нескольких друзей, превратилось в живой, дышащий мир, воплощённый в жизнь благодаря 4 523 подписчикам, превратившим нашу мечту в реальность. Путь, начавшийся с ночных посиделок за игрой и закончившийся успешной кампанией на Кикстартере, был настоящим вихрем сложных и приятных событий.

Это руководство и мир Эфериса являются нашим взглядом на тёмное фэнтези для современного игрового стола. Во времена "плоского" повествования, когда антагонисты пустые, а герои никогда не могут потерпеть поражение, мы стремились создать нечто настоящее и захватывающее. Мы включили в книгу наши любимые штампы и темы, наводящие на размышления и приёмы повествования, которые сами считаем эффективными. Мы надеемся, что они вам понравятся, и вы разделите нашу страсть к этому миру.

Это наша первая книга, и мы многому научились. Мы невероятно гордимся проделанной работой и результатами, представленными вашему вниманию. Однако это только начало для подающего надежды стартапа из Нижнего, и мы будем искренне благодарны продолжить это путешествие вместе с вами. А теперь, как часть нашего постоянно растущего сообщества, мы надеемся увидеть вас в следующий раз, на каком бы фантастическом плане существования мы ни оказались.

Теперь же мы с нетерпением ждём возможности поделиться с вами нашим творением. Мы надеемся, что вам так же не терпится его прочитать. Итак, от одного нетерпеливого чудика другому - приятной игры!

О, и добро пожаловать в Эферис. Посмотрим, выживешь ли ты...



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭФЕРИС

"Осталось лишь несколько воинов - защитников человечества от ужасов тьмы. Их число уменьшается с каждым новолунием. Видите ли, этот мир принадлежит тьме, и она так просто его не отдаст."

Глухие запретные леса, где таятся ужасные чудовища, и громадные непроходимые горные хребты, хранящие утраченное наследие, - таков грозный ландшафт Эфериса. Однако настоящих монстров этой земли можно найти в деградирующих городах, где человечество пытается выжить.

Мир Эфериса - официальный мир сеттинга Grim Hollow. Здесь игроки найдут несколько знакомых и множество уникальных штампов жанра фэнтези.

Прежде чем отправиться в этот неумолимый край, важно определить несколько определяющих особенностей Эфериса и сеттинга Grim Hollow.

Тьма и Безвестность

Огромные пространства Эфериса окутаны тьмой сверхъестественной и не только. На самом дальнем севере солнце скрыто половину года, согласно естественной череде времён года. Неудивительно, что и глубокие залы дварфов погружены во тьму. Но тьма, окутывающая земли Остойи, имеет более зловещее и магическое происхождение, а в лесах королевства Шарно густой туман, покрывающий землю - дело рук добрых духов, или, по крайней мере, духов, подчиняющихся воле смертных как во благо, так и во зло. Жители всех этих земель приспособились к враждебной окружающей среде. По всей земле часто бушуют шторма, предвещаемые завыванием ветра, а затем проливным дождём. Там, где солнце никогда не сушит землю, грязь является постоянным фактом жизни. Урожай вырастает странным и горьким. Для большинства людей безопасность заканчивается за пределами радиуса действия света факела.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Опасные Земли

Цивилизация расположилась на этой земле в виде островков света, окружённых неумолимой местностью - тенистыми лесами, суровыми горными пейзажами и топкими болотами. Местные жители, никогда не покидавшие родной деревни, часто встречают путешественников подозрительными взглядами.

Неумолимые угрозы осаждают человечество. Злобные твари охотятся как на загулявших детей, так и на вооружённых путников, и о многих из них после никто ничего не слышал. Зловещие силы стремятся изменить природу человечества в соответствии со своими прихотями, сделав его иным навсегда.

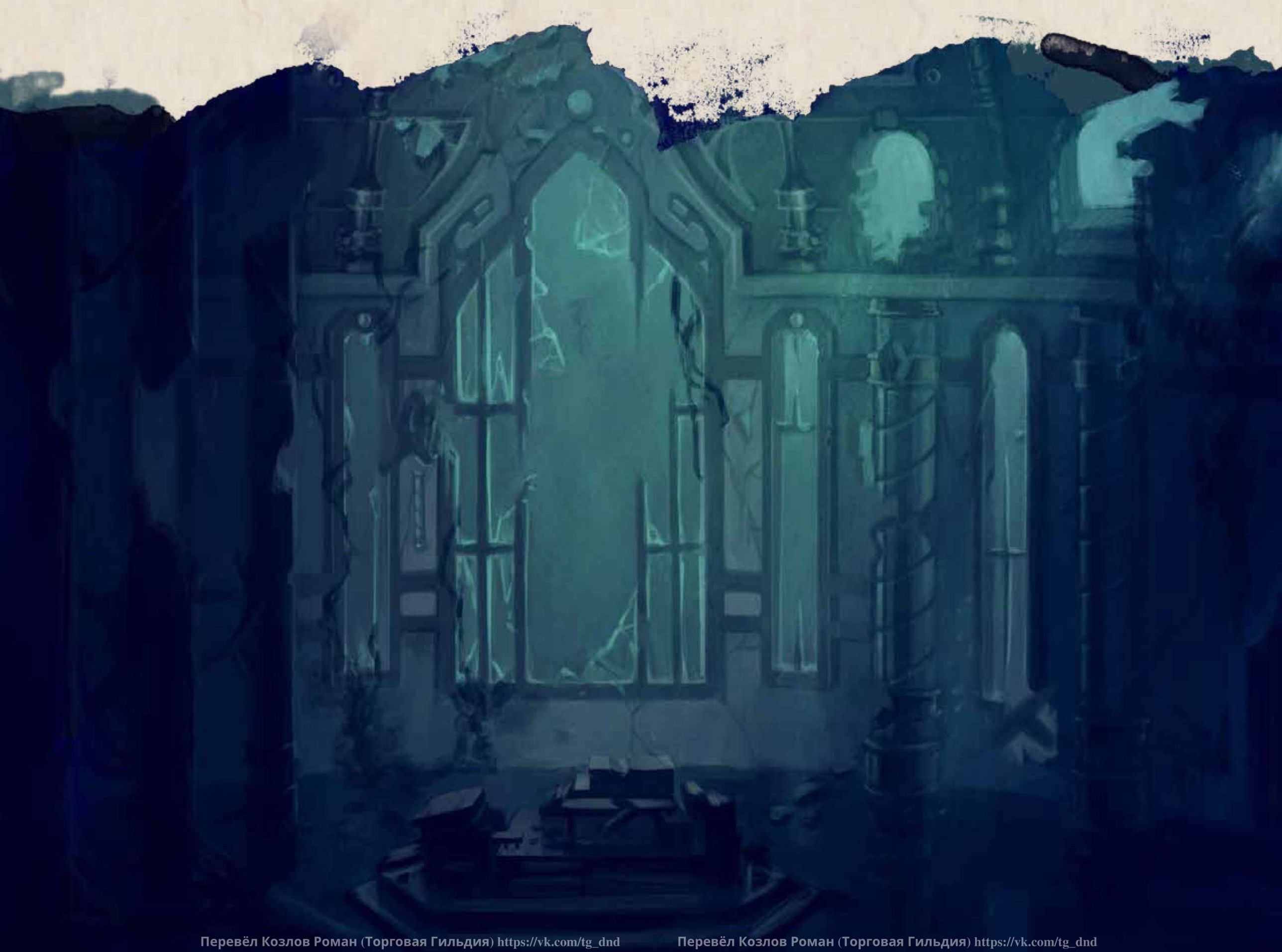
Путешествие - опасное занятие, особенно ночью (в землях, которым посчастливилось наслаждаться солнечным днём). Бронированные колонны торговых караванов перевозят товары, сильно охраняемые наёмниками, которые отказываются отклоняться от известных дорог. Путешественники, застигнутые врасплох, вынуждены останавливаться в отдалённых придорожных трактирах по завышенным ценам. Местные стражники быстро оставляют их в темноте, если у них нет монеты, чтобы заплатить.

Потерянный Пантеон

В своей бесконечной борьбе за контроль над Эферисом божества мира сражались с тем, что не могли победить, и в конце концов обратились друг против друга и уничтожили самих себя. Лишь немногие знают эту правду, а большинство считает, что боги покинули этот умирающий мир или вообще никогда не существовали. Единственными остатками их правления являются выжившие лейтенанты - Архисерафимы с Архидемонами и силы, которыми они управляют.

Архисерафимы с праведным рвением наблюдают за миром, наделяя силой избранных, сражающихся в их крестовых походах. Будучи разлучёнными так долго со своими богами, многие из них отошли от того, что они когда-то представляли, переиначив свои идеалы так, чтобы они соответствовали их целям.

Архидемоны наслаждаются миром, в котором царят тень и разложение. Освободившись от власти богов, они наслаждаются возможностью удовлетворить свои аппетиты. Они проявляют интерес к жизни смертных, часто живут среди них, заключают сделки и вершат судьбы, дабы уничтожить угрозы своего существования.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Болезнетворная Чума

Болезни и недоедание - обычное и ожидаемое явление в землях Эфериса. Однако есть одна болезнь, которую боятся больше других. Плакучая Оспа широко распространена на западном побережье континента и часто поражает гавани и прибрежные поселения. Отличающаяся глубокими красными метастазами, вызываемыми на коже заражённых, эта болезнь является смертным приговором для большинства.

Те немногие, кто способен излечить чуму, тщательно охраняют свой секрет и требуют за своё вмешательство самую высокую цену. Ценой избавления для тех, у кого есть выбор, может стать дворянское поместье, вечная служба у Архисерафима Милосердия или нечто гораздо более ценное.

Боязнь Арканы

Суеверия и предрассудки зашли крайне далеко. В большинстве городов и деревень Эфериса магия считается одновременно удивительной и пугающей. Понимая их или нет, но к арканистам относятся с недоверием и часто винят в самых разных проблемах - от неурожая во время сезона до успехов бизнеса конкурентов. Многие невинные люди стали жертвами таких суеверий.

В некоторых частях Эфериса страх перед магией куда глубже, чем в других. В южном регионе Кастинелла этот страх вылился в организованный крестовый поход против арканистов, именуемую Инквизицией Арканистов. Инквизиторы стремятся уничтожить магию и всех, кто её защищает.Не все жители Этариса презирают заклинателей. Во многих городах расположены великие колледжи, посвященные искусству магии. В стенах этих городов заклинатели могут получить разрешение на практику. Эти разрешения определяют, где маг может творить заклинания, какие заклинания он может творить и другие особенности. Процесс получения такого разрешения зачастую пугающе бюрократичен, поэтому многие заклинатели предпочитают скрывать свои способности.

Не все жители Эфериса презирают заклинателей. Во многих городах расположены великие коллегии, посвящённые искусству магии. В стенах этих городов заклинатели могут получить разрешение на практику. Эти разрешения определяют, где и какие заклинания маг может использовать, а также прочие нюансы. Процесс получения такого разрешения зачастую пугающе бюрократичен, поэтому многие заклинатели предпочитают скрывать свои способности.

Проблески Надежды

Эферис как сеттинг кампании не предназначен для того, чтобы быть безгранично мрачным и депрессивным или погрязнуть в жестокости ради неё же самой. Маленькие победы становятся героическими, когда для их достижения требуются героические усилия. Никто в Эферисе не находится в безопасности по умолчанию, поэтому любая безопасность, которую персонажи завоёвывают или дарят другим, является настоящим благословением. Никто в Эферисе не может быть добрым по умолчанию, поэтому моменты подлинной милости стоит отметить, ведь они могут прийти из неожиданных мест. Среди кромешной тьмы даже самые маленькие огоньки имеют ценность.

Это и Ваш Мир Тоже

Истории, рассказанные вами в Эферисе, принадлежат вам и вашей группе. Мы обещаем не кричать на вас, если вы "перепутаете" детали мира или измените их под свою игру, ведь в этом и состоит смысл! Мы намеренно оставили вопросы, на которые вы должны ответить, и конфликты, которые вы должны решить. Детали в этой книге призваны запустить ваше воображение и избавить вас от необходимости придумывать многогранный мир с нуля. Эферис изменится в тот момент, когда ваши герои ступят на его землю, так что воспользуйтесь своей властью, чтобы изменить его.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

РАСЫ ЭФЕРИСА

В ДАВНИЕ ВРЕМЕНА СТАРЕЙШИЕ РАСЫ расселились по всему Эферису и создали для себя отдельные королевства. Затем пришли люди и практически уничтожили другие расы в своём неустанном стремлении размножаться и расширяться.

На сегодняшний день люди по-прежнему являются самой многочисленной и могуществе-нной расой Эфериса. Старшие расы выживают либо в изолированных частях своих владений, либо в составе более крупных человеческих королевств. Но сейчас наступила эпоха кризиса, и некоторые увидели возможность вернуть то, что потеряли их предки.

Представители старших рас хоть и уменьшились в числе, но в любом уголке Эфериса они встречаются частенько. Возможно, потому, что они часто живут на задворках человеческой цивилизации, а также составляют непропорционально большое число её искателей приключений.

Люди

Несмотря на то что эльфы и дварфы были первыми расами, завоевавшими земли Эфериса, универсальная раса людей выжила и стала доминирующей. В наши дни людей можно встретить почти везде, начиная от замёрзшей и негостеприимной тундры Севера до выжженных равнин Юга. Появившись в умеренных лесах центральной части Эфериса, ныне известной как Бюрах, люди не считались угрозой для остальных рас. Из-за отсутствия контроля их численность быстро росла. Благодаря своей адаптивной природе и авантюрному мышлению они быстро вышли за пределы своих родных земель. К тому времени, когда великие королевства эльфов и могущественные танедомы дварфов осознали, что насилие неизбежно следует за людьми, было уже слишком поздно. Глаза человеческих вождей жадно взирали на процветающие эльфийкие и дварфийские земли. Великая Эпоха Экспансии, также известная как Великая Чистка, началась, и люди вышли из неё победителями. Армии разных племён одновременно маршировали на север, юг и запад. Ни одна земля не оказалась в безопасности. Не в силах объединиться или вовремя отреагировать, дварфийские и эльфийские монархи наблюдали, как человеческие воины захватывают их земли. Человеческая раса вышла победительницей после бесчисленных поколений кровопролития, навсегда изменивших Эферис.

Победив, они не проявили милосердия к старшим расам. Они полностью уничтожили эльфийские королевства, загнав их в глубь лесов. Они изгнали дварфов из их родных земель, заставив их прятаться глубоко под горами. Люди не остановились бы ни перед чем, если бы конфликт изнутри не заставил их армии остановиться. Уничтожив все остальные королевства, военачальники ополчились друг против друга, претендуя на Высший Трон, впоследствии ставший Имперским Троном Альтенхейма.

Вторая Великая Эпоха, известная как Эпоха Упадка, унесла ещё больше жизней в своей бесконечной бойне. В результате человеческая раса распалась на разрозненные королевства. Вторая Эпоха значительно ослабила королевства людей, позволив другим расам выйти из укрытий и восстановить часть княжеств в тех землях, где они когда-то правили.

И по сей день люди считаются доминирующей расой на всей территории Эфериса, контролируя большую часть суши и моря. За более короткую жизнь, нежели у других рас, их старая ненависть угасла, и теперь они более восприимчивы к другим расам. Но эльфы и дварфы живут достаточно долго и потому могут держать обиду гораздо дольше.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Эльфы

Гордые и элегантные эльфы были одним из первых народов, поселившихся в лесах Эфериса. Их долгая история теряется в далёких эонах, и даже эльфы с их продолжительной жизнью не до конца знают о своём истинном происхождении. Высокие, изящные и необычайно красивые, они захватили леса и речные земли Каэр Нэйада на территории нынешнего королевства Шарно, создав величественные королевства в глубине лесов.

Обладая острым зрением и талантом к стрельбе из лука, они ввели давнюю традицию следопытов, дабы защищать свои королевства от внешних угроз. Глубокое знание леса дополняло их смертоносные и бесшумные армии, делая их силой, с которой приходилось считаться в ранние времена.



Однако, прожив много веков, эльфы постепенно стали высокомерными, часто изолируя себя от других рас, особенно от людей, которых они считали примитивными и варварскими, не признавая в них реальной угрозы.

Эпоха Экспансии дорого обошлась эльфам. Их королевства превратились в пыль, а многие леса - в пепел. Несмотря на то, что их луки были точны, они оказались в меньшинстве и не могли защитить себя на всех фронтах, так как жаждущие войны армии сжигали укрывающие их леса. Эльфы десятилетиями жили кочевничеством, пытаясь скрыться в тех немногих оставшихся лесах на окраинах человеческой цивилизации. Однако печаль и скорбь по утраченной красоте родного дома заставили их воссоздать его. Они обратились к искусству. По ночам среди деревьев звучали душераздирающие песни об утраченном рае. Но самое главное, они обратились к магии. Духи леса, когда-то ведущие их, не были побеждены и охотно помогали старым друзьям. Они одарили эльфов своей магией - силой, способной вернуть их землям древнюю красоту.

Дварфы

Подобно горам, которые древняя и неустрашимая раса дварфов называет своим домом, она пришла на землю Эфериса вместе с эльфами. Однако, в отличие от эльфов, дварфы построили свои королевства глубоко в горах, на территории нынешней империи Бюрах. Искусные в обработке металлов и изготовлении драгоценностей дварфы создали бесчисленные города среди холмов и две впечатляющие непроницаемые столицы в самых древних горах континента - Скальных Зубах и Сером Хребте. Под этими горами находились богатые жилы митрила и золота, что позволило дварфийским ремесле-нникам быстро прославиться на весь Эферис.

Во время войн Эпохи Экспансии дварфы забаррикадировались в крепостях двух своих величайших городов: многоярусного города Стеленвальда и ныне разрушенного Гребенштейна. Дварфов Гребенштейна осаждали человеческие военачальники, которые впоследствии заложили основу Империи Бюрах.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Хоть дварфы и доблестно сражались за свои родные земли, военачальники Бюраха выкорчевали их и захватили богатые жилами рудники.

Второе дварфийское королевство Стеленвальд, однако, выдержало осаду. Не желая разделить судьбу своих двоюродных братьев на севере, дварфы Стеленвальда углубились в сердце горы. Там их шахтёры увидели новый металл, непробиваемый для стрел врагов - адамантин. С помощью доспехов и оружия безупречного качества дварфийским батальонам удалось оттеснить захватчиков на родину, но ценой больших потерь: половина населения была истреблена либо войной, либо голодом. Единственной возможностью выжить стала изоляция в горах.

К моменту зарождения различных человеческих королевств гордые дварфы Стелевальда начали восстанавливать свою численность. Вернувшись, они поняли, что политический ландшафт кардинально изменился. Их окружили и значительно превосходили по численности армии Империи Бюрах. Дварфийский император понял, что у его расы есть единственный способ выжить и процветать. Потому он заключил сделку с Империей Бюрах. Они должны были отдать свои земли и стать гражданами Бюраха при условии, что смогут сохранить независимость.

Некоторые старейшины дварфов до сих пор не могут забыть, что когда-то человеческая раса пыталась их уничтожить. Как говорится, легче сдвинуть гору, чем дварфа. Несмотря на то, что между людьми и дварфами до сих пор присутствует глубокое соперничество, Стеленвальдская провинция Рауланд будет помогать Империи Бюрах в трудные времена. Это клятва, нарушения которой никто не ожидает.

Полуорки

Орки существуют в Эферисе только как злодеи из сказок, которыми пугают непослушных детей. Их описывают как жестоких дикарей, живущих лишь ради того, чтобы устраивать хаос повсюду. Тем не менее, орки ступали по Эферису даже раньше дварфов и эльфов, и потому их описание в сказках хранит зловещую правду. Никто не знает, почему орки массово исчезли по всему Эферису. Известно лишь то, что последних из них видели в Валике, прежде чем их предположительно убили или извели. Однако все знают о зловещем напоминании об их тёмном и жестоком прошлом.

Полуорки Эфериса - высокие, грозные и свирепые воины. Одни говорят, что эти гуманоиды появились в результате скрещивания ранних человеческих племен с последними орками. Другие говорят, что они они являются творением потерянного бога войны, желавшего увековечить свой образ. В любом случае полуорки сочетают в себе лучшее от двух своих частей: грозную стойкость орка и приспособляемость человека.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Воины других рас часто предпочитают высмеивать то, чего боятся, надеясь, что им никогда не придётся столкнуться на равных с разъярённым полуорком.

Единственная часть Эфериса, где полуорки имеют хоть какую-нибудь форму организации, находится на замёрзшем севере, среди кланов Валикан. Там по северным пустошам бродят кочевые племена людей, полуорков и великанов. Неумолимый климат, похоже, подходит полуоркам и побуждает людей принимать их к себе за их выносливость. Другая сфера, где полуорк может преуспеть - это война. Полуорков часто можно встретить в рейдерских отрядах кланов Валикан.

За пределами Валики полуорки - это редкость, но тем не менее, их можно встретить в разных городах континента. Стереотипы, связанные с их предками, в сочетании с устрашающей внешностью вызывают страх у предста-вителей других рас, поэтому полуорков редко принимают или доверяют им, несмотря на их способности.

Полуэльфы

Полуэльфы - одна из самых поздних рас, появившихся в Эферисе. До Эпохи Экспансии люди и эльфы иногда пересекались. Некоторые люди были способны оценить прекрасные песни и стихи эльфов, а эльфы - авантюрную сторону человечества. Результатом этих связей стали вечно странствующие полуэльфы. Их легко заметить по менее выраженным заострённым эльфийским ушам в сочетании с более крупным, но всё ещё изящным человеческим телом. Как и в случае с полуорками, полуэльфы, похоже, взяли всё лучшее от своих прародителей. Ростом выше среднего человека, элегантные и изящные, они, кажется, обладают способностями к изящным искусствам со стороны эльфов и жаждой приключений со стороны людей. Разве жизнь странников, бродящих художников и торговцев не может быть для них лучшей участью?

Однако, несмотря на то, что большинство первых полуэльфов были результатом любви между двумя расами, такие отношения всё ещё считались запретными для обеих сторон. В разгар войны большинство эльфов не могли понять, как можно влюбиться в дикаря, а люди не могли простить тех, кто сошёлся с врагом. Потому первые полуэльфы были изгнаны обеими сторонами.

Поначалу их устраивал образ жизни скитальцев. Благодаря их театральному и музыкальному таланту бродячие труппы полуэльфов стали одними из самых известных. Кроме того, полуэльфы могли выступать в качестве естественных посредников между людьми и эльфами. Однако большинство полуэльфов хорошо скрывают тяготы своей души. Они научились носить маску счастья, часто одеваясь в яркие цвета и ослепительные украшения, сопровождая свои стилистические решения внешне вычурным, оптимистичным настроем. Но если кому-то посча-стливится завоевать доверие полуэльфа, он замечает, насколько сердце полуэльфа полно печали. Скитания по континенту - образ жизни, который им подходит, но они никогда не смогут назвать какое-либо место домом. Будучи изгоями как среди людей, так и среди эльфов, они считают себя проклятыми, вечно чужими, без надежды обрести родную землю.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Драконорождённые

Будучи детьми драконов, как гласит в их имени, драконорождённые с гордостью идут по миру, встречаю-щему их либо с ужасом, либо с восхищением. Они очень напоминают драконов: толстая чешуя покрывает их тело, острые когти и клыки, используемые ими в качестве оружия.

Хоть у них и нет крыльев, они крепко сложены и достаточно выносливы, а их окрас напоминает окраску их предков.

Некоторые утверждают, что эта раса самая древняя среди всех рас. В Эпоху Экспансии они поселились в небольшом королевстве, оказавшемся в эпицентре кровавых конфликтов между людьми и эльфами. Этот конфликт привёл к разрушению единственного места, к которому они действительно принадлежали - города Эмбер Кэрн.



Однако этой благородной расе удалось выжить. Прошли века, драконорождённые молили богов драконов восстановить их королевство, но те не отвечали. Среди драконорождённых нарастал гнев и отчаяние. Они перестали молиться своим богам драконам, а их религия под названием Священное пламя была оставлена.

Однако драконорождённые, набожные и духовные по своей природе, должны во что-то верить. Новую религию им предложили Кастинелланские миссионеры, распространявшие весть о своей новой религии - Божественных Серафимах. Найдя её близкой к идеалам драконорождённых - добродетели и решительности, они быстро приняли новую религию и стали её самыми ревностными последователями. Разделяя те же убеждения с людьми из провинций Кастинеллы, они быстро вошли в состав империи, став подданными Кастинелльской теократии.

Кастинелла выделила драконорождённым небольшой участок земли их предков, чтобы они сделали его своим домом. Драконорождённые отстроили древний город Эмбер Кэрн, полностью сделанный из гранита. Многие драконорождённые со всего континента стекались в город, начиная поклоняться Божественным Серафимам. Этот город стал местом религиозного паломничества драконорождённых со всего континента. Когда их древние молитвы, наконец, были услышаны, драконорождённые встали на путь жрецов, миссионеров и инквизиторов, дабы распространять свои новые убеждения с пылкой страстью и когда требуется, опаляющим пламенем. Земли Эфериса вновь услышат рёв драконов.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Гномы

Изобретательные и полные энергии гномы считаются дальними родственниками дварфов. Ещё более низкорослая и менее массивная, чем дварфы, эта мелкокостная раса компенсирует недостаток мускулов постоянно работающим мозгом и очевидной склонностью к изобретательству. И хотя их изобретения имеют дурную привычку взрываться, никто не может сердиться на гномов. Благодаря своему веселому настрою, любопытству и юмору гномы являются одними из наиболее вероятных участников хорошего пира или беззаботных танцев.

Помимо своей весёлой стороны, они создали одни из самых впечатляющих механических чудес Эфериса. Пушки, автоматоны, кремневые ружья и взрывчатые вещества - всё это считается результатом гномьей гениальности. Если вы ищете гнома в густонаселённом городе, вам остаётся лишь дождаться взрыва.

Во время Эпохи Экспансии поселения гномов, расположенные вне гор, были уничтожены человеческими военачальниками, что вынудило их искать убежище в соседнем дварфийском городе Стеленвальде. Там они разделили судьбу своих дварфийских сородичей, когда бесчисленные человеческие армии осаждали высокие каменные стены города.

Оставшиеся в живых гномы подталкивали дварфийского тана копать глубже, пытаясь найти новые металлы или путь к спасению под горами.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Пока дварфы разглядывали новообретённый адамантин, гномы осматривали остальные вены горы, а их изобретательные умы разрабатывали план победы в войне.

Гномьи алхимики работали день и ночь, смешивая дары гор, пока не изобрели новое оружие - взрывчатку. Когда дварфы шли в атаку в своих непробиваемых сверкающих адамантиновых доспехах, их поддерживал грохот взрывов, когда гномы отправляли в сторону врага пушечные ядра и динамит. Люди быстро разбежались: действие взрывчатки вселило страх в их сердца. Битва была выиграна, но потери и дварфов, и гномов были велики. Раса гномов последовала за дварфами в королевство Стеленвальд, где они оказались в многовековой изоляции. Когда дварфийский король добровольно присоединился к империи Бюраха, гномы последовали за ним. Сегодня, когда торговля ведётся по всей империи, гномы могут получить в свои руки ещё больше экзотических и летучих материалов, с каждым днём продвигая (или подрывая) свою науку к новым высотам.

Полурослики

Когда-то человечество, будучи неостановимой силой в Эферисе, заслужило враждебность от большинства рас. Всех, кто пытался противостоять им, ждало уничтожение. Одна раса, однако, решила не оспаривать превосходство людей, а прижаться к их спинам, чтобы выжить.

Эпоха Экспансии не повлияла на популяцию полурослико в так, как на другие расы. Хотя полурослики и не соглашались с жестокими методами людей, они молчали, решив, что подчинение более сильным и хорошо вооружённым человеческим армиям гарантирует им выживание. После разделения людей на различные империи и королевства, полурослики прекрасно вписались в их жизнь. Многие из них получили должности библиотекарей, книгохранителей, учителей или учёных.

Будучи более низкорослыми и слабыми, чем дварфы, полурослики считаются мирной расой. Большинство этих крошечных существ ищет в жизни место, где можно жить в тишине и покое, вдали от жестоких войн. Они любят хорошую музыку, изысканную еду и смеются при первой возможности.

Это не означает, что данная раса избегает приключений. Истории о полурослико в изгоях или учёных, ищущих древние и скрытые знания, являются одними из самых известных.

Однако, в отличие от гномов, их мало волнуют драгоценности и изобретения. Полурослики используют собранные ими знания для создания впечатляющих библиотек по конкретным предметам. В бесчисленных томах этих библиотек хранятся поколения знаний, относящихся к увлечениям полурослико в: кулинарии, пивоварения, пчеловодства и многого другого.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Продвинутое Оружие

Монстры и другие кошмарные существа скрываются в непроглядных тенях мира Эфериса. Дабы справиться с ними, цивилизации ищут любые возможные преиму-щества. Начиная с могущественных созданий дварфов и заканчивая изобретениями и безумными творениями гномов, было создано множество продвинутых орудий. Таблица продвинутого оружия ниже перечисляет их характеристики и новые уникальные свойства.

Обращение с Продвинутым Оружием

Продвинутое орудие трудно освоить и поэтому оно требует даже более специализированной подготовки, нежели стандартное воинское оружие. Персонажи получают владение продвинутым оружием, когда достигают 3 уровня и умеют обращаться со всем воинским оружием. Если персонаж получает владение воинским оружием на более поздних уровнях, он так же получает владение продвинутым оружием.

Продвинутые Боеприпасы

Опытные воины предпочитают как продвинутое оружие, так и специализированные виды боеприпасов.

Персонажи, умеющие обращаться с продвинутым оружием, также могут использовать продвинутые боеприпасы для соответствующего оружия. Кроме того, любой персонаж может использовать продвинутые боеприпасы для простого и воинского оружия дальнего боя соответствующего типа.

Свойства Продвинутого Оружия

Пороховое. Оружие, использующее чёрный порох, выпускает снаряды с оглушительным шумом, разрывая броню со смертоносной силой. При выстреле Пороховое оружие издаёт оглушительный треск, слышимый на дистанции до 300 футов. К сожалению, Пороховое оружие зачастую становиться бесполезным при намокании. Если Пороховое оружие попало под сильный дождь, было погружено под воду или намокло похожим образом, то оно не может стрелять до окончания короткого или длительного отдыха в сухих условиях.

Жестокое. Жестокое оружие спроектировано, чтобы наносить как можно больше вреда. Когда вы совершаете критическое попадание по врагу Жестоким оружием, то можете добавить дополнительную кость урона соответствующего оружия к наносимому урону.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Громоздкое. С громоздким оружием трудно обращаться, но оно эффективно в руках тех, кто достаточно силён, чтобы их использовать. Совершая атаку Громоздким оружием, вы должны использовать свой модификатор Силы для бросков атаки и урона.

Защитное. Защитное оружие создано для сражения в обороне. Такое оружие часто имеет большую досягаемость или плоскую поверхность для парирования. Если вы используете защитное оружие и при этом не двигались в свой прошлый ход, то когда враждебное существо попадает в вашу зону досягаемости, своей реакцией вы можете совершить атаку Защитным оружием по этому существу. При попадании эта атака не наносит урона, но существо должно сразу остановиться и его скорость перемещения опускается до 0 до конца его нынешнего хода.

Импульсное. Импульсное оружие было создано для нанесения ошеломительных атак в качестве части нападения. Когда вы совершаете по существу атаку Импульсным оружием, а также если вы подвигались перед этим на 20 футов или более по прямой линии, то можете увеличить кость урона на порядок при определении броска урона.

Многозарядное. Многозарядное оружие стреляет последовательно быстро благодаря нескольким стволам либо при помощи механизмов быстрой перезарядки.

Когда вы совершаете действие атаки Многоза-рядным оружием, то в качестве бонусного действия можете совершить ещё одну атаку этим же оружием. Вы не добавляете свой модификатор характеристики к урону со второй атаки, только если он не отрица-тельный. Вы можете совершить атаку бонусным действием, даже если у оружия есть свойство «Перезарядка».

Стремительное. Стремительное оружие знаменито своим свойством восстановления после промахов.
Когда вы промахиваетесь таким оружием, то следующая ваша атака, совершаемая против того же существа, совершается с преимуществом.

С Разбросом. Оружие с разбросом имеет свойство поражать несколько врагов сразу. Когда вы совершаете действие атаки и попадаете по существу таким оружием, то отмерьте дальность разброса этого оружия от точки попадания или места нахождения врага, по которому вы попали. Все существа кроме оригинальный цели, попавшие в зону действия разброса, должны совершить спасбросок по Ловкости. При провале существа получают урон, равный модификатору характеристики, которую вы используете для определения урона оружием (минимум 1). Тип урона является тем же, что и у оружия, которым был нанесён урон.

Сложность броска Разброса = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, используемой вами для определения урона оружия.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Форма и дальность действия разброса оружия описаны в его характеристиках. Например, дальнобойность Огненных Мехов составляет 15 футов, и дальность разброса также составляет 15 футов. Это означает, что оружие может попасть по цели в 15 футах и при попадании нанести урон 15-футовым конусом позади цели, увеличивая дальность попадания до 30 футов.

Специализированные боеприпасы могут иметь одно свойство оружия с буквой (А) рядом со своим именем. Это свойство применяется, когда боеприпасы были куплены и изготовлены и не могут быть изменены после.

Бронебойные (А). При бросках на попадание по существу Бронебойным оружием или боеприпасами по существу, носящему тяжёлую броню или имеющему природный класс доспеха выше 17, то вы можете добавить бонус +2 на попадание к своему броску.

Освящённые (А). Когда вы попадаете Освящённым оружием или боеприпасами по существам типов Исчадие, Нежить или Фея, то их скорость перемещения сокращается на 10 футов до конца их следующего хода. Также они не могут использовать реакцию до конца своего следующего хода.

Зажигательные (А). При попадании по существу Зажигательными боеприпасами или оружием, цель получает дополнительно 1к4 урона огнём.

Посеребрённые (А). Атаки, совершённые вами Посеребрёнными боеприпасами или оружием, считаются магическими для преодоления устойчивости или иммунитета к немагический атакам.



Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Продвинутое Рукопашное Оружие				
Кавалерийский Молот	500 зм	1к8 Дробящего	3 Фунта	Импульсное (1к12), Универсальное (1к10), Бронебойное
Сабля	500 зм	1к8 Рубящего	2 Фунта	Стремительное, Фехтовальное
Клеймор	500 зм	2к6 Рубящего	7 Фунтов	Жестокое, Тяжёлое, Двуручное
Древковое	500 зм	1к12 Колющего	12 Фунтов	Защитное, Тяжёлое, Двуручное, Досягаемость
Продвинутое Дальнобойное Оружие				
Пороховой Пистолет	200 зм	2к4 Колющего	4 Фунта	Боеприпас (дис. 25/100), Пороховое, Перезарядка, Лёгкое
Порохоное Ружьё	500 зм	2к6 Колющего	10 Фунтов	Боеприпас (дис. 80/300), Пороховое, Перезарядка, Двуручное
Многозарядный Арбалет	750 зм	1к8 Колющего	7 Фунтов	Боеприпас (дис. 80/300), Перезарядка, Двуручное, Многозарядное
Мушкетон	750 зм	2к6 Колющего	10 Фунтов	Боеприпас (дис. 20/30), Пороховое, Разброс (линия 10), Перезарядка, Двуручное, Громоздкое
Огненные Меха	750 зм	2к6 Огнём	11 Фунтов	Боеприпас (дис. 15), Разброс (конус 15), Перезарядка, Двуручное, Громоздкое



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Боеприпасы	Цена	Вес
Продвинутые Боеприпасы		
Бумажная Гильза (20)	3 зм	2 Фунта
Канистра для Мехов (20)	5 зм	4 Фунта
Специализированные Боеприпасы (A)		
Стрелы(5)	100 зм	1/4 Фунта
Болты(5)	100 зм	1/4 Фунта
Бумажные Гильзы (5)	250 зм	1/2 Фунта

Черты

Начиная с неограниченно талантливых мечников Каститинелланских Мастеров по изготовлению клинков и заканчивая яростными Берсеркерками Валикан, Эфетис является домом для многих мастеров смертоносных искусств. Черты являются хорошим способом изобразить натренированные или врождённые навыки персонажа в той или иной дисциплине. Черты могут быть получены при поднятии определенного уровня и выбираются вместо улучшения характеристик. Перед тем как выбрать черту, персонаж должен соответствовать всем требованиям, указанным в её описании. Если при каких-либо обстоятельствах персонаж перестаёт соответствовать требованиям черты, то он не может получать любые свойства, даруемые этой чертой пока не будет снова соответствовать требованиям.

Эксперт Порохового Оружия

Требования: Владение Продвинутым Оружием

Вы научились владеть пороховым оружием со смертоносной эффективностью. Вы получаете следующие свойства:

- Вы игнорируете свойство "Перезарядка" у Порохового Оружия, с которым вы умеете обращаться.
- Когда враждебное существо входит в радиус 10 футов вокруг вас, и вы не перемещались в свой прошлый ход, то реакцией вы можете совершить атаку дальнобойным оружием по этому существу.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Кровавая Гончая

Требования: Значение Мудрости 13 или выше

Ваши чувства восприятия достигли уровня недоступного большинству людей. Будь то через тренировки, потеря одного или нескольких чувств восприятия или через ваше общее развитие, вы получаете следующие свойства:

- Пока вы находитесь в сознании и существо не меньше Маленького размера входит в радиус 10 футов вокруг вас, то вы сразу же узнаете о его присутствии.
- Ваши броски атаки по невидимым существам, о присутствии которых вы знаете, совершаются без помехи.
- Ваши проверки Мудрости (Восприятие) и Мудрости (Выживание), опирающиеся на запах или слух, совершаются с преимуществом.

Массивная Фигура

Требования: Значение Силы 13 или выше

Благодаря тренировкам или из-за вашего прирождённого телосложения, вы имеете достаточно широкую и мускулистую фигуру для своей расы. Вы получаете следующие свойства:

- Вы считаетесь на один размер больше (максимум Большим) при определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать.
- Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой, используя ваш модификатор Силы, то можете нанести дополнительно 1к4 урона. Тип урона является тем же, что и тип урона вашего оружия.
- Вы можете добавить ваш модификатор Силы к вашим проверкам Харизмы (Запугивание) против существ вашего размера и меньше.

Стальной Желудок

Требования: Значение Телосложения 13 или выше

Вы питаетесь как великан и пьёте словно рыба. Годы упорного прожорства укрепили ваш желудок и печень до совершенства. Вы получаете следующие свойства:

- Ваши спасброски против отравления совершаются с преимуществом.
- По окончанию длительного отдыха вы восстанавливаете 1 дополнительную Кость Хитов.
- В качестве действия вы можете потратить Кость Хитов, чтобы восстановить себе здоровье, как во время короткого отдыха. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1) за длинный отдых.

Молниеносный Заклинатель

Требования: Возможность накладывать хотя бы один заговор

Ваш крайне быстрый стиль использования заговоров позволяет вам использовать магию с небывалой скоростью. Вы получаете следующие свойства:

- Когда вы используете заговор, направленный только на одного врага, то вместо этого в качестве бонусного действия вы можете направить заговор на двух существ, находящихся в 5 футах друг от друга.

Гибкое Телосложение

Требования: Значение Ловкости 13 или выше

Вы крайне проворны и увёртливы для своей расы. Вы обладаете мистической и последовательной способностью избегать опасностей. Вы получаете следующие свойства:

- Пока вы не носите доспехи, то можете совершать действие “Уворот” бонусным действием. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Ловкости (минимум 1) за длительный отдых.
- Вы можете пробираться и протискиваться через препятствия, словно вы на один размер меньше, чем вы есть.
- Перемещение через пространство, занятое вашим союзником, не даёт штрафов к скорости перемещения.

Ночной Обитатель

Благодаря продолжительному контакту с тёмными, и возможно сверхъестественными силами, вы имеете несравнимые навыки сражения с врагами в темноте. Вы получаете следующие свойства:

- Вы получаете Темнозрение с радиусом в 60 футов. Если у вас уже есть темнозрение, то ваш радиус увеличиваться на 30 футов до максимума в 120 футов.
- Ваши проверки Ловкости (Скрытность) совершаются с преимуществом в тусклом свете или в немагический темноте.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Мастер Оружия с Разбросом

Требования: Навык владения Продвинутым Оружием

Спустя многие часы использования таких разрушительных оружий на стрельбище, охоте на ведьм или другими способами вы получили огромный опыт обращения с данным видом оружия. Вы получаете следующие свойства:

- Критические попадания удваивают урон от свойства "Разброс" при провале спасброска.
- Когда вы совершаете атаку оружием, имеющим свойство "Разброс", то можете выбрать неограниченное количество существ, получающих преимущество на спасбросок, вызванный вашей атакой.
- Вы игнорируете свойство "Перезарядка" у оружия с разбросом, с которым вы умеете обращаться.

Мастер Метательного Оружия

Вы обладаете невообразимым навыком владения метательным оружием. Вы получаете следующие свойства:

- Когда вы совершаете действие атаки, чтобы метнуть оружие со свойством "Метательное", то в качестве бонусного действия вы можете совершить ещё две атаки метательным оружием. Эти атаки так же должны быть метательными. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Силы или Ловкости за длительный отдых.
- Если вы метаете оружие частью своего действия атаки, то можете сразу же достать другое одноручное оружие частью этой атаки.

Ткач Проклятий

Требования: Возможность накладывать хотя бы одно заклинание

Вы научились использовать куклы вуду при использовании проклятий против своих врагов. На создание каждой куклы уходит 8 часов и они могут быть использованы только против существа, на которое кукла похожа. Только вы можете использовать куклы созданные вами. Вы получаете следующие свойства:

- Цель проклятия получает помеху на изначальный спасбросок.
- Цель проклятия не знает, что её пытались проклянуть при успешном спасброске от него.
- Вы получаете преимущество на спасброски против проклятий.

Охотник на Ведьм

Вы натренировали свои навыки сражения против заклинателей и довели их до совершенства. Вы получаете следующие свойства:

- Когда враждебное существо выбирает вас целью заклинания, совершите спасбросок по Мудрости против СЛ заклинателя. При успехе, заклинатель должен выбрать другую цель вместо вас. Этот эффект не действует на заклинания с областью действия, такие как "Огненный Шар".
- Когда вы попадаете по заклинателю рукопашной атакой, его скорость перемещения уменьшается на 10 футов да начала вашего следующего хода.
- Вы получаете преимущество на спасброски против проклятий.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Заклинания

В Эферисе является зверинцем, полным магических существ и заклинателей. Многие из этих страшных существ, начиная с ужасающих личей и заканчивая древними Первородными, обладают огромной магической силой. Ниже представлена коллекция новых заклинаний, доступных Игрокам и Мастерам, которые можно найти в мире Эфериса.

Список Заклинаний

В данных списках заклинаний указано, какие заклинания могут использовать персонажи каждого класса. В скобках указана школа магии заклинания. Если заклинание может быть применено в качестве ритуала, это также указано меткой ритуала в скобках.

Заклинания Барда

Заговоры (0 Уровень)

Иллюзорный Инструмент (иллюзия)

1ый Уровень

Указание Цели (очарование)

Гравюра (преобразование, ритуал)

Заклинания Жреца

Заговоры (0 Уровень)

Святое Слово (воплощение)

1ый Уровень

Указание Цели (очарование)

Гравюра (преобразование, ритуал)

2ой Уровень

Связанные Жизни (некромантия)

5ый Уровень

Высший Восставший Труп (некромантия)

8ой Уровень

Порабощение Нежити (некромантия)

Заклинания Друида

1ый Уровень

Указание Цели (очарование)

3ий Уровень

Призыв Растений (вызов)



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Заклинания Паладина

1ый Уровень

Указание Цели (очарование)

Гравюра (преобразование, ритуал)

Заклинания Следопыта

1ый Уровень

Указание Цели (очарование)

3ий Уровень

Призыв Растений (вызов)

Заклинания Чародея

2ой Уровень

Ошеломляющий Заряд (воплощение)

Связанные Жизни (некромантия)

3ий Уровень

Зеркальное Заклинание (ограждение)

Заклинания Колдуна

Заговоры (0 Уровень)

Иллюзорный Инструмент (иллюзия)

2ой Уровень

Ошеломляющий Заряд (воплощение)

Связанные Жизни (некромантия)

3ий Уровень

Призыв Растений (вызов)

Зеркальное Заклинание (ограждение)

8ой Уровень

Порабощение Нежити (некромантия)

Заклинания Волшебника

1ый Уровень

Гравюра (преобразование, ритуал)

2ой Уровень

Ошеломляющий Заряд (воплощение)

Связанные Жизни (некромантия)

3ий Уровень

Зеркальное Заклинание (ограждение)

5ый Уровень

Высший Восставший Труп (некромантия)

8ой Уровень

Порабощение Нежити (некромантия)

Описания Заклинаний

Указание Цели

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: вплоть до 1 минуты

Вы наделяете повышенной точностью до трёх существ в радиусе действия. Каждое из выбранных существ получает бонус +1 на попадание ко всех атакам с использованием дальнобойного оружия. Кроме того, существа, ставшие целью этого заклинания, могут удвоить обычную и дальнюю дистанцию оружия, которым они пользуются.

На Больших Уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Призыв Растений

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (лист Старинного Древа или кусочек кристаллизованной смолы за каждое призванное существо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы обращаетесь к силе Первородных, чтобы оживить несколько растений в радиусе действия. Эти растения должны находиться в открытом и незанятом пространстве. Если места нет, то Мастер может сказать, что растения быстро проросли в результате заклинания. В этом случае Мастер также выбирает, сколько растений вырастет. Выберите один из следующих вариантов того, что появится:

- Одно Растение с показателем опасности 2 или ниже
- Два Растения с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре Растения с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь Растений с показателем опасности 1/4 или ниже

Каждое растение считается элементалем в дополнение к другим своим типам существа, и оно снова становится обычным растением, когда его хиты опускаются до 0 или когда действие заклинания заканчивается. Оживлённые существа дружелюбны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются вашим вербальным командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но в иных случаях действий не совершают. Статистика существ есть у Мастера.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

На Больших Уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 5-го уровня, в три раза больше при ячейке 7-го уровня, и в четыре раза больше при ячейке 9-го уровня.

Ошеломляющий Заряд

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете мощную волну мощной энергии из своих ладоней, направляя её в цель. Совершите атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 2к6 урона силовым полем и должна преуспеть в спасброске по Телосложению или стать оцепеневшим до конца своего следующего хода.

На Больших Уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждую ячейку выше 2-го.

Высший Восставший Труп

5 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови, кусочек плоти и щепотка костной пыли и камень из чёрного оникса стоимостью не менее 75 зм за каждый уровень ПО, который вы оживляете).
Длительность: Мгновенная

Это заклинание можно использовать только ночью. Выберите один или несколько трупов в радиусе действия, эквивалентных количеству существ, которых вы оживляете (Мастер определяет, сколько трупов необходимо). Вы можете оживить несколько существ типа Нежить не крупнее Большого размера, имеющих общий ПО 2 или ниже.

В каждый свой ход вы можете бонусным действием мысленно приказать существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор.

Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена. Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд.

Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания продлевает контроль над одним уже созданным вами существом и не оживляет нового. Также для использования этого заклинания таким образом, не требуются компоненты заклинания со стоимостью в зм.

На Больших Уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7-го уровня или выше, вы оживляете или продлеваете контроль над дополнительными существами, повышая общий ПО призванных существ на 1. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9-го уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над дополнительными существами, повышая общий ПО призванных существ на 2. Для каждого создаваемого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Святое Слово

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы бормочете божественные слова себе под нос, стараясь не произносить их громче, ибо сила небожителей не предназначена для порочных и недостойных. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к8 урона излучением. При попадании по Нежити, Исчадию или Фее, скорость перемещения такой цели уменьшается на 10 футов, и он не может использовать реакции до конца своего следующего хода. Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5-го уровня (2к8), 11-го уровня (3к8), 17-го уровня (4к8).

Иллюзорный Инструмент

Заговор, иллюзия

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: вплоть до 10 минуты

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вы создаете иллюзорную копию обычного музыкального инструмента. Копия инструмента принимает форму вашего самого приятного воспоминания об этом инструменте, например, вашей первой флейты или полуарфы, подаренной любимым человеком. Эта иллюзия движется так же, как и её физический аналог, но она невесома и осязаема только для заклинателя. Этот инструмент можно использовать в качестве заклинательной фокусировки. Иллюзорный инструмент рассеивается, если заклинатель удаляется от него на 10 футов или прерывает действие заклинания. В качестве бонусного действия вы можете приказать своему инструменту создать один из следующих эффектов:

- Сымитировать обычные звуки, слышимые в повседневной жизни, например, щебетание птиц, шаги или хлопанье дверью.
- Автоматическое воспроизведение базового ритма в выбранном вами темпе.
- Записать всё, что на нём было сыграно и воспроизводит по кругу.
- Записывает и воспроизводит любой звук, который может уловить в 15 футах, например, разговор, королевский указ или храп члена группы, уверяющего всех, что он не храпит.

Гравюра

1 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, С, М (перо или пузырёк с чернилами)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы превращаете кусок пергамента в дубликат текста или символа. Концентрируясь на этом заклинании, вы можете в качестве действия провести рукой по любому немагическому тексту или изображению на поверхности в радиусе действия. Вы буквально впечатываете текст или изображение на предоставленный вами пергамент, выбирая, как изменить его размер или обрезать. Это заклинание копирует одну страницу при каждом действии и не может копировать участки размером более 9X12 дюймов за один раз. При копировании книги заклинаний вы можете использовать тот же метод, что и при замене книги заклинаний, за исключением того, что затраты времени и зм уменьшаются вдвое.

Связанные Жизни

2 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Цель должна совершить спасбросок по Мудрости. При провале между вами и целью образуется болезненно-зелёная бесплотная петля. Каждый раз, когда вы получаете урон, каждая связанная таким образом цель получает половину этого урона в виде некротического. Урон, нанесённый таким образом, распределяется после применения любых устойчивостей и иммунитетов к урону. Если хиты связанной цели опускаются до 0, связь перестаёт на неё действовать. В качестве бонусного действия вы можете перенести связь с одного павшего противника на другую цель. Новая цель должна преуспеть в спасброске по Мудрости или также попасть под действие этого заклинания. В один момент времени цель может быть связана только одним таким заклинанием.

На Больших Уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, количество связей увеличивается на 1 за каждые два уровня ячейки выше второго.

Зеркальное Заклинание

3 уровень, ограждение

Время накладывания: Реакция, совершаемая вами, когда видимое вами существо в пределах 60 футов от вас накладывает заклинание
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы пытаетесь скопировать и использовать заклинание, которое вы видите. Если выбранное вами заклинание 2-го уровня или ниже, то оно автоматически копируется. Копирование заклинания 3-го уровня и выше требует успешной проверки характеристики заклинателя. СЛ равна 10 + уровень заклинания. При успехе заклинание копируется, и вы применяете заклинание на самом низком уровне, на котором оно может быть применено. Вы можете копировать только заклинания меньшего или равного уровня ячейки заклинания, используемой для наложения "Зеркального Заклинания". Вы можете выбрать новые цели для скопированного заклинания. При этом действуют следующие правила:

- Вы не можете скопировать свое собственное заклинание.
- Вы можете копировать только заклинания, используемые существами.
- Для всех намерений и целей вы являетесь оригинальным заклинателем зеркального заклинания, и при необходимости используется модификатор вашей характеристики заклинателя. То же самое относится к СЛ спасбросков и модификатора атаки.

На Больших Уровнях. Вы можете использовать это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше. Сделав это вы можете копировать заклинание равного уровня ячейки или ниже.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Порабощение Нежити

8 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 час
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (глиняный горшок, наполненный солоноватой водой, ещё один глиняный горшок, наполненный могильной землёй, и камень из чёрного оникса стоимостью не менее 500 зм за каждый труп)
Длительность: Мгновенная

Это заклинание можно использовать только ночью. Выберите один или несколько трупов в радиусе действия, эквивалентных количеству существ, которых вы оживляете (Мастер определяет, сколько трупов необходимо). Ваше заклинание наделяет цель осквернённым подобием жизни, превращая её в нежить. Вы можете выбрать, чтобы цель стала нежитью с ПО 3 или ниже (характеристики существа определяются Мастером).

В каждый свой ход вы можете бонусным действием мысленно приказать существу, созданному вами этим заклинанием, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена. Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд.

Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания продлевает контроль над одним уже созданным вами существом и не оживляет нового. Любое существо, которое вы поддерживали этим заклинанием в течение 30 дней, навсегда остаётся под вашим контролем. С помощью этого заклинания вы можете контролировать не более четырёх существ.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Проклятия

Начиная с карающих недугов и заканчивая поэтическим правосудием, проклятия являются синонимом Тёмного Фэнтези. В Эферисе проклятия - это могущественные заклинания, припасённые тёмными колдунами для тех, кто действительно навредил им. Проклятия питаются тёмными эмоциями и ненавистью, возрастая в мощи при применении со злым умыслом. Горе тому дурню, который не воспринимает договор с ведьмой серьёзно.

Список Заклинателей

Проклятия - это тёмная магия, подпитываемая злобой и прочими враждебными эмоциями. Несмотря на то что определённое мировоззрение не отнимает возможность у персонажа использовать проклятия, это всё ещё является злым поступком. Следующие классы добавляют все проклятия в свой список заклинаний:

- Бард
- Жрец
- Друид
- Чародей
- Колдун
- Волшебник

Компоненты

Чтобы наложить проклятие, нужны компоненты, имеющие определённую связь с целью самого проклятия. При использовании проклятия заклинатель должен иметь все нужные компоненты, независимо от магической фокусировки или мешка с компонентами, которыми они обладают.

Тенесталь

Тенесталь - это тёмное сочетание металлургии и коварного колдовства. Благодаря её способности удерживать тёмную магию, Тенесталь является обязательным компонентом для тёмных магов, жаждущих использовать проклятия. Так как каждое проклятие требует компонент, созданный из Тенестали, то доступность этого ресурса может быть подогнана под вашу кампанию в зависимости от того, как часто Мастер хочет видеть в игре проклятия.

Таблица Силы Проклятий

Проклятия - это заклинания, состоящие из тёмных эмоций и искажённых судеб, обретающие силу в зависимости от обстоятельств их применения. Проклятие, произнесённое в предсмертном дыхании преданного любовника, будет иметь значительно большую силу, нежели заурядное проклятие.

При определении СЛ проклятия используйте сложность спасброска заклинателя и ориентируйтесь на таблицу модификаторов ниже:

Информация о Цели	Модификатор Спасброска
Из Вторых Уст	-10
Из Первых Уст	-5
Знакомство	0

Проступки Цели	Мод. Спасброска (доб. только макс.)
Нарушил Сделку	+2
Заклятый Враг	+7
Вопиющее Предательство	+10
Осквернил твой Дом	+8
Злостная Зависть	+5

Это примеры модификаторов проклятий, основанные на отношениях заклинателя с целью проклятия. Мастер может дополнить или расширить возможности для нужд игры.

Инициирующее Событие

Проклятия обычно не действуют сразу после использования. Они находятся в спящем состоянии, пока цель не выполнит задачу или действие, удовлетворяющее их Инициирующее событие. Например, цель, которая была получила проклятие ненасытного голода, не почувствует ничего до своего следующего приёма пищи. После завершения Инициирующего события на цель начинают действовать эффекты из 1 этапа проклятия.

Поэтапная Прогрессия

Хоть проклятия и являются опасной магией, требуется время, чтобы они достигли полной силы. Они развиваются в 3 этапа. Пока проклятие прогрессирует, с каждым этапом оно будет становиться всё более вредоносным по отношению к цели. Каждый раз, когда проклятое существо проваливает проверку эскалации, оно переходит к следующему этапу проклятия. Эффекты нового этапа являются дополнением ко всем предыдущим этапам. Если один эффект противоречит другому, то используйте тот, который появился на более позднем этапе.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Список Заклинателей

Эскалация представляет собой проклятие, набирающее силу с ходом времени. На рассвете один раз в день проклятое существо должно совершить проверку эскалации, чтобы понять, усилилось ли проклятие. Чтобы совершить проверку, цель должна бросить 1к20 без модификаторов и получить результат больше, чем количество проверок, сделанных на этом этапе проклятия. При провале проклятое существо применяет на себя эффекты следующего этапа проклятия в дополнение ко всем эффектам предыдущих этапов. Например, существо, которое только что было проклято, должно совершить проверку эскалации со следующим рассветом. Они должны выбросить больше 1. На следующий день СЛ увеличивается до 2 и так далее. Если на 5ый рассвет они выбрасывают 5 или меньше, проклятие переходит на 2 этап. Цель применяет новый эффекты, а СЛ снова становится 1.

Кульминация

У каждого проклятия есть кульминация. Это финал, в результате чего цель, скорее всего, превратится в извращённое существо, едва напоминающее того, кем она была раньше. Кульминации - это поистине ужасные эффекты и почти всегда являются перманентными. Когда существо проваливает проверку эскалации на 3 этапе проклятия, оно применяет на себя эффекты кульминации проклятия. Они продолжают применять на эффекты предыдущих стадий, но перестают делать проверки эскалации. Когда наступаем кульминация проклятия, оно может быть снято только заклинанием *"Исполнение желаний"*.

Исцеление

Как только проклятие начинает действовать, его, как известно, очень сложно исцелить. Многие приключенцы погибли от проклятия в поисках компонентов для лекарства. В результате по миру начали ходить слухи о путешествующих мистиках, имеющих при себе некоторое количество лечебных компонентов, стоящих запредельных денег.

Чтобы излечить проклятие, проклятое существо должно быть выбрано целью заклинания *"Снятие проклятия"*. Также нужно количество лечебных компонентов, равное количеству эскалировавших этапов проклятия. Например, проклятие, дошедшее до 3 этапа, потребует 3 лечебных компонента, а также заклинание *"Снятие проклятия"*.

Представленные здесь предметы в общих чертах дают понять, какие лечебные компоненты можно найти в мире Эфериса. Мастер может включать дополнительные компоненты в зависимости от сеттинга, сюжета или механики, которую они хотят добавить.

Обещание Ведьмы. Зелье, сваренное ведьмой. Название нарочно сбивает с толку.

Прядь волос потерянного, но не найденного. Из подушки или других вещей потерянного человека.

Дважды убитый ворон. Ворон, которого убили, воскресили, а потом опять убили.

Самая высокая шишка в лесу. Находится после дол-гого карабканья.

Часы, идущие в обратном направлении. Использование заклинаний "Замедление" и "Ускорение" заставит часы идти в обратную сторону.

Чёрная жемчужина, найденная всего неделю назад. Находится после длительного плавания.

Книга, которую никогда не читали. Получается в издательстве или типографии.

Роза, растущая во тьме, а не на свету. Редкий цветок, известный как Чёрная Роза.

Добровольно отданная жизнь. Кто-то готовый поже-ртвовать собой ради исцеления проклятого.

Желание. Желание, дарованное заклинанием или сущностью.

Описания Проклятий

Проклятие Одержимости Самодовольства

6 уровень, очарование (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на себя
Компоненты: В, С, М (нить из постели вашей цели, несколько зубов и сделанное из Тенестали позолоченное зеркало ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы навязчивым самолюбованием. Цель должна совершить спасбросок по Харизме от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель посмотрится в зеркало или другую отражающую поверхность, оно внезапно трескается.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

1 Этап. Проклятое существо вынуждено остановиться и любоваться собой каждый раз, когда оно видит своё отражение.

2 Этап. Проклятое существо одержимо поиском своего отражения, куда бы оно не пошло. Также проклятое существо получает помеху на броски атаки.

3 Этап. Проклятое существо стремится найти или, если необходимо, создать место, где оно сможет любоваться своим отражением со многих сторон. Проклятое существо вынуждено оставаться в этом месте и любоваться собой. Также броски атаки по этому существу совершаются с преимуществом.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Плакучей Ивой**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Обречённого Старения

4 уровень, некромантия (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на себя
Компоненты: В, С, М (детская вещь вашей цели, пинта крови и сделанный из Тенестали секундомер ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы увяданием и ужасом старения. Цель должна совершить спасбросок по Силе от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель переоденется, она обнаружит множественные морщины, седые волосы и печёночные пятна, которых у них не было.

1 Этап. Проклятое существо вынуждено отдыхать, когда представляется возможность, становясь вялым и ленивым.

2 Этап. Проклятое существо становится слабым, а их мышечная масса начинает увядать. Также проклятое существо получает помеху на спасброски по Силе.

3 Этап. Проклятое существо начинает быстро стареть, становясь дряхлым.

Значение Силы существа стано-вится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Похитителем Тел**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Нечистой Порчи

4 уровень, некромантия (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на себя
Компоненты: В, С, М (обрывок одежды вашей цели, кусок гнилой плоти и сделанная из Тенестали шкатулка ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы гниющими и вонючими оспинами. Цель должна совершить спасбросок по Харизме от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. Цель роется в своей сумке, шкафу с одеждой или любом другом месте, где она хранит свою одежду и обнаруживает заражение насекомыми.

1 Этап. Проклятое существо поражает незначительный кашель. Всякий раз, когда цель говорит больше, чем несколько слов подряд, у неё случается приступ кашля.

2 Этап. Запах гниения витает в воздухе вокруг проклятого существа. Еда и напитки быстро портятся, украшения тускнеют, а дерево гниет в пределах 10 футов от проклятого существа. Также проклятое существо получает помеху на спасброски по Харизме.

3 Этап. Кожа проклятого существа становится усеянной оспинами, пустулами и высыпаниями. Насекомые слетаются к проклятому существу, наводняя их одежду. Значение Харизмы существа становится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Чумной Падалью**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Проклятие Злополучной Удачи

5 уровень, прорицание (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на Себя
Компоненты: В, С, М (обрывок одежды вашей цели, обломок кости и сделанный из Тенестали набор игральных костей ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы смертельным невезением. Цель должна совершить спасбросок по Ловкости от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель проходит через дверной проём или поднимается по лестнице, она сильно ударяется пальцем.

1 Этап. Проклятое существо становится жертвой незначительных несчастий и неудач. Магазины, которые они хотели посетить, закрываются прямо перед их приходом, снаряжение подводит в самый неподходящий момент и ещё много чего подобного становится нормой.

2 Этап. Проклятое существо становится маяком невезения, а безобидные на первый взгляд ситуации становятся по настоящему опасными. Например, выглядит так, будто вещи вокруг постоянно оказываются у вас на пути. Существо получает помеху на спасброски по Ловкости.

3 Этап. Проклятое существо становится опасно подвержено несчастным случаям, так как даже самые простые задачи начинают нести в себе непредвиденные, опасные для жизни последствия. Значение Ловкости существа становится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится Вестником Бедствия. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Неутолимой Алчности

5 уровень, очарование (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на Себя
Компоненты: В, С, М (монета, ранее принадлежащая вашей цели, крысиный хвост и сделанный из Тенестали терновый венец ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы мучительной и саморазрушительной жадностью. Цель должна совершить спасбросок по Мудрости от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель завершает длинный отдых, она обнаруживает пропажу ценной вещи.

1 Этап. Проклятое существо вынуждено воровать безделушки, которые ей не принадлежат.

2 Этап. Проклятое существо находит секретно место, чтобы начать хранить там свой клад, и начинает сильно беспокоиться, если оно покидает свой клад надолго. Также проклятое существо получает помеху на спасброски по Мудрости.

3 Этап. Проклятое существо вынужденно превращает свою сокровищницу в лабиринт из того, что они украли. Проклятое существо не может покинуть этот лабиринт. Значение Мудрости существа становится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Отвратительной Мерзостью**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Утерянных Воспоминаний

4 уровень, очарование (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на Себя
Компоненты: В, С, М (клок волос того, кого любит ваша цель, сердце животного и сделанный из Тенестали идол ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы потерей воспоминаний и ужасающего безумия. Цель должна совершить спасбросок по Интеллекту от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель когда цель засыпает, ей снится кошмар о дорогой ему персоне, которая его бросает его на произвол судьбы.

1 Этап. Проклятое существо начинает забывать события, произошедшие с ним в последние несколько дней, а также имена знакомых.

2 Этап. Проклятое существо забывает обо всём, кроме своих близких товарищей. Проклятие начинает искажать разум существа, вводя его в заблуждение несуществующими скрытыми угрозами и коварными соперниками. Существо получает помеху на спасброски по Интеллекту.

3 Этап. Проклятое существо полностью забывает своих близких товарищей(кто они и в чём была их цель, что относится и к исцелению проклятия). Проклятие извращает их разум безумными мыслями о великих заговорах, которые может разгадать только они. Существо предпринимает любые действия, которые посчитает нужными, чтобы раскрыть этот заговор. Значение Интеллекта существа становится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Шепчущим Сны**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Ненасытного Голода

5 уровень, очарование (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на Себя
Компоненты: В, С, М (кусочек еды, принадлежащий вашей цели, высушенный на солнце слизняк и сделанная из Тенестали обеденная тарелка ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы болезненным и нескончаемым голодом. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть.

При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. Во время следующего приёма пищи ваша цель прикусывает язык, и её рот наполняется кровью.

1 Этап. Проклятое существо охватывает ненасытный аппетит.

2 Этап. Проклятое существо вынуждено есть неподходящие в пищу предметы, такие как монеты, цветы, стекло или грязь. Существо получает помеху на спасброски по Телосложению.

3 Этап. Проклятое существо становится ненасытным и вынуждено употреблять в пищу плоть гуманоидов. Никакая другая еда его не насытит. Значение Телосложения существа становится равно 6, если только оно уже не была ниже.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Вздутым Гастроморфом**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Проклятие Неконтролируемого Гнева

6 уровень, очарование (проклятие)

Время накладывания: 1 час
Дистанция: на Себя
Компоненты: В, С, М (оружие, принадлежащее вашей цели, отрубленная рука и сделанный из Тенестали нож ценой хотя бы 1000 зм. Все эти компоненты расходуются заклинанием)
Длительность: Пока цель не исцелится

Это заклинание проклинает цель, находящуюся на том же плане существования, что и вы неуправляемостью характера и жаждой насилия. Цель должна совершить спасбросок по Мудрости от СЛ заклинания, модифицированного Таблицей Силы Проклятий. При успехе цель осознаёт, что кто-то пытался её проклясть. При провале цель становится проклятой и не знает об этом. Сразу после Инициирующего События цель переходит к 1 этапу этого проклятия.

Инициирующее Событие. В следующий раз, когда цель воспользуется оружием или магической фокусировкой, вновь открывается их старая рана.

1 Этап. Проклятое существо становится легковозбудимым и агрессивным.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

2 Этап. Проклятое существо становится одержимым насилием. Острые ощущения битвы в одиночку опьяняют их, а отношение к своим союзникам становится всё более раздражительным по мере прогрессии проклятия. Существо не может получать преимущества от заклинаний и способностей союзников.

3 Этап. Проклятое существо довело себя до ненасытной кровожадности. Они не могут отдыхать, пока есть враги, которых нужно уничтожить. Проклятое существо не может совершать длинный отдых.

Кульминация. При провале последней проверки эскалации превращается в деформированную фигуру и становится **Аватарой Резни**. Если существо является персонажем игрока, то он становится неигровым персонажем под контролем Мастера.

Вариативные Механики

Ниже приведён ряд вариантов правил, которые могут быть реализованы в тематических или механических целях. Эти правила не являются обязательными, и каждая группа должна чувствовать себя комфортно, играя в свою игру так, как им нравится. Однако вы можете обнаружить, что следующие правила помогут вам в создании сеттинга в стиле тёмного фэнтези.

Стабилизация

Когда персонаж с 0 хитов восстанавливает хиты, он мгновенно приходит в сознание и лечится как обычно. Однако до конца следующего хода он остаётся недееспособным.

Проверки Концентрации

Если вы проваливаете проверку концентрации, вы становитесь оцепеневшим до конца вашего следующего хода.

Кровотечение

Кровоточащие существа не могут восстанавливать хиты с помощью заклинаний или способностей. Кровоточащее существо может восстановить хиты, только расходуя Кости Хитов или завершая длительный отдых.

Оцепенение

Если вы концентрируетесь на заклинании и становитесь оцепеневшим, вы теряете концентрацию на этом заклинании и оно немедленно проваливается. В состоянии оцепенения вы не можете концентрироваться на заклинаниях.

Расовое Мастерство

Дварфийское обучение с порохом. Вы получаете навык владения пороховым оружием, достигая 3-го уровня.

Обучение Гномьих Специалистов. Вы получаете навык владения оружием с разбросом, достигая 3-го уровня.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Трансформации

МНОГИЕ СУЩЕСТВА ЭФЕРИСА ОХОТЯТСЯ ПО НОЧАМ. Большая их часть является извращёнными созданиями ненависти, рождёнными тьмой, но не все они родились такими.

Данный свод правил даёт игрокам возможность стать зловещими монстрами тьмы. Начиная от вызывающих страх оборотней и заканчивая всемогущими Личами, представленные ниже трансформации доступны персо-нажам, подходящим по всем критериям. Несмотря на то, что трансформации предоставляют великолепные возможности для ролевой игры, они ни в коем случае не должны портить впечатление от игры у остальных игроков за столом. Если вы захотели ввести что-то подобное, обсудите это с группой и вашим Мастером.

Начало Трансформации

Очень редко кто-то добровольно выбирает стать существами ночи. Вместо этого им это навязывают. Проклятия, ужасающие эксперименты, а также дьявольские махинации демонов, вампиров и прочих агентов тьмы являются примерами того, как может начаться трансформация персонажа. Тем не менее случается так, что персонаж желает начать трансформацию по собственной воле. Возможно, они поддались жажде власти или увидели в этом единственный путь для достижения своих целей.

Независимо от всего вышесказанного, первый шаг любой трансформации должен быть обсуждением с вашим Мастером. Чётко опишите свои намерения, так как трансформация может не подходить к сеттингу или истории, которую готовит ваш Мастер.

Следующим шагом трансформации является обеспечение всех нужных условий для её начала. Есть два типа условий. Механические условия могут быть характеристиками, использованием заклинаний или другими чертами. Ролевые условия являются внутриигровыми действиями, нужными персонажу для начала трансформации. Рекомендуется, чтобы этот этап был достигнут во время игры, а не предыстории. Конечно, вы всегда можете обсудить другие возможности со своим Мастером.

Преимущества и Недостатки

Когда вы соответствуете всем условиям и достигаете 1 уровня трансформации, то получаете все преиму-щества и недостатки этого уровня. Это положит начало изменениям. Все преимущества и недостатки этих монстров идут из фольклора, поп. культуры и нашего воображения. Если описанные здесь характеристики отличаются от уже существующих профилей существ, это потому что они относятся к вариантам Эфериса.

Благословение или Проклятие?

В волшебном тёмном мире Эфериса трансформации представляют собой элементы готики и "телесного ужаса". Из этого следует, что они должны увеличивать силу персонажа, но ультимативно уходить корнями в трагедию, как того требует сеттинг. Тем не менее, если вы не играете в тёмное фэнтези и хотите, чтобы ваша трансформация была больше благословением чем проклятием, обсудите со своим Мастером возможность удаления некоторых недостатков вашей трансфо-рмации. Альтернативно, можете подкрутить гайки при использовании достоинств и недостатков трансформации вместе с Мастером. Всё должно подходить вашей компании и никак иначе.

Повышение Уровня

Персонажи, успешно прошедшие трансформацию, могут продолжать процесс, повышая уровень своей трансформации. Персонаж должен достигнуть следующего этапа, прежде чем получить следующий уровень трансформации. Каждый тип трансформации имеет список тематически уникальных примеров этих этапов. Обсудите со своим Мастером подходящие варианты в вашей компании и как вы можете их достигнуть.

Когда вы повышаете ваш уровень трансформации, вы выбираете одно преимущество этого уровня или ниже, если соответствуете всем условиям. Вы также получаете недостаток этого уровня.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Универсальные Этапы

Представленные ниже этапы являются примерами, применимыми почти ко всем трансформациям:

- Совершение исключительно злого (или доброго) поступка.
- Завершение древнего ритуала.
- Получение могущественного артефакта.
- Пострадать от проклятия агента тьмы.
- Быть возвышенным патроном или богом.

Подходящие Уровни Класса для Трансформации

В то время как трансформации являются лишь этапами, и каждый уровень имеет свои недостатки, тем не менее они дают значительную прибавку к силе. Поэтому игрокам и мастерам рекомендуется использовать следующую таблицу, указывающую, когда персонажи должны повышать уровень своей трансформации. В конце концов, только сильнейшие выживают такое испытание.

Уровень Трансформации	Рекомендуемые Уровни Классов
1	1-4
2	5-10
3	11-16
4	17-20

Не все трансформации могут следовать этим рекомендациям ввиду некоторых условий. В этом случае, персонажи смогут повысить уровень трансформации при дальнейших повышениях уровня.

Избавление от Трансформации

Избавление от трансформации является невероятно сложным процессом. Изменения, произошедшие с персонажем, фундаментально изменили его биологию, а возможно и разум. Однако всё возможно в мире магии.

Для лечения трансформации считайте её прок-лятием из секции проклятий (в этой книге). Уровень проклятия трансформации является уровнем трансформации персонажа.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Аберрантный Ужас

Фигура в плаще быстро двигалась по слабо освещённым улицам города. Казалось, что страже удалось загнать неизвестную в угол, пока она не повернулась поприветствовать их - тело, беспорядочно состоящее из шипов, клыков и скрежещущих зубов.

Сверкнула молния. Безумный учёный издал триумфальный вопль, смотря на то, как поднимается ранее мертвая женщина.

С тремя мясистыми щупальцами, торчащими из её спины, его новое творение было, наконец, завершено. Гром гремел, когда она угрожающе двигалась в его сторону. Не все удачные эксперименты заканчиваются хорошо.

Аберрантные ужасы являются результатом превращения гуманоида в аберрацию. Способные превосходить физические ограничения материального мира, эти создания могут менять физиологию по собственной прихоти. Это и делает Аберрантных ужасов такими жуткими на вид, особенно во время битвы. Многие были застигнуты врасплох, когда безобидный на вид оппонент начинал отращивать жуткие шипы из спины прямо у них на глазах.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Превращение в Аберрантного Ужаса

Каждый Аберрантный ужас определяется ключевым вопросом - что с ним произошло? Некоторые заключали сделки с древними сущностями для получения силы, но та имела непредвиденные последствия. Другие просыпались живыми после боя со сверхъестественными силами и чувствовали, как что-то корчится у них в животе. Много широко известных образов "телесного ужаса" могут быть использованы для вдохновения.

Определив происхождение персонажа, вы можете подумать о мотивах его превращения. По мере того, как его сила будет расти и проявляться, он может почувствовать, словно потерял всё то, что делало его самим собой. Возможно, он решит отомстить сущности, ответственной за своё превращение, или воспримет своё превращение как дар.

Особенности Трансформации

Аберрантный Ужас располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Телосложение 13
Отыгрыш: Вы должны столкнуться с аберрацией, магической аномалией или чем-то подобным, чтобы стать Аберрантным ужасом. Обсудите со своим Мастером, как вы можете достигнуть этого в игре или предыстории.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделал спасбросок, чтобы противостоять эффекту. Сложность этого броска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства
+ мод. Телосложения

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Аберрантному Ужасу:

- Уничтожение могущественной аберрации и поглощение её силы.
- Прохождение опасного и дорогостоящего эксперимента.
- Выжить после магической катастрофы или ошибки.
- Получение силы, чтобы дать жизнь более мощной версии себя, которая поглощает свою старую версию.
- Исполнение мистического пророчества, описанного в звёздах.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостатки этого уровня.

Преимущество Трансформации: Аберрантные Адаптации

Ваше тело может менять форму по вашему желанию, превращая разные части тела в смертельное оружие или полезные инструменты. Также, появляется возможность регенерации.

Базовые Адаптации.

На 1 уровне вы получаете следующие адаптации:

Хитиновый Панцирь. Бонусным действием вы создать твёрдый панцирь ракообразного. Когда вы используете эту адаптацию и на вас не надета тяжёлая броня, вы получаете +2 КД. Однако это уменьшает вашу скорость перемещения на 10 футов. Эта адаптация длится 1 минуту или пока вы не потеряете сознание. Во время вашего хода вы можете завершить адаптацию в качестве бонусного действия.

Элдические Конечности. Вы можете превратить обе ваши руки в смертельное оружие, состоящее из плотных мускулов, острых когтей или жёстких костей. Когда вы совершаете атаку, вы можете использовать эту адаптацию, получая следующие особенности:

- Вы выбираете, какой урон будут наносить ваши безоружные атаки (Колющий, Дробящий, Рубящий). Ваша рука становится когтем, клыком или костяной дубиной, в зависимости от выбранного урона.
- Вместо обычной кости урона на безоружные атаки вы совершаете бросок к6.
- Вы не можете держать какие-либо объекты в изменённой руке. Это включает, но не ограничивает оружие, щиты, магическую фокусировку. Любой объект, который вы держите, сливается с вашей адаптацией или падает на землю. Мастер может решить, если объект слишком большой, чтобы слиться с адаптацией.

Эта адаптация длится пока вы не окажетесь без сознания. Во время вашего хода вы можете завершить эту адаптацию в качестве бонусного действия.

Преимущество Трансформации: Аберрантная Форма

Значение вашего Телосложения повышается на 2, а Силы на 1. Значение характеристики не может быть превышать 16 при помощи этой способности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Трансформации

В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Аберрацию. Заклинания и способности, которые воздействуют на аберраций специфического ПО, не работают на вас.

Недостаток Трансформации: Нестабильные Мутации

Ваше тело становится слишком податливым и поэтому с трудом поддерживает единую физическую форму. После длительного отдыха вы должны совершить бросок 1к100 по таблице нестабильной формы, руководствуясь уровнем вашей трансформации. Эти изменения действуют до того, как вы завершите следующий длительный отдых. Если вы получаете одинаковый результат больше одного раза, то перебрасываете кость, пока не получите другой.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Эффективный Убийца

Когда вы совершаете безоружную атаку при этом используя адаптацию "Элдрические Конечности" вы получаете один из следующих эффектов, зависящих от типа урона, который вы выбрали:

Колющий. Вы можете выстрелить острым, как бритва шипом из вашей руки. Совершите дальнобойную атаку по цели в 30 футах от вас. При попадании, цель получает урон, равный 2к6 + ваш мод. Силы.

Дробящий. Вы можете создать длинное щупальце с дубиной из затвердевшей кости на конце. Ваша безоружная атака наносит дополнительно 1к6 дробящего урона. Когда вы попадаете по существу безоружной атакой, вы можете попытаться нанести урон другому существу в 5 футах от предыдущей цели вашей атаки. Если первоначальная атака попадает по второму существу, то оно получает дробящий урон, равный 1к6 + ваш мод. Силы.

Рубящий. Ваша рука образует ряд крючковатых когтей и шипов. Ваша безоружная атака наносит дополнительно 1к6 рубящего урона, а также цель должна совершить спасбросок по Телосложению. При провале цель получает статус кровотечения на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.

Преимущество Трансформации: Щупальца из Другого Мира

Начиная со 2 уровня в качестве бонусного действия вы можете вырастить длинный щупальцевидный придаток из своего тела, с которым вы умеете обращаться. В последующие ходы, сразу после того, как вы выбрали действие атаки, вы можете в качестве бонусного действия совершить атаку щупальцем по цели в 10 футах от вас. Сделав это, совершите безоружную рукопашную атаку, используя свой мод. Силы. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1к4 + ваш мод. Силы.

Щупальце действует, пока вы не окажетесь без сознания. Во время вашего хода в качестве бонусного действия вы можете втянуть щупальце обратно. В дополнение вы получаете следующие адаптации:

Токсичные Брызги. Пасть, похожая на миногу, раскрывается на конце щупальца и распыляет ядовитый токсин. Когда вы совершаете атаку по существу одним из своих щупалец, вы можете использовать эту адаптацию вместо нанесения урона. Сделав это, вместо попадания цель должна совершить спасбросок по Телосложению против СЛ спасброска вашей трансформации. При провале цель становится отравленной. Цель, провалившая спасбросок по Телосложению, может повторять его в конце каждого своего хода, заканчивая эффект этой адаптации на себе при успехе.

Сдавливание. Щупальце плотно обвивается вокруг цели. Когда вы попадаете щупальцем по цели не крупнее Большого размера, вы можете использовать эту адаптацию. Сделав это, ваша атака не наносит урона, а цель становится схваченной. Пока цель не вырвется из захвата, щупальце нельзя использовать против других целей.

Гипнотический Транс. Щупальце начинает светиться мириадой цветных биолюминисцентных огней, пытаясь дезориентировать цель. Когда вы совершаете атаку по цели одним из ваших щупалец, вы можете использовать эту адаптацию вместо нанесения урона. Сделав это, вместо попадания цель должна совершить спасбросок по Мудрости против СЛ спасброска вашей трансформации. При провале все атаки по этой цели имеют с преимуществом до начала её следующего хода. Цель, провалившая спасбросок по Мудрости, может повторять его в конце каждого своего хода, заканчивая эффект этой адаптации на себе при успехе.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Ситуационная Эволюция

В качестве действия вы можете вырастить плавники, жабры и тонкие волоски на ваших конечностях, чтобы лазать по стенам, или слой быстро регенерирующей плоти. Вы получаете следующие Адаптации:

Скопула. Ваша скорость лазания становится равной вашей скорости перемещения. Вы можете двигаться по вертикальным поверхностям с одной свободной рукой.

Плавники и Жабры. Ваша скорость плавания становится равной вашей скорости перемещения. Вы можете дышать под водой.

Регенерирующая Ткань. В начале своего хода вы восстанавливаете хиты, равное вашему мод. Телосложения, если у вас осталось меньше половины здоровья. Если вам наносят урон огнём или кислотой, тогда эффект этой Адаптации не действует в начале вашего следующего хода.

Эти адаптации длятся, пока вы не окажетесь без сознания, используете другую из этих трёх Адаптаций или прекратите её действие в качестве бонусного действия.

Недостаток Трансформации: Отвратительная Внешность

Ваша внешность приняла гротескную форму. Вы являетесь огромной массой плоти, украшенной бесчисленными глазами или покрытым когтями и клыками живым оружием. Независимо от вашей формы, вы ужасны на вид. Вы можете попытаться принять облик того, кем были раньше, но это потребует усилий и концентрации. Эта форма непостоянна и в моменты стресса, скорее всего проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Оказаться без сознания.
- Встать на святую землю.
- Решиться самому это.

В случаях эмоционального и физического стресса, Мастер может попросить вас совершить спасбросок по Телосложению со СЛ на его выбор, дабы увидеть, смогли ли вы сохранить свой истинный облик в секрете.

Добрые существа, увидевшие вашу истинную форму, сразу становятся к вам агрессивны, если Мастер не решит иначе.

3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требо-ваниям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Крылья

Начиная с 3 уровня, вы можете вырастить огромные, искривлённые крылья из мутирующей плоти. Вы получаете следующую Адаптацию:

Крылья. В качестве бонусного действия вы можете отрастить пару искажённых мясистых крыльев. Вы получаете возможность летать. Ваша скорость полёта становится равной вашей скорости перемещения. Эти крылья пропадают спустя 10 минут. Вы можете втянуть их в себя в качестве бонусного действия, а также они втягиваются сами, если вы оказываетесь без сознания. Вы можете вырастить крылья, если носите среднюю или лёгкую броню, имеющую все условия для их появления. Вы не можете вырастить крылья, если носите тяжёлую броню.

После использования этой Адаптации вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий отдых.

Преимущество Трансформации: Дополнительные Щупальца

Требование: Щупальца из Другого Мира

Вы способны вырастить дополнительное щупальце. В последующие ходы вы можете в качестве бонусного действия совершить атаку каждым щупальцем, которое вы вырастили. Щупальца могут все атаковать одну или разные цели. Броски атаки каждым щупальцем совершаются отдельно.

Когда вы достигаете 4 уровня трансформации, то можете призывать всего три щупальца.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Улучшенная Гипертрофия

Вместо обычной кости урона на безоружные атаки вы кидаете к8. Базовая кость урона на такие адаптации, как Эффективный убийца и Щупальца из Другого Мира, становятся выше на 1 уровень. Например: адаптация, наносящая 2к6 урона, меняется на 2к8 урона.

Недостаток Трансформации: Нестабильное Существование

Сущность магии начинает раскрывать вашу истинную форму. Когда вы получаете натуральную 1, 2, 3 на броске к20 от заклинания или магической способности, вы раскрываете свою истинную форму.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Дикий Хищник

Начиная с 4 уровня, когда вы получаете натуральную 20 на попадании по цели, вы можете дополнительно нанести 6к6 урона. Этот урон того же типа, что и у вашего оружия. Также каждое существо на ваш выбор в 30 футах от вас должно совершить спасбросок по Мудрости или стать испуганным на 1 минуту. Существо может продолжать совершать спасброски в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.

Преимущество Трансформации: Мастер Глубин

Требование: Дополнительные Щупальца

Во время вашего хода в качестве действия вы можете быстро вырастить и выпустить сотни мелких игл из вашего тела. Каждое существо на ваш выбор в 15 футах от вас должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале существо получает один из следующих эффектов по вашему выбору на одну минуту. Вы можете выбирать разные эффекты для разных существ:

- Существо становится отравленным.
- Скорость перемещения существа становится равна 0.
- Атаки по существу совершаются с преимуществом.

После использования этой особенности вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или длительный отдых.

Преимущество Трансформации: Экстремальное Кондиционирование

Начиная с 4 уровня, ваше тело научилось адаптироваться к самым экстремальным условиям, позволяя вам выживать там, где другие сгинут. Во время вашего хода в качестве действия вы можете использовать следующую Адаптацию:

Метаморфоза. Вы быстро меняете свой биофизический и химический состав, реагируя на окружающую среду. Выберите один из вариантов:

- Вы получаете устойчивость к Дробящему, Колющему и Рубящему урону. Считая урон от падения, вы получаете 1 Дробящего урона за каждые 10 футов падения (Не может превысить 20).
- Вы получаете устойчивость к урону Огнём, Электричеством и Кислоте. Вы невосприимчивы к эффектам экстремально сильной жары.
- Вы получаете устойчивость к урону Холодом, Звуком и Яду. Вы невосприимчивы к эффектам экстремально сильного холода.

Эта Адаптация длится, пока вы не используете её снова.

Недостаток Трансформации: Энтропическая Мерзость

Сама эссенция магии усугубляет нестабильную природу вашего аберрантного тела.

Когда вы проваливаете спасбросок от заклинания или магической способности, совершите бросок 1к100 по таблице нестабильной формы. Если результат меньше вашего нынешней нестабильной формы, замените её на новую.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Таблица Нестабильной Формы

1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	Эффект
01-05	01-08	01-09	01-11	Ваше тело теряет форму. Вы получаете помеху на спасброски по Ловкости.
06-10	09-16	10-18	12-22	Вы становитесь жёстким и ломким. Отдых становится менее эффективным. Когда вы тратите кость хитов, не добавляйте мод. Телосложения.
11-15	17-24	19-27	23-33	Вы начинаете потеть неизвестной субстанцией, которая быстро застывает. Вы не можете снять доспехи или переодеться. Чтобы уронить, сложить или взаимодействовать с объектом, нужно потратить действие.
16-24	25-32	28-36	34-43	Внезапно вас начинает тошнить густой чёрной жидкостью. Вы не получаете положительных эффектов от любой еды, воды или зелий, которые принимаете.
25-32	33-40	37-45	44-52	Вы способны составлять предложения, состоящие из одного слова гортанным голосом, который вы не узнаёте. Вы всё ещё можете использовать заклинания с вербальными компонентами.
33-40	41-47	46-54	53-61	Ноги вас не слушаются. Ваша скорость перемещения уменьшается на 10 футов.
41-48	48-56	55-63	62-70	Ваше тело сопротивляется каждый раз, когда вы меняете форму. Вы не можете использовать реакции.
49-56	57-64	64-72	71-77	У ваш рук будто появилась своя воля, от чего ваша реакция замедляется, пока вы пытаетесь вернуть над ними контроль. У вас помеха на броски Ловкости при определении порядка инициативы.
57-64	65-72	73-80	78-84	Ваша кожа дрожит и дёргается, в то время как ваш внешний вид меняется. Каждые 30 секунд изменяется заметная часть вашей внешности: цвет волос, черты лица или пропорции тела.
65-81	73-83	81-89	85-91	Ничего не происходит.
82-91	84-92	90-95	92-96	Вы становитесь невосприимчивым захвату и опутыванию.
92-100	93-100	96-100	97-100	Если вы получаете хиты не от ваших заклинаний или способностей, сверх этого добавляйте свой мод. Телосложения.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Аберрантного Ужаса

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Аберрантные Адаптации
- Аберрантная Форма
- Нестабильные Мутации

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Эффективный Убийца
- Щупальца из Другого Мира
- Ситуационная Эволюция
- Отвратительная Внешность

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Крылья
- Дополнительные Щупальца
- Улучшенная Гипертрофия
- Нестабильное Существование

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Дикий Хищник
- Мастер Глубин
- Экстремальное Кондициониро-вание
- Энтропическая Мерзость

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Дьявол

Неизвестный в дорогих одеждах и с ухмылкой на лице появляется в момент великой нужды. Он вскидываем руку и контракт появляется во вспышке золотистого света. С пером, парящим рядом с ним, он говорит - "Конечно я могу решить вашу дилемму. В конце концов, как ты думаешь, кто был её причиной?" Для решения множества проблем незнакомец просит лишь две вещи: подпись и вечность в рабстве.

Адское пламя кружится по рукам Дьявола, пока тот заливается маниакальным смехом. Лёгким движением заключившая контракт выпускает волны обжигающей смерти на легионы низших демонов, посланных низвергнуть её. Те, кто погибли, стали обугленными чёрными фигурами с огненным ядром в центре. Дьявол вновь рассмеялся, когда женщина щелчком пальцев разрушила каждую фигуру, превратив их в очередное обжигающее облако разрушения.

Множество историй в Эферисе рассказывают о могуществе Дьяволов и опасности их контрактов. Тем не менее, каждый год появляется новый чемпион, рождается гений или кто-нибудь заключает сделку ценой в душу, чтобы Леди Удача побыла на их стороне.

Для Дьявола душа это вкуснейший деликатес с бодрящим послевкусием. Что более важно, души содержат силу, поддерживающую их трансформацию.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Превращение в Дьявола

Смертный может стать Дьяволом множеством образов. Некоторые теряют свою душу и становятся Дьяволами после смерти. Другие проходят мучительные ритуалы, чтобы стать ими. Однако ваш персонаж стал Дьяволом согласно их контракту. Обсудите со своим мастером о создании сделок со смертными внутри его кампании, чтобы у вас была возможность при таком отыгрыше влиять на историю и мир. Как Дьявол вы должны понимать мотивации своего персонажа и каких неигровых персонажей вы можете использовать, чтобы добиться своей цели.

Особенности Трансформации

Дьявол располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Харизма 13
Отыгрыш: Вы должны были заключить договор с Дьяволом, пройти инфернальный ритуал или по любой другой правдоподобной причине стать Дьяволом. Обсудите со своим мастером, как вы можете достичь этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, чтобы противостоять эффекту. СЛ этого спасброска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства + мод. Харизмы

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Дьяволу:

- Победить Дьявола соперника и занять его место в иерархии.
- Заставить подписать контракт невероятно сильную душу.
- Основать культ, поклоняющийся вашей силе.
- Создание портала между материальным планом и Преисподней.
- Убить или осквернить Серафима.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостатки этого уровня.

Преимущество Трансформации: Проклятый Дар

Вы обрели способность подчинить первого смертного своей воле. Вы создаёте контракт, связав их душу с вами, чтобы питаться силой этой души. Однако вы не получите преимущества этого дара, пока не подпишите со смертным контракт.

Чтобы связать смертную душу с вами и дать им Проклятый Дар, вы должны создать контракт для этого. Контракт требует магические чернила и бумагу ценой в 50 золотых монет за каждый полученный вами уровень трансформации. Также вы должны соответствовать всем условиям. В дополнение вы и смертный должны подписать контракт добровольно, полностью осознавая, какова цена. После подписания сущности Преисподней даруют тебе преимущества этого дара, а смертный получает названную вещь в течение 7 дней. Вы не должны предоставлять запрошенное смертным сами. Например, при подписании контракта на "Безграничную Славу" вы получаете все бонусы в описании этого Дара. Смертный, подписавший контракт, получает Славу и никаких внутриигровых игромеханических бонусов благодаря силам зловещей Преисподней.

В то время как вы можете иметь сразу несколько контрактов, получать преимущество возможно только от одного. В конце длительного отдыха вы можете выбрать, от какого из заключённых контрактов вы хотите получать силу.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Во время вашего хода в качестве действия вы можете воззвать к силам Преисподней, чтобы узнать точное местонахождение существа, подписавшего с вами контракт, если он находится с вами на одном плане.

Ваш контракт действует 7 лет или пока подписавший его смертный не умрёт. В момент окончания действия контракт сгорает в пламени, а вы больше не можете получить от него преимуществ.

Преимущество Трансформации: Дьявольская Форма

Значение вашей Харизмы повышается на 2, а Интеллекта на 1. Значение характеристики не может быть превышать 16 при помощи этой способности. В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Исчадие. Заклинания и способности, которые воздействуют на Исчадий специфического ПО, не работают на вас.

Недостаток Трансформации: Планарное Связывание

Ваши тело и душа привязаны к демоническому плану. У вас помеха на спасброски от смерти, так как демо-нический план пытается затянуть вас обратно. При смерти ваша душа отправляется на план существования по выбору Мастера. Этот план является вашим домом, а вы становитесь неигровым персонажем под контролем Мастера.

Если вы находитесь на демоническом плане, связанным с вашей трансформацией, этот недостаток не имеет эффекта.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из предста-вленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Метка Связывающего Взгляда

В качестве бонусного действия во время вашего хода вы можете заклеймить существо в 60 футах от вас огненной меткой, оказывающей влияние на их решимость. Цель должна совершить спасбросок по Мудрости. При провале она получает клеймо и должна совершить бросок 1к6, вычитая результат из своего спасброска. Существо остаётся заклеймённым в течение 1 минуты. Метка исчезает, если цель оказывается без сознания, входит на святую землю или становится целью заклинания "Снятие проклятия". Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности в конце длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Метка Адского Пламени Тирана

В качестве бонусного действия во время вашего хода вы можете заклеймить существо в 60 футах от вас огненной меткой, источающей адское пламя. Цель должна совершить спасбросок по Харизме. При провале она получает клеймо, и когда вы совершаете попадание по цели с этой меткой, то наносите дополнительно 1к6 урона огнём.

Существо остаётся заклеймённым в течение 1 минуты. Метка исчезает, если цель оказывается без сознания, входит на святую землю или становится целью заклинания "Снятие проклятия". Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности в конце длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Клеймо Обманщика

В качестве бонусного действия во время вашего хода вы можете заклеймить существо в 60 футах от вас огненной меткой, извращающей её чувства и перспективу. Цель должна совершить спасбросок по Интеллекту. При провале она получает клеймо и когда пытается атаковать тебя, вычитает 1к6 из броска на попадание.

Существо остаётся заклеймённым в течение 1 минуты. Метка исчезает, если цель оказывается без сознания, входит на святую землю или становится целью заклинания "Снятие проклятия". Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности в конце длительного отдыха.

Недостаток Трансформации: Отвратительная Внешность

Ваша внешность приняла гротескную форму. Ваша шкура стала красной и кожистой, а жуткие рога, зубы и когти прорываются через её поверхность. Вы можете подавить эту форму и попытаться принять облик того, кем были раньше, но это потребует усилий и концентрации. В моменты стресса, скорее всего, проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Оказаться без сознания.
- Встать на святую землю.
- Решиться самому это.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В случаях эмоционального и физического стресса, Мастер может попросить вас сделать спасбросок по Телосложению со сложностью на его выбор, чтобы увидеть, смогли ли вы сохранить свой истинный облик в секрете.

Добрые существа, увидевшие вашу истинную форму, сразу становятся к вам агрессивны, если Мастер не решит иначе.

3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществах или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Заманчивый Обман

Вы становитесь мастером обмана и пустых обещаний. Вы овладеваете навыками Обмана и Убеждения. Если вы уже владеете любым из этих навыков, ваш бонус мастерства удваивается на проверках характеристики, использующих этот навык.

Эта способность не работает с навыком, бонус которого уже был удвоен.

Магия, используемая , чтобы понять, говорите ли вы правду, всегда показывает, что вы говорите правду. Также вас не могут магически заставить сказать правду.

Преимущество Трансформации: Инфернальная Устойчивость

Вы обретаете внушительную силу духа, черпая силы из Преисподней. Если вы получаете магический урон от заклинания, способности или оружия, вы можете использовать реакцию, чтобы получить половину урона. Вы не можете использовать эту особенность против урона от посеребрённого оружия.

Преимущество Трансформации: Клинок Пустоты

Вы можете в качестве бонусного действия призвать жуткий клинок пустоты. Клинок получает форму простого или воинского оружия на ваш выбор, наносящее урон огнём. Также атаки этим клинком получают дополнительные свойства:

- Атаки, совершаемые клинком, дополнительно наносят 2к6 урона огнём.
- Клинок светится огнём. Он источает яркий свет в радиусе 5 футов и ещё тусклый свет дополнительно на 5 футов.
- С этим клинком вас нельзя обезоружить (касается только самого клинка).

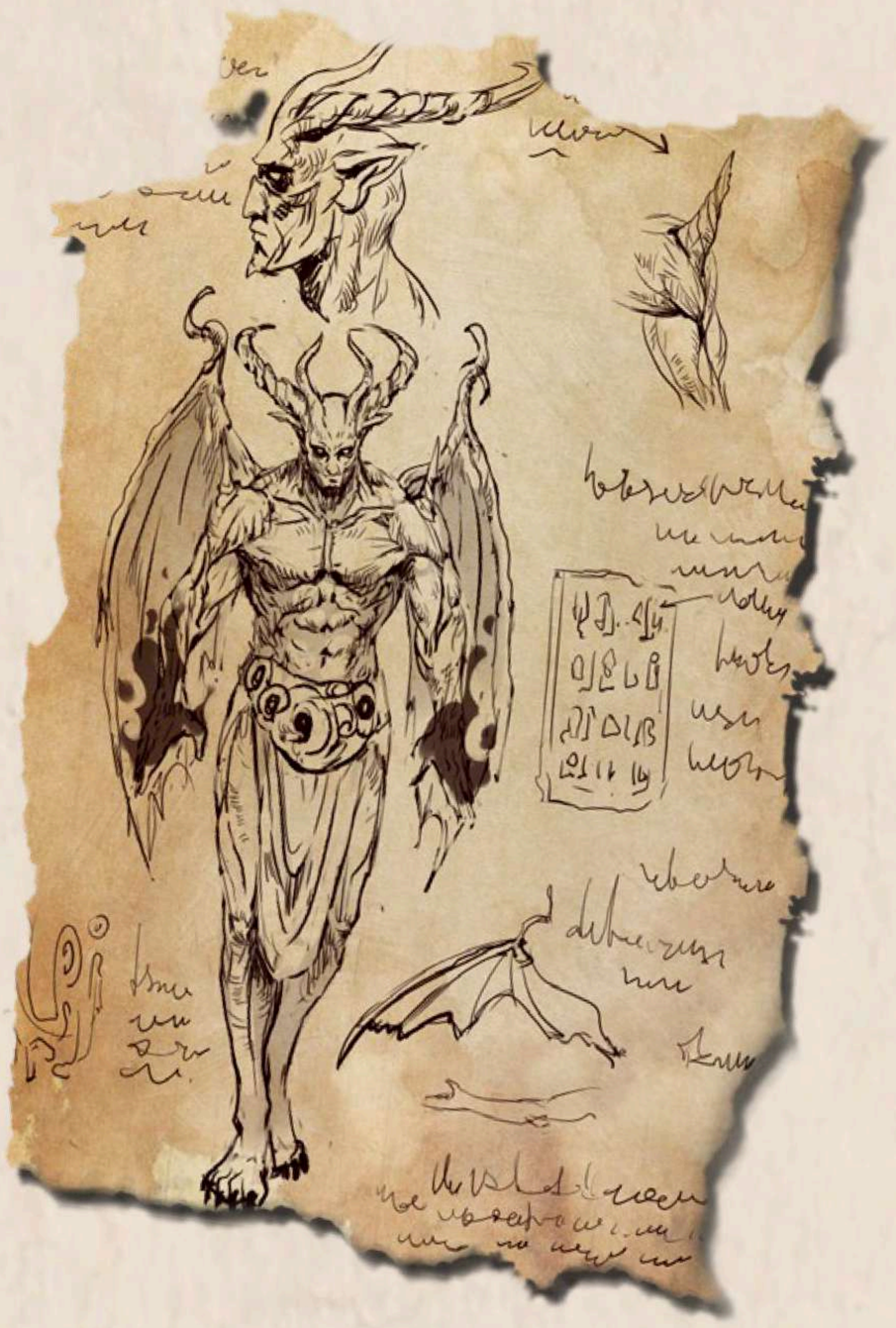
Вы можете отозвать клинок в любое время в качестве действия. Если меч больше не у вас в руках, он автоматически отзывается.

Недостаток Трансформации: Истинное Имя

Ваша трансформация в Дьявола завершена, и вы переродились. Вы должны выбрать для себя новое имя, которое станет вашим истинным. Вы получаете талисман из серы и латуни с истинным именем, начертанным на инфернальном языке. Существо в 10 футах от вас, знающее ваше истинное имя , может использовать действие, чтобы назвать его и попытаться взять над вами контроль. Если оно это делает, вы должны совершить спасбросок по Мудрости СЛ 20. При провале вы становитесь очарованы существом и должны выполнять все его команды на пределе своих возможностей. Вы остаётесь очарованы в течение 8 часов. Если существо, связавшее вас, умирает, эффект перестаёт действовать.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществах или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Повелительное Послушание

Когда враждебное существо, которое вы видите в 30 футах, проваливает спасбросок против заклинания 1 уровня или выше, вы можете приказать этому существу преклонить колено. Во время хода этого существа, оно должно повернуться лицом к вам, преклонить колено и закончить свой ход. В таком положении существо получает статус опрокинутого. Если существо невосприимчиво к опрокидыванию, тогда оно просто заканчивает свой ход.

Преимущество Трансформации: Серный Пиролиз

Когда вы наносите урон огнём по вражескому существу и опускаете его хиты до 0, вы можете сжечь его и превратить в статую из серы.

Статуя из Серы. Эта статуя является сожжёнными останками трупа, чья эссенция была выжжена. Статуя является того же размера, что и существо до смерти и имеет следующие характеристики:

- КД: 10
- Хиты: 10
- Скорость: 0
- Невосприимчивость к урону ядом и психическому

Статуя из Серы, чьи хиты опускаются до 0, разрушается. Она не взрывается.

Взрыв. Во время вашего хода в качестве действия вы можете взорвать одну или более Статуй из Серы, которые вы создали. Когда Статуя взрывается, она уничтожается, а каждое существо, кроме вас в 10 футах от Статуи, должно совершить спасбросок по Ловкости. Цель получает 3к6 урона огнём при провале и половину при успехе.

Преимущество Трансформации: Адский Призыв

Во время вашего хода в качестве действия вы можете открыть портал в Преисподнюю и призвать 4 беса. Каждый из них призывается в незанятое пространство в 30 футах от вас.

Призванные бесы дружелюбны по отношению к вам и вашим компаньонам. Они ходят сразу же после вас в порядке инициативы. Они подчиняются любым вербальным командам (не требует действия с вашей стороны). Если вы не отдаёте им никаких команд, они будут защищать себя от враждебных существ. В любом другом случае они не предпримут действий.



Бесы исчезают в облаке дыма и пепла спустя 1 час или если их хиты опустятся до 0. Мастер владеет характеристиками бесов.

Когда вы используете эту способность, вы не можете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

Недостаток Трансформации: Притяжение Преисподней

Ваш новый родной план пытается втянуть вас обратно. Когда вы получаете натуральную 1 на спасброске против заклинания или магической способности, вы получаете 1к6 урона силовым полем за каждые 2 уровня персонажа в дополнение к любому другому урону от эффектов, наложенных на вас, пока ваш родной план пытается вырвать вас из Материального мира. Например, Воин 6 уровня получит 3к6 урона силовым. Этот урон игнорирует устойчивость и иммунитет.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Проклятые Дары - Контракты

Проклятые Дары названы в честь преимуществ, которые вы можете предложить смертным в обмен на их души. Как указано в названиях, эти дары предлагают смертным лишь кратковременные решения и обычно заканчиваются трагедией. Для Демона же эти представляют силу , которую вы можете получить, предлагая контракты в обмен на душу смертных. Вы можете выбрать контракты, которые тематически подойдут вашего персонажу или которые вам больше нравятся.

Дар Необузданной Силы

Требование: 4 Уровень Трансформации Дьявола

В конце короткого отдыха вы можете потрать одну Кость Хитов и восстановить количество ячеек заклинаний, равное или меньше результата броска Кости Хитов. Сделав это, вы получаете урон силовым полем, равный количеству восстановленных ячеек. Вы не можете использовать эту способность до завершения длительного отдыха.

Дар Безграничной Славы

При попадании по существу рукопашной атакой или рукопашной атакой заклинанием, вы можете добавить свой модификатор Харизмы к урону.

Дар Счастливой Юности

В начале вашего хода, если у вас не осталось Костей Хитов, вы можете совершить спасбросок по Харизме СЛ 10. При успехе вы восстанавливаете 1 Кость Хитов, получая 1к6 урона силовым полем при провале.

Дар Высвобождения

Требование: 2 Уровень Трансформации Дьявола

В качестве бонусного действия вы можете отрастить пару кожистых крыльев. Вы получаете возможность летать. Ваша скорость полёта становится равной вашей скорости перемещения. Эти крылья пропадают, если вы отзовёте их в качестве бонусного действия или если окажетесь без сознания. Вы не можете вырастить крылья, если носите тяжёлую броню. Вы можете вырастить крылья, если носите среднюю или легкую броню, имеющую все условия для их появления.

Дар Непревзойдённой Удачи

Когда существо совершает атаку, проверку характеристики или спасбросок в 20 футах от вас, после того, как Мастер сделал бросок, но не озвучил результат, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить бросок к20. При результате 10 или выше атака, проверка характеристики или спасбросок сразу считается провалом. Вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

Дар Безусловной Любви

Требование: 3 Уровень Трансформации Дьявола

Когда существо проваливает спасбросок по Харизме от заклинания или магической способности, вы можете использовать реакцию , чтобы получить временные хиты, равные 1к10 + уровень вашего персонажа. Вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий отдых.

Дар Обширного Знания

Требование: 4 Уровень Трансформации Дьявола

Когда вы завершаете этот контракт первый раз, вы узнаёте дополнительные заклинания от Жреца, Колдуна или Волшебника равное вашему модификатору Харизмы. У вас должен быть уровень ячейки заклинания, равный или выше каждого из этих заклинаний. Пока на вас действует эффект только этого контракта, вы знаете эти заклинания вместе с теми, что у вас уже есть.

Дар Невероятного Таланта

Требование: 2 Уровень Трансформации Дьявола

Выберите 2 навыка, которыми вы владеете. Ваш бонус мастерства удваивается на любые проверки характеристики, использующие эти навыки. Удвоение нельзя применить к навыку, который уже был удвоен.

Дар Второго Шанса

Требование: 3 Уровень Трансформации Дьявола

Если ваши хиты опускается до 0, вы можете реакцией бросить Кость Хитов. Сделав это, количество ваших хитов становится равным результату броска Кости Хитов. Вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Дьявола

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Проклятый Дар
- Дьявольская Форма
- Планарное Связывание

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Метка Связывающего Взгляда
- Метка Адского Пламени Тирана
- Клеймо Обманщика
- Отвратительная Внешность

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Заманчивый Обман
- Инфернальная Устойчивость
- Клинок Пустоты
- Истинное Имя

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Повелительное Послушание
- Серный Пиролиз
- Адский Призыв
- Притяжение Преисподней

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Лич

Крики душ, вырванных из тела, эхом проносятся сквозь электрический треск запретной магии. Скелетоподобная фигура быстро сшивала плоть с мускулами, придавая этому форму почти живого человека из давно минувших королевства и времени. Человек, победивший смерть, восстал, чтобы исполнить свою коварную волю тысячелетней давности. Крики стихли и перешли в бормотание по мере того, как тела падших начинали восставать.

Древняя фигура медленно листает страницы ветхого фолианта в поисках запретных знаний космоса. Проведя костлявым пальцев по надписи, фигура повернула голову, открывая исхудалое лицо мертвеца. "Я не часто принимаю гостей" - прохрипел он, встретившись взглядом с широкоплечим воином. Воин не делал никаких движений, хотя его взгляд метался по комнате в поисках выхода. "Ох, не сопротивляйся. Очень скоро всё будет кончено." - продолжала фигура мертвеца, поднимаясь с корточек. Само естество комнаты, похоже, искажалось и дрожало под властью и силой этой фигуры.

Лич для Арканы - всё равно, что король для своего королевства: неоспоримая, абсолютная власть. Устроившись на троне из необработанного, способного разрушить мир магического потенциала, Лич становится настолько ближе к Богу, насколько способен вообразить любой смертный. Однако эта внушающая благоговейный трепет сила достаётся дорогой ценой. Невосприимчивому к старению, но не времени, Личу суждено существовать, но не жить вечность.

Пока это сводит некоторых личей с ума, а других делает злыми, это также делает их физически дряхлыми и слабыми. Само время забирает у них тело, пока от него не останется только скелетоподобная голова, бесстрастно взирающая на мир, пролетающий мимо.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Превращение в Лича

В мультивселенной есть множество способов стать Личом, от которых зависит, каким Личом станет смертный. Однако в Эферисе есть только один тип Лича, так как есть только один известный способ восхождения Лича: Ритуал Страха. Процесс этого ритуала хранится в тайне и доверен только нескольким смертным. Он включает в себя невыразимые преступления, включающие в себя убийство, приготовление отвратной смеси, а также собственную смерть. Однако это процесс отрывает душу от тела, больше всего презираемого, ибо весь процесс включает в себя жертвоприношение чего-то действительно дорогого смертному, и никакая замена здесь не подойдёт. Для кого-то это смерть любимого человека. Для других это семейное наследие. Независимо от жертвы, если духи плана Страхов не сочтут ее достойной, то Личом смертному не стать.

Особенности Трансформации

Лич располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Интеллект 16
Способность Колдовать: Вы должны быть способны использовать заклинания 7 уровня.
Отыгрыш: Вы должны завершить Ритуал Страха. Процесс этого ритуала частично описан, но оставлен намеренно расплывчатым, чтобы его можно было адаптировать к вашему сеттингу и кампании. Обсудите с вашим Мастером, как вы можете достичь этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, чтобы противостоять эффекту. СЛ этого спасброска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства + мод. Интеллекта

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Личу:

- Обнаружьте древние, темные знания о магии.
- • Постройте памятник своей силе, чтобы тот служил гигантским фокусом заклинателя.
- • Создайте армию нежити.
- • Убейте бога.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостатки этого уровня.

Преимущество Трансформации: Жнец Душ

Вы приобрели способность вырывать душу у существ, убитых вами, и поглощать их для получения эффекта бодрости. Каждый раз, когда вы опускаете хиты существа до 0, если вы находитесь на том же плане существования, что и ваша филактерия, душа существа захватывается, а ваша филактерия заряжается. Во время своего хода в качестве действия вы можете поглотить любое количество уровней заряда из вашей филактерии, чтобы восстановить одну ячейку заклинания. Когда вы восстанавливаете ячейку заклинания данным образом, уровень ячейки заклинания равен одной трети потребленного вами заряда, с округлением вниз.

Преимущество Трансформации: Форма Нежити

Значение вашего Интеллекта повышается на 4, а Мудрости - на 2. Значение характеристики не может превысить 22 при помощи этой способности. В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Нежить. Заклинания и способности, действующие на нежить специфического ПО, не работают на вас.
Если не ваше заклинание или способность восстанавливают вам хиты, вместо этого вы получаете столько же временных хитов. Если ваши хиты опускаются до 0 и вы оказываетесь без сознания, любое полученное вами исцеление стабилизирует вас в 1 хите и вы остаётесь без сознания. Вы перестаете стареть. Вы невосприимчивы к любому эффекту старения, и вы не можете умереть от старости. Вам не нужны воздух, еда, питье или сон.

Недостаток Трансформации: Филактерия

Вы успешно вырвали свою душу из тела и заключили её в подходящем объекте. Предмет должен быть безделушкой или любым другим предметом размером не более 1 квадратного фута. Этот предмет становится вашей филактерией.

Филактерия. Филактерия - это заколдованный сосуд, содержащий душу Лича. Также филактерия является проводником для Лича, чтобы тот мог питаться захваченными душами.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Филактерия имеет следующие характеристики:

- КД: 18
- Хиты: 90
- Скорость перемещения: 0
- Иммунитет к урону: яд, психический, дробящий, колющий и рубящий от не магических источников.
- Устойчивость к урону: некротический, холод, звук, электричество, силовое поле, огонь.

Пока душа хранится в вашей филактерии, филактерия считается заряженной. Ее уровень заряда равен ПО всех существ, души которых вы захватили. Чтобы перенести новую душу в вашу Филактерию, добавьте ПО убитого вами существа к уровню заряда вашей Филактерии. Души существ с ПО менее 1/4 недостаточно сильны, чтобы зарядить вашу филактерию. Ваш уровень заряда филактерии не может превышать 27.

Если хиты вашей филактерии опустятся до 0, ваша душа будет потеряна: вы рассыплетесь в пыль и будете сразу убиты.

Если вы убиты и контролируете заряженную филактерию на том же плане существования, где вы умерли, заряд вашей филактерии расходуется, и ваше тело восстановится в пределах 5 футов от вашей филактерии спустя 7 дней. Если вас убьют, а заряд вашей филактерии будет равен 0, вы восстанете через 7 дней в качестве Демилича под контролем Мастера.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из предста-вленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Мастер Марионеток

Любая поднятая вашими заклинаниями и способностями Нежить с ПО 1 или ниже навсегда попадает под ваш контроль. Также другие существа не могут получить контроль над нежитью, поднятой вами.

Преимущество Трансформации: Лич Арканист

Когда вы убиваете любое существо своим заклинанием, вы можете добавить дополнительный эффект, завися-щий от типа урона. Центром любых эффектов с дистанцией является убитая цель, и, если нужно, также используется СЛ спасброска вашей Трансформации.

Эта способность не может быть использована при убийстве конструкта, нежити или любого существа без души. Ниже представлены все возможные эффекты этой способности:

Огонь. Цель превращается в облако из дыма и пепла. Пространство, где умерло существо, а также пространство в 5 футах от центра считается сильно заслонённой местностью на 1 минуту. Умеренный ветер (как минимум 10 миль в час) также рассеивает облако.

Некротический. Когда душа вашего врага покидает тело, вы способны поглотить часть их жизненной силы. Вы получаете количество хитов, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1) + ваш уровень персонажа.

Яд. Выберите цель в 10 футах от убитого вами существа. Это существо должно совершить спасбросок по Телосложению или стать отравленным на 1 минуту.

Преимущество Трансформации: Разлом в Мрачноземье

Вы получаете способность открыть разлом в Мрачноземье. Во время своего хода в качестве действия вы можете выбрать точку в 5 футах от вас, чтобы открыть разлом. При открытии разлом расширяется с этого места в виде сферы с 20ти-футовым радиусом. Когда любое другое существо, кроме вас, заходит в зону разлома в первый раз во время своего хода или начинает свой ход внутри, оно должно совершить спасбросок по Телосложению против вашей СЛ спасброска вашей Трансформации. При провале существо получает 10к10 некротического урона или половину при успехе. Нежить имеет иммунитет к урону от этой способности. Разлом остаётся открытым 1 минуту, но закрывается, если вы оказываетесь без сознания. Использовав эту способность, вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

Недостаток Трансформации: Отвратительная Внешность

Ваша внешность приняла гротескную форму. Ваша кожа стала гниющей и бледной, а ваша тело стало более измождённым и сгорбленным, излучающим жуткую ауру. Вы можете подавить эту форму и попытаться принять облик того, кем были раньше, но это потребует усилий и концентрации. В моменты стресса, скорее всего, проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Оказаться без сознания.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

- Встать на святую землю.
- Решиться самому это.

В случаях эмоционального и физического стресса, Мастер может попросить вас совершить спасбросок по Телосложению со СЛ на его выбор, чтобы увидеть, смогли ли вы сохранить свой истинный облик в секрете.

Добрые существа, увидевшие вашу истинную форму, сразу становятся к вам агрессивны, если Мастер не решит иначе.

3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществах или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Неустанная Нежить

Когда хиты нежити под вашим контролем опускаются до 0, она может сразу подвигаться на свою полную скорость перемещения и совершить действие атаки перед смертью. Эта особенность не работает, если хиты нежити были опущены до 0 уроном излучением.

Преимущество Трансформации: Власть Арканы

Вы становитесь образцом сил Арканы. Если ты используешь заклинание с концентрацией, пока концентрируешься на другом заклинании, то не теряешь концентрацию на первом. Вместо этого вы получаете один уровень истощения. Если вы уже концентрируетесь более чем на одном заклинании, эта способность не имеет эффекта. Если вы используете третье заклинание с концентрацией, то теряете её над одним из первых двух. Использовав эту способность, вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

Преимущество Трансформации: Посох Мрачноземья

Начиная с 3 уровня, вы можете в качестве действия призвать смертоносный посох из черненной кости и искривлённой гнилой древесины. Этот посох имеет характеристики боевого посоха со следующими особенностями:

- Некротический урон, наносимый вами, игнорирует устойчивость к некротическому урону.
- СЛ спасбросков против ваших заклинаний и Трансформации увеличиваются на 2.
- Еда и растения, не являющиеся существами при касании посохом разлагаются и иссыхают.

Вы можете призвать посох в любое время в качестве действия. Если вы отпускаете посох, он сразу пропадает.

Недостаток Трансформации: Дистрофия Некроманта

Ваше тело стало зависеть от поглощаемых вами душ. Без них оно становится вялым и хрупким. Если за 24 часа вы не конвертируете количество душ, равное ПО 4 в ячейки заклинаний, вы получите следующие эффекты:

- Вы не можете использовать действия “Рывок”, “Уворот” и “Отход”. Вы не можете совершать эти действия в качестве бонусного действия.
- Вы не можете использовать свою реакцию для атак по возможности.
- Вы не можете скрыть свой недостаток "Отвратительная внешность".

После конвертации нужного количества душ в ячейки заклинаний на вас перестают действовать эффекты этой способности.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществах или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Повелитель Нежити

Когда вы опускаете хиты гуманоида до 0, вы можете воскресить его. После этого существо встаёт в начале своего следующего хода в качестве зомби, вечно находящимся под вашим контролем и повинуясь вашим вербальным командам на пределе своих возможностей.

Преимущество Трансформации: Всезнание Арканы

Вы стали мастером искусства Арканы. Вам известны все заклинания из списка волшебника. Вы можете подготовить эти заклинания в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта. Заклинания, подготовленные при помощи этой способности, не относятся к максимуму заклинаний, которые вы можете подготовить. При завершении короткого отдыха вы можете изменить одно или или больше заклинаний из этого списка на другие заклинания волшебника.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Создание Смерти

Вы получаете устойчивость к урону ядом, дробящему, колющему и рубящему урону от немагических источников. Также вы не можете быть очарованы, отравлены, парализованы или испуганы.

Недостаток Трансформации: Груз Веков

Груз времени пагубно сказывается на вашей форме Лича. Только поглощение большого количества душ может отсрочить процесс. Если за 24 часа вы не конвертируете количество душ, равное ПО 8 в ячейки заклинаний, вы получите следующие эффекты:

- Вы не можете совершать действие атаки.
- Если вы перемещаетесь в свой ход, вы не можете совершать бонусное действие или использовать реакцию до своего следующего хода.
- Совершая бонусное действие во время вашего хода, ваша скорость перемещения становится равна 0 до начала вашего следующего хода.

После конвертации нужного количества душ в ячейки заклинаний на вас перестают действовать эффекты этой особенности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Лича

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Жнец Душ
- Форма Нежити
- Филактерия

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Мастер Марионеток
- Лич Арканист
- Разлом в Мрачноземье
- Отвратительная Внешность

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Неустанная Нежить
- Власть Арканы
- Посох Мрачноземья
- Дистрофия Некроманта

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Повелитель Нежити
- Всезнание Арканы
- Создание Смерти
- Груз Веков

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ликантроп

Вой слышен поверх соломенных крыш, призывающий стаю к сбору. Ниже по улице человек начинает рвать на себе одежду, когда лунный свет коснулся его. Сгорбленная фигура кричит от боли, умоляя его семью бежать. С растущими мышцами и формирующимися острыми как бритва когтями продолжалась его трансформация.

Дождь капал сквозь кроны деревьев, когда женщина упала на колени от бессилия. Не в силах больше бежать, она приняла свою судьбу и стала дожидаться ночных чудовищ. Внезапно она услышала громогласный рёв ,издаваемый огромной фигурой, прорывающийся сквозь лесную чащу с невероятной силой. Гигантская медведеподобная повернулась к женщине и прорычала "Ты потерялась?", предлагая ей лапу помощи.

Ликантропы могут показаться обычными гуманоидами, но под маской человечности постоянно идёт битва между человеком и зверем. Для большинства это лишь вопрос времени, прежде чем они проиграют эту битву и станут чудовищным гибридом полуживотного-получеловека. Большинство Ликантропов помнят лишь немногое о моменте трансформации, обычно просыпаясь в странном месте, покрытыми кровью и в разорванных одеждах. Однако по мере роста некоторые Ликантропы учатся балансу и используют своё проклятие как дар.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Превращение в Ликантропа

В Эферисе есть два задокументированных метода контакта с проклятием Ликантропии. В первом случае нужно быть укушенным Ликантропом и не избавиться от проклятия, пока оно не вступит в силу. Во втором случае нужно завершить ритуал друидов, известный как Лунное Причастие. Став Ликантропом, подумайте, как персонаж отнесётся к проклятию. Захочет ли он исцелиться, пока не станет слишком поздно? А может, он захочет понять это и найти способ примириться со зверем внутри себя?

Особенности Трансформации

Ликантроп располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Сила 13
Отыгрыш: Вы должны столкнуться с проклятием Ликантропии. Обычно это случается, если вы были укушены Ликантропом и выжили после этого столкновения. Альтернативой может быть завершение ритуала Лунного Причастия, результатом которого вы будете наделены Ликантропией. Обсудите со своим Мастером, как вы можете достигнуть этого на игре или через свою предысторию.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель совершила спасбросок, чтобы противостоять эффекту. СЛ этого спасброска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства + мод. Силы

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Ликантропу:

- Создании стаи Ликантропов.
- Убийство Альфа Ликантропа.
- Получить контроль над своими животными позывами.
- Выпустить внутреннего зверя и потерять свою человечность.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Гибридная Трансформация

В качестве действия вы можете трансформироваться в чудовищного гибрида: полуразумного-полузверя. Пока вы находитесь в вашей гибридной форме, действуют следующие правила:

- Вы не можете использовать заклинания или концентрироваться на них. Ваша способность разговаривать сводится к коротким, простым гортанным ответам.
- Ваши характеристики остаются такими же, как в вашей форме гуманоида.
- Любые доспехи, которые вы носите, сливаются с вашей гибридной формой или тут же падают на землю. Мастер решает, если доспехи слишком большие, чтобы слиться с вашей формой.
- Находясь в форме без надетой брони или щита, ваш КД становится равен 10 + мод. вашего Телосложения + мод. вашей Ловкости.
- Находясь в форме, вы можете использовать оружие и прочие предметы как обычно, если не сказано иначе.
- Ваша кость урона безоружных атак становится равна к6 вместо обычной. Атаки вашими когтями наносят рубящий урон вместо дробящего.
- Совершив действие атаки, в качестве бонусного действия вы можете совершить безоружную атаку когтями или зубами, если вы ещё не использовали своё бонусное действие.

Ваша гибридная форма держится количество часов, равное вашему мод. Телосложения (минимум 1), но заканчивается ранее, если вы оказались без сознания или ваши хиты были опущены до 0. Вы можете прервать свою форму в качестве действия во время своего хода.

Преимущество Трансформации: форма Оборотня

Значение вашей Силы повышается на 2, а Телосложения на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой способности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Перевёртыша. Заклинания и способности, которые воздействуют на Перевёртышей специфического ПО, не работают на вас.

Беспомощные Существа

Беззащитные и забитые в угол обычно встречают сострадание со стороны большинства. Однако для звериной части Ликантропов эти существа представляют добычу. Эта Трансформация имеет прямое отношение к термину "Беспомощных Существ". Игромеханически беспомощное существо - это гуманоид без сознания, схваченный, ослеплённый, парализованный или испуганный. Дополнительно, существа сильно уязвимые в определённой ситуации, также считаются беспомощными существами. Например, безоружный поверженный враг, молящий о пощаде. В этой ситуации решение остаётся за Мастером.

Недостаток Трансформации: Охотничий Азарт

Из-за дикой природы вашего проклятия иногда вы теряете над собой контроль. Это приводит к постоянному противостоянию между гуманоидом и зверем внутри. Когда вы находитесь в своей гибридной форме, вы должны совершать спасбросок по Мудрости СЛ 10 в начале каждого своего хода. При провале вы теряете контроль. Если вы находитесь в лучах лунного света полной луны, вы автоматически проваливаете этот спасбросок. При провале вы обязаны делать следующее, пока не преуспеете:

- Вы должны переместиться к ближайшему неигровому персонажу, которого вы видите, чуете или слышите. В приоритете будут беспомощные существа. Если вы заканчиваете своё движение, и в 5 футах от вас нету ни одного неигрового персонажа, вы используете действие “Рывок”, чтобы добраться до них.

- Если в 5 футах от вас есть неигровой персонаж, и вы не использовали своё действие, вы должны совершить рукопашную атаку против него. В приоритете будут беспомощные существа.

- Если вы совершили атаку по существу, и оно ещё живое, вы должны использовать бонусное действие, чтобы совершить атаку когтями или зубами против этого же существа.

Также, если вы находитесь в лучах лунного света полной луны, вы должны преуспеть в спасброске по Мудрости СЛ 20 или автоматически принять свою гибридную форму.

Вы не сможете трансформироваться назад до рассвета. При успехе вы становитесь невосприимчивы к этому эффекту в течение 24 часов.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Железная Шкура

Находясь в гибридной форме, вы получаете устойчивость к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических и не серебряных источников.

Преимущество Трансформации: Вой Охоника

Находясь в гибридной форме в качестве бонусного действия вы можете издать жуткий рёв и пометить существо в 60 футах от вас, как вашу добычу. Существо остаётся помеченным в течение 1 часа или пока не умрёт. Пока существо является вашей добычей, вы получаете следующие преимущества:

- При попадании по помеченной цели рукопашной атакой, вы дополнительно наносите 1к6 урона. Этот урон такой же, как у ваших атак.
- Вы получаете преимущество на любые проверки Мудрости (Внимательность/Выживание), совершаемые, чтобы выследить свою добычу.

Вы можете использовать эту способность количество, равное вашему мод. Силы (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности после короткого или длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Родственная Форма

Вы обретаете способность принимать животную форму вашего типа Ликантропа, известную как Родственную Форму. Вы следуете тем же правилам, что и в "Гибридной Трансформации" или любой другой способности, относящейся к ней, если не сказано иначе. Вы можете принимать родственную форму только вашего типа Ликантропа. Каждая форма имеет следующие правила:

- Вы не можете говорить.

- Вы не можете использовать действия, требующие руки, кроме ваших возможностей Трансформации.

- Вы можете совершать только безоружные атаки когтями и зубами.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

- Вы автоматически преуспеваете в спасбросках, относящихся к недостатку "Охотничий Азарт".

Кроме более крупонйо формы, вы неотличимы от обычных животных вашей Родственной Формы.

Родственная Форма - Медведь

Вы принимаете форму большого медведя. Находясь в этой форме, вы получаете следующие особенности:

- Вы можете говорить с другими медведями и понимать их.
- Совершая любой спасбросок, вы можете добавить свой мод. Телосложения к результату.
- Ваш максимум хитов увеличивается на 15.

Родственная Форма - Волк

Вы принимаете форму яростного волка. Находясь в этой форме, вы получаете следующие особенности:

- Вы можете говорить с другими волками и понимать их.
- Совершая атаку по существу, в 5 футах от которого находится ваш союзник, не являющийся недееспособным, вы получаете преимущество на эту атаку.
- Ваша скорость перемещения увеличивается на 20 (не больше 60).

Недостаток Трансформации: Чувствительность к Серебру

У вас развилась ослабляющая чувствительность к серебру. Когда вы находитесь в своей Гибридной или Родственной форме, вы получаете уязвимость к посеребрённому оружию. Также у вас не может быть устойчивости к атакам, совершаемым посеребрённым оружием.



3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Сила Титана

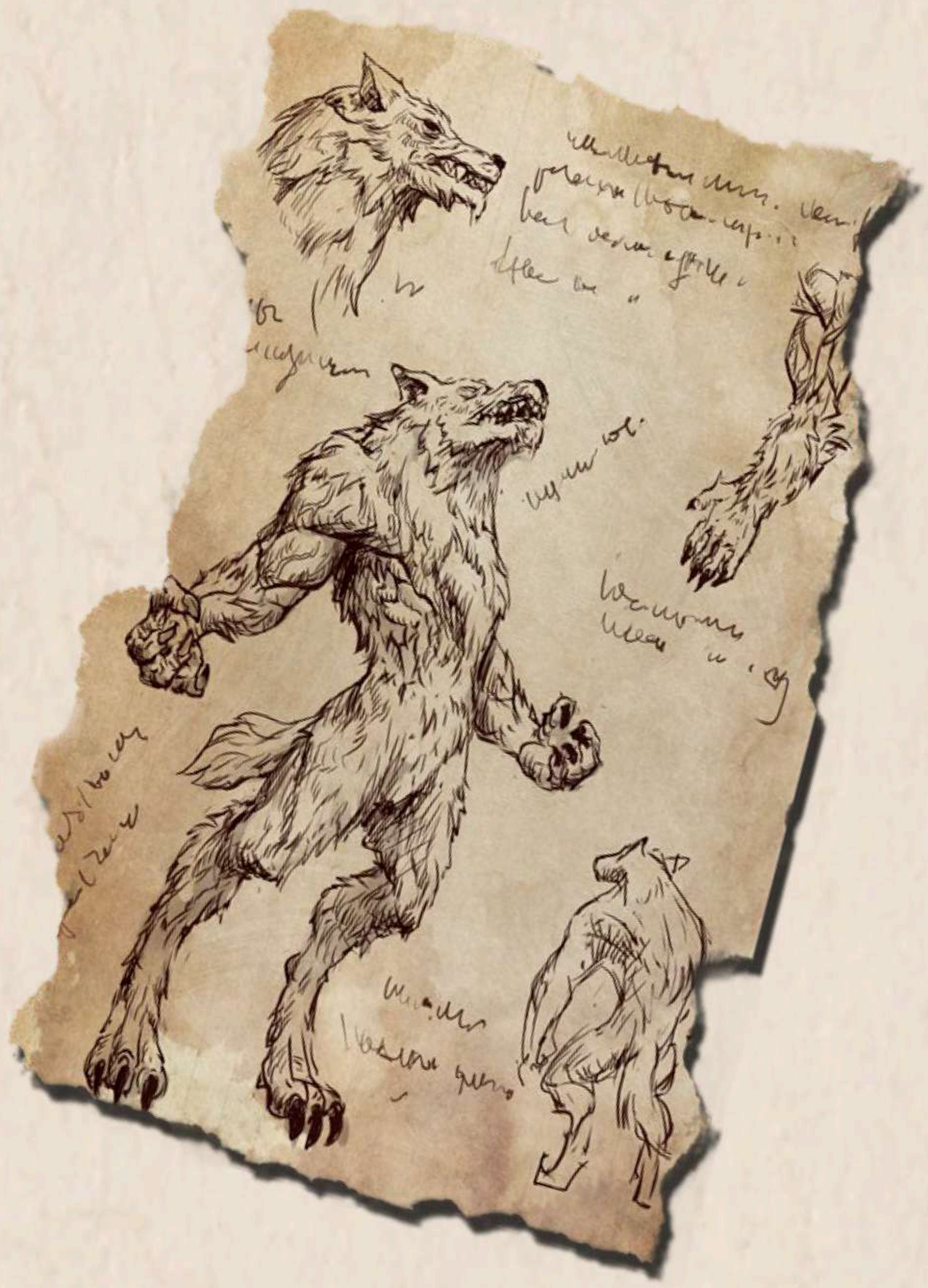
Ваше максимум хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню вашего персонажа. Также он увеличивается на 2 каждый раз, когда вы повышаете уровень персонажа.

Дополнительно в вашей гибридной форме вы получаете 5 временных хитов в начале вашего хода.

Преимущество Трансформации: Прыжок Хищника

Дистанция вашего прыжка удваивается.

Также в гибридной форме, если вы прыгнули больше чем на 5 футов и приземлились в 5 футах от существа, вы можете сразу совершить действие атаки, чтобы атаковать это существо. При попадании цель должна совершить спасбросок по Силе или стать опрокинутой при провале. Вы можете автоматически схватить цель, если она провалила спасбросок.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Звериная Свирепость

Вы приняли животную сторону своей трансформации. Находясь в Гибридной Форме, вы получаете следующие преимущества:

- Ваши безоружные атаки наносят 1к8 рубящего урона и считаются магическими.
- Ваш КД повышается на 1.
- Вы получаете иммунитет к очарованию и испугу.

Недостаток Трансформации: Ускользающие Воспоминания

Вы пострадали от эффекта слияния двух личностей в одном мозгу. Менее практичные воспоминания были утеряны, чтобы их заменили воспоминания ночной охоты. Вы получаете помеху на проверки Интеллекта, совершаемые, чтобы вспомнить что-либо, касающееся воспоминаний, информации или знаний.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Звериные Инстинкты

В вас развилась непреодолимая жажда резни и кровопролития. Находясь в гибридной форме, при попадании безоружной атакой по существу, у которого отсутствует любое количество хитов, ваша базовая кость урона увеличивается до 1к12.

Преимущество Трансформации: Родственная Близость

Требование: Родственная Форма

Вы смогли достичь истинной гармонии с вашей Родственной формой, что помогло вам достичь покоя, которого не может достичь большинство Ликантропов. Находясь в Родственной Форме, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете говорить.
- Вы можете использовать заклинания, не требующие вербальных или соматических компонентов. Также вы можете использовать заклинания без требуемых компонентов, если у них нет цены в золоте.
- Дружественные существа в 20 футах от вас получают преимущество на проверки и спасброски по Мудрости.

Преимущество Трансформации: Неудержимая Ярость

Вы стали олицетворением бессмертной машины убийства, вселяющей ужас даже в Ликантропов. Когда ваши хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы не падаете без сознания. Вы можете совершать свои следующие ходы, как если бы ваши хиты не были на 0 и все способности, эффекты и заклинания работали на вас как обычно. имея 0 хитов, при получении урона вы также совершаете спасброски от смерти. Три провала всё равно могут вас убить.

Недостаток Трансформации: Натура Хищника

Вы стали осознавать истинную цену вашей трансформации. Зверь внутри вас получил больше контроля над вашим телом, чем вы. Пока вы контролируете его, но это не может длиться вечно. Когда он вырвется наружу, он будет счастлив любой резне, которую сможет устроить. Вы получаете следующие особенности:

- Если вы видите, слышите или чуете беспомощное существо, вы получаете помеху на все спасброски по Мудрости.
- В начале вашего хода, если вы видите, слышите или чуете враждебное или беспомощное существо (неигрового персонажа), вы должны преуспеть в спасброске по Мудрости СЛ 10 или трансформироваться в вашу Гибридную Форму. При успехе вы получаете иммунитет к этому эффекту до рассвета.
- При убийстве существа в Гибридной Форме, вы не можете трансформироваться назад в гуманоида до рассвета следующего дня. Однако вы можете трансформироваться в свою Родственную Форму.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Ликантропа

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Гибридная Трансформация
- Форма Оборотня
- Охотничий Азарт

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Железная Шкура
- Вой Охоника
- Родственная Форма
- Чувствительность к Серебру

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Сила Титана
- Прыжок Хищника
- Звериная Свирепость
- Ускользающие Воспоминания

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Звериные Инстинкты
- Родственная Близость
- Неудержимая Ярость
- Натура Хищника

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Серафим

Благовония слабо горели, когда приглушённый кашель эхом разошёлся по затхлой комнате. Любимые держали друг друга за руки, а женщина, прикованная к кровати, издала свой последний вздох. На её покрытом шрамами лице были видны следы ужасной Плакучей Оспы. Её семья рыдала, слишком сильно погрузившись в своё горе, чтобы заметить, как тлеющие угли начали источать яркий свет. Внезапно появилась женщина в развевающейся мантии, с волосами цвета платины и сиянием, исходящим от её сложенных ангельских крыльев. "Подожди ещё немного, дитя, - " шепнула она. "Тебе было даровано милосердие.".

Вместе с раскатом грома молот Серафима ударился о скелетоподобную абоминацию. Обломки костей разлетелись по полу полуразрушенной часовни. Чудовище заревело от боли.

Стиснув зубы, ангельская фигура провозгласила - "Во имя всего святого, ты будешь побеждён!". Золотое пламя вырвалось из её молота, пока она готовилась нанести следующий удар.

Серафимы - это смертные, которые стали небесными представителями идеалов и добродетелей. Вознёсшиеся при помощи высших сил, Серафимы избраны божественными сущностями после долгого и терпеливого наблюдения, подтверждающего чистоту смертного. Серафимов выбирают среди благородных мучеников, неустанных крестоносцев или других отличившихся индивидов, которые готовы стать физическим воплощением праведности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Превращение в Серафима

Быть избранным Архисерафимом - это значит стать вассалом их принципов. Не стоит воспринимать это легкомысленно. Те, кто выказывают желание стать Серафимом, обычно отвергаются. Становясь Серафимом, подумайте, почему ваш персонаж был избран. У вас есть скрытые достоинства? Вы сильно преданы делу, которое они ценят?

Особенности Трансформации

Серафим располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Мудрость 13
Отыгрыш: Вы были возвышены Архисерафимом, божественными силами космоса или по какой-либо другой правдоподобной причине стали Серафимом. Обсудите со своим Мастером, как вы можете достичь этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель совершила спасбросок, чтобы противостоять эффекту. СЛ этого спасброска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства + мод. Мудрости

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Серафиму:

- Одолеть могущественные силы тьмы.
- Создать святое место для пилигримов.
- Создать приход верующих, поддерживающих вашу добродетель.
- Создать портал между Материальным Планом и Империумом.
- Вернуть на праведный путь душу, считавшуюся безнадёжной.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Божественная Форма

Значение вашей Мудрости повышается на 2, а Телосложения на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой способности.

В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Небожителя. Заклинания и способности, воздействующие на Небожителей специфического ПО, не работают на вас.

Преимущество Трансформации: Ангельские Крылья

У вас отросли пернатые крылья. Ваша скорость полёта равна вашей обычной скорости перемещения. Вы не можете носить доспехи или одежды, которые не были предназначены для ношения с учётом ваших крыльев.

Недостаток Трансформации: Планарное Связывание

Ваши душа и тело привязаны к божественному плану существования. У вас помеха на спасброски от смерти, так как ваш план пытается затянуть вас обратно. Когда вы умираете, ваша душа возвращается на план существования по выбору вашего Мастера. Этот план является вашим новым домом, а вы становитесь неигровым персонажем под контролем Мастера.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Божественное Возмездие

Когда вы или союзное для вас существо, которое вы можете видеть в 30 футах, совершает действие атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы наполнить их святым рвением. Сразу после того, как цель завершает действие атаки, она может совершить дополнительную атаку в качестве бонусного действия. При попадании цель атаки получает дополнительно 1к8 урона излучением. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему мод. Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности при завершении длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Божественное Милосердие

Когда вы или существо, которое вы можете видеть в 60 футах, получает урон, вы можете использовать реакцию, чтобы применить заклинание 1 уровня или выше. Заклинание должно быть направлено на атакованную цель и восстанавливать ей хиты. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему мод. Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности при завершении длительного отдыха.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Божественная Быстрота

В начале хода другого существа вы можете своей реакцией переместиться на расстояние, равное вашей скорости перемещения или позволить союзнику, которого вы можете видеть в 60 футах, переместиться на расстояние, равное их скорости перемещения. Перемещение за счёт этой способности не вызывает атак по возможности. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему мод. Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности при завершении длительного отдыха.

Недостаток Трансформации: Божественная Внешность

Ваша внешность радикально изменилась. Ваше тело источает божественный свет, а ваши крылья выглядят выдающимися и мощными. Вы можете подавить эту форму и попытаться принять облик того, кем были раньше, но это потребует усилий и концентрации. В моменты стресса, скорее всего, проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Оказаться без сознания.
- Встать на проклятую землю.
- Решиться на это самому.

В случаях эмоционального и физического стресса, Мастер может попросить вас совершить спасбросок по Телосложению со СЛ на его выбор, чтобы увидеть, смогли ли вы сохранить свой истинный облик в секрете.



Злые гуманоидные существа, увидевшие или услышавшие о вашей истинной форме, сразу становятся к вам агрессивны и будут стараться погубить вас, если Мастер не решит иначе.

Если существо боится вас или считает, что драться с вами слишком опасно, оно попытается навредить вам иным способом и не сдастся, пока не уничтожит вас.

3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Сияющий Удар

Попадая по цели рукопашной атакой, вы наносите ей дополнительно 1к6 урона излучением. Дополнительный урон становится равен 2к6, если цель атаки является Исчадием, Феей или Нежитью.

Преимущество Трансформации: Очищение Недуга

Используя заклинание, восстанавливающее хиты союзнику, вы также можете убрать одно состояние, наложенное на него заклинанием или способностью.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Лук Божественного Правосудия

В качестве бонусного действия вы можете призвать могущественный лук, сделанный из божественного света. Лук имеет характеристики Длинного Лука, только атаки этим оружием наносят урон излучением и имеют следующие особенности:

- Лук не использует боеприпасы. Вместо этого, когда держащий оружие натягивает тетиву, в руках появляются эфириальные стрелы, источающие свет.

- Атаки эти луком дополнительно наносят 1к8 урона излучением. Против исчадий, фей и нежити этот дополнительный урон становится равен 2к8 урона излучением.

- Лук освещает ярким светом расстояние в 5ти футовом радиусе и тусклым светом ещё 5 футов дополнительно.

Вы можете отозвать лук в любой момент в качестве действия. Если вы отпустите его, то он сразу пропадёт.

Недостаток Трансформации: Маяк для Тьмы

Вы стали Серафимом выдающейся божественности и добродетели. Это сделало вас целью для всего, что подвластно тьме в этом мире. Когда вы или союзник в 30 футах совершает акт великого зла, такие как убийство невинных, небольшая часть тьмы цепляется к вам, и вы получаете 1 очко скверны (максимум 5). Акт великого зла определяется Мастером. Когда вы совершаете атаку против злого существа или совершаете спасбросок против заклинания или способности злого существа, вычтите своё нынешнее число очков скверны из этого броска. При завершении короткого или длительного отдыха или молитвы в течение часа вы можете уменьшить число очков скверны на 1.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Аура Священного Очищения

Вы излучаете ауру праведного рвения. Эта аура действует в 20 футах от вас, пока вы находитесь в сознании. Когда вы или союзник в зоне действия ауры попадает по враждебному существу, то можете сделать это попадание критическим. Когда существо получило преимущество от этой способности, оно не может сделать это снова до завершения длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Аура Милосердного Благословения

Вы излучаете ауру бодрости и силы духа. Эта аура действует в 20 футах от вас, пока вы находитесь в сознании. Когда ваши хиты или хиты союзника в зоне действия ауры опускается до 0, вместо этого вы остаётесь в 1 хите. Когда существо получило преимущество от этой способности, оно не может сделать это снова до завершения длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Аура Неземной Доблести

Вы излучаете ауру стремительности и храбрости. Эта аура действует в 20 футах от вас, пока вы находитесь в сознании. Когда вы или союзник в зоне действия ауры совершает проверку Ловкости для определения инициативы, вы можете добавить бонус +5 к результату. Также в ход этого существа оно получает преимущество на атаки против любого существа, которое ещё не сделало ход в этом бою. Когда существо получило преимущество от этой способности, оно не может сделать это снова до завершения длительного отдыха.

Недостаток Трансформации: Притяжение Эмпиреана

Ваш новый родной план пытается увлечь вас, претендуя на вашу форму. Получая натуральную 1 на спасброске от заклинания или магического эффекта вы получаете дополнительно 1к6 урона силовым полем за каждые 2 уровня вашего персонажа в дополнение к любому урону или эффектам, которые вы должны получить, пока ваш родной план пытается отвязать вас от Материального Плана. Например, Воин 6 уровня получит 3к6 урона силовым полем. Этот урон игнорирует устойчивости и иммунитеты.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Серафима

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Божественная Форма
- Ангельские Крылья
- Планарное Связывание

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Божественное Возмездие
- Божественное Милосердие
- Божественная Быстрота
- Божественная Внешность

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Сияющий Удар
- Очищение Недуга
- Лук Божественного Правосудия
- Маяк для Тьмы

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Аура Священного Очищения
- Аура Милосердного Благословения
- Аура Неземной Доблести
- Притяжение Эмпиреана

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вампир

Одинокая фигура, одетая в полированную сталь, приветствовала ревущую пехоту, прорывающуюся сквозь брешь в стене замка. Во вспышке чёрного тумана фигура появилась прямо перед солдатами и начала убивать их одного за другим с нечеловеческой скоростью.

Свет свечи подрагивал, когда советник в капюшоне склонился над богато украшенным троном, нашёптывая всевозможные козни в затуманенный разум своего господина.

Вся комната буквально взорвалась от потрясения, в тот момент когда лорд объявил о предоставлении дополнительных полномочий местной торговой гильдии.

Вампиры - это существа, состоящие из проклятой крови и трагического существования. Изысканная еда, тепло летнего бриза и старение вместе со своими близкими - всё это роскошь, которую Вампиру не суждено испытать. Из-за невозможности испытать все возможности жизни, какими они их запомнили, Вампиры часто становятся жестокими существами, наполненными ненавистью ко всему, что они когда-либо любили.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Превращение в Вампира

Вампиры появляются в этом мире, когда смертный сталкивается с Проклятием Крови, умирает и возрождается вновь в виде нежити. Существует множество способов столкнуться с этим проклятием. Вампир мог предложить испить своей крови преданному слуге, могущественному союзнику или любимому, которому Вампир хотел помочь. Более распространён случай, когда Вампир мог укусить цель, и та прожила достаточно, чтобы на неё подействовало проклятие до того. как она умрёт. Другие методы включают в себя древнюю тёмную магию либо мощные, но проклятые артефакты. Независимо от того, как вы стали Вампиром, вы должны обсудить со своим Мастером, каким Вампиром вы хотите стать и как это может быть вписано в кампанию.

Особенности Трансформации

Вампир располагает следующими особенностями:

Требования или Условия

Характеристики: Ловкость 13
Этапы Отыгрыша: Вы должны столкнуться с Проклятием Крови либо путём укуса, либо за счёт предложения испить крови Вампира. Вы должны завершить ритуал Крови или стать Вампиром при помощи другого правдоподобного метода. Обсудите со своим Мастером, как вы можете добиться этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель совершила спасбросок, чтобы противостоять эффекту. СЛ этого спасброска считается следующим образом:

СЛ Трансформации = 8 + бонус мастерства + мод. Ловкости или Харизмы

Этапы для Повышения Уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня Вампиру:

- Создание ковена Вампиров.
- Испить крови легендарного монстра.
- Выведать великие секреты вампиризма у Вампирского Лорда.
- Примириться со своей жуткой формой и потерять способность её скрывать.
- Обнаружить потерянную гробницу Древнего Вампира и поглотить его эссенцию.

1 Уровень Трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Кровавая Ярость

Вы стали одержимы жаждой, которой подвержены все Вампиры. В бою эта жажда превращает вас в ненасытную безумную машину кровопролития. Нанося в бою урон безоружной атакой или рукопашным/дальнобойным оружием по цели, которая может кровоточить и не является нежитью или конструктом, вы получаете Очко Безумия. Максимально вы можете иметь 4 Очка Безумия одновременно. После завершения короткого или длительного отдыха число Очков Безумия становится равно 0. Эти очки используются определёнными способностями, которые вы можете получить, повышая свой уровень трансформации.

Способности Кровавой Ярости

Вы можете тратить Очки Безумия (ОБ), чтобы использовать следующие способности. Ниже детально представлены названия, стоимость и особенности:

***Укус Клыками** (1 **ОБ**).* Во время вашего хода, сразу после того, как вы совершили действие атаки, вы можете в качестве бонусного действия совершить специальную безоружную атаку укусом. Вы можете использовать свой мод. Ловкости вместо Силы при попадании этой атакой. Эта атака наносит колющий урон, равный 1к4 + мод. вашей Силы или Ловкости. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению или получить 2к6 некротического урона. Вы восстанавливаете количество хитов, равное нанесённому некротическому урону с этой атаки. Эта атака генерирует 1 Очко Безумия. Если эта атака опускает до 0 хиты цели не больше Среднего размера, тогда вы получаете 3 Очка Безумия вместо 1.

***Просчитанный Удар** (1 **ОБ**).* При попадании рукопашным оружием, вы можете использовать эту способность до того, как был нанесён урон. Сделав это, вы можете добавить 1к6 или кость урона вашего оружия к результату броска урона. При использовании этой способность вы не получаете Очков Безумия с этой атаки.

***Вампирский Туман** (2 **ОБ**).* В качестве бонусного действия вы можете испариться в облаке тёмного тумана и телепортироваться на 30 футов на незанятое пространство, которое вы можете видеть.

***Неземные Рефлексы** (1 **ОБ**).* После того, как вы совершили спасбросок по Ловкости, до того, как Мастер озвучил результат, вы можете использовать реакцию, чтобы получить половину урона при провале или не получить урона вовсе при успехе.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Смертельный Ужас (3 ОБ). В качестве бонусного действия вы можете приоткрыть часть вашей истинной формы. Существо по вашему выбору в 30 футах от вас должно совершить спасбросок по Мудрости или стать испуганной вами на одну минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. При успехе существо получает иммунитет к вашей способности на 24 часа.

Преимущество Трансформации: Форма Нежити

Значение вашей Ловкости повышается на 2, а Харизмы на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой способности. В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Нежить. Заклинания и способности, воздействующие на Нежить специфического ПО, не работают на вас. Если любое заклинание или способность, не использованная вами, восстанавливает вам хиты, вместо этого вы получаете столько временных хитов. Если ваши хиты опускается до 0 и вы оказываетесь без сознания, любое лечение, полученное вами, стабилизирует вас в 1 хите и оставляет без сознания. Также вы не можете умереть от старости, и вам не нужно дышать, есть и пить.

Питание

Выйдя за пределы потребностей смертных, вампирам не нужно есть. Однако природа их проклятия вынуждает Вампиров питаться свежей кровью гуманоидов. Задача, за которую они берутся с удовольствием.

Во время вашего хода в качестве действия вы может совершить безоружную атаку против опутанного, очарованного или бессознательного гуманоида. Если вы это делаете, цель теряет 1 пинту крови и на ней остаётся отметина от ваших зубов. Эта атака не пробуждает цель и не заканчивает эффектов заклинаний или способностей. Существо, укушенное таким образом, получает 1 уровень истощения, которое можно убрать только заклинанием "Высшее Восстановление".

Вампир, который не питался на протяжении нужного промежутка времени, впадает в неконтролируемую кровавую ярость под контролем Мастера. В следующий раз, когда вампир засыпает или впадает в транс, они атакуют всех ближайших живых существ и пытаются выпить их кровь. Вампир остаётся в этом состоянии, пока не высосет всю кровь у цели (убьёт её). Как только это происходит, Вампир падает без сознания на 24 часа.

Недостаток Трансформации: Проклятие Крови

Вами овладело Проклятие Крови. В результате вы получаете следующие особенности:

- Вы не можете зайти без приглашения от одного из владельцев резиденции, которая вам не принадлежит. Если вы оказываетесь там недобровольно, как если бы вас затащили внутрь, то вы получаете 1к10 психического урона в начале вашего хода, пока вы находитесь внутри.
- Вы получаете Темнозрение (60 футов), если у вас его ещё нет.
- Находясь под лучами солнца, вы получаете помеху на атаки и проверки характеристик.
- Вы должны питаться каждые 7 дней.

2 Уровень Трансформации

На 2 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Боевая Подготовка Рыцаря Ужаса

Вы обучаетесь боевым искусствам Рыцарей Ужаса. В качестве бонусного действия вы можете войти, выйти или сменить боевую стойку. Находясь в боевой стойке, вы получаете следующие особенности.

Наступательная. Находясь в этой стойке, вы наносите дополнительный урон вашими рукопашными атаками ближнего боя. Это урон равен количеству ваших Очков Безумия (ОБ) (минимум 1).



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Защитная. Находясь в этой стойке, вы получаете бонус к своему КД, равный половине ваших Очков Безумия (ОБ) (минимум 1).

Аккуратная. Находясь в этой стойке, вы получаете бонус к попаданию вашими атаками оружием, равный количеству ваших Очков Безумия (ОБ) (минимум 1).

Также вы можете использовать Ловкость вместо Силы для атак и нанесения урона рукопашным оружием с рубящим типом урона.

Преимущество Трансформации: Магия Крови

Требование: Способность использовать заклинания

Ваше проклятие оскверняет саму магию, которую вы используете. Когда вы наносите любой урон, кроме некротического, заклинанием или заговором, вы можете выбрать некротический урон вместо стандартного у этих заклинаний и заговоров. Также, когда вы наносите урон заклинанием или заговором, вы получаете 1 Очко Безумия (ОБ) (максимум 1 за ход).

Такде вы получаете следующие способности Кровавой Ярости:

***Зачарованный Кровью** (1 ОБ).* В следующий раз, когда вы используете заговор, наносящий урон, вы можете добавить к урону свой мод. Харизмы.

***Кровавое Очарование** (3 ОБ).* В следующий раз, когда существо совершает спасбросок по Харизме, Интеллекту или Мудрости против использованного вами заклинания, она получает на него помеху. Если заклинание действует на нескольких существ одновременно, вы выбираете, какое существо получает помеху.

Преимущество Трансформации: Меняющий форму

В качестве действия вы можете принять форму маленькой летучей мыши или вернуться к своей обычной форме. В облике летучей мыши вы получаете следующие особенности:

Ваша скорость перемещения становится равна 5 футам, а ваша скорость полёта 30 футам.

Если у вас гиперчувствительность к солнечному свету, то она уменьшается до обычной чувствительности к солнечному свету: Находясь в солнечном свете, вы получаете помеху на атаки и проверки характеристик, но не получаете урона от прямых лучей солнца.

В форме летучей мыши вы не можете говорить. Любой объект, который вы держите или доспехи, которые вы носите, сливаются с вашей формой или падают на землю. Мастер решает, сливается ил предмет или падает.

Если вы оказываетесь без сознания, вы возвращаетесь к форме вампира.

Также в качестве действия вы можете превратиться в туман. В форме тумана вы получаете следующие особенности:

Вы не можете использовать действия, объекты и говорить.

Вы становитесь невесомым. Ваша скорость полёта становится равна 20 футам, вы можете парить, а также переместиться в пространство, занятое враждебным существом, и остаться там.

Также, если воздух может протиснуться в нужное вам место, то вы тоже можете. Вы не можете проходить через жидкость, и это не даёт вам возможность пересекать бегущую воду.

У вас преимущество на спасброски по Силе, Ловкости и Телосложению. Вы получаете иммунитет к любому немагическому урону, кроме любого урона, который получаете от солнечного света.

Любой объект, который вы держите или доспехи, которые вы носите, сливаются с вашей формой или падают на землю. Мастер решает, сливается ил предмет или падает.

Если вы оказываетесь без сознания, вы возвращаетесь к форме вампира.

Недостаток Трансформации: Отвратительная Внешность

Ваша внешность сильно изменилась. Первым признаком стали клыки, выпирающие из верхнего ряда ваших зубов. Вы не отражаетесь в зеркале или в других отражающих поверхностей. С сухой бледной кожей и редкими ожогами от солнца вы скрыть свою истинную форму, сконцентрировавшись на своей прежней форме. В моменты стресса, скорее всего, проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Оказаться без сознания.
- Встать на святую землю.
- Получение урона от солнечного света или бегущей воды.
- Решиться самому это.

В случаях эмоционального и физического стресса, Мастер может попросить вас сделать спасбросок по Телосложению со СЛ на его выбор, чтобы увидеть, смогли ли вы сохранить свой истинный облик в секрете.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

3 Уровень Трансформации

На 3 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Жуткий Ответный Удар

Когда существо в 5 футах от вас совершает атаку по вам, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить рукопашную атаку оружием против атакующего существа. Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему мод. Ловкости (минимум 1). Вы восстанавливаете все заряды этой способности после завершения длительного отдыха.

Преимущество Трансформации: Создания Ночи

Один раз за длительный отдых вы можете магически призвать на помощь 2к4 роя летучих мышей или 2к4 роя крыс. Находясь вне помещения, вы можете призвать 2к4 волков вместо крыс. Эти существа приходят в конце вашего следующего хода на место, выбранное Мастером в 30 футах от вас и находятся под вашим контролем. Они совершают свои действия сразу после вас в порядке инициативы и остаются с вами на 1 час, пока вы не умрете или не отзовете их в качестве бонусного действия. Вы не можете использовать эту способность, находясь под прямыми лучами солнечного света.



Преимущество Трансформации: Пленительный Взгляд

Вы овладеваете навыками Обмана и Убеждения. Если вы уже владеете одним из этих навыком, то ваш бонус мастерства удваивается при проверках характеристики для этого навыка. Если вы получаете удвоенный бонус мастерства в одном или обоих навыках, то вместо этого получаете +2 к этому навыку.

Также ваши мысли нельзя прочитать любыми способами.

Недостаток Трансформации: Высшее Проклятие Крови

Ваше проклятие всё сильнее овладевает вами. В результате вы получаете следующие особенности:

- Вы получаете 1к10 урона кислотой, если вы заканчиваете свой ход в бегущей воде.
- Вы получаете усиленное Темнозрение (120 футов), если ещё не владеете им.
- Вы получаете 1к10 урона излучением, если начинаете свой ход под лучами солнца.
- Вы должны питаться каждые 3 дня.

4 Уровень Трансформации

На 4 уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровней ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество Трансформации: Зловещий Палач

Требование: Боевая Подготовка Рыцаря Ужаса

Вы отточили боевые искусства Рыцаря Ужаса. Когда вы совершаете критическое попадание рукопашным/дальнобойным оружием и в момент когда у цели 50 хитов или меньше, вы сразу убиваете её. Если у цели больше 50 хитов, вы дополнительно наносите 6к6 урона. Этот урон того же типа, что и у вашего оружия.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Преимущество Трансформации: Транс Бегулера

Требование: Пленительный Взгляд

Один раз за длительный отдых вы получаете способность манипулировать разумом гуманоида своей магией крови. В качестве действия вы можете очаровать недееспособного гуманоида на 24 часа или до того, пока вы не выберите новую цель. Если вы используете эту способность на одну и ту же цель 30 дней без перерыва, цель становится очарована вами навечно.

Вы можете использовать эту способность на другого гуманоида, как только навсегда очаровали предыдущего гуманоида. Вы можете иметь количество очарованных этой способностью гуманоидов, равное вашему мод. Харизмы (минимум 1). Если количество гуманоидов превышает ваш мод. Харизмы по любой причине, вы теряете связь со всеми ними.

Эффект способности может быть снят заклинанием *"Снятие Проклятия"* или любой другой способностью/заклинанием с таким эффектом.

Преимущество Трансформации: Регенерация

Вы восстанавливаете 10 хитов в начале вашего хода, если у вас остался хотя бы 1 хит и вы не находитесь в бегущей воде или под лучами солнца.

Если вы получаете урон излучением или от святой воды, эта способность не срабатывает в начале вашего следующего хода.

Недостаток Трансформации: Кол в Сердце

Когда вас атакует существо с деревянным или посеребрённым оружием, при получении натуральной 20 на попадание и если у вас 50 хитов или меньше, они прокалывают ваше сердце. Вы становитесь парализованы на 1 час или пока оружие не вынут.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия Трансформации Вампира

1 Уровень

Получите все преимущества и этот недостаток

- Кровавая Ярость
- Форма Нежити
- Проклятие Крови

2 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Боевая Подготовка Рыцаря Ужаса
- Магия Крови
- Меняющий Форму
- Отвратительная Внешность

3 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Жуткий Ответный Удар
- Создания Ночи
- Пленительный Взгляд
- Высшее Проклятие Крови

4 Уровень

Выберите одно преимущество и получите этот недостаток

- Зловещий Палач
- Транс Бегулера
- Регенерация
- Кол в Сердце

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Продвинутые Предыстории

ПРЕДЫСТОРИИ - ОТЛИЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТ повествования, позволяющим определить, кем является ваш персонаж и откуда он родом. У доблестного солдата может быть мрачное прошлое наёмника или бандита. Продвинутые предыстории придают этому процессу ещё один смысловой слой. Они призваны определить, откуда персонаж родом, и подчеркнуть, куда он может продвинуться дальше в рамках окружающего мира.

Продвинутые Предыстории - это один из вариантов системы предысторий. Предполагается, что либо все персонажи в группе используют Продвинутые Предыстории, либо никто. Чтобы использовать Продвинутые Предыстории, выберите предысторию и профессию в рамках этой предыстории. Если вы считаете, что ни одна из предысторий или профессий не подходит вашему персонажу, обсудите с Мастером, как можно изменить любую из них под ваши нужды.

Профессии

Профессии лучше всего отражают то, чем ваш персонаж занимается в перерывах между приключениями, будь то работа, позволяющая зарабатывать деньги, титул или обязанности, которые он обязан выполнять. Каждая предыстория имеет несколько профессий и описывает место этой профессии в мире. Например, ваш персонаж может быть мореходом, но чем он занимается в море? Он может быть бедняком, собирающим с океанских берегов любые ценности, которые он может найти. В этом случае вы можете выбрать Морского Собирателя. Здесь нет неправильных вариантов.

Профессиональные Способности

Выбрав профессию, вы получаете доступ к её Профессиональным Способностям. Это то, чем вы занимаетесь снова и снова, становясь экспертом в этой области. Каждая профессиональная способность требует часа, потраченного на выполнение задания и проверки навыка со Средней СЛ. После того как вы попробовали выполнить использовать профессиональную способность, вы не можете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

Кость Профессии

Кости Профессий - это внутриигровые преимущества, получаемые персонажами за счёт их профессии из предыстории. Персонажи могут добавлять свою Кость Профессии к проверкам навыков или характеристик в соответствии с выбранными ими Талантами.

Кроме того, персонаж всегда добавляет свою Кость Профессии к броскам Профессиональных Способностей.

Кость Профессии персонажа определяется его рангом и представлен в таблице ниже:

Ранг Профессии	Кость Профессии
1	1к4
2	1к6
3	1к8
4	1к10

Сложность Проверок Навыков

Когда игроку требуется совершить проверку навыка, СЛ определяется Мастером по следующей таблице:

Сложность	СЛ
Легко	10
Средне	15
Сложно	20
Очень Сложно	25
Невозможно	30

При определении СЛ Мастер может отталкивать от сложности задачи, а затем корректировать её в зависимости от факторов окружающей среды. Например, персонаж может пытаться взобраться по лестнице - задача, обычно не требующая проверки навыка. Однако погода прохладная, а лестница покрыта изморозью, поэтому Мастер решает установить Среднюю СЛ. Эта СЛ может быть увеличена ещё раз с учётом дополнительных осложняющих факторов, таких как преследующие враги или если лестница сломана.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Примечание: Важно помнить, что натуральная 20 при проверке навыка не является залогом автоматического успеха.

Владения и Снаряжение

При создании персонажа Продвинутые Предыстории добавляют навыки и начальное снаряжение аналогично обычным предысториям.

После выбора своей предыстории и профессии вы можете выбрать навык из списка вашей предыстории. Сделав это, добавьте начальное снаряжение и владения навыками от вашей предыстории и профессии.

Ранги, Владения и Прогрессия

Ранги отражают положение персонажа в мире согласно его профессии. У каждой профессии есть четыре ранга. Все персонажи начинают с первого ранга. Когда персонаж достигает вех развития в рамках своей профессии (обсуждается с Мастером) он может получить следующий ранг этой профессии.

Капитан и его бравая команда или Герцог и его экстравагантное поместье - всё это примеры владений согласно профессии. В рамках продвинутых профессий владения - это активы, ресурсы или преимущества, которые персонаж получает благодаря своему положению. В разных профессиях владения могут быть разными: начиная с поиска бесплатного жилья, заканчивая приобретением огромной крепости и легионов солдат или чего-то похожего. Внутри каждой профессии есть примеры того, каких владений персонаж может достичь, получая новые ранги. При повышении ранга персонаж сохраняет свои владения, полученные на предыдущих рангах.

Прогрессия - это пример того, что может потребоваться для получения новых рангов в вашей профессии. Прогрессии варьируются в зависимости от ранга и профессии, к которой они относятся: от совершения прорыва в медицине до назначения монархом. Прогрессии являются отличными целями для персонажей и могут быть связаны с целями самого персонажа или группы. Например, писарь, желающий опровергнуть ложь, может сделать это, занявшись разгадкой тайны, лежащей в основе общего сюжета кампании.

Прогрессии и владения в этой главе являются лишь рекомендациями. В конечном итоге именно Мастер должен определить, как будут развиваться персонажи в вашем сеттинге и какие владения необходимы для игрового процесса. Кроме того, Мастер может позволить персонажу развиваться в рамках своей профессии по другим причинам, таким как побочный игровой процесс, требования сеттинга или по любой другой причине. Игроки с Мастером должны обсудить, на получение каких владений игрок может рассчитывать при каждом ранге и какие типы прогрессии могут быть ему доступны.

Таланты

Таланты - это уникальные качества, опыт или характеристики, приобретённые вашим персонажем за время работы по своей профессии. Это представлено тем, что позволяет персонажам добавлять свою Кость Профессии в уникальных ситуациях, подчёркивающих навыки, полученные благодаря их профессии. Персонаж может выбрать Талант из соответствующего списка Талантов при выборе профессии, а также выбрать дополнительный Талант при повышении ранга в этой профессии.

Смена Профессии

Не всегда всё идёт по плану. Это касается и профессий. Персонаж может сменить профессию, выполнив требования прогрессии профессии, которую он хочет получить. Если персонаж соответствует этим требованиям, он может получить новый ранг в этой профессии, выбрав Талант из списка новой профессии. Персонаж, получивший ранг в другой профессии, сохраняет всё снаряжение, Таланты, навыки и способности своей первоначальной профессии. В конце концов, вы можете изменить своё будущее, но не прошлое.

Возьмём в качестве примера Фельдмаршала-Милитариста по имени Айлея. Недавняя встреча с тёмным чародеем подтвердила веру её в божество, и потому она захотела стать Инквизитором. Игрок Айлеи обсуждает с Мастером, каких владений и вех должна достичь Айлея, дабы достичь ранга Инквизитора. Учитывая её богатый военный опыт, Мастер решает, что после установления контакта с Главой Ордена Айлея станет Инквизитором в ранге Адепта, после чего она, скорее всего, быстро продвинется.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Предыстории

Предыстории представлены нижк в алфавитном порядке:

Академик

Академики используют своё образование и знания, полученные в ходе длительной учёбы, чтобы зарабатывать на жизнь и реализовывать свои жизненные амбиции. Академики обычно пользуются большим уважением, нежели представители других профессий, поскольку их знания востребованы богатыми и влиятельными людьми. Из Академиков получаются отличные исследователи, следователи и универсальные специалисты по решению проблем.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Магия, История, Анализ, Медицина, Природа, Религия.

Языки: Выберите один обычный и один экзотический.

Снаряжение: Бутылочка чернил, писчее перо, нож для писем, пергамент и 10 зм.

Антиквар

Антиквары увлекаются историей и опознанием древних артефактов и текстов. Они собирают редкие и утерянные предметы для пополнения своих коллекций. Умение антикваров определять свойства артефактов делает их искусными решателями проблем, особенно когда речь идёт о древних артефактах и языках.

Владения Навыками: История.

Дополнительное Снаряжение: Хорошая кисть, увеличительное стекло, маленький деревянный ящик для хранения реликвий.

Познавательное Открытие

Потратив час, наблюдая и изучая предмет, а после преуспев в проверке Интеллекта (История) средней СЛ, вы сможете раскрыть назначение и применение любого предмета, языка, культурной методики или аналогичных предметов. Свойства магических предметов, которые вы исследуете подобным образом, открываются вам без необходимости настраиваться на них.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 1 - Работник Музея

Вы работаете в музее и тратите всё своё время на изучение тонкостей каждого культурного артефакта. Под руководством главного учёного музея вы выросли в уважаемого учёного.

Владения:

Стол в библиотеке, колледже или музее с доступом к обычным ресурсам.

Карта или письмо с указанием местонахождения спрятанного сокровища или реликвии.

Прогрессия:

Приобретите небольшую коллекцию древностей, которую признают ваши коллеги антиквары.

Ранг 2 - Коллекционер Эксперт

Потратив значительное количество времени и денег, вы собрали значительную коллекцию древностей, которую хотите однажды выставить на всеобщее обозрение.

Владения:

Небольшая коллекция ценных предметов и колоритный офис для их демонстрации и хранения.

Наёмный учёный, заботящийся о вашей коллекции и берущий на себя ваши исследования.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны создать несколько коллекций, посвящённых различным темам. Кроме того, вы должны разместить свою коллекцию в галерее подходящего размера и роскошности.

Ранг 3 - Старший Профессор

Теперь вы занимаете уважаемое положение в академическом мире. Вы посвятили значительную часть своего времени и усилий тому, чтобы извлечь секреты из каждого предмета и поделиться этими открытиями с другими. Студенты съезжаются со всего мира, чтобы послушать ваши лекции по предметам вашей специализации.

Владения:

Множество ценных коллекций, каждая из которых хранит секреты исчезнувших цивилизаций, забытой магии и легенд.

Экстравагантная галерея, в которой будут представлены и защищены ваши коллекции.

Команда ассистентов и учёных, следящих за коллекциями, проводящих исследования и изучающих мир в поисках новых древностей.

Небольшое число людей из академического мира, ищущих вас, чтобы обсудить и узнать о вашей коллекции.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны создать великолепный музей с обширными коллекциями, охватывающими множество предметов, временных периодов и культур мира. Вы должны задокументировать великую находку об утерянной теме, магическом предмете или традиции, и чтобы на вас ссылались в других работах, посвящённых этому предмету.

Ранг 4 - Куратор

Вы стали одним из самых известных ныне живущих антикваров. На вас ссылаются многие учёные в своих книгах, посвящённых вашим исследованиям, и вы сами являетесь автором нескольких книг. Теперь вы эксперт по нескольким вопросам, касающимся ваших обширных коллекций. Вы являетесь куратором собственного музея, посетить который приезжают учёные и коллекционеры со всего мира.

Владения:

Великий музей, внушающие и удивительные коллекции которого привлекают как монархов, так и простых людей.

Специальная команда антикваров, управляющая вашими коллекциями и музеем, прочесывая мир в поисках реликвий, которые могли бы стать прекрасными дополнениями к вашему впечатляющему собранию.

Место в престижном академическом совете, рассматривающем вас как уважаемого коллегу и помогающим вам в исследованиях.

Архивариус

Архивариусы занимаются записями и сохранением знаний. Архивариусам часто поручают прочёсывать тома на предмет ошибок и неправды, ведь нет для архивариуса большего греха, чем лживые записи. Великие Архивариусы часто становятся уважаемыми учёными, обладающими огромной властью над будущим королевства. Архивариусов часто ищут другие учёные, сотрудничающие с ними, чтобы завершить свои собственные работы в смежных областях.

Владения Навыками: Анализ.

Дополнительное Снаряжение: Перо, бутылочка чернил, баночка пунцового порошка.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Академические Ссылки

Потратив час времени и преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) средней СЛ, вы можете получить контактное лицо в библиотеке, академии или месте знаний. Этот контакт начинает с дружелюбного отношения к вам и может ответить на вопросы, касающиеся исследований.

Ранг 1 - Помощник Писаря

Вы стали ценным сотрудником библиотеки, изучив искусство сбора и хранения письменных материалов. Годы выполнения бюрократических заданий сделали вас экспертом в поиске информации по конкретным и малоизвестным темам.

Владения:

Стол в библиотеке, колледже или музее с доступом к обычным ресурсам.

Хорошо известный текст, который, как предполагается, содержит ложные сведения, выдуманные истории и ссылки.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны проверять факты и документировать обнаруженные ошибки в поддельных, плагиатных или ошибочных книгах.

Ранг 2 - Писарь

Вам поручена почётная задача по расшифровке и воссозданию текстов. Вы - создатель библиотек, записывающий истории и доверенный передатчик знаний грядущим поколениям. Как писарь, вы должны записывать знания этого мира. Писари часто отправляются в мир, чтобы найти и задокументировать информацию из первых рук.

Владения:

Офис с материалами для печати, переплётное оборудование и специальный помощник, выполняющий за вас мелкие поручения.

Доступ к закрытым разделам библиотек и других мест коллективных знаний.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны составить и восстановить каталог книг или свитков, которые будут добавлены в библиотеку. Ваш достойный вклад в библиотеку должен быть признан начальством.

Ранг 3 - Главный Библиотекарь

Ваша преданность делу приобретения и сохранения знаний привела вас к большим высотам в академическом мире. Вы отвечаете за работу библиотеки, в которой работаете, начиная от приобретения и копирования новых текстов до сохранения и рецензирования уже существующих. От главного библиотекаря ожидают, что он приложит все усилия, чтобы удостовериться в правдивости содержимого своей библиотеки, желательно лично.

Владения:

Большая библиотека, содержащая тексты, собранные за многие века.

Команда наёмников, занимающихся повседневной работой библиотеки: писари, ассистенты и учёные. Кроме того, ваше имя высоко ценится в академическом мире.

Доступ ко всей библиотеке, включая запретные тома и содержащиеся в них знания.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны внести беспрецедентный вклад в академический мир. Это может быть открытие великой истины или изобретение новой методологии.

Ранг 4 - Великий Хранитель Знаний

Будучи Великим Хранителем Знаний, вы являетесь непререкаемым региональным авторитетом во всех вопросах, связанных с наукой. По этой причине вас очень почитают за знания и советы видные деятели. Большая часть учёных обращается к вам за советом по получению знаний и распространению просвещения.

Владения:

Вы стали руководителем регионального образовательного или научного учреждения, например министерства или колледжа. Все ресурсы института находятся в вашем распоряжении.

Вы имеете власть над всеми небольшими библиотеками и учебными заведениями в вашем регионе, включая доступ к их ресурсам и наёмным работникам.

Вы получаете доступ к источникам знаний, которые в противном случае хранились в секрете императорским приказом, королевским указом или приказом военачальника. Эти источники знаний могут включать такие секреты, как запрещённые арканные практики, истинные имена демонов и схемы могущественных артефактов.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Врач

Ваши навыки лечения больных и раненых дали вам обширные знания о болезнях и средствах их лечения, основанных на последних достижениях науки.

Спокойное врачебное поведение и природная способность к созданию лекарств делают вас эффективным целителем.

Владения Навыками: Медицина.

Дополнительное Снаряжение: Сумка с целебными травами, ступка и пестик, бинты, иголка с ниткой, банка с пиявками.

Медицинский Диагноз

Потратив час на осмотр существа и преуспев в проверке Мудрости (Медицина) средней СЛ, вы сможете найти точную причину его болезни, травмы или смерти. Кроме того, вы узнаете, как вылечить болезнь, если существует немагическое лекарство. Это не относится к магическим болезням, таким как заклинание "Заражение" или Плакучая Оспа.

Ранг 1 - Подмастерье Хирурга

Чем бы вы ни увлекались - человеческим телом или болезнями, которые его поражают, ваша неустанная преданность медицине принесла вам должность Подмастерья Хирурга. Будучи подмастерьем, вы должны эффективно и результативно обслуживать пациентов назначенного вам начальника.

Владения:

Проживание вблизи медицинской клиники, больницы или лазарета, где вы работаете.

Копия медицинского кодекса «Причины и Способы Лечения».

Прогрессия:

Успешно выполните множество операций и получите признание наставника, получившего ранг Брадобрея.

Ранг 2 - Брадобрей

Вооружившись набором лекаря и медицинскими принадлежностями, вы сможете обрабатывать раны и выполнять обычные медицинские процедуры. Однако, не имея медицинской лицензии, вы можете лечить только простых людей и низкоранговых военных.

Владения:

Простая медицинская клиника, известная как «Чоп Шоп», облегчающая проведение операций.

До полудюжины подмастерьев, выполняющих ваши команды, помогающих вам по мере возможности и стремящихся стать хирургами.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны получить медицинскую лицензию, доказав своё мастерство и преданность Королевскому Врачу.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 3 - Доктор

Вы подтвердили свой ранг среди заслуженных целителей своего региона, получив привилегию в виде медицинской лицензии. Теперь вам разрешено открыть медицинскую клинику и лечить представителей высшего общества. Будучи доверенным лицом, вас приглашают общаться с самыми выдающимися его представителями.

Владения:

Медицинская клиника, оснащённая лазаретом для длительного ухода за пациентами с различными заболеваниями.

Медицинская лицензия, выданная Королевским Врачом и дающая вам право лечить людей любого происхождения.

Среди вашего персонала клиники полдюжины Брадобреев и команда подмастерьев.

Список пациентов, в котором много влиятельных лиц разного происхождения, обращающихся в вашу клинику за медицинской помощью.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны превратить свою практику в больницу, где рядом с вами будут работать несколько Брадобреев и Докторов. Кроме того, вы должны совершить великое медицинское достижение, например, открыть лекарство от болезни или совершить прорыв в медицинской практике.

Ранг 4 - Королевский Врач

Вы получили покровительство монарха и титул Королевского Врача. Только самые почитаемые и опытные врачи получают такое звание, а также честь строить и управлять Королевским Госпиталем. Будучи Королевским Врачом, вы становитесь привратником для тех, кто хочет стать Доктором. Брадобреи будут днями ждать у вашего порога, чтобы доказать свою преданность, надеясь получить лицензию. Короли и влиятельные купцы будут путешествовать по всей стране, чтобы получить возможность лечиться у вас. Они заплатят сколько угодно, лишь бы быть исцелёнными вами.

Владения:

Королевский Госпиталь с множеством отделений, специализирующихся на различных заболеваниях, предназначенный для высшего сословия.

Опытная команда врачей всех рангов, посвятившая себя управлению Королевским Госпиталем и развитию медицинских практик.

Список клиентов, состоящий из монархов, влиятельных купцов и других важных персон.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Аристократ

Аристократы - это правители и повелители закона, использующие своё положение на вершине социальной иерархии, чтобы заставлять других отстаивать свои интересы. Независимо от того, уважают аристократов или боятся, из них получаются отличные переговорщики, дипломаты и интриганы.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Обман, История, Выступление, Убеждение или Религия.

Языки: Выберите один обычный.

Снаряжение: Бутылочка чернил, писчее перо, нож для писем, пергамент, ювелирное украшение, демонстрирующее ваш статус и 25 зм.

Придворный

Придворные - это представители аристократии, нанятые или приглашённые правителем для составления своего двора: от знатных светских львиц до дальних членов благородных семей и доверенных слуг. Придворные живут в непосредственной близости от правящего класса, чтобы помогать ему и быть частью его мира. Однако чаще всего придворных считают интриганами и манипуляторами, а не полезными помощниками. Жизнь Придворного - это опасные заговоры, непростые политические союзы и случайные предательства (когда это им выгодно).

Владения Навыками: Обман.

Дополнительное Снаряжение: Медальон или булавка с изображением дома вашего покровителя, придворная одежда

Политическое Лавирование

Потратив час на беседы с разными людьми при дворе и преуспев в проверке Харизмы (Обман) средней СЛ, вы можете создать и распространить слух или сплетню при дворе или внутри политической структуры. Выбранная вами тема, будь то правда или ложь, становится предметом жарких разговоров при дворе или внутри политической структуры, где вы распространили слух.

Ранг 1 - Хранитель Покоев

Вы получили титул низшего Придворного, выполняющего такие мелкие обязанности, как разносить вино или более ответственные задания, например, приём иностранных гостей с меньшим влиянием. В качестве Хранителя Покоев вы являетесь незаметными глазами двора, что делает вас ценным информатором для придворных заговоров.

Владения:

Комната или жильё, предоставленное вашим покровителем в его поместье.

Скандальный секрет, связанный с одним из членов вашего двора.

Прогрессия:

Получите от своего покровителя незначительный титул, отражающий ваше положение.

Ранг 2 - Придворный Чиновник

Вы доказали, что являетесь ценным помощником своего покровителя, политических союзников и других придворных. Вас повысили до чиновника, что дало вам незначительный титул и сопутствующие ему обязанности. Титулы могут быть разными: казначей, мастер охоты или любой другой титул, соответствующий вашему положению.

Владения:

Авторитет и ресурсы, связанные с вашим незначительным титулом. Например, казначей будет контролировать финансовую документацию и, возможно, даже иметь доступ к банку.

До полудюжины наёмных слуг, помогающих вам в выполнении повседневных обязанностей.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия:

Получить от покровителя более высокий придворный титул, отражающий ваше положение.

Ранг 3 - Придворный Аристократ

Получив высокий придворный титул, вы стали важным и уважаемым членом двора. Возможно, вас повысили до стюарда, виночерпия, церемониймейстера или другой должности, имеющей значительное влияние при дворе.

Владения:

Высший придворный титул и все сопутствующие ему привилегии. Например, церемониймейстер может получить лично приходить к семье своего покровителя для планирования мероприятий.

Команда слуг и низших придворных, присягнувших вам либо благодаря авторитету, либо интригам.

Частные апартаменты в поместье вашего покровителя, обеспечивающие лёгкий доступ ко двору и экстравагантной роскоши.

Информаторы и шпионы по всему двору, сообщающие вам об интригах и ценную информацию.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны добиться полного контроля над своим Двором, используя принуждение, обман или любые другие средства.

Кроме того, вы должны получить почётный титул.

Ранг 4 - Королевский Камердинер

Вы стали самым влиятельным членом двора. Благодаря искренней репутации или политическим манипуляциям вы получили почётный титул, дающий значительную власть. Возможно, это мастер шпионов, регент или мажордом. Ваши влиятельные связи и политические союзы делают вас неофициальным лидером двора, возможно, обладающим большей властью в практических вопросах, чем ваш покровитель.

Владения:

Полный контроль над ресурсами двора, такими как финансы, наёмники и заведения.

Инкриминирующая информация, касающаяся каждого члена двора и их возможные слабые места.

Осведомители и шпионы по всему региону, плетущие для вас интриги внутри вашего и остальных дворов.

Посланник

Посланники - это представители правительств или монархов за рубежом. Их часто отправляют в отдалённые уголки мира. В их обязанности входит создание новых и поддержание существующих союзов. Однако большая часть задач посланника - реагирование на угрозы знати, заключение оборонительных пактов во время конфликтов или укрепление пограничной обороны. Посланники отправляются туда, где происходит конфликт.

Владения Навыками: Проницательность.

Дополнительное Снаряжение: Королевская печать, позволяющая беспрепятственно пересекать границы, одежда дипломата.

Дипломатические Связи

Потратив час времени и преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) средней СЛ, вы можете найти союзника среди аристократии, гильдий или профессиональных служб. Этот контакт начинает относиться к вам дружелюбно и будет отвечать на вопросы, касающиеся местной знати, политики и других дел высшего общества.

Ранг 1 - Секретарь

Вас назначили секретарём консульства, отвечающим за организацию и помощь дипломатам. Вы работаете на неблагодарной и стрессовой должности, но ваша близость к влиятельным членам общества обеспечивает множество связей. Вы понимаете основы налаживания связей и талантливо находите союзников в далёких странах.

Владения:

Бесплатное жильё в любом консульстве, которое вы представляете или в котором работаете.

Секретное зашифрованное политическое послание, которое вы не можете расшифровать.

Прогрессия:

Помощь в выполнении опасной или срочной дипломатической миссии.

Ранг 2 - Советник

Вам поручено выполнить свою первую дипломатическую миссию. Вас отправили в дальние уголки мира, чтобы вы отстаивали интересы своей стороны (Выкрасть секрет, предложить договор или начать восстание). Пока вам не поручают громких дипломатических миссий, но вы всё ещё можете встретиться с менее значимыми правителями и влиять на их дальнейшие действия.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

Личный ассистент для помощи в организации, сопровождающий вас в дипломатических поездках.

Доступ к снаряжению и информации, известной консульству.

Прогрессия:

Успешно завершите собственную дипломатическую миссию.

Ранг 3 - Посол

Благодаря вашему повышению вы заняли прочно закрепились в политической жизни. Вы знакомы со многими влиятельными фигурами по всему миру и можете добиться официальной аудиенции с ними в удобное для них время. Многие хотят познакомиться с вами и заинтересованы в том, чтобы стать частью вашей обширной сети союзников. В конце концов, вы точно знаете, кто нужен для любой работы.

Владения:

Команда Посланников для помощи вам в консульстве.

Провизия и ресурсы, отправленные вам вашим родным регионом для помощи в дипломатических миссиях.

Шифровальный код, используемый для расшифровки закодированных сообщений, отправляемых в ваш родной регион и из него.

Прогрессия:

Заключите важный договор между странами или раскройте великий шпионский заговор в своей провинции.

Ранг 4 - Великий Канцлер

Вы единолично руководили переговорами, изменившими геополитический ландшафт. Благодаря вашим усилиям были объявлены и прекращены войны. Вы путешествовали по миру и завязывали прочные отношения с действительно влиятельными людьми. Хотя вы не являетесь монархом, монархи обращаются к вам за советом. Нет никаких сомнений в том, что вы истинный правитель королевств.

Владения:

Доступ к документам ограниченного доступа и секретным документам.

Вы представляете своего монарха или другую абсолютную власть во внешних отношениях. У вас есть доступ к любым ресурсам, предоставленных вам вашим монархом, и широкие полномочия по их использованию.



Благородный

Благородные - это правители общества голубых кровей, наделённые властью по праву рождения. Некоторые из них - традиционные феодальные дворяне. Другие же принадлежат к возвысившимся купеческим семьям. Независимо от этого, дворяне представляют собой высший уровень власти в социальной структуре.

Владения Навыками: Убеждение.

Дополнительное Снаряжение: Перстень с гравировкой вашего фамильного герба, парадная одежда.

Привилегированное Положение

Потратив час на выступление в свою защиту и преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) средней СЛ, вы сможете воспользоваться своей дворянскими привилегиями, чтобы избежать последствий таких нарушений закона, как незаконное проникновение, кража, хранение контрабанды, нападение без оружия и подобные проступки. Вы также можете использовать эту способность, чтобы уменьшить последствия более серьёзных преступлений, которые нельзя игнорировать полностью.

Ранг 1 - Растрёпанный Благородный

После некоторого упадка ваша фамилия уже почти не упоминается. Возможно, семья потеряла всё на войне, или игорные долги забрали ваше некогда гордое дворянское поместье. Несмотря на благородную кровь, вы лишь бедный дворянин, не имеющий ни власти, ни влияния в мире. Единственное, что у вас осталось - это ваш титул, который не раз выручал вас из беды. Однако благодаря упорному труду и некоторым политическим сделкам, вы сможете вновь стать известным.

Владения:

Разрушенное поместье.

Благородный титул, не имеющий сейчас большого влияния.

Прогрессия:

Получить баронство или владения, достойные этого титула от Графа или другого высокопоставленного дворянина.

Ранг 2 - Лорд Барон

Вы получили титул Лорда Барона в своём поместье. Ваше баронство невелико, но вы возлагаете на него большие надежды. Вы начали посещать дворянские вечера и видите, как растет ваша репутация среди аристократии. Вы являетесь местной властью в своем баронстве, однако делегируете большую часть полномочий администраторам. При наличии терпения и хороших отношений графство может стать вашим.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

Баронство, включающее его ресурсы и наёмников.

Баронский титул, дающий вам власть и подтверждающий ваш социальный статус среди других людей вашего региона.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны получить титул Графа от Герцога или Монарха.

Вы должны построить дворянское поместье, подобающее Графу.

Ранг 3 - Граф

Ваша репутация опережает вас. Вы ходите по залам могущественных поместий и слышите, как прохожие шепчут ваше имя. Вы контролируете целое графство, а под вашим влиянием находится множество баронств. Вы должны представлять их при дворе по первому требованию и ориентироваться в политическом ландшафте аристократии. Несмотря на то, что вы обладаете значительной властью, повсюду вы встречаете двуличных советников и гениев политики.

Владения:

Графское поместье, включающее его ресурсы и наёмников.

Графский титул, дающий вам власть и подтверждающий ваш социальный статус среди других людей вашего региона.

Прогрессия:

Чтобы продвинуться в этой профессии, вы должны получить титул Герцога от Монарха.

Вы должны построить дворянское поместье, подобающее Герцогу.

Ранг 4 - Герцог

Вы были назначены прямым вассалом своего Монарха, будь то король, королева или император. Вас приглашают на величайшие балы и званые вечера по всей стране. Даже в вашу честь устраивают пиры. Восстановив славу своей фамилии, вы обретаете значительное влияние не только в своём регионе, но и во всём мире. Однако с такой высоты очень далеко падать. Политические враги пойдут на всё, чтобы очернить ваше имя и украсть ваши титулы.

Владения:

Поместье Герцога, включающее его ресурсы и наёмников.

Герцогский титул, дающий вам власть и подтверждающий ваш социальный статус среди других людей вашего региона.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Священнослужитель

Священнослужители представляют собой тех, кто посвящает свою жизнь работе в религиозных учреждениях. Это уважаемые члены социальной иерархии в регионах, где религия занимает видное место. Из Священнослужителей получаются эффективные ораторы, аколиты и религиозные крестоносцы.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: История, Проницательность, Запугивание, Медицина, Убеждение или Религия.

Языки: Выберите один обычный и один из следующих: Язык Бездны, Небесный или Инфернальный.

Снаряжение: Святой символ, молитвенник или святой текст, одеяния и 15 зм.

Инквизитор

Вы - служитель ветви организованных религиозных исполнителей, охотящихся на еретиков и богохульников среди себе подобных, а также на культистов зловещих сил. Божественное правосудие не дискриминирует, и вы безжалостно караете преступления, как мирские, так и сверхъестественные. Всё это не приносит особой славы. Вы смертельно эффективны в борьбе с грешниками. Однако в самой Инквизиции из-за могущества и власти Ордена процветает коррупция, и с теми, кого признают виновным, также поступают без всякого милосердия.

Владения Навыками: Запугивание.

Дополнительное Снаряжение: Набор кандалов, копия текста «Грехи Еретика», кожаный ремень.

Искоренить Ересь

Потратив час времени и преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) средней СЛ, вы сможете найти информатора и получить от него информацию. Информатор расскажет о местонахождении местных культов, шабашей ведьм и других врагов Божественности.

Ранг 1 - Адепт

Вы были приняты церковью и, проявив качества, подобающие Инквизитору, стали обучаться их методам. Изнурительные умственные и физические тренировки занимали ваше время от рассвета до заката, кроме моментов, когда вы выполняли работу по дому.

Владения:

Бесплатное проживание в одном из домов инквизиции, храме или любом другом религиозном учреждении, в котором вы сейчас служите.

Вы знаете о ком-то из своего детства, с тех пор связавшимся с шабашем ведьм, религиозным культом или другими врагами веры.

Прогрессия:

Получите ранг Инквизитора от Магистра.

Ранг 2 - Инквизитор

Вы были назначены на роль Инквизитора, которому поручено следить за соблюдением божественного правосудия, выслеживая культистов, заклинателей, нарушивших магические законы и другие угрозы. Многие учреждения признают ваш авторитет Инквизитора, а храмы той веры, которой вы служите, предоставляют убежище, пищу и полезную информацию.

Владения:

Доступ к информации и снаряжению, предоставляемому Орденом, в дополнение к информации, получаемой храмами веры.

Прогрессия:

Получите ранг Магистра от Великого Инквизитора Теолога.

Ранг 3 - Магист

Вы поднялись по карьерной лестнице и теперь руководите Инквизицией. Адепты и Инквизиторы подчиняются вам и обращаются к вам за советом в вопросах исполнения божественного правосудия, а также искоренения коррупции в рядах веры, которой вы служите. Вы по-прежнему активно участвуете в полевых условиях, часто возглавляя фракции Инквизиторов в борьбе с организациями культистов и могущественных заклинателей.

Владения:

Доступ к закрытой секции библиотеки главы, где собраны все известные слабые места сверхъестественных существ.

Бесплатное проживание в любом религиозном учреждении или храме той веры, которой вы служите.

Ваш религиозный институт наделяет вас полномочиями объявлять высокопоставленных людей врагами веры, если у вас есть неопровержимые доказательства их преступлений.

Прогрессия:

Получить ранг Великого Инквизитора Теолога от главы вашего Ордена или комиссии из высокопоставленных священнослужителей.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 4 - Великий Инквизитор Теолог

Вы завоевали репутацию благочестивого и опытного инквизитора, следующего учениям божества, вершащего божественное правосудие и стремящегося к божественному просветлению. Вы обладаете значительным влиянием в своём Ордене и за его пределами. Магистры обращаются к вам за советом по вопросам веры и миссии Ордена.

Владения:

Доступ к совету Магистров и других высокопоставленных священнослужителей, с которыми вы обсуждаете вопросы вашего Ордена.

Вы имеете право увольнять и назначать членов Ордена на руководящие должности как в Инквизиции, так и в храмах веры.

Вы можете доносить на тех, кого считаете (или подозреваете) врагами веры, посылая фракции Инквизиторов для расследования и восстановления порядка.

Проповедник

Религии нужны благочестивые ораторы, дабы привлекать в свои ряды новых членов или укреплять веру пошатнувшихся. Проповедники могут вдохновлять праведных, защищать слабых или вселять неверным ужас, с ясностью и страстью проповедуя о вере, которой они служат. Этих риторов божественного мира не останавливают ни материальные богатства, ни тайные знания. Вместо этого они зарабатывают хорошую репутацию и обращают новых членов в свою веру. Проповедники привлекают приверженцев своей религии благодаря личной преданности и открытой демонстрации благочестия, благотворительности и харизмы.

Владения Навыками: Убеждение.

Дополнительное Снаряжение: Листовки с пропагандой, ящик, на который можно встать.

Пропаганда Повестки

Потратив час на публичное выступление и преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) средней СЛ, вы сможете повлиять на мысли и мнения местных жителей. Это можно использовать, чтобы усилить страх простых людей перед магией или принести утешение и душевное спокойствие тем, кто разделяет ту же веру.

Ранг 1 - Глашатай

У вас всегда была природная склонность к ораторскому искусству. Вы заставляли других слушать и разделять ваши взгляды, громко и чётко повествуя о божестве, которому вы служите.

Вас часто можно увидеть на оживлённых улицах и городских площадях, проповедующим прохожим.

Владения:

Бесплатное проживание в местном храме или религиозном учреждении.

Знание о том, что кто-то из священнослужителей использовал нелицензированную магию для свершения чуда или совершил другой проступок.

Прогрессия:

У вас есть небольшая община последователей, приходящих каждый день, чтобы послушать ваши проповеди.

Ранг 2 - Оратор Истины

Вы завоевали репутацию убедительного и харизматичного оратора, способного вдохновлять праведников и обличать зло. И простые люди, и дворяне часто останавливаются, чтобы послушать ваши речи, и под влиянием вашей убеждённости решают присоединиться к вашей религии.

Владения:

Вы консультируете группу Глашатаев в своей провинции по религиозным вопросам и составляете программу каждой проповеди.

Прогрессия:

Вы продвинетесь вперёд после того, как обратите в свою религию значительное количество людей.

Ранг 3 - Просвещенный Благовестник

Вы завоевали значительную репутацию в провинции, где проповедуете и регулярно привлекаете к своей вере новообращённых. Ваши открытые проявления преданности и милосердия в сочетании с природной харизмой делают вас популярной фигурой среди простых людей, хотя более циничные и непосвящённые могут счесть вас еретиком или шарлатаном.

Владения:

Храм веры выдаёт вам письмо с религиозным иммунитетом от Инквизиторов, подтверждающее, что вы не еретик.

У вас есть ученики, сопровождающие вас в ваших путешествиях по новым непросвещённым провинциям, ещё больше прославляя ваше божество и вас, будучи учениками.

Прогрессия:

Один из членов вашей общины наблюдает, как вы совершаете чудо, привлекая к вере новообращённых.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 4 - Вознесённый Спаситель

Вы завоевали репутацию увлекающего оратора, и потому люди естественным образом тянутся к вам, иногда, казалось бы, против своей воли. Вы даже можете начать воспринимать себя мессией, проявляя волю своего божества через яркие демонстрации личной преданности и благотворительности по отношению к бедным. Для обладающих способностями заклинателей магия, вплетённая в такие демонстрации, особенно убедительна.

Владения:

Дюжина или более верных учеников, соблюдающих и передающих ваши учения, а также тысячи преданных вам последователей.

Божественный мандат, дарованный вашим божеством или серафимом, который возвышает вас над законами человечества.

Жрец

Жрецы приводят простой народ к учениям своих божеств. Они возглавляют храмы и святилища, где проповедуют, давая наставления, искупление и надежду угнетённым. Жрецы часто имеют значительное влияние в своих общинах и к ним относятся с почтением как простые люди, так и дворяне.

Владения Навыками: Религия.

Дополнительное Снаряжение: 5 палочек благовоний и ящик для милостыни, религиозный медальон с печатью божественного слова.

Религиозная Иерархия

Потратив час на подтверждение своих знаний о божественности и преуспев в проверке Интеллекта (Религия) средней СЛ, вы сможете найти контакт с в местном духовенстве. Этот контакт начнёт относиться к вам дружелюбно и ответит на вопросы о религии, планах духовенства и местных религиозных делах.

Ранг 1 - Аколит

Вас приютили в скромном приходе, где вы помогаете в проведении религиозных служб и выполнении ритуальных обязанностей, таких как зажигание алтарных свечей и раздача молитвенников прихожанам. Жрец также обучает вас по религиозным писаниям и доктринам.

Владения:

Вам известно о высокопоставленном священнослужителе, наживающимся на заблудших ради личной выгоды, чьи учения подрывают веру.

Бесплатное проживание в местном храме веры.

Прогрессия:

Вас рекомендует в жречество старший священнослужитель, следящий за вашим обучением божественных писаний. Вам будет дано религиозное задание, которое вы должны выполнить.

Ранг 2 - Жрец

Вы управляете местным приходом с большим количеством прихожан, где совершаете обряды, читаете проповеди об учениях своего божества и даёте духовные наставления последователям, чья вера ослабла. Вы используете своё скромное влияние, чтобы вдохновить добродетельных, возвысить угнетённых или вселить страх.

Владения:

У вас скромный приход, который вы курируете, включая не менее скромное жильё, и вы регулярно принимаете местных жителей для исповедей.

Вы знаете о богатом дворянине, обладающем первым изданием книги Священного Писания, которое очень нужно церкви.

Прогрессия:

Вы должны либо разоблачить старшего священнослужителя, эксплуатирующего веру в личных целях, либо получить первое издание книги Священного Писания.

Ранг 3 - Епископ

В знак признания ваших заслуг перед верой вы получили ранг Епископа и заняли резиденцию в собственной епархии крупного города. Вы курируете работу старших жрецов, обращающихся к вам за советом и духовным руководством во всех аспектах божественности. Епископы избираются из числа старших жрецов своего Ордена и сохраняют свой ранг до тех пор, пока остаются верны учению.

Владения:

Вы являетесь управляющим крупнейшего храма вашей веры в вашем регионе и получаете благоустроенное жильё неподалеку.

Вы управляете собственной епархией в крупном городе, выступаете от имени веры и контролируете жречество.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия:

Вы становитесь Кардиналом только в том случае, если прежний Кардинал скончался или ушёл на покой, и глава вашей веры назначает вас вместо него благодаря вашей выдающейся приверженности вере.

Ранг 4 - Кардинал

Будучи Кардиналом, вы подчиняетесь непосредственно главе вашей веры. Вы контролируете епархии в своей провинции, искореняя коррупцию и ересь. Кардиналы назначаются главой своей веры и, как таковые, прислушиваются к его мнению во всех духовных и политических вопросах.

Владения:

Несколько епархий в своей провинции, которые вы курируете.

Бесплатное проживание в любом приходе или епархии, признающей ваше назначение, а также в любом учреждении, находящемся под контролем верующих.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Простолюдин

Простолюдины - это, что неудивительно, самая распространенная жизненная позиция. Это масса людей, не отличающихся благородной кровью, унаследованным богатством или особыми призваниями, выделяющими их среди других.

Различающиеся, как и профессии, которыми они занимаются, простолюдинов обычно идентифицируют по работе, которую они выполняют.

Часто оказываясь пешками в махинациях тех, кто считает себя их старейшинами, простолюдины обычно заботятся друг о друге в тесном кругу доверия. Простолюдины - отличный фон для большинства профессий и концепций персонажей, не подходящих под другие предыстории.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Обращение с Животными, Атлетика, Проницательность, Природа и Восприятие.

Языки: Выберите один обычный.

Обращение с Инструментами: Один навык обращения с набором инструментов или музыкальным инструментом.

Снаряжение: Повседневная одежда, набор инструментов или музыкальный инструмент на ваш выбор, маленький мешочек с завязками и 10 зм.

Деревенский Житель

Вы родом из небольшого поселения, как и многие другие, населённого в основном фермерами и местными ремесленниками. Простые жители заботятся о себе, как правило, потому что мало кто готов представлять их интересы. В то время как мелкие дворяне относятся к вам с презрением, простолюдины признают вас одним из своих и оказывают щедрое гостеприимство, если, конечно, на всех хватает. Они могут попросить несколько часов лёгкого труда в обмен на короткое пребывание, например, если хозяин является землевладельцем. Простолюдины также охотно делятся с себе подобными информацией, которую они утаили бы от людей с более высоким статусом.

Владения Навыками: Проницательность.

Дополнительное Снаряжение: Железный котелок, лопата, огниво.

Местные Сплетни

Потратив час на разговор с другими простолюдинами и преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) средней СЛ, вы сможете узнать о слухах, политических интригах или других сплетнях, связанных с выбранной вами темой. В том числе о работе и информации, которую люди обычно скрывают от властей.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 1 - Крестьянин

Родившись в семье безземельного крестьянина и его жены, вы нашли работу в качестве чернорабочего в поместье местного лорда, обрабатывая поля, ухаживая за животными или перемалывая зерно за мизерную плату. Хотя работа и была изнурительной, она сделала вас физически сильным, способным работать длительное время без усталости.

Владения:

Хижина или лачуга, которую вы называете домом.

Закладная на усадьбу с большими долгами, на которую наложен арест до погашения долгов. Возможно, вы получили его по наследству, в результате выигрыша в азартных играх или каким-то другим способом.

Прогрессия:

Устраните задолженность по закладной и верните усадьбу в рабочее состояние.

Ранг 2 - Землевладелец

Вы управляете небольшой фермой, где выращивают различные культуры и производят мелкие товары, которые вы продаете местным предпринимателям и на рынках, получая скромную прибыль. Вы завоевали репутацию честного дистрибьютора среди своих клиентов и справедливого хозяина для наёмных работников, помогающих вам управлять землей.

Владения:

Небольшая усадьба, включающая скот, урожай и магазины, подходящие для данного места.

Полдюжины неквалифицированных наёмников, живущих и работающих на вашей ферме.

Прогрессия:

Станьте уважаемым и влиятельным членом местной общины.

Ранг 3 - Член Совета

Вы были избраны в местный совет и играете важную роль в управлении своей деревней. Вы и ваши коллеги по совету обсуждаете вопросы торговли, инфраструктуры, поддержания мира и задабривания местных лордов. Вы принимаете жалобы и разрешаете споры между местными жителями, по возможности приходя к компромиссу.

Владения:

Квалифицированный профессиональный наёмный помощник. Это может быть адвокат, бухгалтер или другой специалист, помогающий вам вести дела.

Ресурсы, выделенные Мэром для выполнения вами своих обязанностей в качестве члена совета.

Прогрессия:

Быть избранным или назначенным Мэром лордом, советом, электоратом или иным способом.

Ранг 4 - Мэр

Вы поднялись из самых низов, чтобы стать Мэром своей деревни путём выборов либо по назначению. Будучи хранителем мира, вы ведёте заседания совета и представляете местную провинцию на торжественных мероприятиях и в отношениях с региональным правительством.

Владения:

В вашем распоряжении ресурсы сельского совета.

Команда квалифицированных наёмников, обученных профессиональным навыкам, помогающих вам в управлении вашими владениями.

Ресурсы, предоставленные вам вашим Монархом, такие как золото, военная поддержка и другие полезные активы для поддержания порядка в поселении.

Артист

Артисты находятся в центре внимания, наслаждаясь аплодисментами и восхищая мечтателей. Артисты - искусные исполнители, способные увлечь, вдохновить и восхитить свою аудиторию целым рядом артистических номеров. Их поэзия завораживает, передавая глубину человеческих чувств, изображая печаль, любовь или радость. Их музыка также оживляет или пробуждает печаль. Их танцы проворны и увлекательны, а их юмор часто рассчитан на аудиторию, будь она низшего или благородного происхождения.

Владения Навыками: Выступление.

Дополнительное Снаряжение: Музыкальный инструмент на ваш выбор, цветастый костюм исполнителя, камертон.

Поиск в Сообществе

Потратив час на выступления и разговоры с местными жителями, а также преуспев в проверке Харизмы (Выступление) средней СЛ, вы сможете найти контакт с лидерами местного сообщества, такими как старейшины деревень, владельцы таверн и другие уважаемые простые люди. Этот контакт начинает относиться к вам дружелюбно и ответит на ваши вопросы о жизни в городе, местных новостях и общественном мнении.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 1 - Рабочий Сцены

Независимо от того, выросли вы в окружении музыкантов или сбежали, чтобы присоединиться к группе странствующих исполнителей, вы стали бесценным помощником более опытного исполнителя. Вы помогаете везде, где это необходимо, будь то перелистывание страниц для музыкантов, мытьё клеток экзотических животных или помощь в обустройстве лагеря на ночь.

Иногда они даже позволяют вам присоединиться к представлению.

Владения:

Проживание в труппе артистов, включающее питание в обмен на регулярные выступления или выполнение рутинной работы.

Анонимное письмо от преданного поклонника и фаната, который отчаянно хочет с вами встретиться.

Прогрессия:

Руководитель труппы просит вас подменить ненадёжного исполнителя и предлагает вам постоянное место в труппе благодаря вашим музыкальным или другим талантам.

Ранг 2 - Исполнитель

Вы сделали себе имя в качестве странствующего исполнителя самостоятельно или в составе труппы других артистов. Вас легко узнать по красочным нарядам и яркой внешности. Ваши выступления будоражат сердца тех, кто вас слушает.

Владения:

Доступ к снаряжению и припасам труппы, в том числе к инструментам, басням и другим ресурсам.

Бесплатное проживание и питание в любом заведении, в котором вы выступаете.

Прогрессия:

Странствующий дворянин или придворный чиновник наблюдает за вашим выступлением, и через несколько дней вы получаете письмо с приглашением выступить при дворе или в поместье.

Ранг 3 - Лидер Труппы

Вы возглавляете труппу странствующих исполнителей и отвечаете за организацию выступлений в городах, посёлках и дворянских поместьях. Вы овладели различными компонентами артистического представления: поэзией, танцем, музыкой и комедией. Владельцы заведений, в которых вы выступаете, предоставляют вам и вашей труппе бесплатный ночлег и еду.

Владения:

Преданные поклонники, в том числе несколько влиятельных персон.

Труппа искусных исполнителей, владеющими различными навыками для развлечений.

Прогрессия:

Богатый поклонник предложил вам крупную сумму денег, чтобы вы выступали для него на регулярной основе.

Ранг 4 - Придворный Трубадур

Вы получили постоянную должность артиста в престижном поместье или при дворе, выступая на радость высокопоставленным особам. Вы считаетесь виртуозом в избранном вами искусстве.

Владения:

Постоянное жильё в дворянском поместье или при дворе, где вы работаете.

Скандальная тайна о хозяине поместья или видном придворном. У вас есть неопровержимые доказательства этого.

Торговец

Торговцы - это основа торговли, и их можно встретить где угодно: от торговцев на местных рынках до владельцев собственных магазинов, торгующих ремесленными изделиями. Торговцы обычно состоят в Гильдии Торговцев и платят ежегодную сумму, чтобы зарегистрироваться для защиты местными правоохранительными органами, хотя это зависит от провинции. Торговцы покупают, продают и обменивают всевозможные товары, зная не только цену на всё, но и умея торговаться, повышая или понижая цену по своему усмотрению.

Владения Навыками: Анализ.

Дополнительное Снаряжение: Счёты, перо и чернильница, пустая записная книжка для инвентаризации, парадная одежда.

Оценка

Потратив час на изучение предмета и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) средней СЛ, вы сможете точно оценить стоимость того или иного предмета или товара, например, предмета искусства или природного ресурса. Если вы делаете это в пределах поселения, вы также можете найти наиболее выгодное место для продажи предмета или товара.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 1 - Клерк

Вы работаете счетоводом у местного Торговца. Вы ведёте учёт продаж и закупок нового инвентаря, работаете с бухгалтерской книгой торговца и следите за тем, чтобы сохранялась скромная норма прибыли. Вы мечтаете стать владельцем собственного магазина, торгующего редкими и востребованными товарами.

Владения:

Небольшая подсобка в магазине, служащая офисом и одновременно являющаяся вашим спальным местом.

Бухгалтерская книга в кожаном переплёте, содержащая методы учёта вашего наставника и учителя.

Прогрессия:

Возьмите кредит или накопите денег, а также найдите подходящий магазин или витрину, чтобы начать своё дело.

Ранг 2 - Торговец

Вы отправились на поиски своей судьбы, открыв собственный магазин на рынке. Вы начинаете завоёвывать репутацию прозорливого оценщика, предлагая честные цены покупателям и продавцам. Вы сами ведёте бухгалтерский учёт, следя за тем, чтобы не влезть в долги из-за рискованных инвестиций.

Владения:

Причудливый магазин или торговый зал, в котором вы продаёте свои специализированные товары.

Клерк, обслуживающий ваш магазин и управляющий им на ежедневной основе в ваше отсутствие.

Прогрессия:

Владение и управление нескольких успешных бизнесов одновременно.

Ранг 3 - Магнат

Вы стали бизнес-магнатом, открыв сеть успешных магазинов. Вы мудры или исключительно удачливы в своих инвестициях, и ваши риски оказались прибыльными, при этом вы сохраняете дружеские отношения как с покупателями, так и с коллегами торговцами. Теперь ваше состояние в гораздо большей безопасности, так как сочетает в себе несколько видов бизнеса.

Владения:

Ряд успешных предприятий, охватывающих множество отраслей, а также сеть поставщиков.

Высокий пост в региональной Гильдии Торгов-цев, включая сети и преимущества гильдии.

Команды квалифицированных и неквалифициро-ванных сотрудников, работающих для обеспечения бесперебойной повседневной деятельности вашего бизнеса.

Прогрессия:

Победите своего крупнейшего конкурента, вытеснив его из бизнеса, выкупив его или объединив ваши предприятия.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 4 - Канцлер Гильдии

Вы назначены Канцлером Гильдии Торговцев. Вы следите за вступлением новых торговцев, утверждаете регулируемые цены и поставки, а также обеспечиваете защиту караванов, товаров и запасов членов гильдии, находящихся под вашим Канцлерством.

Владения:

Торговый сертификат, подписанный вашим Монархом, дающий вам эксклюзивное право на продажу определённых специализированных товаров в вашем регионе.

Никакая другая компания не может торговать этим товаром без вашего согласия.

Полный контроль над региональной гильдией торговцев, в которую вы изначально вступили.

Торговая империя, содержащая множество предприятий и дочерних компаний, каждая из которых служит вашим интересам.



Преступник

Преступники работают и процветают за счёт общества. Хотя многие люди преступают закон, эта предыстория предназначена для зарабатывающих на жизнь незаконно. Преступников редко уважают или почитают в обществе, поэтому они часто скрывают от окружающих свою истинную профессию.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Акробатика, Атлетика, Обман, Запугивание, Ловкость Рук и Скрытность.

Языки: Воровской Жаргон.

Обращение с Инструментами: Воровские инструменты.

Снаряжение: Воровские инструменты, фальшивые деньги в мешочке с завязками против карманников, комплект тёмной обычной одежды с капюшоном и 15 зм.

Шарлатан

Шарлатанов можно увидеть на большинстве рынков, разлучающих дураков с их трудом заработанными монетами, а ведь в дураках недостатка нет. Некоторые предпочитают эксплуатировать высший класс, утверждая, что невежество избалованных детей куда выгоднее, хотя это и немного рискованнее.

Все шарлатаны, начиная от самых ничтожных мошенников, продающих чудодейственную панацею, заканчивая самыми дерзкими аферистами, умеющими дурачить тех, кому посчастливилось перейти им дорогу.

Владения Навыками: Обман.

Дополнительное Снаряжение: Шкатулка с секретным отделением, поддельный сертификат члена Торговой Гильдии, имитация парадной одежды.

Фальшивая Личность

Потратив час на то, чтобы написать и поговорить с нужными людьми и преуспев в проверке Харизмы (Обман) средней СЛ, вы сможете создать себе новую личность с поддельным удостоверением.

Ранг 1 - Сплетник

Вы привыкли лгать сквозь зубы или говорить людям всё, что они хотят услышать, чтобы разлучить их с деньгами. Это позволяет вам быть сытым, а также всегда быть на шаг впереди закона, но если вы хотите зарабатывать реальные деньги, вам понадобится способ провернуть более крупную аферу.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

Тайник с поддельными вещами, которые вы продаёте, чтобы обманывать людей.

Укромное место, используемое вами в качестве укрытия от стихий рядом с местом вашего «бизнеса».

Прогрессия:

Вас нанимают в банду Жуликов или вы создаёте свою собственную группу, чтобы участвовать в более организованных и масштабных аферах.

Ранг 2 - Жулик

Вы начали работать в качестве "лица" группы, расширяя свою «клиентуру» за счёт более прибыльных афер, таких как выдача цветного стекла за драгоценные камни или высасывание денег досуха из кого-то с помощью длительных афер.

Владения:

Группа злоумышленников, помогающих в ваших схемах и с которыми вы делите награбленное.

Прогрессия:

Вы должны приобрести или создать план масштабной аферы и закупить необходимые элементы.

Ранг 3 - Мошенник

Вы стали куда смелее в своём подходе, организуя аферы, требующие планирования, ресурсов и командной работы в погоне за большим кушем. Например, вы можете организовать создание дубликатов известных картин для продажи в зарубежных городах или подделать документы на право собственности, чтобы продать здание, которое вам не принадлежит.

Владения:

Команда харизматичных аферистов и искусных фальшивомонетчиков, способных воссоздать предметы по вашему заказу с высокой точностью и детализацией.

Неприметный склад в неблагополучном районе города, где вы можете хранить и создавать поддельные предметы, а также следить за своими операциями.

Прогрессия:

Успешное проведение грандиозной аферы, вызвавшей негодование великого дворянского рода, религиозной фракции или другого влиятельного учреждения. Это также сделает вас знаменитым среди других преступников.

Ранг 4 - Гений Преступного Мира

Вы стали чем-то вроде легенды подпольного мира. Начинающие аферисты приходят к вам, чтобы учиться у ваших ног. Передадите ли вы свои навыки или обманете свою новую паству, зависит только от вас.

Владения:

Множество подробных планов заговоров, которые вы разработали или достали со стороны.

Сеть талантливых людей, работающих по вашему приказу, помогая вам в осуществлении ваших замыслов.

Головорез

Некоторые мошенники лгут, чтобы получить желаемое. Некоторые крадут, когда хозяин этого не видит. Есть и те, кто подходит к жертве и объясняет условия сделки: дай мне то, что я хочу, или с вами произойдут плохие вещи. Называйте это «защитой» или вымогательством, но это, пожалуй, самая простая форма преступления, которую предпочитают самые жестокие и безжалостные.

Большинство Головорезов начинают работать в уже созданной банде, собирая плату и добывая средства по поручению босса. Небольшая банда может отвечать за крышевание нескольких предприятий, а самые могущественные криминальные лорды могут влиять на крупные города или целые регионы.

Владения Навыками: Запугивание.

Дополнительное Снаряжение: Кожаный мешочек с заряженными костями, табакерка, карманные часы, идущие в пять раз быстрее.

Подпольные Связи

Потратив час на расспросы и преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) средней СЛ, вы сможете доказать свою надежность и найти контакт в местной банде, Гильдии Воров или подпольной сети. Этот контакт начинает относиться к вам дружелюбно и будет помогать вам в вопросах, связанных с их преступной деятельностью.

Ранг 1 - Бандит

Работая в бедных районах города, вы стали преступником, грабящим тех, кто ночью забредает не в тот переулок, или вымогать у неосторожных путников деньги за безопасный проезд по дороге.

Владения:

Убежище, где можно укрыться от стихии и от местных правоохранительных органов.

Прогрессия:

Приобретите здание, чтобы использовать его в качестве центра операций для своей незаконной деятельности, и горстку других преступников, готовых последовать вашему примеру.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ранг 2 - Лидер Шайки

Быть лидером своей разношерстной команды - это неплохие привилегии. Владельцы магазинов заваливают вас подарками и похвалами, чтобы вы оставались в выигрыше во время еженедельных обходов. Некоторые из них даже приложат все усилия, чтобы достать редкие и ценные предметы, которые вам нужны, если считают, что так они смогут заслужить ваше расположение.

Владения:

Группа головорезов, которой вы командуете, наблюдая за их делишками.

Знание закоулков и улиц, позволяющих вам и вашей группе скрываться от преследования местных правоохранительных органов.

Захудалое заведение, в котором вы орудуете вместе с вашими приспешниками.

Прогрессия:

Ваша группа головорезов выросла до размеров, позволяющих контролировать целую деревню или даже городской район.

Большая группа владельцев магазинов, которых вы можете регулярно эксплуатировать под предлогом «защиты».

Ранг 3 - Босс Банды

Теперь вы крупная рыба в маленьком пруду и часто сталкиваетесь с конкурирующими бандами. Ваше присутствие ещё недостаточно сильно, чтобы вытеснить конкурентов со своей территории. Независимо от того, будут ли они или вы претендовать на контроль, но одно можно сказать наверняка: на улицах будет литься кровь.

Владения:

Множество складов и бизнес-площадок для отмывания и хранения ваших трофеев, пока не найдётся подходящий покупатель.

Сеть контактов, используемой вами для приобретения и продажи незаконных товаров.

Прогрессия:

Вам предстоит свергнуть конкурирующего криминального авторитета или захватить территорию всех окрестных конкурирующих банд.

Ранг 4 - Криминальный Лорд

Вы находитесь на вершине криминальной пирамиды своего города или региона. Хотя есть и другие банды, не контролируемые вами напрямую, они знают, что нужно держаться подальше от вашей территории.

Владения:

Обширная территория, которую вы контролируете, присматривая за криминальным бизнесом в городе и получая долю от его прибыли в обмен на защиту.

Ряд личных секретов и улик, касающихся высокопоставленных дворян, священнослужителей или бизнес-магнатов.

Коррумпированный, влиятельный государственный чиновник, выполняющий ваши поручения и снабжающий вас конфиденциальной информацией.

Взломщик

Взломщики проникают в дома, магазины и склады, обворовывая их. Они действуют в основном в крупных городах и портах. Хотя воровство - занятие рискованное, самым сложным шагом может оказаться поиск покупателя на редкие и ценные вещи. Чем уникальнее вещь, тем больше вероятность, что её первоначальный владелец захочет её вернуть, что значительно снизит вашу прибыль.

Товары и ценности, как правило, нужно продавать через скупщика: тот, кто купит ваши краденые вещи, продаст их ничего не знающим покупателям и получит долю от вашей прибыли.

Владения Навыками: Восприятие.

Дополнительное Снаряжение: Крюк кошка с верёвкой, лайковые перчатки, стеклорез, флакон муки.

Наблюдение

Потратив час на наблюдение и преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) средений СЛ, вы сможете составить общую схему здания. Сюда входят маршруты и время смены караула, входы и выходы из здания, а также возможные места нахождения ценностей.

Ранг 1 - Воришка

Взламывать дома в нижней части города - это, как правило, ваша профессия. Власти беспокоятся только о гражданских, способных вызвать переполох, а все остальные предоставлены сами себе. Замки в этом районе города легко взломать, если они вообще есть. По той же причине здесь меньше воруют.

Владения:

Убежище в бедном районе, используемое для хранения украденных вещей и служащее аварийным жильём.

У вас есть чертежи огромного поместья с тайными входами и выходами.

Прогрессия:

Вы ограбили богатый магазин в престижном районе, получили известность и большой куш.

Ранг 2 - Специалист по Взлому

Работа в команде, хотя и рискованная, позволяет совершать ограбления, которые были бы не под силу

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

одному взломщику, каким бы опытным он ни был. Всё чаще, когда кто-то планирует амбициозное преступление и ему нужно собрать команду из «лучших», он обращается к вам.

Владения:

Команда воров - специалистов, действующих под вашим руководством, чтобы совершать более амбициозные ограбления.

Контакт, работающий в заведении, которое вы планируете ограбить, и предоставляющий вам информацию о распорядке дня посетителей, местонахождении ценных вещей и путях отхода.

Прогрессия:

Вступите в Гильдию Воров в крупном городе или посёлке.

Ранг 3 - Мастер Грабежа

С течением времени возросло ваше мастерство как взломщика, так и лидера. То ли в силу собственной уверенности, то ли благодаря божественному посланию, вы верите, что способны провернуть крупное ограбление, конечно, при должной подготовке и наличии приспешников. Будет ли это бесценная картина, которую вам поручено приобрести для потенциального покупателя? А может, небрежный принц, в личные дела которого вы хотите вмешаться, завладев его перстнем?

Владения:

Вы занимаете высокий пост в Гильдии Воров, обучая младших членов взлому замков, проникновению в дома и уклонению от правоохранительных органов.

Вы обнаружили улики, свидетельствующие о покушении на жизнь знатного человека, чьё поместье вы ограбили.

Прогрессия:

Вы организовываете масштабное ограбление поместья местного дворянина.

Ранг 4 - Принц Воров

Вы накопили достаточно золота, чтобы безбедно жить до конца своих дней. Однако теперь вы воруете, чтобы удовлетворить иные потребности: обмен частной информацией, шантаж и приобретение редких и могущественных артефактов. В конце концов, знание - это сила, а вы поднялись на уровень, где сила обязательна.

Владения:

Собственное поместье с прислугой, приобретение и продажа редких и ценных вещей через собственный круг воров, скупщиков и покупателей.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Военный

Военные либо работают в официальной военной структуре, либо сражаются за деньги в одиночку. Военных часто уважают или боятся, в зависимости от характера их организации. Высокопоставленным военным часто хорошо платят, ведь их навыки могут решить исход битвы или даже войны. Из военных низшего звена получаются отличные воины, наёмники и стражники.

Военные нередко сопровождают приключенцев на опасных миссиях. Считается, что такие задания помогают сохранить остроту ума и отточить навыки, особенно во времена относительного мира.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Обращение с Животными, Атлетика, Проницательность, Запугивание, Восприятие и Выживание.

Обращение с Инструментами: Один игровой набор на ваш выбор.

Снаряжение: Игровой набор, с которым вы умеет обращаться, знак отличия, указывающий на ваше звание в военной организации и 10 зм.

Вольный Меч

Вольных Мечей принято считать наёмниками, берущимися за работу, с которой не могут справиться местные войска.

Наёмники могут быть единственной надеждой для деревень, ищущих защитников от налетчиков, для шерифов, преследующих сильных беглецов, и для мелких торговцев, путешествующих по опасным дорогам Эфериса. Крупные компании наёмников выигрывают войны от имени городов и королей. Они сражаются прежде всего, за монету, не требуя почестей от контрактов, которые они принимают.

Владения Навыками: Запугивание.

Дополнительно Снаряжение: Перчатки из кротового меха, Сеть для поимки, фляжка с крепким алкоголем.

Независимый Контрактор

Если вы проведёте час, бродя по городу, преуспев проверке Харизмы (Запугивание) средней СЛ, ваше пугающее присутствие поможет вам получить предложения о работе. Пока вы не пытаетесь скрыть своё присутствие, работа, подобающая наёмнику Вольного Меча, будет находить вас. Вы можете найти работу для наёмника и приключенца, доступную только обладателям лицензии Вольного Меча. Эти задания обычно оплачиваются выше, чем стандартный контракт такого типа. Гильдии Вольных Мечей берут 5 % в качестве гильдейского налога.

Ранг 1 - Наёмник

Вы прошли боевое обучение у группы наёмников с лицензией Вольного Меча. После долгих лет утомительных тренировок и стрельбы по соломенным мишеням, вы, наконец, близки к тому, чтобы получить свою собственную лицензию.

Владения:

Проживание в любом доме гильдии Вольного Меча и пользование тренировочными площадками и помещениями Вольных Мечей.

Опасный, но хорошо оплачиваемый контракт, при выполнении которого погиб ваш наставник.

Прогрессия:

Завершите контракт с членом гильдии, у которого есть лицензия Вольного Меча.

Ранг 2 - Солдат Удачи

Доказав свою компетентность и благонадёжность, вы стали гильдейским Солдатом Удачи. По мере роста вашей репутации вы начнёте получать особые просьбы, касающиеся работы.

Владения:

Лицензия Вольного Меча, позволяющая заключать собственные контракты в качестве наёмника и получать за это вознаграждение.

Доступ к наёмникам из гильдии Вольного Меча, с которыми вы можете заключить контракт за небольшую плату.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия:

Возглавьте команду и успешно пройдите через несколько энкаунтеров с высокими ставками во время выполнения наёмнических контрактов.

Ранг 3 - Командир Мечей

Вы доказали своё боевое мастерство и владение тактикой ведения боя. К вам всё чаще обращаются с просьбами об услугах, часто от людей или групп с более высоким социальным статусом. Компаньоны-наёмники, сопровождающие вас на заданиях, превратились в дисциплинированных солдат, которые доверяют вам, как своему командиру.

Владения:

Собственная комната в доме гильдии и доверенное лицо, которое может либо заниматься делами в доме гильдии, либо сопровождать вас в путешествиях.

Власть над нижними чинами и право нанимать их на работу.

Доступ к ограниченным заданиям, затрагивающим конфиденциальную информацию или чрезвычайный риск.

Прогрессия:

Успешно выполните одно из ограниченных заданий для высокопоставленного клиента.

Ранг 4 - Лорд Войны

Вы были избраны членами гильдии Вольного Меча, чтобы вести её вперёд к ещё большему могуществу и славе. Каким командиром вы станете? Будете ли вы подавать пример и бросаться в бой во время сражений или же отложите меч и возьмете в руки перо?

Владения:

Управление гильдией Вольного Меча и её членами, включая ведение контрактов и надзор за обучением Наёмников.

Дом главы гильдии, в котором есть жильё для вас и ваших лейтенантов, а также обширный арсенал для членов гильдии.

Стражник

Стражники защищают жителей городов и крупных поселений от опасностей, подстерегающих их как внутри, так и за стенами. Если кажется, что стражники проводят время, слоняясь без дела и играя в карты, это потому, что чаще всего одного присутствия стражника достаточно, чтобы заставить мелких преступников убраться восвояси.

Стражники занимают самые разные должности: от скромных вышибал в барах до королевских воинов, охраняющих королевскую семью и её самые ценные вещи.

Владения Навыками: Восприятие.

Дополнительно Снаряжение: Кандалы, трубка и коробочка с табаком, знак отличия.

Информатор

Потратив час на расспросы и преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) средней СЛ, вы сможете найти контакт в местной констебулярии или страже. Этот человек начинает относиться к вам дружелюбно и ответит на вопросы, касающиеся местных преступников, находящихся в розыске, правоохранительных органов, а также текущих или предыдущих расследований.

Ранг 1 - Городское Ополчение

Вы вступили в местное городское ополчение по необходимости или по желанию. В любом случае в ваши обязанности входит множество бессонных ночей на посту и множество утомительных дней, проведённых бездействуя.

Владения:

Двухъярусная кровать для сна в караульном помещении.

Секретная информация, связанная с нераскрытым убийством, о котором вы никому не рассказывали.

Прогрессия:

Раскройте преступление или обнаружите крупный контрабандный маршрут.

Ранг 2 - Капитан Дозора

Ваша преданность городу не осталась незамеченной, и вас повысили до Капитана Дозора. Теперь вы руководите небольшим отрядом Стражников, выполняющих ваши приказы.

Владения:

Доступ к ключам от городских ворот.

Группа стражников из ополчения, которых вы можете обучать и организовывать по своему усмотрению.

Прогрессия:

Поймайте известного преступника, прежде чем он успеет сбежать из города, или совершите другой поступок, достойный повышения.

Ранг 3 - Дворцовый Гвардеец

Вы проявили инициативу и критическое мышление в напряжённой обстановке, возглавляя свою стражу, и были достойно повышены в звании до Дворцового Гвардейца. Ваша преданность высоко ценится, а ваша осторожность ещё больше.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ваше внимание переключилось с поддержания мира на защиту самых важных мест и людей в городе.

Владения:

Бесплатное жилье на территории дворца или другого места работы.

Беспрепятственный доступ в закрытые районы города.

Разрешение на просмотр материалов текущих расследований и прошлых преступлений. Вы также можете получить доступ к документам с подробным описанием маршрутов и списков стражников.

Прогрессия:

Спасите важную особу от покушения, похищенную принцессу или что-нибудь ещё столь же важное, чтобы получить повышение.

Ранг 4 - Лорд Командующий

Теперь вы командуете всей правоохранительной системой своего региона, а также крепостями и ополчением. Вы являетесь последней инстанцией в решении большинства исполнительных и судебных проблем в вашем регионе, что делает вас физическим воплощением закона. Когда руководители вашего города нуждаются в защите или хотят расследовать преступление, они обращаются к вам.

Владения:

Командование всей иерархией гвардии своего региона. Право призывать новых ополченцев и вводить военное положение в регионе или городе.

Командование крепостью в крупном городе или посёлке, что даёт вам доступ к оружию, оборонительной осадной технике и эскадронам стражников под вашим командованием.

Вы подчиняетесь непосредственно высшим должностным лицам и пользуетесь авторитетом у Монарха в вопросах обороны города.

Солдат

Попасть в армию - не самое сложное, главное - выжить. У каждой нации и культуры есть свои представления о том, что делает хорошего солдата и на кого они рассчитывают, чтобы пополнить свои ряды.

Будучи солдатом, вы не просто знаете, что такое бой, вы знаете, что такое война. Быть солдатом - это гораздо больше, чем индивидуальное боевое мастерство. Победа в битве зависит от дисциплины, командной работы, тактики, а также от марша и логистики, о которой в эпосах редко упоминается.

Владения Навыками: Атлетика.

Дополнительно Снаряжение: Трофей из вашей первой битвы, письмо от вашей семьи или любимого человека, стандартная солдатская одежда, медальон, обозначающий ваше звание.

Боевые Тренировки

Потратив час времени и преуспев в проверке Силы (Атлетика) средней СЛ, вы сможете провести тренировочные учения и получить точную оценку боевых возможностей гуманоидов, а также используемого ими снаряжения и укреплений.

Вы определяете наиболее подходящую стратегию для улучшения их способностей в краткосрочной перспективе, а также наилучший способ их обучения в долгосрочной перспективе.

Ранг 1 - Пехотинец

Многие пехотинцы - это призывники. Другие сражаются за честь своего короля и страны, а третьи - за стабильное жалованье. Независимо от причин, побудивших вас вступить в ряды вооруженных сил, еда обычно была тёплой, а палатки не давали промокнуть во время долгих ночей. Время, проведённое в армии, научило вас ценить строевые занятия по утрам и работать до изнеможения.

Владения:

Палатка для ночлега и бесплатная еда при нахождении в лагере ваших военных.

Письмо от павшего вражеского гонца, которого вы либо убили, либо нашли.

Прогрессия:

Выделитесь. Принесите жизненно важную информацию о вражеском лагере или передвижении, которая поможет выиграть битву или предотвратить поражение. Или проявите исключительные способности в бою, переломив ход сражения или захватив вражеское знамя.

Ранг 2 - Сержант

Ваше начальство повысило вас в звании до Сержанта. Это ставит перед вами новые задачи по обучению и командованию новобранцами, поступившими в ваше распоряжение. Как вы будете их обучать? На полигонах или в диких землях Эфериса? Или предоставите их самим себе?

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

Командование небольшим отрядом Пехотинцев.

Камердинер, который позаботится о ваших личных нуждах в полевых условиях и передаст важные сообщения, если потребуется.

Прогрессия:

Поддерживайте дисциплину своих войск в ходе многочисленных стычек.

Ранг 3 - Лейтенант

Несколько Сержантов перешли под ваше командование, чтобы вы могли координировать их передвижения в бою и вне его. Вы сохраняете командный дух и вселяете уверенность в тех, кем командуете. Вы также доказали, что хорошо разбираетесь в тактике боя, умеете просчитывать ситуацию и определять, когда нужно задействовать резервы.

Владения:

Командование бригадой солдат.

Командирская палатка, служащая вам штабом на поле боя.

Прогрессия:

Решительно победить в равном бою или выиграть битву вопреки всему.

Ранг 4 - Фельдмаршал

Ваше недавнее повышение до Фельдмаршала предвидели многие и презирали немногие. Вы командуете целыми армиями одновременно. Неважно, искусны ли вы в маневрировании боевыми шеренгами или абсолютно жестоки в столкновениях, никто не может отрицать вашу эффективность в войне.

Владения:

Командование вооружёнными силами региона.

Место на всех заседаниях совета, касающихся военных вопросов королевства.

Резиденция в поместье недалеко от тренировочных площадок в столице.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Чужеземец

Чужеземцы - это люди, живущие вдали от цивилизации. Одни выбрали жизнь в изоляции, другие же были изгнаны из общества. Чужеземцы славятся выносливостью и самодостаточностью, однако большинство цивилизованных людей относятся к ним с недоверием.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Обращение с Животными, Атлетика, Медицина, Природа, Восприятие, Скрытность и Выживание.

Языки: Выберите один обычный.

Обращение с Инструментами: Набор травника.

Снаряжение: Повседневная одежда, трутница, несколько факелов, бурдюк, топорик, набор травника и 5 зм.

Охотник на Зверей

Охотники зарабатывают на жизнь тем, что ставят капканы, охотятся и убивают жестоких зверей. Некоторые из них поставляют мясо и меха в поселения или для торговли. Самые сильные могут стать лучшей защитой общины от бродячих монстров. Они часто так же жестоки, как и те, на кого они охотятся, и имеют сильные шрамы из-за близких столкновений с добычей. Они умеют ставить множество различных ловушек, от простых силков до пружинных капканов и клеток. Охотники на Зверей, как правило, предпочитают дальнобойное оружие, охотясь на крупную добычу, по возможности избегая ближнего боя. Некоторые предпочитают скрытность, терпеливо сидя в засаде. Другие же наслаждаются азартом погони. Охотники на Зверей обладают природной способностью к выслеживанию почти всех видов зверей, быстро замечая признаки того, что животное проходило мимо, вплоть до точного времени и направления движения.

Владения Навыками: Выживание.

Дополнительное Снаряжение: Сеть, охотничья ловушка, 30 футов верёвки, один флакон с феромонами или мешочек с приманкой.

Выслеживание Добычи

Потратив час на изучение окрестностей и преуспев в проверке Мудрости (Выживание) средней СЛ, вы сможете отслеживать перемещение существ, которые проходили по этой местности. Вы можете определить точное время и направление движения существа, если вы знакомы с его типом существа.

Ранг 1 - Ищейка

Вы наблюдали за опытным охотником, изучая его методы установки ловушек, преследования добычи и поиска следов.

Когда вы не охотитесь с наставником, вы занимаетесь тем, что расставляете силки, упражняетесь с луком и стрелами и узнаёте всё о существах, на которых охотитесь.

Владения:

Вы знаете, где найти домик Охотников на Зверей, который можно использовать в дикой местности, чтобы отдохнуть и укрыться от опасности.

У вас есть зацепка о местонахождении логова могущественного и опасного существа.

Прогрессия:

Докажите своему наставнику, что вы способны охотиться самостоятельно и обучать новичков и неопытных.

Ранг 2 - Зверолов

Вы развили свои охотничьи навыки до такой степени, что можете зарабатывать на жизнь не только для того, чтобы просто прокормить себя изо дня в день. Вы умеете ставить ловушки и знаете, где лучше расставлять силки, дабы увеличить шансы на лёгкое убийство. Вы ищете тропы, на которых недавно были замечены следы дичи, и почти всегда возвращаетесь, чтобы найти существо, попавшее в вашу ловушку.

Владения:

Несколько подмастерьев, желающих обучиться ремеслу.

Используйте снаряжение из Домика Охотников на Зверей, чтобы охотиться на любого зверя, на убийство которого вы заключили контракт. У вас должен быть доступ к Домику Охотников на Зверей.

Прогрессия:

Выполните контракт на убийство особо редкого и опасного зверя для общины или влиятельного лица. Вы должны определить тип существа, выследить его и убить.

Ранг 3 - Охотник (Венатор)

Именно вас вызывают если в окрестностях звери убивают крестьян или если магам требуется особый магический компонент.

Владения:

Команда опытных охотников, помогающих вам в крупных охотах и выполняющих более мелкие задания, которые вы им поручаете.

Доступ к библиотеке Домика Охотников на Зверей, в которой собраны все известные слабости зверей и монстров.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия:

Убейте легендарного зверя. Это событие должно привлечь внимание влиятельных людей по всей стране.

Ранг 4 - Мифический Охотник на Зверей

Ваше мастерство охотника не имеет себе равных в этих землях. Монархи и вельможи просят вас о помощи, чтобы изгнать из своих земель самых опасных монстров. Купцы заключают с вами контракты на отлов самых жестоких мифических существ, а друиды просят вас о помощи в переселении опасных, но находящихся под угрозой исчезновения фантастических существ.

Владения:

Контроль над гильдией Охотников на Зверей, включая ресурсы и персонал, которым она управляет.

Слава и значимая репутация по всей стране, как легендарной фигуры.

Могущественное оружие или артефакт, переданный вам гильдией, довольным клиентом или поклонником.

Аудиенция у любого правителя в удобное для него время для обсуждения вопросов охоты на зверя в его владениях.

Первопроходец

В Эферисе до сих пор есть земли, где до этого не проживало ни единого гуманоида. Первопроходцы - это выносливые люди, которые первыми отправились осваивать эти земли. Вы научились охотиться на лесную дичь, выращивать урожай дикой флоры и набирать воду из природных ручьев, где в изобилии обитает рыба. Вы пережили бури, миграции и суровые зимы. Вы и ваши сородичи приспособились к окружающей среде. Всё, чем вы владеете, построено вашими собственными руками, а умение работать с природными материалами обеспечило вас жильем, инструментами и одеждой.

Владения Навыками: Природа.

Дополнительное Снаряжение: Лопата, Молоток с гвоздями, пила, запасная кожа, иголка с ниткой.

Мастер на Все Руки по Необходимости

Проведя час на природе и преуспев в проверке Интеллекта (Природа) средней СЛ, вы находите необходимые материалы (если они есть поблизости), чтобы починить любой обычный предмет.

Ранг 1 - Отшельник

Чтобы прокормить себя в диких землях Эфериса, вам пришлось полагаться на свои способности к работе с природными ресурсами.

У вас есть грубо сделанное убежище и базовые знания о сборе дикой флоры, но вам ещё предстоит по-настоящему пройти свой путь.

Владения:

Знание о редком животном или растении, которое, если его одомашнить, можно выращивать с большой выгодой.

Прогрессия:

Возведите дом или похожее здание, а также зачатки фермы.

Ранг 2 - Уединённый Земледелец

Вы построили прочное жилище и начали обрабатывать землю. Хотя ваши заборы примитивны, а инструменты грубы, вы начали производить больше, чем вам нужно для выживания. Другие могут последовать за вами, увидев, какие возможности открывает эта земля.

Владения:

Небольшое стадо или поле с посевами.

Небольшая семья или группа фермеров, помогающтх ухаживать за вашим хозяйством.

Прогрессия:

Соберите вокруг своего хозяйства небольшую общину.

Ранг 3 - Хозяин Усадьбы

У вас есть своя усадьба и круглогодичный запас урожая, солёного мяса и шкур животных, чтобы прокормить себя и свой народ в зимние месяцы. Вокруг вас собрались люди со специальными навыками, такие как плотники, кузнецы и врачи. Вокруг вас начала расти деревня.

Владения:

Небольшая самодостаточная община размером с деревню, которая заботится о повседневных потребностях вашей усадьбы или плантации.

Дорога, ведущая к ближайшему городу, где путешествующие купцы могут покупать и продавать товары.

Значительная плантация или усадьба с выбранным вами товаром, приносящая значительную прибыль при сборе урожая.

Прогрессия:

Приобретите редкое или магическое животное или растение для разведения.

Ранг 4 - Губернатор

Ваша усадьба славится производством своего уникального товара.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вы пользуетесь большим уважением в окрестных провинциях и известны во всех землях как передовой производитель выбранного вами товара. Как первый и самый влиятельный поселенец в этих краях, вы должны были сделать свою власть официальной. В своём приграничном городке вы являетесь главой местного правительства со всеми вытекающими отсюда полномочиями и обязанностями.

Владения:

Ваше положение местного авторитета - это доступ к обществу знатных купцов, дворян и королевских особ. Влиятельные люди обращаются к вам, чтобы купить то, что вы предлагаете, и заключить сделки с вашим городком.

Караван-сарай, в котором останавливаются прибывающие и отбывающие торговые караваны отовсюду.

Большой дом для вас и вашей семьи, подходящий для приёма важных гостей.

Небольшое, но дисциплинированное ополчение для защиты вашей усадьбы и её окрестностей.

Политический союз с соседним государством, поддерживающим вашу независимость.

Исследователь

Исследователи ведут уединённый образ жизни, путешествуя по диким местам, движимые жаждой чудес или приказами далёкого покровителя. Для исследователя нет более великого стремления, чем открывать потерянные, забытые и невиданные уголки мира. Они могут путешествовать без сопровождения или с компаньонами, разбивая большие лагеря в отдалённых землях, которые другие сочли бы непригодными для жизни. Исследователей часто нанимают правители, желающие узнать больше о мире.

Владения Навыками: Выживание.

Дополнительное Снаряжение: Компас, инструменты для составления карт, включая перо, чернила, пергамент, кронциркуль, линейка**.**

Известные Убежища

Потратив час на поиски и преуспев в проверке Мудрости (Выживание) средней СЛ, вы сможете определить направление и примерное местоположение ближайшего поселения гуманоидов.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

К ним относятся люди, которые могут быть не слишком любезны, например, разбойники, друиды или представители враждебных культур. Жители этой локации изначально дружелюбны к вам и вашим союзникам. Они позволят вам остановиться у них и поторговать.

Ранг 1 - Странник

В детстве вас охватила неутолимая жажда странствий, заставлявшая уходить всё дальше от дома в поисках новых приключений, исследовать дикие уголки соседних лесов и ставить простейшие ловушки, чтобы поймать мелкую дичь. Теперь вы знаете об этом регионе больше, чем кто-либо ещё.

Владения:

Тайник, спрятанный в диких землях, содержащий пайки, медикаменты, пресную воду и оружие.

Письмо от старого друга с описанием аномалии в диких землях по вашему выбору.

Прогрессия:

Обнаружьте аномалию и задокументируйте её местоположение.

Ранг 2 - Землепроходец

Купцы и путешественники, узнав о вас благодаря вашей репутации, нанимают вас в качестве проводника по опасным и отдалённым землям. Вас также могут нанять военные структуры, чтобы вы посоветовали, какие отдалённые маршруты позволят им быстро и незаметно пройти по вражеской территории.

Владения:

Подробные знания о выбранной вами дикой местности, включая интересные и опасные места.

Контракт, заключённый с местной гильдией или фракцией, чтобы провести её членов по территории.

Прогрессия:

Создайте новую дорогу или торговый маршрут между известными поселениями или ориентирами, по которому будет безопасно передвигаться.

Ранг 3 - Королевский Топограф

Вы получаете задание от канцелярии правителя или главы провинции, связанное с составлением карты неизвестных им регионов. Благодаря вашему мастерству ориентирования в диких землях и раскрытия их секретов, вы стали очень востребованы.

Владения:

Ресурсы, предоставленные вам вашими клиентами, чтобы помочь в исследовании.

Помощник картографа, писец или представитель другой смежной профессии.

Карты и схемы, добытые вашим помощником, с подробным описанием скрытых маршрутов.

Прогрессия:

Завершите важную исследовательскую миссию по заказу монарха или другого регионального лидера.

Ранг 4 - Ведущий к Горизонту

Под знаменем нации или во имя собственной славы вы ведёте исследовательскую компанию в неизвестность. Вы постигаете скрытые тайны мира природы и открываете способы проникновения в смежные планы. Вместе с целой компанией исследователей, ваши приключения обещают быть захватывающими.

Владения:

Если ваша кампания позволяет, вы знаете о вратах в другие планы.

Древняя карта, ведущая к затерянному месту, имеющему огромное значение. В ней может содержаться богатство, власть или знания.

Разведывательная компания, состоящая из квалифицированных и неквалифицированных наёмников, включая рабочих, солдат, учёных, плотников и представителей многих других профессий.

Порт или лагерь в стратегически важном месте, который служит пограничным пунктом, откуда вы начинаете исследовательские миссии.

Мореход

Мореходы зарабатывают на жизнь, плавая под парусом или занимаясь другим морским промыслом. Мореходы часто начинают как бедные и неуважаемые члены общества. Однако, достигнув более высокого ранга, они приобретают значительное состояние. Море может многое дать, но также быстро оно может всё отнять.

Владения Навыками: Выберите один навык из следующих: Атлетика, Восприятие, Убеждение, Ловкость Рук и Выживание.

Языки: Выберите один обычный и один экзотический.

Обращение с Инструментами: Инструменты навигатора, транспорт (водный)

Снаряжение: Повседневная одежда, деревянный шпенёк для закрепления каната, нитки и тупая игла, ведро дёгтя и 10 зм.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Моряк

Свободные от изнурительной классовой структуры материка, Моряки учатся не бояться законов общества, а лишь сурового нрава шторма и жёсткой дисциплины Боцмана. Разговор с другими мореходами для моряков - дело привычное, и часто они могут добиться прохода для себя и своих спутников в обмен на свои навыки. Все Моряки знают, что человек моря - это настоящий друг.

Владения Навыками: Восприятие.

Дополнительное Снаряжение: Прочная одежда, большой мешок, игральные кости, фляга с крепким алкоголем.

Морской Путь

Проведя час в порту и преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) средней СЛ, вы сможете найти корабль, на котором, по вашему мнению, можно бесплатно добраться до выбранного вами места, если в это место уже плавают какие-либо корабли.

Ранг 1 - Палубный Матрос

Вы работаете на парусном корабле, выполняя рутинную работу, например, подтягивая канаты и смоля палубу. Хотя ваши обязанности незначительны, вы можете проявить способности, относящиеся к определённой специализации на борту корабля. На волнах вы чувствуете себя как дома, а также среди своих коллег-моряков, независимо от характера и задач корабля.

Владения:

Бесплатное проживание на вашем судне.

Знание о возможном мятеже.

Прогрессия:

Получите ранг Боцмана от Капитана.

Ранг 2 - Боцман

Капитан выбрал вас в качестве Боцмана, отвечающего за организацию и благополучие команды, а также обеспечение её верности Капитану. Вы также стали способным мореходом, знающим все тонкости и нюансы управления кораблём с точностью часового механизма.

Владения:

Командование Палубными Матросами на корабле, когда рядом нет кого-то выше рангом.

Офицерская каюта, являющаяся и вашей каютой, и жилым помещением.

Прогрессия:

Получите ранг Капитана Корабля или станьте Капитаном собственного корабля иным способом.

Ранг 3 - Капитан Корабля

Вы неоспоримый хозяин на борту своего корабля. Ваша команда выполняет все ваши приказы (или страдает от последствий) и ждёт от вас видения будущего.

Теперь перед вами стоят такие задачи, как возможные мятежи, обеспечение провизией и оплата морякам, а также тонкое искусство навигации по опасным морям.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

У вас есть собственный корабль или вам доверили командовать им, как в случае с военным кораблем, предоставленным государством.

Командование верной командой, следящей за работой и обслуживанием вашего корабля.

Если над вами не стоит никого, вы полностью контролируете свой корабль, но вам также приходится платить за его содержание. Даже если корабль принадлежит адмиралтейству или коммерческим интересам, на его борту вы главный.

Прогрессия:

Получите ранг Адмирала от вышестоящего начальства или обзаведитесь собственным флотом.

Ранг 4 - Адмирал Флота

Вы командуете флотом кораблей, Капитаны которых являются вашими подчинёнными и выполняют ваши приказы. Моряки поют песни о вашей славе, и вас знают почти в портах по всему миру. Ваш флот состоит из множества кораблей, построенных для самых разных целей, которые вы можете распределять по своему усмотрению. Вы лично командуете флагманом своего флота. Будущее, ждущее вас и тех, кто плывёт с вами, зависит от вас и вашего командования.

Владения:

Флот кораблей, следующих всем вашим приказам.

Командование несколькими верными экипажами, следящими за работой и обслуживанием вашего флота.

Вы известны в других землях благодаря рассказам о ваших победах и опыте.

Бесплатное проживание на любом корабле, которым вы командуете, и в любом порту или верфи, где вы пришвартованы.

Докер

Доки - это центры торговли, путешествий и культурного обмена. В каждом из них работают команды выносливых рабочих, погружающих товары и припасы на корабли и спускающих их с борта. От скромных клерков, проверяющих поступление товаров на склады и обратно, до могущественных бюрократов Лорда Морей - все они поддерживают механизмы доков в движении.

Владения Навыками: Анализ.

Дополнительное Снаряжение: Кожаный ремень, 30 футов верёвки, пулер, коробочка нюхательного табака, планшет и перо.

Просмотр Бухгалтерии

Потратив час времени на расспросы и преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) средней СЛ, вы узнаёте о приходе и уходе кораблей, повозок и товаров в исследуемом вами торговом центре. Вы также можете определить, где на любом складе хранятся различные виды товаров, включая контрабанду.

Ранг 1 - Кладовщик

Вас ждут долгие дни утомительной работы, когда вы будете проверять товары по мере их погрузки и разгрузки с кораблей на склады и обратно. Многие Кладовщики долго не живут, так как их часто обвиняют в поломке или пропаже инвентаря. За время работы вы узнали много нового о том, что происходит в доках: какие типы кораблей и бочек обычно приходят и каково их назначение. Вы узнали, кому задавать правильные вопросы, кто обладает реальной властью и где можно хорошо провести время.

Владения:

Жильё рядом с портом или торговой станцией, где вы работаете.

Вы знаете, где спрятан контрабандный товар и как его достать.

Прогрессия:

Получите ранг Таможенного Инспектора от работника дока, занимающего более высокую должность.

Ранг 2 - Таможенный Инспектор

Дни каторжного труда остались позади, ведь теперь вам предстоит проверять грузы на предмет контрабанды, собирать пошлины и заполнять журналы учёта прибывающих и отбывающих судов. В любом порту процветает коррупция, и вы станете свидетелем теневых сделок, нелегальных товаров и преступной деятельности, происходящей там. Только от вас зависит, будете ли вы использовать свои полномочия для обеспечения соблюдения закона или просто получите свою долю.

Владения:

Список ваших коллег Таможенных Инспекторов, известных за получение взяток и подделку записей в бухгалтерских книгах, а также тех, кто их подкупил.

Письмо или улика, раскрывающая контрабандные операции преступной организации.

Власть над докерами ниже рангом и портовыми охранниками.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Прогрессия:

Обличить крупную партию контрабанды или преступную организацию.

Ранг 3 - Начальник Порта

Благодаря зоркому глазу и эффективной работе на таможне вы получили звание Начальника Порта. Теперь вы руководите доком портового города или посёлка. Вы устанавливаете местные законы и правила, регулирующие торговлю и проход в пределах вашей юрисдикции. Все, кто хочет вести дела без проблем, должны быть в хороших отношениях с вами, ведь ничто не движется без вашего одобрения.

Владения:

Комфортабельное размещение в портовом городе или городе вашей станции.

Власть над всеми ресурсами, финансированием и персоналом порта, которым вы управляете.

Полномочия по выдаче товарных лицензий, разрешающих импорт или сбор товаров в местном регионе.

Прогрессия:

Быть продвинутым Монархом или государственным лидером.

Ранг 4 - Морской Лорд

Живя в столице своего региона, вы диктуете направление законов, налогов и морских торговых путей во всем регионе.

Будучи Морским Лордом, вы являетесь непререкаемым авторитетом в своём регионе, когда речь заходит обо всём, что связано с портами.

Владения:

Роскошное жильё рядом с торговым районом столицы, где вы контролируете деятельность региона.

Контроль над налогами в доках и другими платежами, связанными с торговыми пунктами и портами по всему региону.

Место на любых заседаниях совета, касающихся торговли и моря в королевстве.

Морской Собиратель

Запретные моря Эфериса крайне опасны. Из-за могучих морских чудовищ и коварной погоды большинство людей избегают океанов любой ценой. Однако те, кто достаточно искусен или достаточно отчаян, находят пропитание, добывая в море всё, что только могут. Большинство морских собирателей - беднейшие из бедных. Однако они компенсируют недостаток богатства умением выживать, а выжившие морские собиратели часто становятся известными героями, сражаясь с чудовищами глубин и исследуя затонувшие руины древности. Все знают, что пожилой Морской Собиратель должен быть воистину могущественной фигурой.

Владения Навыками: Выживание.

Дополнительное Снаряжение: Полный мешок водорослей, ловушка для моллюсков, нож для шинковки, мешочек с приманкой, соломенная шляпа.

Знание Морей

Потратив час на прогулку по берегу и преуспев в проверке Мудрости (Выживание) средней СЛ, вы сможете найти лучшие места для охоты и вылавливания морских сокровищ в ближайшем регионе. Это может быть простой рыбалкой или опасной охотой на монстров, а может даже и погружения к затонувшим кораблям и руинам.

Ранг 1 - Землечерпий

Вы проводите свои дни, обшаривая океан сетями и ловушками для моллюсков, в надежде заработать на жизнь. Возможно, вы боретесь с бедностью, и работа на побережье - единственный способ выжить. Возможно, вас ростили, обучая традициям рыболовства, и потому вы начали свой путь максимально скромно. Независимо от происхождения, вы надеетесь отточить своё мастерство и чего-то добиться.

Владения:

Небольшая рыбацкая лодка-коракль.

Знание лучших мест для рыбалки в этом районе.

Прогрессия:

Приобретите траловое судно и товарную лицензию у Начальника Порта.

Ранг 2 - Тральщик

Ваша жизнь начинается в качестве мастера волн, сражающегося с океаном, чтобы заполучить его самые ценные сокровища. Более прочный корабль позволит вам отправиться дальше и добыть больше ценных морских сокровищ. От китового жира до чёрного жемчуга - вы отправляетесь в море с яростной решимостью и непоколебимым намерением.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Владения:

Одномачтовое траловое судно с несколькими помощниками.

Слухи о великом затонувшем сокровище и о том, кто в настоящее время владеет картой к нему.

Прогрессия:

Выполните контракт, чтобы убить особенно редкого и опасного морского монстра или найти затонувшее сокровище. Контракт должен быть выполнен для волшебника, торгового принца или аналогичного влиятельного лица.

Ранг 3 - Тралмастер

С командой за спиной вы прославились как один из самых свирепых Тральщиков. Ни один улов не может быть слишком опасным, а приз - слишком хорошо охраняемым. Вас нанимают могущественные маги, богатые купцы и короли, чтобы достать со дна океана экзотические сокровища. Вы справляетесь с этой задачей с невероятным мастерством.

Владения:

Глубоководное траловое судно, рассчитанное на многомесячное пребывание в море.

Команда опытных тральщиков и дайверов, помогающим вам в поисках приключений и обслуживании вашего судна.

Аудитория, состоящая из волшебников и купеческих принцев, желающих нанять вас.

Прогрессия:

Убейте крупное морское чудовище или найдите легендарное затонувшее сокровище. Событие должно привлечь влиятельных людей по всей стране.

Ранг 4 - Морская Легенда

Барды рассказывают о морских чудовищах, с которыми вы сталкиваетесь, и о штормах, которые вы укрощаете. Говорят, что даже Первородные бури не смогут встать между вами и наградой. Все знают, что если нужно разграбить затонувшие руины или убить древнюю морскую тварь, то нет никого лучше, чем вы.

Владения:

Контроль над прибрежным островом, пожалованным вам Монархом в знак признания ваших подвигов. На острове находится крепость, дом гильдии или подобное сооружение, где собираются легенды мореплавания.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

По всей стране вас почитают как фигуру из легенд.

Могущественное оружие или артефакт, предоставленный клиентом или извлеченный из затонувших сокровищ.

Аудиенция у любого Монарха или главы государства в удобное для них время, чтобы обсудить вопросы спасения и поиска сокровищ в королевстве.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Таланты

Список Талантов

Академик

Биолог

Ботаник

Подражатель

Прилежный Исследователь

Педант

Пьяница

Предсказатель

Игрок

Краевед

Учёный Мистик

Страстный Оратор

Патологоанатом

Решатель Проблем

Хранитель Рун

Костоправ

Переводчик

Аристократ

Рождённый в Седле

Подражатель

Придворный Интригант

Педант

Пьяница

Неуловимый

Авторитетная Фигура

Игрок

Импрессионист

Краевед

Решатель Проблем

Шустрые Пальцы

Переводчик

Священнослужитель

Острая Интуиция

Хранитель Знаний Кабала

Духовник

Подражатель

Прилежный Исследователь

Педант

Пьяница

Авторитетная Фигура

Идолопоклонник

Допросчик

Краевед

Грозное Присутствие

Учёный Мистик

Страстный Оратор

Патологоанатом

Костоправ

Проницательная Вычитка

Простолюдин

Шепчущий Зверям

Биолог

Ботаник

Загрубелые Руки

Педант

Пьяница

Неуловимый

Яркое Представление

Предсказатель

Игрок

Интуиция

Усердный

Навигатор

Путешественник

Преступник

Охотник за Головами

Шустрые Пальцы

Человек-Змея

Подражатель

Педант

Пьяница

Неуловимый

Игрок

Жулик

Грабитель

Импрессионист

Допросчик

Грозное Присутствие

Золотые Руки

Прославленный

Верёвочник

Караульный

Городской Бегун

Военный

Острая Интуиция

Шепчущий Зверям

Рождённый в Седле

Охотник за Головами

Загрубелые Руки

Подражатель

Педант

Пьяница

Авторитетная Фигура

Предсказатель

Игрок

Усердный

Допросчик

Грозное Присутствие

Навигатор

Страстный Оратор

Вербовщик

Прославленный

Караульный

Проницательная Вычитка

Городской Бегун

Путешественник

Чужеземец

Шепчущий Зверям

Биолог

Рождённый в Седле

Ботаник

Загрубелые Руки

Педант

Пьяница

Предсказатель

Игрок

Интуиция

Усердный

Краевед

Навигатор

Прославленный

Переводчик

Мореход

Загрубелые Руки

Подражатель

Педант

Пьяница

Предсказатель

Игрок

Интуиция

Усердный

Грозное Присутствие

Навигатор

Вербовщик

Прославленный

Верёвочник

Морской Волк

Караульный

Путешественник

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Острая Интуиция

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Проницательность), пытаясь распознать ложь Аристок-ратов, Преступников или Простолюдинов, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Шепчущий Зверям

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Обращение с Животными), чтобы обучить зверя или отдать ему приказ, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Биолог

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Природа), чтобы определить свойства животных, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Рождённый в Седле

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Обращение с Животными), сидя верхом на животном или взаимодействуя с ним, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Ботаник

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Природа), чтобы определить свойства растений, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Охотник за Головами

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Выживание), чтобы выследить Преступников, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Хранитель Знаний Кабала

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Религия), чтобы вспомнить информацию о Небожителях, Исчадиях, Феях или Нежити, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Загрубелые Руки

Каждый раз при совершении проверки Силы (Атлетика), чтобы поднять, перетащить или толкнуть тяжёлый предмет, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Духовник

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Убеждение), чтобы раскрыть секрет или попросить об одолжении того, кто служит той же религии или божеству, что и вы, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Человек-Змея

Каждый раз при совершении проверки Ловкости или Ловкости (Акробатика), чтобы протиснуться через небольшое пространство или избежать пут, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Подражатель

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта или Интеллекта (Набор для фальсификации), чтобы подделать или создать документ, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Придворный Интригант

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Обман) при общении с Аристократами, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Прилежный Исследователь

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта, чтобы исследовать предмет, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Педант

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Запугивание), отдавая команду человеку ниже рангом в вашем окружении, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Пьяница

Каждый раз при совершении проверки Телосложения, чтобы определить, стошнит ли вас, потеряете ли вы сознание или насколько сильно похмелье, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Неуловимый

Каждый раз при совершении проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться или слиться с толпой гуманоидов со схожей предысторией, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Авторитетная Фигура

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействии с Обывателями, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Яркое Представление

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Выступление), чтобы развлечь Аристократов, Простолюдинов или Мореходов, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Предсказатель

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Выживание), чтобы определить погоду на ближайшие 48 часов, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Игрок

Каждый раз при совершении проверки Ловкости (Ловкость Рук) или Мудрости (Восприятие), чтобы сжульничать в игре или поймать кого-то на жульничестве, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Продвинутые Предыстории

Жулик

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Обман), пытаясь выдать поддельный предмет за настоящий, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Интуиция

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Проницательности), чтобы определить, лжёт ли Аристократ или Преступник, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Усердный

Каждый раз при совершении проверки Телосложения, выполняя такие повторяющиеся задачи, как марш-бросок или многочасовой труд без отдыха, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Грабитель

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Восприятие), чтобы заметить ловушки, часовых и другие меры безопасности, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Идолопоклонник

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Религия), чтобы вспомнить информацию о религиозных или связанных с культом символах, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Импрессионист

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Выступление) или Харизмы (Обман), чтобы подражать манерам, голосу или внешности другого гуманоида, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Допросчик

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Запугивание), чтобы получить информацию от опутанного врага, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Краевед

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (История), чтобы определить историю предмета, места или культурного явления из того же региона, что и вы, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Грозное Присутствие

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Запугивание), взаимодействуя с Академиками, Простолюдинами или Мореходами, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Учёный Мистик

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Магия), чтобы вспомнить информацию об Аберрациях, Конструктах или Элементалях, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Навигатор

Каждый раз при совершении проверки управления транспортным средством, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Золотые Руки

Каждый раз при совершении проверки Ловкости (Воровские инструменты), чтобы взломать замок, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Страстный Оратор

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Выступление), чтобы повлиять на Академика, Военного или Священнослужителя, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Патологоанатом

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Медицина), чтобы диагностировать или вылечить болезнь, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Решатель Проблем

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Анализ), чтобы расшифровать зашифрованное сообщение или загадку, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Шустрые Пальцы

Каждый раз при совершении проверки Ловкости (Ловкость Рук), чтобы подложить небольшой предмет гуманоиду или подмешать что-то в его еду или напиток, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Вербовщик

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Убеждение), чтобы привлечь людей к определённому делу, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Прославленный

Каждый раз при совершении проверки Харизмы (Убеждение), взаимодействуя с Военными, Чужеземцами или Преступниками, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Верёвочник

Каждый раз при совершении проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), чтобы взобраться, передвинуться или запрыгнуть на верёвку, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Хранитель Рун

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта (Магия), чтобы раскрыть свойства и применение магических рун, глифов или других символов, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Костоправ

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Медицина), связанной с Тяжёлыми Ранами, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Морской Волк

Каждый раз при совершении проверки Силы (Атлетика), плавая в воде, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Караульный

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Восприятие), находясь в дозоре или защищая укрепление, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Проницательная Вычитка

Каждый раз при совершении проверки Ителлекта (Анализ), исследуя место преступления, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Переводчик

Каждый раз при совершении проверки Интеллекта, чтобы пообщаться с существом, которое не говорит с вами на одном языке, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Городской Бегун

Каждый раз при совершении проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), убегая от преследователя или преследуя кого-то другого, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.

Путешественник

Каждый раз при совершении проверки Мудрости (Выживание), чтобы найти путь или не заблудиться, вы можете добавить к броску свою Кость Профессии.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Королевства Эфериса

Эферис - это мир магии и ужаса, восходящих наций и рушащихся империй. Люди господствовали по всему континенту на протяжении веков, но после гибели богов любая форма власти стала неустойчивой. От древнего Королевства Шарно до шумного порта Моренсия амбициозные и отчаянные борются за власть. От холодных Валиканских просторов до знойного побережья Кастинеллан общества мобилизуются для борьбы с армиями захватчиков и мистическими силами, угрожающими самой цивилизации.

Империя Бюрах

Обосновавшись в северном регионе Эфериса, Империя Бюрах властвует над своими владениями, подобно старому льву, одолеваемому болезнью. Когда-то она была маяком для великих цивилизаций всего мира, но теперь это лишь раздробленная нация с гнездом коррумпированной знати, стремящаяся возродить былую славу, полная затаившихся монстров, охотящихся на неосторожных и отчаявшихся простых людей, пытающихся выжить и там и сям.

Хотя большинство соседей по-прежнему считают её политической, военной и экономической сверхдержавой Эфериса, жители Империи Бюрах каждый день живут в ожидании скорого конца. Неважно, станет ли причиной конца война, культ таинственных божеств, восстание, экономический крах или сверхъестественная угроза Зверя, Империя в любом случае доживает свои последние дни.

Ландшафт

Империя Бюрах когда-то занимала самую большую территорию среди всех государств Эфериса. На северных окраинах страны произрастают умеренные леса, но чем дальше на юг забираются лесорубы, тем сложнее становится удовлетворить спрос Империи на пиломатериалы. Предгорья горного Серого Хребта служат источником железа и драгоценных камней. К востоку от Империи находится крупный вулкан, именуемый Горой Мести.

История Бюрах

Народ Бюрах

Империя Бюрах началась с группы соседствующих племён, поселившихся в северо-восточной части Эфериса. Со временем некоторые из этих племен выросли в размерах, завоевали или поглотили остальные племена. Так они превратились в Бюрах, что на древнем языке означает «Один над Всеми».

Жители Империи Бюрах являются создателями традиций, живя и полагаясь на религиозные верования, семейные узы, преданность своей Империи и законам настолько древним, что мало кто из историков помнит, почему они были приняты.

Империя придерживается кастовой системы: на вершине - королевская власть, за ней следуют дворяне, рыцари, торговцы, ремесленники и, наконец, крепостные. Их общество построено на верности определённой знатной семье. Каждая провинция должна подчиняться законам своих лордов, а рождённые в простонародье крепостные не могут покидать родные земли без разрешения.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

С теми, кто бросил своих господ, сбежав или нарушив их законы, поступают сурово.

Хотя Бюрах и является единой империей, она вовсе не однородна. Четыре отдельные группы людей разделены на провинции, каждая из которых предана своему богу, и эти разделение сохранилось, в отличие от богов.

Абенландцы почитают Аурелию - богиню исцеления и защиты. Их город Альтенхейм является культурным и экономическим центром Империи Бюрах.

Мудрые Норденландцы поселились на самом севере, где поклоняются Ульмиру - воплощению магии и хаоса. Норденланд разделён в культурном отношении: запад населён представителями различных рас, а восток - преимущественно чужеземцами.

На востоке, ближе всего к горам Серого Хребта, лежит Унтерланд. Унтерландцы следуют пути Малиганта - бога войны и завоеваний.

И, наконец, самый юг, где находится Рауланд, жители которого продолжают поклоняться Галту Строителю - богу порядка и строительства.

Рассвет Империи

По мере того как могущество этих провинций росло, иноземные королевства вскоре бросили им вызов, желая заполучить их земли. Люди обратились за помощью к богам. Четыре божества согласились, что растущей империи нужна центральная фигура, вокруг которой они могли бы сплотиться. Явившись каждому из своих жрецов, четверо посоветовали Бюраху создать империю.

Жрецы, известные как Хранители Очага Аурелии, искали повсюду признаки того, кто станет императором.

Хоть они и встретили немало рыцарей, дворян и магов, но ни один из них не был признан достойным этого титула.

Затем они обратили свой взор на западные топи. Здесь они нашли двенадцатилетнего мальчика по имени Танкред, в одиночку убившего великана, охранявшего фьорд, чтобы построить мост между двумя городами. Когда Хранители Очага предстали перед ним, они увидели, как он своими руками вернул к жизни мёртвого ягненка. Жрецы, как один упали на колени и назвали его императором Индориусом, первым в его роду.

В дар новому императору четыре бога вложили свою божественную силу в четыре священных артефакта: корону, излучающую авторитет (Галт), меч, увеличивающий его могущество (Малигант), сферу, дающую дальновидность (Ульмир), и нагрудник, защищающий его от бед (Аурелия).

С этими сокровищами и при поддержке своего народа император начал кампанию против соперников своей страны. С мечом и знаменем он повёл объединённую армию четырёх провинций на войну. Победы следовали за ним, пока соседние страны не были покорены и присоединены к Бюрах. Так возникла империя, простиравшаяся от одного конца континента до другого, - самое большое государство во всем Эферисе.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Укрепив свою империю, Император Индориус провёл масштабные реформы по всей стране. Он стандартизировал торговлю и создал гильдии для строительства инфраструктуры. Создав прибрежные поселения, он освободил Бюраховцев от многовекового существования в качестве народа, не имеющего выхода к морю. Будучи покровителем искусств, он поощрял процветание профессий бардов и музыкантов при своём дворе. Когда Император Индориус окончательно отошёл в мир иной, Империя превратилась в богатую и процветающую страну.

Это величие продлилось недолго. Боги, ответившие на молитвы Бюраха, сами были выжившими в катастрофической войне. Только время покажет, что за раны они получили, сражаясь с врагами, понять которых не дано даже богам. Конечно, разум богов уже был запятнан, когда они выбрали Индориуса, ибо семена империи, которые они посеяли, были семенами их собственного безумия и разрушения.

Гибель Богов

Влияние правления Индориуса было настолько велико, что Бюрах ввёл закон, известный как Эдикт о Вечной Крови. Согласно этому закону, на трон мог сесть только один из прямых потомков императора.

Хранители Очага тщательно следили за чистотой императорской семьи. Кузенов, а иногда и братьев и сестёр заставляли жениться, дабы соблюсти Эдикт. Однако по всему Бюраху многие предостерегали о последствиях подобных действий, но их слова оставались неуслышанными. Вера народа в Императорскую семью, поддерживаемая священнослужителями, поддерживала правительство у власти и на протяжении многих веков в мире всё было хорошо.

Всё изменилось с приходом Императора Леопольда I.

С самого раннего возраста было ясно, что Леопольд действительно безвозвратно сошёл с ума. Он часто говорил с вещами, которых не было, и обращался с людьми, как с насекомыми, сажая слуг в тюрьму и наказывая их плетьми за малейшие проступки. Чиновники шептались между собой, что не могут с чистой совестью поставить его у власти, но нарушение Эдикта могло навлечь на правительство катастрофу. Так в одно из летних солнцестояний Леопольд был коронован Императором Бюраха.

Одержимый религиозным рвением, Леопольд убеждал массы в том, что только один из четырёх богов должен править над остальными. Зачем им следовать за четырьмя, если лишь единственный, самый великий и могущественный из всех, заслуживает их преданности?

Затем каждая секта стала утверждать, что их божество должно стать единственным.

Безумие Леопольда просочилось в четыре артефакта, которые он носил. Хуже того, поскольку эти артефакты несли в себе сущности четырёх богов, его безумие вновь и вновь проникало в их разум, сводя с ума.

Четыре Божества ополчились друг на друга. Каждый считал себя единственным истинным богом. Боги враждовали в небесах, вызывая такие бедствия, как бури, пожары и землетрясения. Их вражда быстро распространилась на их почитателей. Уже через год империя Бюрах погрузилась в гражданскую войну: четыре провинции воевали между собой.

Чтобы положить конец насилию, представители четырёх провинций сговорились против императора. Их убийцы ворвались в императорский дворец и убили Леопольда. С его смертью исчезли священные артефакты. Это заставило божественную Аурелию выйти из состояния безумия и понять, что битвы богов вскоре уничтожат весь Эферис. Тогда она использовала всю свою силу, чтобы оградить землю от войны богов. При этом она пожертвовала собственной жизнью. Со временем остальные трое - Малигант, Ульмир и Галт - перегрызлись между собой.

Смерть Четырёх Божеств вызвала ударную волну магии по всей Империи. Божественная магия всё ещё существует, но теперь считается, что её излучают оставшиеся Архисерафимы и Демоны, а не мёртвые боги.

Лидеры каждой провинции призвали к перемирию, и каждая армия отступила на свои земли, чтобы подлечиться и оправиться от потерь. Новым императором был назначен Аратрон I, предоставивший поддельные священные артефакты, чтобы укрепить веру народа. Этот император служил лишь фигурой, когда реальную власть над троном теперь обладали Хранители Очага Аурелии.

Восход Тени

В отсутствие богов что-то начало преследовать земли Империи Бюрах. Неизвестно, что это, и никто не знает, как оно появилось, но это могущественное и оскверняющее присутствие дало о себе знать в бесчисленных городах и посёлках. Очевидцы описывают его как возвышающуюся фигуру, окутанную тенями, с головой в виде огромного оленьего черепа, на которой красуется корона из рогов, словно пронзающих само небо. Оно ходит, где пожелает и извращает всё, к чему прикасается. Оно шепчет в сердца людей и склоняет их к нечестивости.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вскоре во всех провинциях стали появляться аберрации и прочая мерзость. Раздор и коррупция охватили все слои общества.

Это существо представляет собой угрозу существованию всех имперских провинций, но каждая угроза, похоже, уникальна по своей природе. В Абендланде толпы зомбиподобных существ, чья плоть будто слилась в раковый многоногий сгусток, нападают на путников и крестьян. В Рауланде похожие на марионеток существа душат и расчленяют невинных людей острыми, как бритва, нитями. Норденланд страдает от осквернённой флоры и фауны, в том числе от трентов с человеческими головами и конечностями вместо ветвей. Наконец, в Унтерланде были зафиксированы случаи появления осквернённых воинов, доспехи которых словно вплавились в плоть, и они бродят по деревням, убивая без разбора.

Империя Бюрах назвала эту сущность Зверем. В каждой из четырёх провинций были сформированы отряды воинов, жрецов и магов для борьбы с его угрозой, но хотя они убивают полчища его чудовищ, ни одному не удалось встретиться со Зверем и остаться в живых, чтобы рассказать о нём. А где он появляется, там появляются и чудовища.

Гибель Богов

Четыре древние провинции составляют Империю Бюрах, каждая из которых имеет свою собственную культуру и традиции.



Абенланд

Абендланд - регион, где погибла Аурелия - Богиня Исцеления, Очага и Дома. Часть её божественного тела покоится в провинции, где до сих пор излучает малую толику её священной магии.

Столица Альтенхейм - крупнейший город Империи Бюрах. Как гласит поговорка - «все дороги ведут в Альтенхейм». Торговые пути, в конечном счёте, ведут сюда, причём некоторые из них даже из Грарйорда. Кроме того, это самое безопасное место во всей Империи, поскольку Альтенхейм известен своими высокими стенами и башнями, из-за которых осада вряд ли пройдёт успешно.

История

С незапамятных времен Абендланд находился под властью Святой Церкви Хранителей Очага - жрецов богини Аурелии. Согласно легенде, Аурелия сама привела первого из своих жрецов Амару на западные равнины, чтобы спастись от тиранического правителя своего бывшего племени. Там богиня приказала Амаре ударить копьём по засушливой земле. Из этой точки начал ключом бить источник кристально чистой воды. Этот источник превратился в священное озеро Осеа, питающим землю и город Альтенхейм, пока он не стал изумрудно зелёным.

Открытые равнины Абендланда, расположенные в просветах между густыми лесами, способствовали развитию фермерских хозяйств и плантаций, кормящих растущее население. Хранители Очага поощряли и распространяли поклонение Аурелии, обещая мир и процветание всем, кто последует за ней. И многие последовали. В результате Абендланд стал известен как земля жрецов и паладинов, а Альтенхайм получил титул «Город Радости».

Когда Император Индориус был коронован, Хранители Очага встретили его с распростёртыми объятиями. По их словам, он был единственным сыном Аурелии во плоти. Они бросили все свои силы и ресурсы на поддержку его правления и с юности учили Абендфольдцев почитать Императора. Таким образом, Императорская семья и религия Хранителей Очага навсегда связали себя политическими узами. На протяжении веков жрецы узаконивали правление каждого Императора и использовали своё влияние, чтобы сохранить чистоту императорского рода.

Приход Леопольда I положил конец этому золотому веку. Его безумие просочилось в священный артефакт Аурелии под названием Нагрудник Очага и достигло разума самой богини.

Аурелия ревновала к преданности своего народа. Она требовала от своих последователей обожания, молитв, подношений, пожизненного рабства, а сама при этом преклонялась перед Леопольдом. В конце концов, она даже потребовала кровавых жертвоприношений. Всё это было попыткой показать, что она - единственное истинное божество, наиболее достойное поклонения. Что касается её жрецов, то они охотно исполняли её и прихоти императора. Они слишком долго жили в комфорте у власти, чтобы отказаться от неё.

Наконец Аурелия отправилась на войну с тремя другими богами. Отвлёкшись, она не заметила, как одна из её жриц, Талана, обратилась против неё.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Сговорившись с единомышленниками из трёх других провинций, Талана открыла убийцам путь в императорский дворец. Это сработало, и когда Леопольд умер, убийцы захватили контроль над артефактами. Галт, Малигант и Ульмир остались безумны, но Аурелия, возможно, потому, что она была богиней защиты, смогла освободиться от своего безумия.

Увидев разрушения, вызванные войной, она использовала всю свою силу, чтобы защитить свой народ от Гибели Богов. Эта жертва поглотила всё, что осталось от её сил. Аурелия безжизненно упала на Эферис.

После Гибели Богов Альтенхейм старался отстроиться заново. Церковь Хранителей Очага установила нового императора, заменила пропавшие артефакты подделками и заставила людей продолжать почитание этой лжи. Но к своему ужасу жрецы обнаружили, что их способности постепенно угасают по мере того, как остатки силы Аурелии исчезают из этого мира. Поэтому они отдалились от общества и стали распространять среди людей мифы о том, что Аурелия не погибла, а просто спит, и что она воскреснет и вернёт своему народу славу былых дней Империи.

Вскоре понятие «защита» приобрело в Городе Радости иной смысл. Горожан нужно было защитить от скверны внешнего мира. Их нужно было приблизить к свету очага Аурелии. Их нужно было укрыть от суровых реалий Гибели Богов. Инакомыслие среди населения пресекалось жёстко. Любые разговоры о рогатом теневом чудовище, бродящем по землям, пресекались.

Экономика

Можно сказать, что Альтенхейм держится на надежде, так как земли, окружающие провинцию Абендланд, сильно пострадали от Гибели Богов. Хотя они всё ещё плодородны, но постепенно изживают себя из-за ослабевающего влияния Аурелии.

Однако город Альтенхейм продолжал процветать. Подобно опухоли, высасывающей питательные вещества из здорового организма, он втягивает в свою казну все богатства и продукты из близлежащих провинций. Его обширные сельскохозяйственные угодья по-прежнему дают достаточно зерна и фруктов для торговли за пределами империи.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Пока крестьяне страдали, горожане предавались веселью и мирским удовольствиям, чтобы забыть об ужасах прошлого и настоящего. По торговым путям с кланами Валикана поступали поставки Листка Снов - вещества, вызывающего привыкание, которое вскоре охватило многих горожан.

С годами стены Альтенхейма становились всё выше и толще, чтобы защитить его богатства и секреты от возможных воров, но что ещё важнее, оградить его жителей от посторонних взглядов.

Политика и Управление

Папа Роланд Муррих - глава Церкви Хранителей Очага и правая рука самого императора. Он проницательный и безжалостный лидер, цель которого - сохранить власть Церкви. Для этого он контролирует систему сбора десятины с населения, продавая за деньги индульгенции и святые милости. Хранители Очага также стремятся удержать сердца людей рядом со Святой Церковью и императором. С детства гражданам прививают почтение к Императорской Семье как к избранным лидерам Аурелии.

Муррих любит Аратрона II как собственного сына, хотя недоброжелатели обвиняют его в том, что он просто использует мальчика для поддержания авторитета Церкви. Его нынешняя одержимость - вернуть пропавшие артефакты Императора в надежде получить доступ к оставшейся силе богов. Его усилия пока не принесли плодов.

Привратница Шанталь Соммеркин - харизматичная, но довольно неуравновешенная женщина. Соммеркин является лидером Небесных Врат - культа конца света, соперничающего с Церковью Хранителей Очага в сельской местности Абендланда.

Культ Небесных Врат считает, что мир неисправимо испорчен, и единственное, что можно сделать - это начать всё сначала в следующем. В связи с растущей угрозой Зверя, культ предлагает людям способ подготовить свои души к следующей жизни. Их текущей целью, помимо увеличения числа членов, является свержение нынешнего императора и превращение Абендланда в полноценную теократию в рамках подготовки к концу света.

Императору Аратрону II на момент коронации было всего 12 лет, и юный Аратрон почти ничего не знал о мире за пределами своего дворца. Скучающий император проводит время в своём собственном доме, как пленник, читая одобренные церковью книги, присланные в его покои, или посещая один пышный бал за другим. Он просто считает дни до своей неизбежной свадьбы с кузиной, когда ему исполнится 16 лет.

Любой, кому удастся добиться аудиенции у молодого императора, найдёт его таким же надменным, угрюмым и отстранённым, подобно любому члену императорской семьи. Однако Аратрон засияет, если посетитель упомянет о других землях. Такого посетителя будут без устали расспрашивать о каждом клочке информации, особенно о мореплавании. Император ничего не знает о путях мира и постоянно полагается на советы своих подчинённых и Папы Мурриха.

Откровения Привратницы Соммеркин

Я, Рожбаф, обязуюсь записать видения, переданные мне голосами чёрных звёзд и потерянных созвездий. Пусть жрецы посту-пают со мной, как хотят. Мученик я или нет, но я выплюну правду им в лицо.

Во-первых, очевидное: безумие Императора Леопольда было результатом кровосме-сительной линии, которую защищали и поддерживали не кто иные, как Хранители Очага, извлекавшие выгоду из своего правления. Именно это безумие просочилось в умы Четырёх Божеств. Как только они надели на него артефакты, они были потеряны, и мы тоже.

Во-вторых: Несмотря на то, что его пронзили клинки убийц, император Леопольд не умер. Он вернулся в виде ревенанта с оскверняющим влиянием, подобного которому мы ещё не видели. Вместо золотого венца он носит корону из оленьих рогов. Вместо доспехов на нём надеты тени подземного мира. Там, где он ходит, кровь просачивается сквозь землю, а молоко сворачивается в грудях матерей. Его шёпот развращает разум, его прикосновение порождает чудовищ. Теперь его владения - уже не Империя Бюрах, а лишь жизнь и смерть.

Он ходит по миру, как предвестник конца, именуемый Великим Зверем. Пусть все трепещут перед его величием! Приготовьтесь к последним дням!

Примечание: Этот еретический текст был запрещён во всех провинциях Бюраха, и даже простое обладание им является преступлением по Имперским Законам.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Норденланд



Таинственные лесные жители Норденланда - древняя раса, имеющая сильное родство с магией и феями. Норденландцы населяют регион пышных лесов, холмов, узких рек и отвесных скал, скрывающих их тайны. Столица провинции под названием Эрлефурт - город в Западном Норденланде, где расположены различные коллегии, посвящённые всем направлениям магии.

Норденланд - провинция, разделённая на две части. Те, кто придерживается империи Бюрах, проживают в западном регионе, где они возвели город подобно другим провинциям. Живущие на востоке отреклись от клятвы императору и вернулись к Старым Путям, следуя за природой. В лесах и болотах восточного Норденланда произрастают коренья, ягоды и фрукты, которые они используют в своих магических ритуалах.

История

Древняя провинция Норденланд находится на грани с множеством других планов, включая царство фей. Из-за присутствия потусторонних существ Норденландцы постоянно подвергаются воздействию магических событий и существ. Поэтому здесь проживает самое большое количество магов и друидов в Империи.

Из одного из таких межплановых разломов появился бог Ульмир. Увидев Норденландцев, он воистину смог назвать этот народ своим. Он собрал разрозненные племена в один могущественный клан и помог им отточить их магический потенциал.

Когда Император Индориус был коронован, Ульмир объединился с другими богами в единый пантеон. Норденландцы последовали за своим богом, и Норденланд стал провинцией зарождающейся Империи Бюрах.

Многие Норденландцы с недоверием отнеслись к этому шагу, поскольку предпочитали свои устои чужой державе. Даже со временем тлеющий гнев не ослабевал. По мере того, как на их границах возникали города и посёлки других провинций, Норденландцы заметили, как их территория сокращается, а влияние уменьшается. Потребности соседней провинции Рауланд в древесине привлекли лесорубов в леса Норденланда, что, в свою очередь, ослабило магию королевства.

Разгневанные Норденландцы начали войну, дабы вернуть утраченные территории, но они были малочисленны. В конце концов, они были вынуждены заключить перемирие и согласиться на новые границы.

Со Смертью Богов всё погрузилось в хаос. Между провинциями вспыхнули конфликты, поскольку боги приказали своим последователям сражаться во славу их. Несмотря на свою любовь к Ульмиру, мудрейшие из Норденландцев понимали, что если они продолжат войну, то от их некогда гордого королевства ничего не останется. Поэтому они сговорились с единомышленниками из других провинций, чтобы убить императора.

Когда Леопольд I погиб, убийцы скрылись с четырьмя священными артефактами. Они должны были доставить эти артефакты в Норденланд в надежде, что волшебники смогут найти способ обратить вспять безумие богов. Но прежде чем артефакты попали в Норденланд, среди Норденландцев вновь открылись старые раны. В то время как лоялисты хотели восстановить Империю, некоторые Норденландцы помнили о своих прошлых унижениях и хотели, чтобы Норденланд навсегда освободился от имперского правления. Те, кто завладеет артефактами, получат власть над будущим провинции.

Из-за сокровищ началась борьба. Затем, к всеобщему удивлению, артефакты вспыхнули светом, воспарили в воздух и исчезли. Не имея возможности излечить своё безумие, боги остались биться насмерть.

Распри разделили Норденландцев на две фракции, каждая из которых обвиняла другую в своём падении. Те, кто верил в Старые Пути, собрались на востоке. Те, кто хотел остаться в составе Империи, держались запада. Жители Восточного Норденланда считают своих западных собратьев предателями крови, покинувшими свою истинную семью. Жители Запада считают жителей Востока слабаками и отсталыми.

Между двумя фракциями часто вспыхивают стычки, и, похоже, назревает новая гражданская война. Обе стороны продолжают поиски пропавших артефактов в надежде восстановить своего бога и одержать верх в конфликте.

Спустя десятилетие после Смерти Богов лесная жизнь Норденланда начала мутировать в отвратительные, деформированные версии самих себя, без разбора нападающие на всё остальное. Обе стороны обвиняли друг друга в тёмной магии.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вид возвышающейся фигуры с оленьими рогами разрешил дело. И по сей день маги обеих сторон пытаются остановить Зверя, чтобы он не осквернил их земли ещё больше.

Экономика

Восточные Норденландцы в основном состоят из чужеземцев различных рас. Они живут в лесах и на болотах, отказавшись от сложных технологий и полагаясь на свою связь с природой. Большинство живёт в лесах, в деревнях на верхушках деревьев, чтобы держаться подальше от магических зверей, бродящих по их владениям. Племенами руководят вожди, сами подчиняющиеся своему вождю - Патриарху.

Их ксенофобские наклонности удерживают иностранцев и торговлю на расстоянии, хотя нередко их маги принимают иностранных учеников, готовых присягнуть на верность Восточному Норденланду.

Западники, напротив, настаивают на том, что модернизация - это путь вперёд. Они используют ветряные мельницы, водяные колёса и сельскохозяйственные орудия труда. Они используют лодки для передвижения по водным путям и торгуют пиломатериалами и сухими товарами с другими провинциями. Большое количество прибрежных деревень в их провинции обеспечивает доступ к морской рыбе, помогающей поддерживать их продовольственное снабжение.

Однако главным талантом Норденландцев является магией. Любой маг, стремящийся к известности в Империи Бюрах, отправляется в Эрлефурт, чтобы обрести мастерство в одной из знаменитых Великих Коллегий. Норденландские маги славятся своим мастерством и интеллектом , а потому пользуются спросом во всей Империи.

Политика и Управление

Западным Норденландом правит Эрцгерцогиня, которая на протяжении веков хранила верность Императорской Семье. Она поддерживает порядок в Эрлефурте и его окрестностях, а жителей Востока объявила предателями короны.

Восточным Норденландом правит Патриарх и его Дубовый Двор. Они держат чары на границах своего леса, дабы никто не мог войти без их ведома. Они не признают авторитета империи и готовы бороться за свою независимость. Империя практически не влияет на Восточный Норденланд, поскольку большая часть её войск ведёт войны где-то ещё.

Армии Норденландцев, в основном облачённые в лёгкие доспехи, вооружёны деревянными щитами и мечами. В их рядах есть могущественные друиды и маги. Восточные Норденландцы известны тем, что используют гигантских боевых медведей для помощи на поле боя.

Примечательные Личности

Патриарх Альфрик возглавляет Королевство Восточного Норденланда. Его главная задача - не допустить влияния чужаков, в особенности имперского правительства, на свои земли. Король Альфрик пережил множество покушений на свою жизнь, лишь укрепивших его решимость. Как и его имперские противники, он стремится найти легендарные артефакты, чтобы защитить свою родину и продвигать идеалы своей фракции.

Эрцгерцогиня Маэлфа - лидер королевства Западного Норденланда. После долгой череды ярых лоялистов, она перешла к более решительным действиям, провозгласив своё правительство равноправным, всё ещё оставаясь частью Империи. Она добивается своей автономии скорее дипломатией и примеренчеством, а не открытым сопротивлением.

Рауланд



Рауланд находится на самом юге Империи и управляется авторитарным правительством, для которого порядок и строй стоят превыше всего. Рауландцы - мастера по строительству великих каменных зданий и созданию непревзойдённого оружия. Однако, несмотря на то, что правительство гордится своим полным контролем, общество Рауланда буквально трещит перед угрозой Зверя.

История

Рауланд возник из управления тана дварфов и гномов, живущих среди гор под названием Скальные Зубы (Германсдатт на их родном языке). Тысячелетиями эти подземные жители жили в довольстве, ковали свои украшения и оружие.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Со временем бог порядка Галт нашёл их и призвал из гор. «Вы будете моим народом» - повелел он. «Вы покажете всему миру, что значит жить в совершенной гармонии и просвещении, чтобы все могли идти по праведному пути».

Бюрах стал полагаться на мастерство Рауландцев. Тысячи людей приходили в гильдии Рауланда, чтобы научиться плотницкому, кузнечному, архитектурному и строительному делу. Кузнечные горны Стеленвальда горели веками, пока Рауландцы создавали великие здания и изготавливали оружие для торговли с другими провинциями.

Когда на Галта обрушилось безумие, он потребовал нечто иное, как полный порядок. В повелительной манере он приказал, чтобы всё шло по расписанию, чтобы товары производились и продавались, как часы. Здания продолжали расти, оружие ковалось тысячами и развозилось по всей стране, а люди работали, как рабы. Никому не разрешалось подниматься выше своего положения или покидать провинцию.

По мере того как паранойя Галта усугублялась, он начал контролировать умы своих последователей.

Стражники патрулировали улицы и следили за городом со сторожевых башен. Тех, кто хоть раз проронил слово несогласия, сажали в тюрьму, а иногда и предавали смерти.

Не в силах больше терпеть это безумие, горстка Рауландских мудрецов заключила договор с другими провинциями. Рауландцы тайно выковали кинжалы, которые не могли обнаружить провидцы императорского дворца. Таким образом, убийцы смогли проникнуть в императорский дворец и убить Императора Леопольда.

Несмотря на то что они были освобождены от своего безумного бога, жизнь Рауландцев улучшилась лишь незначительно. Их изделия по-прежнему пользуются популярностью в Империи, но без руководства Галта их ремесло с годами стало приходить в упадок. Возникли пограничные споры с Унтерландом, а потребность в древесине привела к конфликту с соседствующим Норденландом.

Хуже всего то, что по сельской местности Рауланда и столичным улицам, затянутым смогом, бродит нечто, превращающее жителей в чудовищ, охотящихся на невинных.

Хотя стражники несут вахту всю ночь, угроза не ослабевает. Зверь преследует Рауландцев, и до сих пор никто не смог его остановить.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Экономика

Основой ремесла Стеленвальда является изготовление металлических изделий, включая украшения, инструменты и, прежде всего, оружие. Совершенство их изделий обусловлено не только выбором сырья и системой обработки стали. Рауландцы превратили своё ремесло в искусство, которое можно повторить только с помощью магии. Рауландское оружие куда острее и служит дольше, чем сделанное другими кузнецами.

В настоящее время их экономика переживает спад из-за снижения качества оружия по сравнению с тем, что было раньше. Ещё хуже то, что густой едкий дым от кузниц вредит здоровью и качеству жизни города. И всё же, хотя Рауландское оружие больше не соответствует своему легендарному статусу, армии по-прежнему нуждаются в нём для войн на восточных границах. Рауландцы берутся за всё, что могут.

Примечательные Личности

Эрцгерцог Ульрих Айзенхерц - дварфийский тан Рауланда. Справедливого и любимого правителя провинции, тем не менее, преследуют слухи о том, что в его хранилище находится один из имперских артефактов - Нагрудник Очага. Он продолжает отрицать это, хотя Хранители Очага начали расследование. Большинство полагает, что герцог не хочет вызывать гнев Святой Церкви или что он выжидает время, чтобы использовать артефакт. С учётом продолжающихся нападений Зверя, этот момент может быть уже близок.

Артом Драго. Столкнувшись с таким ужасом, как Зверь, некоторые Рауландцы решили использовать монстров для борьбы с монстрами. Драго, бывший агент Рауланда, был отвергнут собственным правительством, чтобы выполнить секретную миссию. Заразив себя и своих людей ликантропией, Драго со своей стаей ночами рыскает по сельской местности, выслеживая творения Зверя и разрывая их на куски.

Хотя поначалу они добивались успеха, правительство Норденланда опасается, что Драго и его люди постепенно начинают уступать своей волчьей натуре. Если это правда, то их тоже придётся умертвить.

Унтерланд



Унтерланд - самый восточный регион Империи Бюрах. Это общество воинов, стремящееся расширить сферу влияния Империи и возобновить её ослабевший пульс. Из всех провинций Унтерланд особенно сильно соперничает со своим соседом за Серым Хребтом - Империей Остоян.

История

Унтерланд стал своим собственным городом-государством задолго до того, как другие провинции объединились под одним знаменем.

Некогда слабое племя охотников, проживающее среди болот - Унтерландцы, имели несчастье оказаться в окружении враждебных племён. Потеряв лучших воинов в бесчисленных стычках, Унтерландцы вознесли свои молитвы и подношения к небесам, моля о спасении. Им ответил бог Малигант.

Малигант оказался богом стратегии и умной войны. Под его руководством Унтерландцы отбирали генералов для руководства своими войсками. Они научились создавать прочные союзы и распускать их, когда они переставали быть полезными. Они также научились побеждать с хирургической точностью, а не полагаться на грубую силу и ломать дух врага, а также его армии.

Их величайшим конфликтом, несомненно, стала Война Этьенн, когда племя Воркан перешло границу, чтобы попытаться захватить их земли. Однако Ворканцы совершили ошибку, вторгнувшись во время сезона дождей. В то время как Ворканцы разбили лагерь у реки, Унтерландцы слили воду со своей плотины и затопили берега. Более половины захватчиков утонуло, а остальные были вынуждены отступить. Таким образом, Унтерландцы выиграли войну Этьенн, не потеряв ни единого солдата.

Вскоре после этого союзные племена Унтерландцев объединились под одним названием: Унтерланд. Они основали свою столицу - Ольстенбург, где и возникло их самое важное учебное заведение: Академия Мечей, где горожане могли обучаться военным наукам. Каждый трудоспособный юноша отправлялся в Академию на два года обучения и военной службы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Таким образом, Унтерланду удалось вырастить обученную гражданскую армию, которую можно было задействовать в любой момент.

Как и другие провинции, Унтерланд вошёл в состав единой империи после прихода к власти Индориуса I. Они выполняли важнейшую функцию: защищали государство и расширяли его границы. В бою Унтерландцы использовали свою тяжёлую кавалерию и пехоту, состоящую из пикинеров, мечников и арбалетчиков. При необходимости они также использовали своих охотников для ведения партизанской войны в лесных районах. Их военный потенциал не знал себе равных.

Однако в Унтерланде были и такие, кто отказывался следовать за Империей, видя в этом форму тюремного заключения. Они покинули Унтерланд, перейдя Серый Хребет, найдя новую землю, которую они назвали Остойя. Их отделение положило начало ожесточенному конфликту.

Унтерландского мудреца, участвовавшего в убийстве императора Леопольда, звали Дмитрий Спейр. Этот отставной генерал разработал план и руководил его исполнением. После того как дело было сделано, он написал подписанное признание, а затем покончил с собой собственным мечом. Хранители Очага назвали его предателем, но вопреки их указу соотечественники Спейра похоронили его со всеми почестями.

Из всех провинций именно Унтерланд больше всего пострадал после Смерти Богов. В условиях хаоса, возникшего после гибели Четырех Божеств, солдаты были нужны как никогда, дабы защитить Империю от внутренних и внешних угроз. Это привело к диаспоре, в результате которой тысячи людей отправились воевать или поддерживать мир в других странах.

Первым и главным объектом внимания Унтерландцев стало новое государство по ту сторону Серого Хребта. По приказу Империи и под предлогом наведения порядка среди провинившихся граждан они вторглись в Остойю и основали там форпосты. К сожалению, их первоначальный успех не длился долго: в конце концов Остойя контратаковала армиями живых мертвецов, оттеснив Империю за Серый Хребет. Понимая, что проиграть здесь - значит потерять лицо во всем Эферисе, Бюрахи не сдавались. В последующие годы началась долгая война на износ, ослабившая обе стороны.

Сегодня репутация Унтерланда как военной державы значительна, но подмочена, поскольку его втягивают во все новые сражения, и у него нет иного выбора, кроме как участвовать.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Экономика

Унтерландцы - искусные охотники и следопыты, способные жить за счёт дикой природы. Это необходимость, учитывая ограниченность пахотных земель в провинции. Их навыки следопытов востребованы у наёмников даже в иностранных государствах.

Воспитанные Малигантом, как самые могущественные воины, Унтерландцы сделали войну своей основной профессией. Их способности настолько велики, что даже обычные пехотинцы из Унтерланда становятся хорошими боевыми инструкторами в других провинциях.

Примечательные Личности

Лорд-Генерал Василий Рёмер - нынешний лидер Унтерланда и верный приверженец имперского правительства. Избранный за верность, военные заслуги и храбрость в бою, он, по мнению более мудрых Унтерландцев, не способен, как его предшественники, распознать угрозы в собственной провинции, в частности, Культ Тормача.

Вместо этого Лорд-Генерал Рёмер больше всего озабочен победой в войне против Остоянцев, которые уже давно не подчиняются имперскому правлению, но его отвлекают требованиями выследить и уничтожить Зверя, терзающего провинции.

Оратор Коран Шлей - лидер культа Тормача. В отсутствие Малиганта новое божество домена войны, именуемое Тормачем, взяло под своё крыло последователей павшего бога. Но Тормач - это демон гнева и грубой силы, тупое оружие по сравнению с острым клинком Малиганта. Его вечная потребность в жертвенном кровопролитии уже много лет держит Унтерланд в состоянии войны. Оратор Шлей мечтает подчинить себе всю провинцию, но для этого ему нужно выждать время и заручиться благосклонностью имперского правительства. Многие опасаются, что он попытается подорвать командование Генерала Рёмера.

Другие Интересные Места

Озеро Осеа - согласно легенде, этот водоём впервые образовался на том месте, где первая ученица Аурелии ударила копьём о землю, чтобы забил источник. Чудесная вода дала жизнь бесплодным землям. Сегодня на берегу этого озера раскинулся город Альтенхейм.

Когда богиня Аурелия упала на Землю, большая часть её тела сгорела в результате падения. Осталась только голова, упавшая в озеро Осеа.

Сегодня её гигантское каменное лицо покоится на дне священного озера, где его едва можно разглядеть сквозь мутные воды.

Согласно легенде, вода озера Осеа когда-то была способна исцелять болезни и травмы, но теперь никто не пытается её употреблять. Хранители Очага объявили его священной землёй и запретили кому-либо приближаться к самому озеру.

Рукотворная плотина **Граффендам** располагается в долине, уходящей под воду. Растянувшись на всю ширину долины, Граффендам и сегодня является одним из самых впечатляющих инженерных подвигов, которые когда-либо видел Эферис. Большая часть плотины высечена из обсидианово-чёрного гранита, но как она была построена изначально, остается загадкой.

Считается, что до того, как нынешняя Империя Бюрах начала проводить ремонтные работы, Граффендам был построен дварфами Гребенштайна. Однако лишь немногие представители аристократии знают, что плотина существовала ещё до них.

Помимо тайны происхождения Граффендама, существует тайна воды, содержащейся в его ледниковом резервуаре. Называемая Акванос, эта вода обладает множеством полезных свойств. В чистом виде она сохраняет температуру чуть выше нуля, а нагреть или заморозить её можно только с помощью магии. При использовании вместо другой воды она также значительно повышает урожайность сельскохозяйственных культур и силу зелий. Благодаря этим свойствам аристократы и землевладельцы Граффендама стали одними из самых богатых в Империи. Представители высших классов воспринимают свой социальный статус буквально проживая на куполообразной крыше плотины. Аристократы построили здесь вечную зимнюю страну чудес под названием Гилдрейт. Гилдрейт изобилует виллами и вечнозелёными садами, украшенными волшебными огнями. Привилегированные люди, живущие на вершине Граффендама, проводят свою жизнь, предаваясь излишествам и легкомыслию. То же самое нельзя сказать об отчаявшихся людях, живущих у основания плотины.

Основание Граффендама является ульем преступности и нищеты. Когда поползли слухи о чуме, аристократия запретила въезд в верхнюю плотину всем, кроме самых богатых. Растущему числу беженцев некуда было обратиться, и они создали огромное гетто из шатких многоэтажек, поднимающихся по внешней стене дамбы. Ниже этих фавел расположен речной порт Юнтердам, пришедший в упадок после чумы и почти полного прекращения торговли. Из-за ограниченного количества часов дневного света из-за тени дамбы район Юнтердама и фавелы называют «Тенью».

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вскоре после того, как Граффендам был закрыт для посетителей, высшее общество заключило сделку с Чёрным Синдикатом. Синдикат получал часть доходов от судоходства и контроль над Тенью при условии, что он будет предотвращать проникновение злоумышленников через стены плотины и подавлять гражданские беспорядки. Получив бесконтрольную власть над основанием плотины, Синдикат может вести любые дела.

Гора Мести - единственный действующий вулкан в Империи Бюрах, считавшийся потухшим за много веков до Смерти Богов. Энергия, вызванная войной между богами, похоже, вновь разожгла его огонь.

Однако в недрах вулкана, похоже, происходит нечто иное. От кратера исходит мощная магическая аура, и некоторые учёные-маги предполагают, что это связано с присутствием имперского артефакта.

С тех пор, как появились эти слухи, многие искатели приключений пытались исследовать вулкан. Те немногие, кто вернулся, принесли с собой ужасные ожоги и рассказы о существах из пламени и тени. Что касается артефакта, если он и существует, то никто его пока не видел.

Замок Марториус - спустя десятилетия после Смерти Богов на вершине горы с видом на Абендланд появился огромный дворец с блестящими опаловыми башнями и шёлковыми знаменами.

Владелец замка - архимагмаг Марториус. Он утверждает, что жил на этой земле ещё до возникновения Империи Бюрах, но все прошедшие годы провёл в путешествиях между планами, занимаясь магическими исследованиями. Теперь он заверил Унтерландцев, что ему остаётся только наблюдать за развитием событий в Империи.

Замок архимага действительно представляет собой удивительное зрелище. Побывавшие в н`м сановники утверждают, что определить его истинные размеры невозможно, поскольку он расширяется и пристраивает к себе комнаты по мере необходимости. Гостей обслуживают Воздушные слуги, а по залам бродят самые разные иллюзорные люди и животные, словно живущие собственной жизнью.

Учитывая авторитет Марториуса, императорское правительство решило пойти ему навстречу. Взамен Марториус давал свои советы и даже помогал Хранителям Очага поддерживать мир между провинциями. Однако, несмотря на всё это, никто при императорском дворе не верит, что Марториус действительно благосклонен. Хранители Очага знают, что его слуги наводят справки в провинциях, разыскивая артефакты императора.

Они послали шпионов, чтобы проникнуть в его дворец, но ни один из них не вернулся. Что на самом деле нужно Марториусу, ещё предстоит выяснить.

Загадки за Ужином

Из дневников Нади Мортен, императорского консула: О волшебнике Марториусе я могу сказать только то, что он одновременно гениален, капризен и жесток.

Шесть лун назад меня пригласили на званый ужин в его дворец, расположенный высоко в горах Скальных Зубов. Со мной тогда была группа высокопоставленных гостей из Фиергарда и Епископ Хранителей Очага Вильман Шильд. Кареты, запряжённые грифонами-альбиносами, доставили нас туда. Нас ждал роскошный обед, подходящий для всего королевского двора, за которым прислуживали скандально одетые женщины-джинны и повар из огненных элементалей.

В конце ужина, за вином из внепространственного виноградника, Марториус решил сыграть с нами в игру. Каждый должен был проверить сообразительность другого, задав самую сложную загадку, какую только мог придумать.

Мы все старались изо всех сил, чтобы произвести впечатление на хозяина. Я рассказал о карте, на что сам добрый епископ ответил достаточно просто. Этот человек был так умен, как о нём говорят.

Затем настала очередь Марториуса. Он пообещал награду тому, кто сможет ответить на его загадку. «У меня нет ни конца, ни начала. Даже когда ты входишь в меня, ты уже уходишь».

И снова ответ был у Епископа Шильда. «Кольцо». Марториус улыбнулся Шильду, словно ожидал, что его ответа. «Очень хорошо».

Затем он протянул епископу через стол шёлковый мешочек. Хранитель Очага заглянул внутрь, после чего его кожа стала молочного цвета и он больше не разговаривал до конца ночи.

Когда мы возвращались в Альтенхейм, со мной в карете ехал дрожащий Епископ Шильд. «За несколько часов до этого, - сказал он, - я послал Вариана Лора проникнуть в замок Марториуса».

Я уставился на него. «Авантюрист Вариан Лор? Тот, кто проник в хранилище Рауланда?»

«То же самое. Его задачей было найти доказательства того, что Марториус охотится за Имперскими Артефактами. Наш ужин должен был отвлечь его внимание. Чтобы помочь, я даже дал Лору кольцо невидимости».

Он открыл мешочек, чтобы показать мне то самое кольцо. Оно было надето на палец Лора.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Остоянская Империя

За Серым Хребтом лежит земля, окутанная туманом и тенью. Сердца Остойцев так же холодны и запретны, как и земля, на которой они живут. Здесь маги Святилища Вороньего Двора плетут свои туманные заговоры, Лорды Вампиров Багрового Двора продумывают планы по захвату Эфериса волнами нежити, а скрывающиеся обитатели Подземного Города ожидают в темноте, жаждая человечекой плоти.

Ландшафт

Земли к востоку от Серого Хребта - это умеренный, густо заросший лесом регион с холмами и долинами. Чем дальше на восток, тем больше земли превращаются в холмистые равнины, местами усеянные коварными пустошами и болотами. На самом восточном краю Остойи местность обрывается зубчатыми скалами, окаймляющими неспокойное, покрытое льдом море. Ещё дальше на восток, за морем, волшебный туман окружает остров, на который мало кто заглядывал.

Местность не подходит для земледелия. Скудные урожаи Остойцы восполняют охотой и скотоводством. Прибрежные города также используют рыболовный и китобойный флоты, чтобы прокормить своё растущее население. Для Остоянцев характерна погода - это небо Новой Остойи, проливные дожди, внезапные снегопады и бесконечные туманы. Солнце - редкое зрелище, и его появлению очень рады, когда оно пробивается сквозь пелену серых туч.

То, чего у Остойи не достаёт в гостеприимстве, она компенсирует огромным количеством руды, камня и угля с Серого Хребта. Лесоматериалы также в изобилии, что позволяет Остойцам строить прочные сооружения. Эти ресурсы позволяют вести частую торговлю с другими странами, но также приводят к жестоким пограничным спорам с соседями, особенно с Бюрахом.

История Остойи

Собственная Земля

Остойя была основана много веков назад сторонниками сепаратистов Бюраха - переселенцами,

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

сбежавшими из Империи Бюраха в поисках более спокойной страны. Дворянин по имени Элиас Беральт провёл свою семью и последователей через коварные перевалы Серого Хребта, а по другую сторону обнаружил страну с пышными сосновыми лесами и холмами. Он назвал её Остойя, что на древнем языке означает «Наша Собственная».

С годами среди общин, пытающихся прокормиться на диких землях, образовалась свободная конфедерация. Наиболее успешными из них стали провинции Сома на юге и Раево на севере. Среди других известных поселений были Малковия, Фаллоухарт, Ривен и Войд.

Остойцы усердно трудились над освоением земли, расчищая леса для скота и пиломатериалов. После того как в предгорьях Серого Хребта были обнаружены уголь и ценные минералы, вскоре появились шахтёрские города, а за ними дороги и просеки. Дальше к востоку исследователи обнаружили разлом в прибрежных скалах, который привёл их к естественной гавани. Здесь они основали прибрежный город Новый Остой, ставший резиденцией Остойской аристократии.

Хотя в Остойе не наблюдалось крупных популяций естественных хищников, таких как волки и медведи, время от времени люди исчезали навсегда, часто со следами борьбы.

Войны Против Империи Бюрах

Потратив двести лет на укрощение своих границ, империя Бюраха обратила свой взор на экспансию. Поскольку Остойцы происходили из рода Бюрахов, Империя посчитала их своими гражданами, обязав платить налоги и передать им контроль над своими рудниками. Когда Остойцы отказались, Бюрах напал на них.

Остойцы спешно ковали оружие и собирали людей. Богатства, добываемые на рудниках, позволили им пополнить армию наёмниками, такими как Вольные Мечи. Остойцы не были искусны в войне, прожив слишком много лет в мире. Если бы не естественные границы их лесов и Серого Хребта, Остойя уже давно была бы захвачена. Тем не менее, Бюрах прочно закрепился в регионе.

Тьма

Спустя два десятилетия после войны Остойи и Бюраха страшное землетрясение потрясло регион Сома. Что-то зловещее под землёй давало о себе знать. Небо над Остойей потемнело, а из трещин в земле хлынула некротическая энергия.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

К шоку местных жителей в открывшихся расщелинах обнаружились давно погребенные руины. Очевидно, город Новый Остой был построен на костях древнего мегаполиса, много лет ушедшего под землю.

Соманская знать отправляла экспедиции для исследования этих подземных сооружений в надежде обнаружить сокровища или магические секреты, способные помочь им в военных действиях. Большинство из этих групп не вернулось. Те еденицы, кто вернулся, рассказывали истеричные истории о похожих на лабиринт руинах, прожорливой нежити и тёмном святилище, говорившем с их разумом.

В конце концов, пропавшие исследователи вернулись, но, как многие вскоре узнали, они изменились навсегда. Они маршировали вместе с ордой нежити, ворвавшейся в Сому. Отчаявшиеся Остойцы оказались втянуты в войну на два фронта.

Измотанные до предела, Остойцы прибегли к радикальным мерам. Специальная рота солдат спустилась в бездну и сдержала орду. Затем маги из Раево завалили самую большую из расщелин, запечатав нежить под землёй. Таким образом, Остойцы надеялись вновь направить свои усилия на отпор Бюраху.

Но с нежитью, похоже, не было покончено. Год спустя среди дворян начал распространяться странный недуг. Они умирали, чтобы воскреснуть в виде вампиров.

Нежить быстро захватила власть и подавила всю оппозицию. Затем они двинулись на Бюрах. Зимой 25-го года войны Бюрахи оставили свои крепости на территории Остойи и отступили на родину.

И по сей день Остойя и Бюрах находятся в состоянии войны, но теперь уже как равные по силе соперники. При каждом шаге одной стороны на территорию другой их оттесняют назад. Две великие державы зашли в тупик.

Даже сейчас сверхъестественная тьма на небе Остойи остаётся в силе. Самое молодое поколение города Нового Остойя никогда не видело солнца. Вечная ночь покрывает всю землю, и лишь у границ Остойи она ослабевает до уровня мрачных сумерек. Жители соседнего королевства Шарно считают, что Остойя начинается там, где заканчивается свет, хотя некоторые опасаются, что граница с каждым годом всё расширяется.

Отделение Раевана и Гражданская Война

Знание о том, что вампиры захватили власть над дворянством, вызвало глубокий раскол среди населения Остойи. Несмотря на попытки подавить их, вся провинция Раево отделилась от Аристократии.

Остойцы начали необычную гражданскую войну. Хотя Раэво и Сома встречаются в жестоких столкновениях, между двумя сторонами сохраняются симбиотические отношения: даже если Соманцы и Раэванцы ненавидят друг друга, то Бюрахов они ненавидят ещё больше. Обе стороны стараются не уничтожать потенциального союзника в случае, если Империя предпримет второе вторжение.

Остойцы

Остойцы - народ выносливый, давно смирившийся с тем, что жизнь их коротка из-за постоянно присутствующих угроз войны, болезней, холода и бродячей нежити. Они ценят простую жизнь в виде горячей еды и кружки медовухи в конце долгого рабочего дня - достаточная награда для низших классов.

Большинство Остойцев - кланы, ставящие семейную честь и узы выше самой жизни. Народ сильно пострадал под властью Империи Бюраха, и теперь многие из них считают Соманскую знать героями, изгнавшими захватчиков. Они беспрекословно следуют за дворянством. Исключение составляют лишь отделившиеся Раэванцы.

Множество Серафимов осталось в Эферисе, но на самом деле Остойцы верят только в одного идола: Солима, Владычица Мести. Месть - единственная истинная религия Остойи. Ни один Остойец не верит в то, что можно подставить другую щеку. Действительно, отказ от мести считается слабостью характера, приносящей позор и потерю лица перед обществом. Чрезмерно снисходительного Остойца наверняка изгонит из города его собственная семья.

Приезжим из других земель лучше ознакомиться с местными обычаями и держать блуждающие глаза и руки подальше от крестьянских дочерей, чтобы не нажить себе врага на всю жизнь. Даже дворяне - вампиры, имеющие абсолютную власть над жизнью крестьян, стараются, чтобы их жестокость не переходила на личности. А вот обиженные Остойцы без устали жаждут возмездия.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Народные предания и саги изобилуют историями о целых семьях, уничтоженных в результате споров о правах на землю и пастбища. И по сей день давняя семейная вражда иногда требует вмешательства самих дворян, чтобы предотвратить дальнейшую гибель тёплых тел.

Провинции

Сома

Провинция Сома - это резиденция правительства Остойи, или так считают сами Соманцы. Здесь находится столица Новый Остой и её центральная крепость - Чёрная Гавань.

История

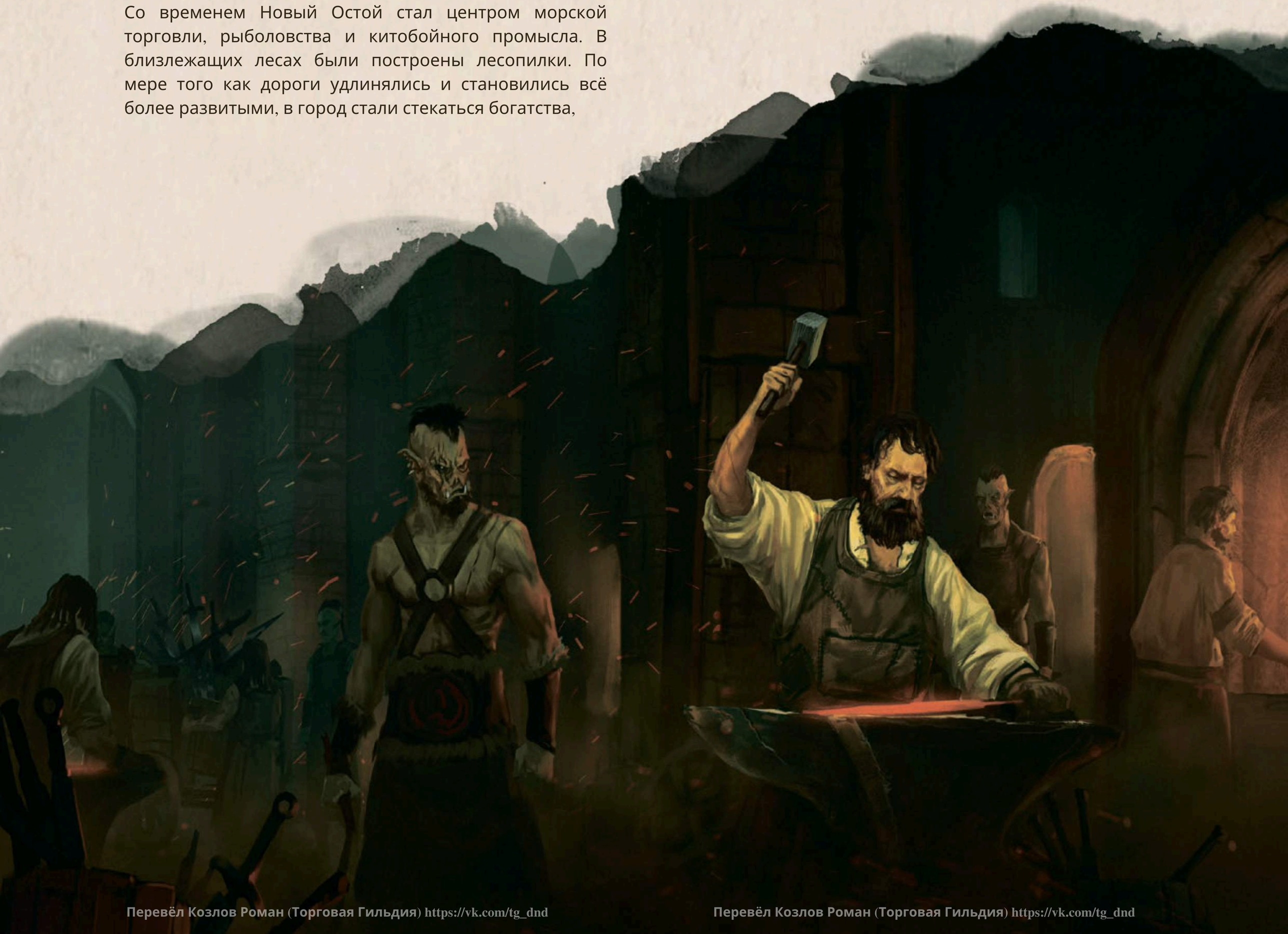
Когда первые иммигранты прибыли в Остойю, они сразу же выделили для себя определённые участки. Семья Волькеров выбрала место, где острые прибрежные скалы уступали место пляжу и естественной гавани. Это была продуваемая ветрами местность со странной красной землёй, которую они приняли за глину. Они основали город Новый Остой и возвели крепость у неспокойного моря.

Со временем Новый Остой стал центром морской торговли, рыболовства и китобойного промысла. В близлежащих лесах были построены лесопилки. По мере того как дороги удлинялись и становились всё более развитыми, в город стали стекаться богатства, которые вскоре превратились в плотный город, наполненный богато украшенными башнями и задумчивыми скульптурами. Новый Остой стал известен как Город Гаргулий.

Когда империя Бюраха вторглась в Остойю, Сома оказалась на передовой линии войны. Несмотря на богатства, их армия была не столь опытна, как закалённые солдаты Империи, и они проигрывали больше сражений, чем выигрывали. С каждым сезоном вторжение Бюрахов в провинцию становилось всё более масштабным, а на зиму они отступали.

Ситуация усугубилась после того, как Тьма привела к масштабным разрушениям. Произошедшее землетрясение вскрыло древний мегаполис, который Соманцы невольно застроили. Подземный Город поделился своими мертвецами: орды зомби, умертвий, вурдалаков и вампиров вышли из бездны, опустошив сельскую местность.

Без решительных мер было ясно, что Остойя падёт перед этой новой угрозой. Дворяне придумали план: они приказали молодому Соманскому капитану по имени Морген Хунд и его компании пробиться в самую большую пропасть и сдержать натиск нежити.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Компания Хунда послушно спустилась в расщелину, уничтожая по пути орды нежити. Когда битва зашла глубоко в бездну, волшебники Раево использовали свои самые мощные заклинания, чтобы обрушить края расщелины, запечатав в ней нежить вместе с солдатами.

Разобравшись с ордой, дворяне уделили один день тому, чтобы почтить память жертвы своих солдат, а затем вновь обратили своё внимание на Бюрах.

Но это был не последний раз, когда они видели Моргена Хунда.

Остойский капитан выжил во время обвала. Спасаясь от орды нежити, он забрёл вглубь Подземного Города. Во время своих странствий он оказался в странном святилище, посвященном забытому богу. Святилище заговорило с ним, предложив исполнить самое заветное желание в обмен на его рабство. Хунд ответил: «Я хочу получить силу, чтобы уничтожить своих угнетателей».

Святыня засветилась в темноте, словно вотивная свеча, а затем обрушила на Хунда всплеск зловещей магии. «Исполнено».

Проснувшись несколько дней спустя, Хунд был превращён в лорда вампиров. Большую часть года он провёл, собирая армию нежити, прежде чем вернуться на поверхность.

Выйдя на свободу, Хунд стал искать Соманскую знать, превращая каждого из них в вампира. Он убил Великого Герцога и занял его место, назвав себя Клаусом Воргеном, Лордом Сомы.

Когда все дворяне и дворянки были обращены, они образовали единый фронт против Бюраха. Солдаты Бюраха были потрясены, увидев, как их мёртвые товарищи поднимаются с замёрзшего поля боя и бредут к ним. После одного горького сезона войны нежить заставила Бюрахов оставить свои крепости в Соме и вернуться на родину.

После этой победы Великий Герцог Ворген продолжил укреплять свою власть. Он учредил Багровый Двор - высший орган власти Остойи, и поставил там своих ближайших союзников. Они беспрепятственно правили страной в течение многих лет, пока не произошло отделение Раевана.

До сих пор остаются открытыми небольшие расщелины, ведущие к Подземному Городу, и никто толком не знает, что там происходит. С наступлением ночи горожане запираются в своих домах и тавернах и ждут рассвета. Всех путешественников предупреждают: прежде всего, не бродите по Соме ночью.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Политика и Управление

Сома - это закрытая аристократия, и большинство её граждан живут в ужасающей нищете.

Багровый Двор управляет всеми аспектами жизни Сомы. Даже местное отделение преступного Чёрного Синдиката не действует без молчаливого одобрения Двора и старается не кусать кормящую руку.

Багровый Двор состоит из семи ведущих дворян Сомы. Хотя они и являются союзниками, истинной верности среди вампирского правящего класса не существует. Каждый дворянин стремится занять место во главе стола, придумывая планы, на реализацию которых могут уйти десятилетия.

В настоящее время Двором правит Великий Герцог Драго Кошевек.

Экономика

Сома - феодальное общество. Дворяне-вампиры, владеющие богатствами Сомы, поделили между собой контроль над шахтами, лесозаготовками, ремесленниками и рыбными промыслами. Тем временем человеческое крестьянство зарабатывает себе на жизнь рыболовством, добычей полезных ископаемых или земледелием. Торговля обычно ведётся через морские пути в дальние страны, хотя в последнее время возникают проблемы с морскими блокадами Бюраха.

Примечательные Личности

Великий Герцог Драго Кошевек - суровый, лишённый чувства юмора и зачастую жестокий Вампирский Лорд даже по меркам вампирской знати Сомы. Пять лет назад он захватил власть при дворе, сместив предыдущего Герцога Олькова, которого он скорее считал бюрократом, а не дворянином.

Будучи солдатом по натуре, он мечтает начать грандиозную кампанию против Бюраха, чтобы окончательно покончить с постоянной угрозой Империи для его земель. Для этого он собирает богатства, чтобы финансировать огромную армию. Его одержимость победой над Бюрахом сделала его непопулярным при Багровом Дворе, хотя каждый дворянин старается держать своё мнение при себе.

Графиня Каталина Вулпеску - проницательная, уверенная в себе и яркая графиня, являющаяся полной противоположностью Великого Герцога. Она печально известна среди членов Багрового Двора, устраивая в своём поместье пышные и развратные вечеринки. Любой новоприбывший в эти края почти наверняка будет приглашён. Эти балы служат определённой цели: они позволяют Вулпеску шпионить за новичками, собирать информацию, находить новых союзников и избавляться от потенциальных врагов. Любой, кто встретит графиню Вулпеску, запомнит её приветливый, обаятельный характер, острый меч и ещё более острый язык.

Несмотря на свои щедрые траты и аппетиты, графиня - непревзойденная деловая женщина, управляющая торговлей и ремеслами в Соме. Она заслужила нескрываемое уважение Великого Герцога Кошевека, финансируя его усилия по сбору армии. Однако, не ведая того, графиня с самого начала подрывала его кампанию, иногда сливая информацию их врагам, дабы сорвать его начинания.

Кровавый Долг

Семь голосов за одну петицию. Мэр Зардов спокойно стоял в пустом зале заседаний перед столом, за которым на него смотрели семь пустых кресел. Сегодня был важный день, возможно, самый важный в его карьере. Его петиция о строительстве главной дороги, которая должна была пройти через его город Кроус-Бенд, наконец-то будет рассмотрена и вынесена на голосование.

Ему с трудом верилось, что он зашёл так далеко. Обычно, чтобы быть услышанным, требовалось заплатить пинту собственной крови. А чтобы получить одобрение, требовалось большинство - четыре голоса. Ему ещё только предстояло узнать, какую цену ему придётся заплатить за эти голоса.

И вот он ждал, пока семь фигур займут эти семь мест. И ждал. И ждал.

Через два часа дверь открылась, и вошёл служитель. Судя по бледной коже и красным глазам, он был вампиром, как и большинство дворян. Он подошёл к мэру и без слов передал ему записку, после чего повернулся, чтобы уйти. Мэр открыл её, дважды перечитал и упал на колени, рыдая.

Одобрено.

Благодаря этой победе его город станет торговым центром всей провинции. Его семья будет жить в роскоши долгие годы. «Хвала небесам», - прошептал он. «Слава небесам!»

Лишь три месяца спустя, когда его единственная дочь получила приглашение на бал в Замке Чёрной Гавани, он осознал цену своего успеха.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Исполинский Рукокрыл - секретное оружие Великого Герцога. Это одновременно напоминающее летучую мышь и гуманоида чудовище размером со взрослого дракона. Днём он спит в куполе осквернённого Собора Вонсантра. Он обладает ограниченным интеллектом и фанатичной преданностью своему создателю Кошевеку. Если его призовут, он безошибочно прилетит к Кошевеку. Он способен издавать пронзительный крик, способный парализовать жертву и создавать сферу тьмы, чтобы ослепить её. Даже без этих способностей его могучие челюсти и острые когти способны одолеть многих врагов.

Раево

Далеко на севере обретается соперник Сомы за контроль над всей Остойей. Раево - провинция, управляемая волшебниками. Это магократия, которая борется за ликвидацию Соманской знати и ищет способы покончить с господством нежити.

Между двумя провинциями существует хрупкий баланс сил. Хотя технически Раеванцы находятся в состоянии войны с Соманцами, иногда они вынуждены работать вместе, чтобы отражать нападения Империи Бюрах. Таким образом, обе стороны не могут уничтожить друг друга, пока существует их общий враг.

Раеванцы построили свой город Касталор с невероятной предусмотрительностью. Они знали, что однажды их осадят, будь то вторгшиеся войска Бюраха или их собственные соотечественники, поэтому они с самого начала строили свой город в виде крепости. Касталор расположен на вершине скалы и по форме напоминает змею, извивающуюся вверх. Высокие каменные стены и десятитонная стальная опускная решётка защищают нижний город. Поднимаясь всё выше по спирали, можно обнаружить более богатые районы. На самом верху возвышается Соловьиная Башня - резиденция власти магократии.

Раево открыто поддерживает Орден Рассвета в их борьбе с Багровым Двором. Является ли эта поддержка чистой филантропией или просто прагматичной, пока неизвестно.

История

Раево была основана юной прорицательницей Лиссандрой, мечтавшей однажды собрать силы, способные защитить Остойю от тех, кто желал бы её опустошить.

Она последовала за своими видениями из родного города Войд к высоким скалам на севере. Здесь она вместе со своей семьёй основала поселение, известное как Касталор, превратившееся в укреплённый кито-бойный город.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Хотя город процветал, сама Лиссандра стала замкнутой и проводила больше временми, вглядываясь в туман за морем. В конце концов она взяла гребную лодку и исчезла на востоке.

Несколько лет спустя жители города с удивлением увидели, как из тумана появилась одинокая пустая лодка и причалила к пирсу. В лодке лежал запечатанный сургучом конверт с запиской, в которой говорилось, что все, кто обладает талантом к магии, должны отправиться в Святилище Вороньего Двора, если желают научиться этому ремеслу. Большинство горожан решили, что это просто розыгрыш, но десять юношей и девушек сели в лодку вопреки желанию старших. Лодка унесла их в туман.

Вернувшись спустя семь лет, они были уже волшебниками. Но вернулись не все - один пропал без вести, и магов нельзя было заставить рассказать, что случилось с их потерянным членом.

Волшебники улучшили условия жизни в городке и, в конце концов, превратили его в город. Они утвердились в качестве лидеров республики и способствовали развитию её экономики. Каждые семь лет из тумана приплывало новое судно с тем же приглашением. Те, кто обладал потенциалом, уходили в туман и возвращались магами, но всегда в Святилище оставался один ученик.

Когда распространилась новость о том, что Соманская знать стала вампирами, далеко не все горожане поддержали новый режим. Те немногие, кто восстал, воспользовались войной аристократии с Бюрахом и поселились в северной провинции Раево. Там они наладили связи с существующим правительством, образовав республику. К тому времени, когда Багровый Двор смог обратить всё свое внимание на сепаратистов, Раево уже была готова.

В гражданской войне Остойи Сома обладает более многочисленной армией, состоящей из закалённых в боях ветеранов войны с Бюрахом и дополненными ударными отрядами нежити. С другой стороны, у Раево есть свои волшебники. Их магия позволяет им сравняться с Соманцами по численности и заставить солдат сражаться друг с другом. Чтобы справиться с ордой нежити, Раевские маги обращаются к своим стратегическим союзникам - Ордену Рассвета.

Политика и Управление

В настоящее время Раево правит Леди Масок Мина Талиесин и её Совет Магов. Леди Масок - хаотичная фигура, стремящаяся свергнуть правительство Сомы и установить господство над Остойей.

Каждый министр двора находится под охраной своих телохранителей-големов.

Несмотря на то, что уровень жизни в Раево выше, чем в других провинциях, по сути, это полицейское государство, находящееся под бдительным оком магократии. Любое проявление нелояльности или инакомыслия пресекается быстро и однозначно.

Экономика

Хотя Раево не располагает такими обширными ресурсами горнодобывающей промышленности, как Сома, здесь больше пахотных земель. Дополняя это рыбалкой и охотой, Раеванцы в целом имеют более стабильные запасы продовольствия и, соответственно, более высокий уровень жизни, чем их сородичи в Соме.

Настоящим преимуществом Раеванцев является развивающаяся индустрия изготовления магических предметов. Раеванцы очень почитают магию и имеют самую высокую концентрацию волшебников и алхимиков в Остойе. Мастерство их ремесленников принесло Раево славу, а их изделия пользуются большим спросом у других народов. В частности, големы считаются вершиной мастерства в Раево, хотя непомерно высокая стоимость их изготовления делает их крайне редкими. Тем не менее, любой посетитель Касталора, несомненно, восхитится бродячими отрядами почётной стражи, состоящей из големов.

Сома ввела строгие законы против магических предметов и перекрыла торговые пути в Раево, чтобы ослабить их экономику, но маги всё равно находят способы контрабанды товаров в провинцию и из неё. Выяснение секретов их торговли, несомненно, снискало бы расположение у Соманской знати.

Примечательные Личности

Орден Рассвета - После основания Багрового Двора несколько Соманцев бежали от своих вампирских владык и поселились в сочувствующей им зарождающейся республике Раево. Эти сепаратисты обосновались в форте под Касталором, где сформировали ополчение, полностью посвятившее себя уничтожению нежити и освобождению Сомы. Так был образован Орден Рассвета.

Назвать Орден фанатиками не было бы неправильно. Каждого члена Ордена с детства учат ненавидеть нежить. Каждый такой монстр был изучен и препарирован, а его слабые стороны тщательно каталогизированы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Несмотря на свою малочисленность, каждый член Ордена обучен и готов к бою. Они готовы отдать жизнь за своё дело, и ни один вампир не дождётся от них пощады.

В настоящее время Орден возглавляет генерал Артемиос Дулка - Соманский дворянин, отрёкшийся от своего титула, чтобы спастись от вампирского проклятия. В отместку вампиры уничтожили всю его семью, оставшуюся в Соме. Будучи хорошим в душе человеком, им движет ненависть к Соманской Аристократии, и он не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить нежить. Он нападёт на любого вампира, увидев его.

Мина Талиесин, Леди Масок - Первый Министр Республики Раево. Леди Талиесин - загадка даже для своего народа. Будучи архимагом с огромной властью, она по доверенности контролирует все отрасли промышленности и общественные организации в Раево. Она также служит главным связующим звеном между Раево и Святилищем Вороньего Двора.

Талиесин получила свое прозвище из-за металлической маски на лице, которую она постоянно носит после покушения (предположительно Соманской знати), унесшего жизнь её мужа, а её саму частично ослепило и обезобразило.

Маска, созданная ею самой, позволяет ей нормально видеть, дышать и говорить, защищая её от любых попыток проникнуть в её разум.

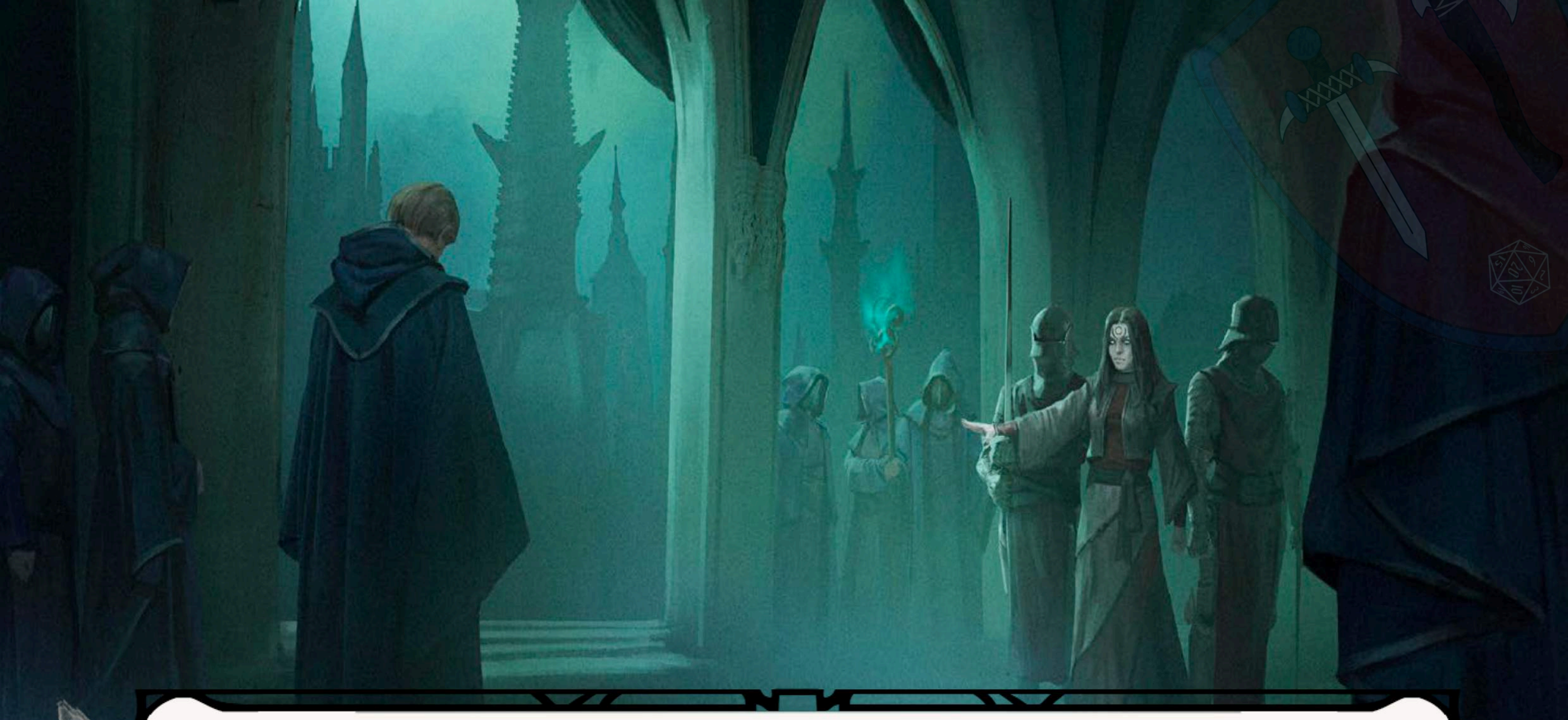
Великий стратег Талиесин правит уже несколько десятилетий, успешно защищая своё правление от претендентов как внутри провинции, так и за её пределами. Её обширная шпионская сеть держит её в курсе всех потенциальных опасностей для правительства. Ходят слухи, что у неё есть высокопоставленный контакт даже в самой Соме, позволяя ей саботировать начинания вампиров.

Леди Талиесин стремится уничтожить вампирскую аристократию и установить контроль над всем Сомой. По её мнению, это единственный способ по-настоящему освободиться от их коррупции и влияния Подземного Города. Только общая угроза со стороны Бюраха останавливает её.

Хранитель - ещё более загадочной, чем Талиесин, является фигура, известная как Хранитель Святилища Вороньего Двора. Некоторые слухи утверждают, что он воскресший муж Леди Талиесин. Другие утверждают, что это древний нестареющий волшебник, который стремится принести в мир больше магов. Некоторые даже приписывают ему более зловещее происхождение: мол, он - внеплановое существо, всегда оставляющее себе одну душу в качестве платы за каждую обученную им группу.

Только Хранитель знает правду об этих вещах, и он держит свои секреты в тайне.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Орден под Осадой

Орден Рассвета отличался такой свирепостью, что даже вампирская знать относится к ним с опаской. Одна из историй об их силе относится к недавним годам, когда Великий Герцог приказал уничтожить одну деревню за неуплату налогов. Взвод Сомы не успел добраться до деревни, угодив в засаду, устроенную группой Ордена Рассвета, каким-то образом проню-хавшей об их планах.

В порыве гнева Великий Герцог забыл о деревне и послал Соманскую бригаду, возглавляемую вампирами, чтобы атаковать твердыню Ордена. Вампиры окружили крепость и три дня и три ночи вели штурм. Хотя битва была отчаянной, Орден одержал победу, уничтожив до единого всех солдат и нежить.

Через несколько дней Великий Герцог получил письмо от Орденского Генерала Дулки. В нём была всего одна строчка: «Пришлите больше вампиров».

Другие Интересные Места

Святилище Вороньего Двора

В нескольких милях от берегов Раево горизонт заслоняет постоянный туман, называемый Туманным Валом. Это первая линия обороны острова, на котором располагается Святилище Вороньего Двора.

О самом Святилище известно немного, и маги, вернувшиеся оттуда, не вступают в дискуссию по этому поводу. Всё, что удалось узнать историкам, это то, что Святилище является академией и пристанищем для магов. Некоторые маги с тоской упоминают о его обширных библиотеках, заполненных томами и книгами заклинаний, или о лабораториях со всевозможными приборами, предназначенными для магических экспериментов. Затем они останавливают себя и снова замолкают.

До сих пор никому не удавалось раскрыть тайны Святилища. Однако каждые семь лет, как по часам, через Туманный Вал проходит корабль с теми, кто окончил академию. Приглашения получают и те, кого сочтут достойными, и корабль увозит их.

Те, кто случайно или намеренно попадает в Туманный Вал без приглашения, безнадёжно теряются в тумане. Если же они задерживаются, то вскоре их начинают преследовать чудовищные морские змеи. Огромное количество разбитых кораблей на Мрачных Берегах свидетельствует об опасностях Туманного Вала.

Чёрная Топь

В восточной части Остойи, у Мрачных Берегов, лес, состоящий из осин, ив и дубов, уступает место топким болотам с медленно текущей солоноватой водой.

Чёрная Топь не была тщательно исследована. Большинство картографов вынуждены возвращаться назад из-за коварной местности, плохой погоды, болезней или болотных чудовищ, подстерегающих их в пути. Многие приключенцы встретили свой конец в туманных объятиях топи.

Рассказывают, что в дальних уголках топей обитают шабаши ведьм, готовые заключить сделку с теми, кто решится их искать.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Однако, имея дело с ведьмами, следует остерегаться следующего: часто в качестве платы они требуют то, с чем не хочется расставаться.

Подземный Город

Любой, путешествующий по Соме достаточно долго, столкнётся с глубокой трещиной в земле. Те, кто отважится спуститься, окажутся в лабиринте руин, тянущемся через всю землю. Это Подземный Город - древний мегаполис, чье первоначальное название потеряно во времени.

Тех, кто отважится пройти по разбитым улицам и разрушенным зданиям некрополя, ждёт множество открытий. Весь городской комплекс располагается в массивной системе пещер. На потолках пещеры обитают крупные светящиеся насекомые, образующие странные созвездия. Сам город наполнен разрушенными зданиями: храмами, аренами, парками, доками и даже приютами.

Но ничто не живёт в самом Подземном Городе. Странная негативная энергия пронизывает весь мегаполис, поддерживая огромную популяцию нежити. Зомби, упыри, призраки и вурдалаки заполонили центральные районы города. Лишь немногие, кто попадает в Подземный Город, покидают его без изменений.

Согласно легенде, в одном из светящихся святилищ города обитает древний разум. Эта сущность была ответственна за превращение Соманской Аристократии в вампиров. Остаётся только догадываться, какие ещё тёмные замыслы он приготовил для Остойи.



Пропавшие

Она должна знать.

Марильда стояла на краю берега и смотрела на далёкий Туманный Вал. Вчера через него прошла лодка, доставившая домой девять душ, которые семь лет назад покинули Касталор и отправились в Святилище.

Первоначально в путь отправились десять человек. Из них всех не вернулся только её Оглаф.

Она умоляла каждого из них рассказать ей, что случилось с её сыном. Каждый из них качал головой и уходил. Воистину, маги любили свои тайны больше, чем друзей и родных.

Пусть будет так. Если они не скажут ей, она сама всё узнает. Марильда столкнула лодку в море и забралась в неё. Затем она начала грести в сторону тумана.

Они сказали ей, что это не сработает. Они говорили, что она гребёт к смерти, что она погибнет, даже не доплыв до островка. Но какая мать выдержит, если не будет знать, что стало с её ребенком? Какая мать не попробует?

Она гребла, и через час перед ней возник Туманный Вал.

Вода покрылась рябью, и Марильда ахнула, повернув голову. Из моря вынырнула огромная змеиная голова с зелёным, как мелководье, взглядом. Дыхание покинуло её лёгкие.

Оно не заревело и не издавало ни звука, а просто смотрело на неё.

Марильда опустилась на колени в плоскодонной лодке. Она почувствовала вкус соли на губах, но не обратила на это внимания. Её взгляд не отрывался от зелёных глаз морского змея. Их взгляды не отрывались друг от друга до тех пор, пока по какой-то безмолвной команде чудовище не скрылось в глубине.

Когда городская стража приплыла за ней на своих лодках, они обнаружили Марильду, свернувшуюся калачиком внутри своего судна, сжимающую голову и шепчущую имя своего сына.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Королевство Шарно

Скрытое за волшебным лесом Лабиринта Рощ Королевство Шарно когда-то было страной чести и духовности, глубоко связанной с природой. Его бесчисленные реки, озера и леса регулярно окутывает волшебный туман, скрывающий не меньшее количество замков и укреплённых деревень. Но теперь это земля нарушенных клятв, мрачных историй и жутких существ, таящихся в ночи. В то время как последний эльфийский город Тол Леймил переживает переворот, устроенный Тёмными Эльфами, Король Тибальт де Советерр с трудом удерживает королевство, пытаясь найти лекарство от проклятия, наложенное на его дочь коварными Тёмными Эльфами.

Ландшафт

Королевство Шарно - это прекрасная земля, расположенная между горами, лесами и морем. На северо-востоке сеть холмов и рощ, называемая Лабиринтом Рощ, отделяет королевство от остальной части Эфериса и, в частности, от Бюраха. На северо-западе, у основания Хребта Каменных Зубов, расположен огромный эльфийский город Тол Леймил. На юго-западе королевства раскинулось скалистое побережье океана, где обитает опасная цепь туманных болот и островов, именуемых Водяными Зубами.

Ветер дует в основном с моря, гонит тучи вдоль рек на север, где они разбиваются о Каменные Зубы и Лабиринт Рощ. Там они выпадают в виде проливных дождей, питая многочисленные источники и ручьи, стекающие обратно в центр региона.

Лабиринт Рощ

Лабиринт Рощ - это цепь лесистых холмов, где приключенцы легко могут заблудиться. Говорят, что сами рощи движутся, а реки пересыхают или разливаются без предупреждения.

Тысяча Рек

Сердце Королевства Шарно усеяно холмами, между которыми текут бесчисленные реки. Там, где холмы внезапно переходят в долину, реки сходятся и образуют озеро, которое большую часть года остаётся покрытым туманом.

Туман

Считается, что туман берет своё начало в Храме Туманов на юге региона. Он таинственно появляется и исчезает в разных местах, но почти всегда даёт начало магическим проявлениям.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

История Королевства Шарно

Каэр Нейада, Страна Рек

Эльфы поселились в этом регионе за много веков до прихода людей.

Название Шарно происходит от названия, данного эльфами этому региону - "Каэр Нейада", что означает "земля бесчисленных рек".

Приход Первых Людей

Во времена Эпохи Экспансии многие племена пытались пересечь Лабиринт Рощ. Лишь немногим, возглавляемым самыми благородными и благоразумными вождями, духи леса даровали проход, сдерживая лишь варварские племена.

Первый Контакт с Эльфами

Первые племена поселились в северо-восточной части Каэр Нейады, где было меньше рек и больше полей, что способствовало развитию земледелия. Через некоторое время они продвинулись к центру и в конце концов встретили эльфов в самом сердце речных земель. Отношения между двумя расами были в лучшем случае враждебными, что вылилось в войну, которая длилась несколько поколений и привела к падению эльфийских королевств.

Возвышение Короля Аймерика

После целой эпохи непрекращающихся войн и выжигания лесов эльфийский лорд Туридан Сарадор сформировал делегацию для личных переговоров с людьми. Он предложил им свою жизнь в обмен на прекращение войны, безопасность Тол Леймил и заключение договора о разделе земли на равных, который до сих пор известен как Благородное Жертвоприношение.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Человеческие военачальники поначалу отказались заключать договор, будучи в выигрышном положении, а эльфы были практически побеждены. Однако именно возвышенный легендарный король Аймерик Ноблкур повысил свой голос и выступил за мир между двумя народами. Вождь Аймерик обратил внимание на войны между людьми и остальным миром и на то, как они приносят кровопролитие и горе всем участвующим. От почти полного вымирания гномов до уничтожения родины драконорождённых человечество далеко ушло от таких добродетелей, как честь и справедливость. Король Аймерик заметил, что если они продолжат эту войну, то ничем не будут отличаться от других человеческих племен Эфериса. Приложив немало усилий и используя всевозможные методы дипломатии, Аймерик Ноблкур, наконец, убедил других военачальников прекратить войну, объединить племена в единое королевство и разделить ответственность за землю с эльфами посредством Пакта Священной Земли. За это великое и благородное достижение он был коронован людьми и эльфами как король Аймерик Ноблкур, первый король Шарно.

В нём говорится, что король Шарно и все последующие короли должны отправить свою первую дочь к эльфийским шаманам, дабы те обучили её своим методам. Дочь отправляется служить в Храм Туманов до конца своих дней. Точные задачи, которые она выполняет в храме, никогда не раскрывались ни эльфам, ни людям за пределами Круга Создателей Уз. Все попытки обойти эту дань привели к катастрофе для жителей Шарно, поэтому пакт исполнительно соблюдается и по сей день.

Договор между двумя народами также предполагает чёткое распределение задач, необходимых для защиты королевства Шарно. Эльфы обещали помочь в умиротворении духов природы, ответственных за странные и сверхъестественные проявления, где бы они ни происходили. Чтобы воплотить свои слова в жизнь, они создали Круг Создателей Уз - сообщество эльфийских шаманов, живущих в Храме Туманов и регулярно странствующих по Королевству, чтобы восстановить или укрепить связь с духами, где бы те ни причиняли беспокойство.

Пакт Священной Земли

Пакт Священной Земли установил мир между людьми и эльфами, а также их зону ответственности за разделённые земли.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Взамен люди пообещали содержать постоянный отряд рыцарей по всему королевству, за исключением Тол Леймил, для защиты населения и самой природы. Они поклялись защищать леса, которые их предки сожгли дотла. Они также обещали помочь эльфийским беженцам переселиться из-за пределов королевства в Тол Леймил. В это время было основано несколько Рыцарских Отрядов, которым были поручены определённые задания: патрулирование королевства, охрана границ, охрана территории вокруг Тол Леймил и сопровождение Создателей Уз.

Проклятие Тёмных Эльфов

После столетий мирного существования между эльфами и людьми Королевства отношения приняли мрачный оборот, когда среди эльфийского населения Тол Леймил произошёл раскол. По мере того, как остальная часть Эфериса погружалась во тьму, всё больше эльфов стали возвращаться на родину, проповедуя отвратительную природу человечества.

Блуждающие в Роще

Этот Рыцарский Отряд отвечает за Лабиринт Рощ - лес, отделяющий Королевство Шарно от остальной части Эфериса. Поэтому они решили назвать себя Блуждающими Рощи, ведь большую часть времени они проводят, бродя по Лабиринту Рощ, дабы отражать любую угрозу и принимать эльфийских беженцев. Рассказывают, что благодаря магическим аномалиям эти рыцари сами держат мост, задавая загадки странникам, пытающимся пробраться в королевство Шарно.

Ситуация в эльфийском городе ухудшилась, когда некоторые эльфийские лидеры заявили о своих амбициях в отношении земель Королевства. Они утверждали, что Каэр Нейада была эльфийской территорией гораздо дольше, чем ее населяли люди. Они призывали вернуть себе территорию, отведённую эльфам за Тол Леймилом, чтобы помочь расселить население, пришедшее в город. Возникли фракции за и против этих требований. Одной из самых злопамятных фракций были Тёмные Эльфы, среди которых было немало чародеев. Будучи настроенными на экспансию и нетерпеливыми к неспешному изменению мнения, Тёмные Эльфы захватили инициативу, пытаясь обострить ситуацию.

То, что последовало за этим, стало известно как Проклятие Тёмных Эльфов, вызвавшее бесконечную скорбь в самых чувствительных сердцах людей и эльфов.

Воры Тёмных Эльфов нашли книгу запретных заклинаний, из которой Лорд-Чародей Диянтар, самый могущественный из чародеев Тёмных Эльфов, научился брать под контроль духов природы, хотя эльфы считают это святотатством. Они провели ритуал, в котором использовали туман, чтобы распространить свои чары по всему Королевству, осквернив самые корни земли и создав возможность для чародеев взять под контроль духов. Предводители Тёмных Эльфов намеревались связать Духов Природы против их воли, чтобы те сражались в войне за возвращение всего Каэр-Нейада. Однако, чтобы выполнить эту задачу, им нужно было пожертвовать чистым сердцем. Они воспользовались этой возможностью, когда новый король Тибальт де Советерр прибыл в Тол Леймил, чтобы предложить свою дочь, принцессу Тифайн де Советерр, в соответствии с договором. Группа Тёмных Эльфов, замаскированная под официальный эскорт принцессы из Тол Леймиля, похитила принцессу. Они действительно доставили её в Храм Туманов, но там чародеи Тёмных Эльфов начали свой ритуал с принцессой в самом его центре. Вскоре над храмом появился тёмный туман, встревоживший город Тол Леймил. К тому времени было уже слишком поздно останавливать ритуал. Всё бы шло по плану Диянтара, если бы не вмешался доблестный рыцарь.

Сир Гильем ле Прекс - один из самых знаменитых рыцарей Королевства Шарно. Прежде всего, он известен тем, что принёс две мистические клятвы могущественным духам. Но подлинную славу ему принесла его благородная, но безответная любовь к принцессе Тифейн. Несмотря на Пакт Священной Земли, он просил её руки и умолял отца не отправлять её в Храм Туманов. Говорили, что принцесса втайне ответила на любовь Гильема, но ни один из них не осмелился пойти против слова короля Тибальта. Король был глубоко опечален сложившейся ситуацией, так как сердцем чувствовал, что их любовь была настоящей. Но как король он не мог отступить от древнего договора, опасаясь последствий.

Когда Сир Гильем услышал указ короля, он дал клятву никогда не любить никого, кроме принцессы Тифейн, и прожить жизнь странствующего рыцаря. Но через некоторое время после его отъезда духи, которым он дал клятву, связались с ним и предупредили, что принцессе грозит серьёзная опасность.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Он поспешил в Тол Леймил и нашёл группу Тёмных Эльфов, плывущих с ней к Храму Туманов. Он последовал за ними и благодаря своей возродившейся магической силе, сумел добраться до храма вскоре после начала ритуала. Собрав всё своё мужество, он пробился сквозь эскорт Тёмных Эльфов и сумел нанести удар Диянтару. Ритуал был прерван, но Гильем и Диянтар вместе с принцессой Тифейн попали под магический взрыв, случившийся из-за сорванного ритуала.

Из десяти эльфийских шаманов, отправленных в Храм туманов, чтобы выяснить, что произошло, вернулся только Великий Шаман Эторион. Он не принёс хороших вестей. Ритуал действительно был прерван, но его последствия не были полностью предотвращены, и с того дня Туман стал нестабильным. Обычно серый, как и прежде, но порой он принимает тёмный оттенок, что может быть чрезвычайно опасным. Где бы ни появлялся туман, он повергает Духов Природы в смятение, влияя на их проявления крайне негативно. В стране стали распространяться мрачные истории о деревнях, истреблённых чудовищными тварями под предводительством чародеев Тёмных Эльфов и заколдованных тёмных рыцарей.

Тёмные Эльфы и их союзники бежали из Тол Леймил, направившись в мёртвый город Тол Кердивел, скрывая свои передвижения под покровом Тёмного Тумана. Говорят, что таким образом они исполняли последний приказ Диянтара. Никто, кроме них самих не знает, что это были за приказы, но уже одно то, что они направились туда, вызывает серьёзные опасения - Тол Кердивель известен как место, где покоится принцесса-лич, побеждённая и изгнанная давным-давно эльфами.

О судьбе Принцессы Тифейн и Сира Гильема ничего не известно, но обоих видели в туманах в виде призраков, взывающих о помощи, чтобы снять с них проклятие. Что касается Диянтара, то он, похоже, тоже оказался в ловушке Тумана, поскольку нигде в Королевстве не удалось обнаружить его следов. Но это не значит, что он был обезврежен, ведь каждый раз, когда его видят в тумане, вскоре появляются тёмные существа...

Люди и Живые Существа

Народ Королевства Шарно

Пылкая любовь к земле - вот черта, которая лучше всего характеризует жителей Королевства Шарно. Одинаоко среди низших классов и богатых семей ходит общая поговорка: "Не испорти и не потерпишь неудачу". Многие люди самоотверженно занимаются сельским хозяйством или рыбной ловлей в реках, на что природа обычно отвечает им взаимностью, вознаграждая труженика большими урожаями, если он бережно относится к своей земле.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вера в Духов Природы стала довольно сильной среди низших слоёв населения, считающих, что не поблагодарить местных духов - лучший способ навлечь на себя Туман и беды. К сожалению, с приходом Тёмного Тумана эта вера стала ещё сильнее, и не без оснований. Жизнь крестьянина на протяжении многих поколений была относительно безопасной, но теперь она стала куда опаснее. По мере усиления Тумана самые суеверные не осмеливаются выходить в поле, когда Туман уже близко, независимо от того, Тёмный он или нет. Это привело к перебоям в сельском хозяйстве всего королевства и к дефициту, чего не наблюдалось уже много десятилетий.

В условиях смуты население Королевства обратилось за защитой к рыцарям. Столкнувшись с народными волнениями, король Тибальт разрешил увеличить численность каждого Рыцарского Отряда в попытке восстановить порядок и чувство безопасности. Рыцарство вызывало восхищение среди населения, поэтому почти сразу нашлось много новых претендентов на посвящение в рыцари, особенно в самых амбициозных Рыцарских Отрядах. Однако такой приток новых рыцарей также усилил соперничество между Рыцарскими Отрядами, и ссоры между враждующими рыцарями и их семьями стали частым явлением.

В целом, жители Королевства - это люди, привыкшие к жизни в труде и служении высшему делу.

Рыцарство

Призвание

Рыцарство - строго классифицированный институт в Королевстве Шарно. Любой оруженосец, желающий стать рыцарем, должен сначала вооружиться и покинуть свой дом, отправившись на поиски. Во время похода они носят щит без геральдики, пока не совершат свой первый храбрый поступок. После этого оруженосец может потребовать право носить герб на своём щите. Если оруженосец каким-то образом помог выполнить миссию, возложенную на Отряд, он может носить герб этого Отряда.

Мистическая Клятва

Иногда во время своих поисков рыцарь может встретить Духа Природы и завоевать его доверие своими благородными поступками и поведением. Самые известные рыцари - это те, кому удалось поступить на службу к такому Духу, дав клятву защищать и служить ему до тех пор, пока Дух не решит отпустить их.

Взамен рыцарь наделяется силой, которая сильно варьируется в зависимости от Духа, которому была принесена клятва.

Те немногие рыцари, достигшие такого мастерства, также получают место в Королевском Совете - избранном совете рыцарей, подчиняющихся непосредственно королю и которым он доверяет самые важные дела.

Эльфы

Связь с Природой

Связь с природой всегда была для эльфов сильнее, чем у любой другой расы Эфериса. За многие поколения, прожитые в единении с природой, эльфы приобрели множество навыков и глубоких знаний. Однако у них также развилось сильное чувство превосходства над людьми, которые не способны ощущать биение пульса мира. Многие эльфы подозревают некий смысл в том, что постепенное гниение мира в основном совпало с появлением человечества в Эферисе. Это, конечно, усилило вражду между людьми и другими расами, которая в той или иной степени распространилась по всему миру.

Отрицание и Упадок

По мнению мудрых древних эльфов, тот факт, что Духи Природы редко встречаются в Эферисе, объясняется Гниением Мира. За исключением нескольких мест, сокрытых в самых отдалённых уголках Эфериса, Королевство Шарно, похоже, является последним регионом мира, где Духов Природы иногда можно увидеть. Поэтому неудивительно, что только в Шарно эльфы открыто поддерживают связь с Духами.

Однако Гниение Мира не оставило эльфов равнодушными, даже в заповедных землях Каэр Нейады. Некоторые из них развили девиантное поведение и идеологию, угрожающую сплочённости остатков эльфийской цивилизации.

Духи Природы

Мистические существа, обычно невидимые для людей, называемые Духами Природы, согласно эльфийским священным текстам, должны присутствовать везде и всегда. Они являются проявлениями грубой магической энергии, пронизывающей воду, землю, камни, растения и деревья.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Поддержание Баланса Между Мистическими Силами

Когда Туман опускается на какое-либо место, он иногда вызывает проявления местных духов. Духи очень чувствительны к чувствам живых существ на своей территории и реагируют соответствующим образом. Иногда их проявления приносят косвенную пользу жителям, но иногда, почуяв неладное, дух реагирует не совсем адекватно. это выражается как в лабиринтах, где люди могут заблудиться на несколько часов или даже дней, в иллюзиях, заманивающих людей в ловушку, или проклятиях. Истории о злобных или опасных проявлениях давно уже не счесть.

С такими ситуациями рано или поздно приходится разбираться, так как в противном случае они почти всегда приводят к появлению чудовищных существ, подстрекаемых встревоженными духами. Редко ситуация заходит так далеко, но если это происходит, то только вмешательство эльфийского Создателя Связей в сопровождении Гвардейцев Вермейла может разрешить ситуацию.

Тёмные Духи

Есть вещи, о которых никто не хочет упоминать слишком часто: истории о существах, которых не должно существовать, и о людях, которые существовали... но исчезли. Когда Тёмный туман распространяется слишком далеко и слишком густо, появляются порождения тьмы, сеющие ужас. Рассказывают множество историй об оборотнях и гигантских пауках, и большинство из них основаны на реальности.

Такова сила тёмной магии, оскверняющей благородных Духов Природы и использующей их силу. Король Тибальт де Советерр недавно укрепил ряды Ходящих с Ветром - Рыцарского Отряда, отвечающего за разведку местности и передачу сообщений. Способность быстро реагировать - ключевое преимущество в защите народа от таких опасных проявлений.

Провинции

Королевство Шарно

История

Первый Король, Аймерик Ноблкур

Имя Аймерика Ноблкура пронеслось сквозь века как образец внутреннего благородства. Его благородную репутацию дополняет только его физический рост. Рассказы о его росте настолько распространены, что некоторые даже называют его Аймерик Жеанкур или Король-Великан. Иные рассказы описывают его меч, который, как говорят, является самым большим клинком из когда-либо выкованных. Впрочем, правдивость этих историй не имеет особого значения. Прежде всего Ноблкур запомнился Пактом о Священной Земле, который он подписал с эльфами Тол Леймил.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Собрав под своей властью человеческий народ Каэр Нейады, Ноблкур положил конец десятилетиям соперничества и конфликтов, позволив человеческим племенам стать единым королевством и даже прекратить конфликт с эльфами. Именно это и склонило чашу весов в пользу перемирия, что в итоге привело к миру.

Славное Развитие

Когда-то Шарно был сборищем разрозненных племён, обосновавшихся в Каэр Нейаде, но со временем это превратилось в могущественное и богатое королевство. После заключения Пакта о Священной Земле население и богатство королевства стремительно росли. Были построены замки и дороги, соединяющие их. Самым известный из них стал замок Ламесдоннор, являющийся столицей королевства, построенной между огромными водопадами. Сеть новых дорог между поселениями, охраняемых Рыцарскими Отрядами, позволяла людям безопасно путешествовать и расширять границы королевства. Однако никто не осмеливался селиться слишком близко к мрачной области Тол Кердивель или в лесах, окружающих Храм Туманов.

За это время выросли Рыцарские Отряды, каждый из которых управлял определёнными аспектами потребностей королевства, чтобы поддерживать его курс на прогресс.

Политика и Управление

Королевство Шарно всегда ценило величие души и сердца выше кровного родства. Когда Король умирает или чувствует, что его время прошло, Королевский Совет собирается, чтобы назначить его преемника. Поскольку Королевский Совет состоит из самых доблестных рыцарей, нового короля обычно выбирают из их числа. Престол переходит к рыцарю, проявившему наибольшее благородство на службе Королевству. Самыми ценными поступками, определяющими нового короля, являются клятвы Духам и выполнение опасных заданий.

Рыцарские Отряды - влиятельные фигуры в политике королевства, а их Магистры - самые доблестные и знаменитые рыцари. Это делает их очевидными претендентами на трон.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Одним из самых влиятельных Отрядов среди рыцарей являются Суровые Тамплиеры. Когда-то они были незначительным образованием, но их влияние быстро возросло, когда возникла угроза со стороны Тёмных Эльфов. Сегодня они открыто презирают эльфийскую цивилизацию и с радостью возродили бы войну предков. Мистические Клятвы они считают нечистым колдовством и клянутся только на оружии. Такой образ мыслей соответствует их миссии, заключающейся в поддержании закона и порядка. У них есть опорные пункты вблизи важнейших городов и замков королевства, откуда они высылают свои патрули. По всей стране ходят слухи, что Магист Суровых тамплиеров Герман ле Севьер, безуспешно соперничавший с Тибаьтом де Советерром за престолонаследие, втайне замышляет месть, чтобы завладеть королевством.

Гвардейцы Вермейла - ещё один крупный Рыцарский Отряд королевства. Их священный долг - сопровождать Создателей Связей - эльфийских шаманов, когда те помогают королевству укреплять связи с Духами Природы и тем самым поддерживая мир. Только самые добродетельные и преданные рыцари принимаются в этот отряд, поскольку он требует истинной веры в Пакт Священной Земли и в симбиоз, установленный между эльфами, людьми и природой. Эта взаимная вера между рыцарями-защитниками и шаманами наделяет рыцарей сверхчеловеческими способностями. После посвящения в рыцари они надевают доспехи из вермеиля - серебра, покрытого золотом, в знак уважения и верности.

Экономика

Экономика Королевства Шарно в значительной степени зависит от сельского хозяйства и рыболовства. Охота ограничена тем, что вызывает большой переполох среди Духов Природы. Рыболовство же можно интенсивно развивать благодаря множеству ручьёв, протекающих на территории королевства. В Горах Каменных Зубов также расположено несколько шахт, снабжающих ремесленников королевства, в том числе эльфийских мастеров из Тол Леймиля.

Взаимная торговля между Королевством Шарно и внешним миром с каждым годом становится всё меньше и меньше, поскольку Лабиринт Рощ - это барьер, который не стоит пересекать без большой выгоды. Времена, когда эльфы регулярно путешествовали между Каэр Нейадой и другими частями Эфериса, давно прошли и уже почти забыты, а в настоящее время Королевство Шарно является почти автократией.

Примечательные Личности

Король Тибальт де Советерр был коронован всего пять лет назад. Новый король боролся за трон перед лицом жестокой конкуренции со стороны Германа ле Севера, Магистра Суровых Тамплиеров. Тибальт одержал победу с перевесом всего в один голос. Несмотря на хорошую репутацию в народе, ему пришлось столкнуться со множеством проблемам в королевстве, не последнюю роль в которых сыграла антипатия других Рыцарских Отрядов. Этих проблем хватило бы и в одиночку, если бы не недавние события, связанные с Проклятием Тёмных Эльфов.

Первая клятва Сира Гильема ле Прекса

Это лишь один из многих коротких рассказов о том, как Сир Гильем ле Прекс принял свою первую присягу и получил свой первый титул Гильема Виф-аргента - самого быстрого рыцаря королевства.

После нескольких недель блужданий по далёкому острову Ян Калетир, то ведомый, то сбиваемый с пути шёпотом в тумане, Сир Гильем, наконец, добрался до скрытого святилища на самой вершине острова, прямо над огромной скалистой пропастью. По мере приближения к святилищу шёпот становился все настойчивее, но рыцарь по-прежнему не видел ни одного из исчезнувших детей, которых ему было поручено вернуть. Голоса загадывали загадки, призывая к действию. Поднялся сильный ветер.

"Что является самым настоящим актом веры по отношению к силе, у которой нет ни голоса, ни крыльев, ни зубов, ни рта, но которая кричит, летает, кусается, шепчет?"

Рыцарь долго стоял под воем ветра, а потом сразу же бросился к краю и прыгнул.

И ветер подхватил его.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Тол Леймил, Последний Свободный Город Эльфов

История

Истоки эльфийского поселения Каэр Нейада утеряны во тьме времени, как и дата основания Тол Леймил. Однако многие эльфы утверждают, что Тол Леймил - самый древний эльфийский город по эту сторону Великого Моря, и впечатляющая, запутанная и изношенная архитектура города служит доказательством его незапамятного возраста.

Подробную историю Тол Леймил и эльфов Каэр Нейада найти сложно, поскольку сами эльфы не любят делиться с людьми своей историей и своим городом. Возможно, книги по истории хранятся в древних библиотеках города, но они хорошо охраняются, и до сих пор ни одному человеку не было позволено их прочесть.

Несмотря на то, что Зелёные Эльфы, предпочитающие жить в единении с природой, действительно являются первой эльфийской группой, заселившей Каэр Нейаду, и до недавнего времени они были самым многочисленным населением города, Тол Леймил всегда был свободным местом.

Эльфы любого происхождения свободно принимались и приветствовались с незапамятных времён, и это ещё больше укрепило легитимность политической системы города.

Политика и Управление

Городом Тол Леймил и его окрестностями правит Ачен Элавэйн, что в переводе на общий язык звучит как "Собрание Эльфов". Это собрание случайно выбранных эльфийских граждан, которые руководят городом в течение 20 лет. Такой срок не является слишком долгим для эльфов, ведь они могут жить веками. Эта система направлена на то, чтобы личные амбиции не мешали общему благу эльфийской цивилизации.

Хотя шаманы, особенно Создатели Уз, не относятся к Ачен Элавэйн, они, тем не менее, являются важными и влиятельными действующими лицами в Тол Леймил благодаря своей непревзойденной способности передавать послания природы. Они всегда представлены на официальных собраниях Собрания Эльфов, хотя их мнение носит сугубо консультативный характер. Великий Шаман Эторион славится своей мудростью и прозорливостью даже среди шаманов.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Экономика

Как и люди Королевства Шарно, эльфы во многом полагаются на рыболовство, чтобы прокормиться. Однако, в отличие от людей, они ловят рыбу не только в реках. Поскольку Тол Леймил находится недалеко от моря, многие рыболовецкие суда приходят и уходят вдоль побережья. На побережье также расположено множество ухоженных фруктовых садов, которые благодаря умеренному климату дают обильные урожаи фруктов, используемых в пищу и для приготовления вин, рецепты которых являются хорошо охраняемыми секретами эльфийских садоводов.

Раньше торговля между Тол Леймилом и Королевством Шарно процветала. Эльфы кормят своё растущее население зерном из Шарно, а жители Королевства покупают у эльфов фрукты, изысканные напитки и морскую рыбу. Хотя спрос всё ещё существует, ситуация ухудшилась после событий, связанных с Проклятием Тёмных Эльфов. Даже если война не возобновится, доверие между эльфами и людьми было подорвано, и в результате торговля пострадала.

Примечательные Личности

Эторион - Великий Шаман Зелёных Эльфов. Он один из самых могущественных чародеев своего времени, если не самый могущественный. Эторион - лидер эльфийских шаманов, прославленный Создатель Уз, который ходил по земле многие десятилетия. Считается, что он обладает самой сильной связью с Духами Природы из когда-либо существовавших и благодаря этому обрел дар предвидения. Его советам придаёт большое значение Собрание Эльфов, к неудовольствию его главного соперника Диянтара.

Диянтар - Лорд-Чародей Тёмных Эльфов. Будучи амбициозным, талантливым и харизматичным, он в рекордные сроки занявший влиятельное положение в Тол Леймиле. Некоторые могут утверждать, что этот стремительный взлёт был связан не только с его мастерством в магии манипуляции разумом и спорной ветви магических исследований. Его неутолимое любопытство заставило его углубиться в запретные магические области и подтолкнуло его к разработке и осуществлению предательства Тёмных Эльфов (и других последователей эльфов), известного как Проклятие Тёмных Эльфов.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Королевства Эфериса

Принцесса-Лич Таэлькинея была мудрой и прекрасной эльфийской принцессой древних времён. Только в самых древних эльфийских книгах есть упоминания о ней. В те давние времена, когда мир населяли в основном эльфы, которые сами были ещё молодой расой, эльфы добились больших успехов в своём ненасытном поиске знаний. Таэлькиней была чародейкой, зашедшей в этих поисках слишком далеко и пренебрегшей священной связью между магией и природой.

Открыв способ управлять природой с помощью магии, большинство эльфийских чародеев и чародеек поняли, что обнаружили грань, которую нельзя переступать. Чтобы избежать катастрофы, они запретили использовать то, что позже назовут тёмной магией. Однако Таэлькинея была гордой даже для эльфа и отказывалась прекращать обучение. Её королевская родословная, жажда власти и глубокое коварство побуждали её двигаться ещё дальше. Она придумала неизмеримо мощное заклинание - Паутину Возвышения, которое позволяло управлять не просто частями природы или отдельными духами, а всей землей. Она произнесла это заклинание из своего замка Тол Кердивел, наделив себя почти божественной силой: она могла изменить саму форму земли или управлять любым живым существом в районе Тол Кердивела.

Только союза нескольких эльфийских королевств со всего мира хватило, чтобы противостоять угрозе, которую представляла собой Таэлькинея, и собравшиеся эльфийские чародеи сумели создать контрзаклинание. Но даже тогда они не смогли полностью преодолеть чары Таэлькинеи и были вынуждены прибегнуть к другому ещё более мощному запретному заклинанию - Проклятию Неизменности - мощной магической паутине, охватившей окрестности Тол Кердивела и сковавшей магическим сном всё живое внутри. Время словно остановилось и для людей, и для флоры, и для фауны. Это страшное заклинание до сих держится над в Тол Кердивелом, и, несмотря на опасность, богатство этого региона, которое, как считается, не подлежит охране, привлекает самых смелых приключенцев.

Другие Интересные Места

Храм Туманов - на юге Королевства Шарно находится источник Туманов, регулярно покрывающих землю. Сердце региона занимает древний вулкан, а сам Храм Туманов расположен в остатках его кальдеры, изъеденной веками эрозии.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Хотя кратер по-прежнему доминирует в ландшафте, его часто скрывают Туманы, по крайней мере, частично. Запутанная сеть рек, озёр и других ручьев, окружающих вулкан, ещё больше усложняет поиск пути к храму.

Поэтому неудивительно, что никто из тех, кто был настолько глуп, чтобы попытаться попасть в храм без приглашения, никогда не вернулся обратно. Многие в Королевстве Шарно поговаривают, что отважившиеся посетить храм были околдованы злыми Духами, а другие утверждают, что они действительно нашли храм, но остались навеки заключены в нём.

Единственные, кто способен найти Храм Туманов без подсказок - это эльфийские шаманы, регулярно проводящие там ритуалы.

Они хранят молчание и не желают делиться информацией о дороге к храму. Пока никто не пытался их принудить, ведь все они могущественные чародеи.

В храме регулярно проводится церемония выпуска Туманов. О том, что представляет собой эта церемония и почему Туманы выпускаются на Королевство, рассказывают множество историй, но правда известна лишь высшим эльфийским властям, а они не хотят делиться этим секретом. Всё, что они открыли, когда был заключен Пакт Священной Земли, это то, что Туманы должны выпускаться из храма, иначе весь регион погрузится во тьму.

Тол Кердивел. Западная часть Королевства Шарно - место куда опаснее Храма Туманов. Это злая земля, где деревья лишены листьев, а вода тёмная, словно ночь. В этом проклятом краю находится мёртвый город Тол Кердивел, где покоится Принцесса-Лич Таэлькинея.

Роща Мрачных Дубов - Когда-то полурослик-смотрительница и её многочисленные спутники ухаживали за дивным лесом из высоченных чёрных дубов на окраине Тол Кердивела. В её умелых руках роща процветала, и путешественники со всего королевства приезжали полюбоваться диким заповедником редкой и прекрасной флоры и фауны. В свободное время полурослик принимала больных и раненых животных и выхаживала их, поддерживала подземные источники и ухаживала за деревьями, которые, по её словам, нашептывали ей секреты старины.

Однако сегодня путешественники не найдут здесь такого великолепия. Роща превратилась в место смерти и разложения. Некогда величественные дубы сгнили изнутри, покрылись грибами и мохнатыми отростками.

Бурлящие источники, разливающиеся бурным потоком, превратились в застойную трясину, наполненную зыбучими песками и водяными насекомыми. Аромат полевых цветов и хвои сменился гниющей древесиной и разлагающимися трупами полусъеденных существ. Животные рощи времён полуслика разбежались вскоре после её исчезновения, а те, что остались, стали добычей новых хищников, поселившихся здесь. Те, кто пытался возделывать рощу и восстанавливать её былую красоту, обнаружили, что завезённые виды были съедены или погибли от болезней, растения завяли и погибли из-за солёной почвы, а вода стала солоноватой и не пригодной для питья.

Одни говорят, что была заключена ужасная сделка, чтобы это нечистое место сохранилось. Другие утверждают, что роща - это продолжение Тол Кердивела. Одно можно сказать наверняка: те, кто отваживается войти в Рощу Мрачных Дубов, возвращаются оттуда навсегда измененными, словно разложение и застой стали частью их естества. Их мучают сны о смерти и жестокости, и часто они испытывают яркие галлюцинации, будто являются ходячим трупом. Независимо от места назначения, мудрые путешественники избегают рощи любой ценой.

Тенистое Пристанище - поселение, основанное Кайненом Алебастром, представляет собой небольшую деревню на берегу озера, служащую прибежищем для многих недавно обратившихся ликантропов. В поселении процветает рыболовство и сельское хозяйство, но экспорт ограничен соседними городами и деревнями Королевства Шарно. Лекари могут получить доступ к хранилищу трав деревни для получения лекарственных ингредиентов и использовать ремесленные мастерские для изготовления различных эликсиров и снадобий. Некоторые травы, выращенные тут, особенно редки и сильны, поэтому при их смешивании следует соблюдать осторожность. За растениями ухаживает провидица Гречиа, которая за небольшую плату может достать черенки редких трав. Ликантропы, ищущие лекарство от своего проклятия, часто грабят хранилище, что очень раздражает Гречию и деревенских лекарей.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Кланы Валикан

Далеко на севере, на замёрзшей окраине континента, находится Грарйорд - родина Валикан. Каждый день живущие здесь выносливые люди сталкиваются такими опасностями, как стихии, суровость своей веры и многочисленные войны, ведущиеся во имя их убеждений. Жизнь Великих Кланов коротка.

Ландшафт

Шесть кланов Валикан живут в одном из самых суровых регионов мира.

В самой южной части Грарйорда всё ещё умеренный климат, где произрастают обширные сосновые леса, окаймлённые заснеженными горами. За лесами простирается тундра, известная как Бледная Топь. Здесь выживают мелкие племена, охотящиеся на оленей и прочую дичь.

У северного края Бледной Топи располагается беспокойное ледяное море, где обитают левиафаны и другие смертоносные существа.

Дальше к северо-востоку, ближе всего к Северному Полюсу, находится Волген - замёрзшая земля, где зарождается странное и смертоносное явление, известное как холодный огонь. В последние годы из-за кризиса холодного огня Вольген соединил себя с материком ледяным мостом.

История Валикан

Кланы хранят чаще хранят свою историю в устных преданиях, но в Эру Экспансии скальды постарались собрать её в единый труд под названием "Эдда Лордов". В этом манускрипте собраны история, поэзия и легенды Валикан.

Первобытная Земля

Согласно легенде, на заре существования мира смертные не могли выжить в северных землях, поскольку там обитали элементали, наделённые божественной силой. Владения огня, воды, воздуха и земли так сильно изменили регион, что он постоянно находился в состоянии хаоса.

Верховным элементалём был Гормадрауг - Великий Призматический Вирм колоссального размера, силы и могущества, превосходящего всех остальных первородных существ.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Все остальные элементали склонились перед ним как перед принцем. Там, где ступал Гормадрауг, вспыхивал холодный огонь, поглощая всё живое.

Сказка о Кентигерне

Так случилось, что герой восстал, чтобы стать защитником смертных. Кентигерн из Пустошей, желая покончить с кочевым образом жизни своего племени, отправился на север с шестью спутниками: чародейкой Руной, Сиром Семь Мечей, Вольгром Облачённым в Железо, Лимгри Несущим Свет, Моргонгом Всадником Теней и Митрой Серебряной Арфой.

Семь Героев отправились в северные земли, чтобы приручить этот край для поселения. После многочисленных сражений с ордами элементалей они столкнулись с самим Великим Вирмом Гормадраугом.

Великий Вирм быстро проглотил их всех. Но даже во чреве зверя не все было потеряно. Семёрка обнаружила, что сердце Гормадрауга находится близко к его желудку. Пока Митра играла на своей арфе, убаюкивая Вирма, Сир, Вольгр и Кентигерн вонзили свои клинки в сердце чудовища. Так Гормадрауг был повержен.

С благословения предков герои использовали тело чудовища, чтобы создать новые земли. Его плоть стала землёй, позвоночник - горами, чешуя - драгоценными камнями и металлами, а кровь - покрытым льдом морем.

Так был покорён Север. Лёд отступил от земли, и среди снега выросли животные и растительность. Вскоре смертные расы эмигрировали в Грарйорд и основали свои собственные племена. Возникло шесть кланов, каждый из которых носил имя одного из легендарных героев, убивших Великого Вирма.

Однако в легендах также говорится, что Гормадрауг не был побежден. Он просто спит. И настанет день, когда он снова восстанет вместе со своими собратьями-элементалями, чтобы поглотить весь мир.

Сага о Торгарде

Один из многих известных героев "Эдды Лордов" Торгард - фигура настолько эпическая, что некоторые считают его объединением различных вождей и героев из устной истории Валиканов.

Тысячу лет спустя после падения Великого Вирма различные кланы Валикан враждовали друг с другом из-за территории и ресурсов. Разделённые многочисленными мелкими войнами, Северяне стали лёгкой добычей для колонизаторов из южных империй.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Королевства Эфериса

Герой полуорк Торгард, по преданию, происходил из клана Вольгр на острове Холгар. Видя, к какому хаосу и страданиям приводит разлад Валикан, он обратился за помощью к карге, способной видеть будущее. Та сказала ему, что он может объединить кланы, взяв на себя роль их боевого вождя и возглавив поход против иноземных захватчиков. Карга посоветовала Торгарду рассказать кланам, что он является реинкарнацией Кентигерна - Первого Героя Севера. Для этого ему нужно было найти артефакт, похожий на легендарное оружие Кентигерна - магический двулезвийный меч, именуемый Губителем Несчастий. Одно его лезвие покрыто льдом, а другое - пламенем.

Торгард отправился на поиски такого оружия и действительно нашёл его. Но некоторое время он не понимал, что обнаружил истинное оружие Кентигерна - Губителем Несчастий. Таким образом, легенда о Торгарде началась с самосбывающегося пророчества.

С оружием в руках он путешествовал по всему Грарйорду, сталкиваясь с каждым кланом и привлекая их в свою неуклонно растущую армию. Одних вождей он убеждал дипломатией, других - службой. Со своим смертельным врагом Сарвифом из Клана Сир он сразился в смертельной дуэли, длящейся три дня и ночи. После этой победы все шесть кланов объединились под знаменем Торгарда, их мечи и топоры были наточены, а корабли стояли в каждой гавани.

Со своей армией Торгард двинулся против иноземных захватчиков. Он совершал набеги на их прибрежные поселения и выводил их армии в поле. В тундре произошла великая битва, и в течение сезона чужеземцы были изгнаны на юг, а их колонии покинуты. Север вновь стал свободным.

Одержав победу, Торгард решил расширить границы Валикан. Он взял флот баркасов и отправился на запад в поисках новых земель для завоевания. С тех пор о нём ничего не было слышно.

На востоке возникла ещё одна провинция, противостоящая Призматическому Кругу: Кандар. Кандарцы приняли расы и верования из других империй и попытались развеять старые суеверия о Великом Вирме. Они выступали за мир и торговлю вместо старых методов войны и набегов Валикан.

Вскоре стороны столкнулись из-за своих убеждений, и так началась Трулл-Кандарская Война.

Кризис Холодного Огня

Через сто пятьдесят лет после исчезновения Торгарда холодный огонь вновь появился в Грарйорде.

Это странное и смертельно опасное явление напоминает голубоватое пламя, обжигающее лёд, снег, растительность и животных. Любая жидкость или живое вещество, с которым он соприкасается, горит подобно маслу. Вода не может его затушить, и только самое жаркое пламя способно его потушить.

Холодный огонь пронёсся по полуострову Волген, превратив его в пустошь, усеянную ледяными шпилями. Всего за несколько лет он создал новый ледник, протянувшийся до самой тундры. Теперь он угрожает всему живому на Грарйорде.

Орден Кентигерна - группа монахов, поклявшихся соблюдать догматы Первого Героя, основал крепость в устье ледяного моста и постоянно работает над тем, чтобы сдерживать распространение холодного огня.

К сожалению, в последние годы в нескольких местах вокруг Грарйорда самопроизвольно вспыхивает холодный огонь. Никто не знает, почему это происходит, но все живущие там боятся, что это станет концом для всего Грарйорда.

Провинции

Раскол

После злополучной экспедиции Торгарда между кланами образовался столетний мир. Но со временем в единстве кланов образовались трещины.

На западном острове Холгар возник орден друидов, известный как Призматический Круг. Их догматы гласили, что только война и кровопролитие могут уберечь мир от пробуждения Гормадрауга. Несколько кланов последовали их учению и объединились в провинцию Трулл.

Трулл

На западе Грарйорда лежит земля Трулл - суровый край, усеянный ледяными шпилями и замёрзшими лесами. Хотя издалека здесь видны намёки на зелень, почва тут плохо подходит для земледелия. Поэтому живущие там люди добывают себе пропитание единственным доступным им способом - добывая его в других землях. На острове Холгар находится их столица - портовый город Тайберн - центральный порт для ладьей.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

История

На острове Холгар поселились три клана: Руны, лучше всего воплощающие в себе элементальную магию. Сир - великие кузнецы по металлу. И Вольгр - общество воинов. Хотя эти три клана то и дело враждовали из-за прав на землю и пастбища, в целом они поддерживали между собой отношения сотрудничества.

Исчезновение Торгарда привело к тому, что внутри кланов образовался вакуум власти. Военачальники тут же начали соперничать за контроль над Грарйордом. Но один человек пошёл другим путём. В Холгаре друид-элементалист по имени Кибард обрёл власть, отстаивая странную веру: Гормадрауг всё ещё жив, но спит под землёй и морем. Если он пробудится, то наступит конец света. Чтобы удержать его в спящем состоянии, Валиканцы должны следовать проверенным временем традициям Торгарда: войны, набеги и кровопролитие.

Хотя поначалу учение Кибарда встречало сопротивление, оно нашло приверженцев среди вождей кланов. Три крупнейших клана: Руны, Сир и Вольгр объединились под знаменем Кибарда и назвали свою провинцию Трулл.

Из трёх великих кланов Клан Рун - самый искусный в магии: он создаёт рунные камни, хранящие заклинания, которые можно активировать во время боя. Их вождь Ордун внешне остаётся верен Призматическому Кругу, но намерен добиваться независимости.

Клан Сир стремится к расширению своей экономики и вкладывает значительные средства в рабов для своих кузниц. Их оружейное дело славится на весь Грарйорд.

И, наконец, Клан Вольгр, наиболее лояльный к Призматическим Друидам. Они регулярно предоставляют пленников, рабов и преступников в качестве человеческих жертв для ритуалов Круга. Временами реки земли становятся красными от крови этих жертв.

Политика и Управление

Трулл - провинция, которой правят друиды, поддерживающие духовную связь с первородными силами мира. Хотя три вождя кланов сохраняют некоторую независимость, в целом они подчиняются воле Призматического Круга, что превращает Трулл в фактическую теократию.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Жители Трулла регулярно совершают набеги на другие поселения за пределами своих земель, особенно на поселения в Кандаре. Друиды приносят в жертву рабов и пленников под священными деревьями, чтобы усыпить Великого Вирма. Путешественники из Трулла рассказывают жуткие истории о лесах, где на ветвях древних дубов висят ободранные и выпотрошенные люди.

На данный момент лидером кланов является вождь Нолгр Магнуссон из Вольгра, Хранитель Трёх Племен. Магнуссон пользуется одобрением Круга, и его нелегко сместить с поста лишь силой оружия. Магнуссон - воинственный человек, его больше интересуют земные награды, и он регулярно посылает рейдовые отряды для нападения на города и посёлки Кандара.

Экономика

Основу экономики Трулл составляют их традиции набегов и рабства. Трулл довели до совершенства искусство набегов: баркасы перевозят небольшие отряды воинов, которым помогают друиды. Друиды управляют приливами и отливами, чтобы корабли быстро неслись по морю и позволяли им достигать своих жертв под покровом тумана. Корабли и порты Эфериса научились бояться прихода морских туманов.

Рыболовство, охота, кузнечное дело и китобойный промысел завершают список отраслей промышленности Трулл. Торговля ведётся внутри трёх кланов: Руны производят эликсиры и зачарованные рунные камни, Сир куют оружие, щиты и доспехи, а Вольгр обучают бойцов. Существует чёрный рынок для торговли с другими народами, но эта практика запрещена друидами, которые хотят сохранить изоляционистскую позицию Трулл.

Примечательные Личности

Великий Друид Призматического Круга Хьядана - духовный лидер народа Трулл и истинная сила, стоящая за правительством. Хьядана искренне верит, что их образ жизни спасает мир от великой угрозы. Поэтому она призывает каждого вождя продолжать войну против всех, кто выступает против них.

Великий друид проживает в полом холме, окружённом крепостью, состоящей из живых дубов. В этом священном месте она может приказывать элементалям воздуха и земли помогать ей.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Хьядана видит в Кризисе Холодного Огня знак того, что Великий Вирм почти проснулся и поэтому приказывает всем кланам увеличить количество набегов и жертвоприношений.

Лиф Сарвиф. Когда-то Лиф был рабом, но он убил своего хозяина, не позволив продать себя друидам для ритуального жертвоприношения. После этого он бежал в дикие земли, где по счастливой случайности его укусил оборотень.

Вскоре Лиф научился управлять своим внутренним зверем. Освободив других рабов, он создал стаю оборотней и поселился на небольшом острове к юго-западу от материка. С тех пор он собрал небольшую армию из спас`нных рабов и прочих единомышленников. Двадцать раз кланы Трулл посылали военачальников, чтобы подавить его восстание, и столько же раз военачальники погибали при этом.

Лиф объявил своё убежище свободным от влияния Призматического Круга.

Не питая любви к Кандарийцам, Лиф достаточно проницателен, чтобы использовать их помощь для ведения своей личной войны. На сегодняшний день он открыл каналы связи с фракцией Красного Когтя в Кандаре, дабы заключить договор о взаимной обороне.

Гренхильдр - любая теократия рано или поздно создаёт себе заклятого врага. Так случилось и с Призматическим Кругом. Бывший друид Призматического Круга по имени Гренхильдр была изгнана из-за своей веры в то, что Великий Вирм хранит ключ к спасению мира и поэтому должен быть возрождён. Она верила, что истребление элементалей в конце концов, разбудит Гормадрауга. К шоку и отвращению Круга, она принесла в жертву Великому Вирму нескольких друидов-хранителей стихий в ходе нечестивого ритуала.

Налёт

Морской туман рассеялся, и перед взором предстал бесшумно скользящий по воде корабль Трулл. Достигнув берега, военный отряд вытолкнул двадцать пленных юношей на сушу.

Когда они подошли к лагерю рабов, Призматический Друид встретил их с распростёртыми объятиями. "Я Олан, - объявил он пленникам, - сын Круга. Знайте, что ваши жизни и души теперь принадлежат друидам".

Лагерь кишел связанными заключёнными, сидевшими в деревянных клетках. Они прибыли со всех концов Грарйорда: мужчины, женщины и дети всех рас. Новоприбывшие смотрели на них со страшным отчаянием. Пустые взгляды пленников лишь подтверждали то, что им рассказывали.

"Не бойтесь того, что может принести завтрашний день, - продолжал Друид. Отдыхайте, зная, что с сегодняшнего дня ваши жизни будут служить великой цели". Почтенная нация Трулл каждый день стремится сдержать восхождение Великого Призматического Вирма, и каждый из вас сыграет важную роль в этом деле".

Когда новых пленников потащили к клеткам, один из мужчин закричал: "Вы друиды, проклятие этой земли! Вы настоящие чудовища!"

Воздух будто поредел, когда раздался общий вздох. Друид поднял руку, останавливая стражников, и бросил взгляд на говорившего. "Возможно, некоторые из вас могут быть полезны лишь для одного".

Он дал сигнал своим людям. Они подтащили одинокого пленника к ближайшему дубу и привязали его к стволу.

Друид встал перед ним.

Теперь, когда он оказался в изоляции, на юношу снизошло жуткое спокойствие. "Никто из вас, друидов, не проживёт ни дня дольше меня, - сказал он. "Клянусь своим именем!"

Друид улыбнулся и подошел ближе. "А как же тебя зовут, чтобы я мог записать это имя в Книгу Проклятых?"

"Я Лиф Сарвиф, и я тоже чудовище".

У Друида была лишь секунда, чтобы осознать это имя, прежде чем лицо юноши превратилось в волчье, а длинные сильные челюсти вцепились в голову друида сокрушительной хваткой. Пронзительный агонизирующий вой заставил замереть всех стражников в лагере. Но к ним присоединились и другие крики: остальные пленники тоже превратились в волков, разорвали свои путы и бросились на солдат Трулл.

Спустя некоторое время Лиф, покрытый кровью, открыл клетки для остальных пленников. Освободив их всех, он обратился к ним.

"Вы все можете сесть в лодки и вернуться в домой. Но тем, у кого больше нет дома, куда можно вернуться, тем, у кого отняли всё, что они любили, тем, кто хочет причинить такие же страдания Трулл, я предлагаю следовать за вами, и я покажу вам иной путь".

Большинство освобождённых сели в лодки. Но некоторые, как и надеялся Лиф, остались. И с каждым новым членом его стаи у друидов и у Трулл появлялось всё больше причин бояться ночи и луны.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Гренхильдр прогнали из Трулл, но она не остановилась. Вскоре она создала свой собственный культ судного дня. Культ Вирма теперь бродит по земле, убивая смертных и элементалей в попытке возродить Гормадрауга. Появление холодного огня лишь укрепило их, поскольку они считают его признаком скорого возвращения своего хозяина.

Кандар

Провинция Кандар образовалась как прямой ответ на вторжение Трулл. Стремясь к взаимной защите от значительно превосходящих сил, три клана - Лимгри, Моргонг и Митра объединились в единый фронт.

История

Состоящий из трёх кланов, отвергших господство друидов элементалистов, Кандар стремится к процветанию, вбирая в себя элементы других культур. Выживание Кандара поставлено на карту: в настоящее время он находится в состоянии войны с Трулл, пытаясь противостоять попыткам других империй повлиять на его правление, а также сталкиваясь с угрозой холодного огня, угрожающей всем землям Валикан.

Клан Митра - самый дипломатичный из трёх кланов, первым установил торговые отношения и посольства с другими землями. Будучи самым культурным из кланов, Митра создал "Эдду Лордов" и хранит предания и историю Грарйорда.

Клан Лимгри ассимилировал религии других культур и надеется использовать свою божественную силу, чтобы противостоять силе друидов элементалистов. Лимгри взяли под контроль Башню Холодного Железа - тюрьму для самых могущественных врагов Кандара.

Наконец, клан Моргонг управляет шпионскими сетями и чёрным рынком Кандара. Мало что происходит в Грарйорде без их ведома.

Политика и Управление

Хотя большинство жителей по-прежнему объединены в кланы, вожди выбирают одного человека в качестве единоличного лидера в военное время. Нынешний боевой вождь - королева Митры Андреа Хельсинг, похоже, удерживает три клана вместе одной лишь силой воли. Вожди трёх кланов вместе держат двор в столице Митры - Христе, хотя большую часть времени они проводят в спорах о том, как лучше справиться с вторжениями из Трулл.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В последнее время Империя Бюрах оказывает военную поддержку Кандару. Они также делали предложения о том, чтобы сделать Кандар протекторатом Империи в обмен на большую военную помощь. В настоящее время этот вопрос вызывает ожесточенные споры при дворе королевы.

Экономика

Кандар находится в конце Караванного Пути - главной торговой артерии с другими странами. Близость к соседям позволяет Кандару получать прибыль от торговли, поставляя рыбу, меха, пиломатериалы и продукцию скудного земледелия, которое можно вести в холодном климате.

Недавнее открытие травы, известной под названием "Листья Снов", действующей как мощное обезболивающее, также повлияло на торговлю Кандара. Обычно используемый в траволечении, корень также продаётся на чёрном рынке как наркотик, вызывающий привыкание. Власти Кандара пытались пресечь продажу этого вещества, но в основном безуспешно, так как все силы были направлены на ведение войны.

Экономика Кандара переживает спад из-за войны с Трулл, нашествием холодного огня на их земли и их дестабилизирующего влияния на торговые отношения с другими странами.

Примечательные Личности

Труллдр - лидер круга друидов под названием Красные Когти, противостоящего Призматическому Кругу. Каждый друид Красных Когтей - оборотень, а сам Труллдр - вермедведь. Красные Когти выступают за равновесие между смертными и природой и называют себя защитниками леса и всего, что в нём живёт. Они борются за равновесие, истребление осквернённых зверей и прекращение чудовищных практик Призматических Друидов.

Красные Когти устраивают суровые испытания для тех, кто хочет вступить в их ряды. Они понимают, что процесс превращения в вермедведя мучителен и длителен, и не для слабонервных. Из каждой сотни желающих только трое попадают в их почетные ряды.

Одис - эльфийский маг и учёный из южных земель. Увлекшись легендами Севера, он отправился на поиски Великого Вирма и феномена холодного огня. Он нашёл другие легенды, в которых говорится о том, что продолжающееся кровопролитие в Северных землях заставляет Великого Вирма пробуждаться.

Санрун. Будучи главным настоятелем Форта Кентигерн, Санрун сделал миссией своей жизни защиту Грарйорда от угрозы холодного огня.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Орден Кентигерна, ранее посвятивший себя монашескому созерцанию, теперь стоит на передовой с этой угрозой. При первом же намёке на синий огонь они отправляются на ледяных дрейках и других ездовых животных через замёрзшие пустоши, чтобы сбросить горящее масло и взрывные руны на холодный огонь и остановить его распространение.

В прошлом Кандар снабжал Орден провизией для поддержания обороны, но по мере эскалации войны с Трулл Орден становится всё более изолированным и испытывает нехватку провизии.

Другие Интересные Места

Синдергаст - К северо-востоку от материка расположена группа вулканических островов, служащих местом заточения множества огненных элементалей.

В древние времена чародейка Руна помогала Семи Героям укротить дикие земли. Среди оставшихся в живых первородных существ была армия огненных элементалей под предводительством Икслалу - саламандры, обладающей огромной силой. Однако Руна обнаружила, что волшебный посох Икслалу является истинным источником его силы. Она выкрала его из хранилища и использовала, чтобы проклясть весь остров, превратив его в тюрьму, способную продержать их в плену тысячи лет.

В последнее время проклятие Руны, похоже, ослабевает. Огненные элементали проверяют границы острова в поисках выхода.

Фростмир - На западном краю великой тундры находится вечно замёрзшее озеро, в центре которого возвышается огромная ледяная крепость. Это Фростмир - оплот Мелварг злобных ледяных великанов под предводительством короля Олага.

Мелварг - не коренные жители Грарйорда, а изгнанники из-за западного моря, искавшие земли, которые могли бы назвать своими. Из Фростмира они совершают набеги на Кандар и, как известно, иногда присоединяются к военным отрядам Трулл.

В отличие от элементалей, Мелварг не желает возвращения Гормадрауга и делает всё возможное, чтобы подавить его поклонение. Они объявили себя смертельными врагами культа Великого Вирма и атакуют его членов на месте.

Волген - Далеко на северо-востоке, где бушуют метели и сияние покрывает ночное небо, лежит ледяная пустошь, где бесконтрольно бушует холодный огонь.

Волген - это зазубренный полуостров, который, по преданию, является местом, где покоится сердце Гормадрауга.

В Волгене мало характерных достопримечательностей. Земля полностью покрыта зазубренными ледяными шпилями и наростами. В океане плавают льдины, что делает его коварным для деревянных кораблей.

На Волген отправлялись различные экспедиции, чтобы исследовать феномен холодного огня, но без особого успеха. Негостеприимная местность, лютый холод и постоянно присутствующая опасность вспышки холодного огня вынуждают каждую экспедицию повернуть назад или погибнуть. Немногим удавалось спастись.

Вернувшиеся рассказывают об увиденных таинственных фигурах, бродящих по ледяным пустошам. Если это правда, то как они смогли выжить в Волгене это большая загадка, почти такая же, как и вопрос о том, что они там вообще делают.

Башня Холодного Железа - На востоке Кандара, высоко в горном массиве Джаккан, находится замок, служащий тюрьмой для самых опасных друидов, преступников и безумцев Кандара.

Башня Холодного Железа была впервые создана из камней Джаккана злобным магом Морду. С тех пор он охотился за местным населением и странствующими торговцами, принося сотни невинных в жертву потусторонним существам в борьбе за власть. В конце концов, он был свергнут героями. Местные жители разграбили его замок, но в остальном оставили его нетронутым. Башня Холодного Железа простояла пустой много лет, пока её не захватили лидеры Кандара и не превратили в тюрьму.

Среди заключенных Башни числятся:

Йормунд - уникальный вампир ледяной великан, которого сторонятся даже в его роду. Его держат в состоянии оцепенения в кварцевом гробу, пока маги из Кандара изучают его состояние.

Астар - могущественная чародейка, которая, пытаясь достичь неземной красоты, сделала свои черты настолько невыразимо отвратительными, что один взгляд может превратить человека в сплошной камень. Она вынуждена носить железную маску, пока находится в в тюрьме.

Ривен - культист, который, похоже, обрёл способность красть лицо человека и поглощать его жизненную эссенцию.

Сумак - человек, чьи слова - это яд, который может убить другого одним лишь словом и заставить других выполнять его приказы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

И, наконец, Горм, известный многим как Наследник Вирма. Это человек, который постоянно горит холодным огнём с головы до ног, но при этом не погибает. Никто не знает его происхождения. Сведенный с ума, Горм утверждает, что знает секреты Волгена и Великого Вирма, и обещает, что конец света наступит, как только его нога вновь коснется снега.

Форт Кентигерн. На краю ледяного моста, соединяющего Волген с материком, находится крепость Ордена Кентигерна. То, что когда-то было монастырем, теперь представляет собой высокий замок, построенный для того, чтобы выдержать осаду, с высокими башнями и парапетами, на которых готово горящее масло. Но эти оборонительные сооружения были построены не для осады смертными. Ни одна армия не осмелилась атаковать форт за сотни лет.

Орден Кентигерна - это первая линия обороны Грарйорда от надвигающейся угрозы холодного огня из Волгена. Стены крепости толщиной в десять футов скрывают катапульты и требушеты, способные стрелять горящей смолой. Ледяные дрейки, несущие бомбардировщиков, могут взлететь в считанные мгновения при первых признаках синего пламени. Маги воплощения могут метать огненные шары с самых верхних валов.

Они не жалеют сил, чтобы предотвратить проникновение холодного огня на материк. Все, кто находится тут, знают о последствиях, если холодный огонь достигнет земель Кандара.

Противостояние Огню

Дженна подняла голову с подушки под звон колоколов. Тревога, которая означала лишь одно.

К тому времени, как она надела меха, Капитан Хоар, её наставник и приемный отец, собрал отряд во внутреннем дворе. Холодный Огонь был замечен возле Синнабара - рыбацкого городка в двадцати милях к северу от форта. Орден Кентигерна снова был нужен.

Дженна приколола свой значок лейтенанта как раз вовремя, когда им приказали сесть на ледяных дрейков. Их скакуны затрепетали крыльями и выгнули шеи в предвкушении действия. Она в последний раз проверила их ранцы со взрывчаткой, а затем вскочила в седло. Пора было отправляться в путь.

Ледяные дрейки поднялись в воздух и улетели. Через полчаса они были в пределах видимости от Синнабара.

Холодный огонь превратил город в огромное бездымное пламя, состоящее из синего пламени и ледяного тумана. Куда бы Дженна ни посмотрела, она видела людей, животных и целые дома, вмёрзшие в ледяные глыбы. Потоки беженцев двигались в сторону холмов. Некоторые разжигали костры и безуспешно пытались отбиться от пламени.

По приказу Капитана Хоара Дженна взяла двух членов отряда в южную часть города. Их цель - не дать холодному огню распространиться в сторону Кандара. По её сигналу они зажгли фитили и сбросили ранцы, которые взорвались в тундре. Сбросив несколько бочек с маслом, они подняли стену пламени.

Дженна повернулась, чтобы присоединиться к остальным членам эскадрильи. Один взгляд на раскинувшийся внизу город сказал ей, что спасти его невозможно. Почти все здания были закованы в лёд, и, несмотря на бомбардировки, холодный огонь пылал как никогда. Но в седлах ледяных дрейков не было ранцев. Они должны были отступить.

Один из мужчин подавал сигналы, указывая на что-то далеко внизу. На городской площади стоял человек с факелом, прижимая к себе двух детей. Их окружало голубое пламя.

Дженна повернула дрейка вниз, но резкий свист прервал её. Капитан Хоар приказал ей возглавить отряд, а затем сам нырнул. Он и его дрейк исчезли за туманной пеленой.

Сглотнув болезненный комок в горле, Дженна приказала эскадрилье приземлиться на окраине, где собрались горожане. Там они ждали возвращения своего капитана.

Мгновением позже из голубого ада выскочил ледяной вирм, его хвост и часть пасти были покрыты ледяной коркой. Он рухнул на землю рядом с эскадрильей. Волшебники тут же бросились вперёд, чтобы огненными заклинаниями погасить холодный огонь на его чешуйчатом теле.

На спине у дрейка сидели двое детей, брат и сестра, на их лицах застыли слёзы. От их отца и Капитана Хоара не осталось и следа.

Через несколько дней состоялись похороны обоих. Дженна была там и, сдерживая слезы, возложила венок на гребную лодку, которая сгорит в море. Её капитанский знак отличия сверкал под слабым арктическим солнцем.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Провинции Кастинеллы

Закалённые палящим зноем и ветром, жители Кастинеллы яростны, веселы и верны. Самая южная часть Эфериса предлагает как большие возможности, так и большие трудности тем, кто достаточно смел, чтобы ими воспользоваться. Мореплавание, земледелие, добыча полезных ископаемых, война - ничто не стоит за пределами возможностей Кастинелльцев, опирающихся на строгие кодексы и яростную веру.

Учения Божественных Архисерафимов, в особенности Эмпирея Архисерафима Доблести, медленно, но верно превратили провинцию в милитаристскую теократию с яростным недоверием к заклинателям. Но недавно новые вызовы священным Учениям Серафимов привели население в смятение. Конфликт обострился до такой степени, что Инквизиция Арканистов начала крестовый поход с целью сожжения всех магически одарённых существ в провинциях Кастинеллы... и за их пределами.

Ландшафт

Провинции Кастинеллы - суровый край, зажатый между горами и морем. Это продуваемый всеми ветрами полуостров, ограниченный морем с востока и запада, с неровным горным хребтом, идущим с севера на юг. Западное побережье выходит к Львиному Заливу, где проходят торговые пути, ведущие к городу-государству Моренсии и Королевству Шарно. Восточное побережье? более дикое и менее заселённое, подвержено сильным ветрам со стороны Великого Восточного Моря.

Хотя море никогда не бывает далеко, провинции в основном страдают от сухого климата, обусловленного сочетанием постоянных ветров и палящей жары. В связи с этим вода стала самым ценным ресурсом, и крупные города возникли на берегах немногих рек, текущих с гор или, в случае с великой рекой Сальвес, с северной части Эatриса.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Коровские Шахты

Горный хребет, проходящий с севера на юг через Кастинеллу, имеет свои предгорья в Корове - северной части Кастинеллы. Здесь возникло множество шахтёрских городов, где добывают многочисленные полезные ископаемые.

Речные Земли Фаро

На юге Кастинеллы Сальвес разделяется на два огромных рукава, прежде чем впасть в море. Земли вокруг и между рукавами реки считаются самыми плодородными во всей Кастинелле, а на берегах рек, где земля не была расчищена для земледелия, растут высокие леса.

Виноградники Санте-Вьегре

На самом юге Кастинеллы горная цепь резко распадается на множество странных горных выступов, называемых Осколочными Пиками, в центре которых находится город драконорождённых Эмбер Каирн. Между этими пиками протекает множество небольших рек, а местность, называемая Санте-Вьегре, густо поросшая виноградниками.

Юг Кастинеллы когда-то был родиной драконорождённых, а Эмбер Каирн - их самым древним и прославленным городом. Но во время Великой Чистки он был разрушен, и легенды гласят, что сами горы были потрясены во время катастрофы, превратившись в Осколочные Пики.

После того как их родина была разрушена, Драконорождённые рассеялись по Эферису, избегая дальнейшего участия в войне и в поисках нового смысла жизни.

История Объединителя

Спустя долгое время после событий Великой Войны в Кастинелле сформировались три провинции: Толетум, Фаро и Терпена, которые постоянно воевали за богатые, но неумолимые земли, пока не достигли насильственного равновесия. Каждый раз, когда одна из провинций занимала доминирующее положение, две другие объединялись, дабы свергнуть её и восстановить патовую ситуацию. Таким образом, ни одной из воюющих сторон не удалось окончательно победить своих соперников до прихода Объединителя Монтего Валиеды.

Валиеда был идеальным примером Кастинелльской доблести, но он также был умным стратегом.

История

Великая Война

В Эпоху Экспансии война между людьми и другими расами в Кастинелле грозила охватить весь Эферис. Большинство деталей утеряно, и в памяти остались лишь величайшие трагедии того времени, и одна из них - разрушение Эмбер Каирна.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Родившись у подножия Коровских Гор, он привёл войска Толетума к победе над обоими соперниками. Однако он знал, что без значительного преимущества Коровцы не смогут одержать победу в долгосрочной перспективе, как показала история.

Валиеда отправился странствовать по самой высокой части гор, особенно опасной, подвержённой внезапным и сильным штормам и, как говорят, не пригодной для добычи полезных ископаемых. Волею судьбы или удачи, Валида избежал бури и вернулся, утверждая, что получил откровение от Архисерафима Эмпирея. Святой Меч, как многие называли Эмпирея, возложил на Валиеду святую задачу - объединить все Кастинелльские Провинции, но не под властью Коровы или какой-либо другой провинции, а под священными правилами самого Архисерафима. Чтобы помочь в этом деле, утверждал Валиеда, Серафим привёл его в скрытую долину, где обнаружил необыкновенную золотую жилу. Валиеда быстро нанял шахтёров, чтобы те разрабатывали жилу и тем самым подпитывали экономику и военные силы Коровы.

Валиеда провозгласил свою новую верность Эмпирею и намерение превратить Кастинеллу в теократию, чтобы положить конец изнурительным войнам между тремя провинциями. Его слова стали девизом, который до сих пор произносят многие клирики, жрецы и инквизиторы:

"Кто борется за себя, тот боится смерти, ибо шаги его направляет похоть, а дела его канут в Лету.

Но тот, кто сражается за Эмпирея, ничего не боится, ибо его шаги направляет Вечная Догма, а его деяния прокладывают путь к Золотому Веку".

Валиеда и его последователи стали распространять учение Архисерафима по трём провинциям. Со временем они получили полное теократическое влияние на провинции Фаро и Терпена, поскольку их новообразованная религия обретала всё больше измученных войной последователей. Наконец, когда им не удалось собрать последние остатки сопротивления святому делу, они победили их либо золотом, либо железом и огнём.

Возвышение Инквизиции Арканистов

После объединения трёх провинций Саградо Валиеда приказал создать религиозный орден под названием Инквизиция Арканистов, в функции которого входил контроль и ограничение использования магии в провинциях. По словам Архисерафима Эмпирея, магия - это проклятие, угрожающее её обладателям и всем, кто с ними связан.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Инквизиторы патрулировали провинции, распространяя свои учения об опасности магии и возбуждая недоверие среди населения. Через некоторое время они стали арестовывать тех, кто был известен как магически одарённый, и доставлять их в свои камеры, где они должны были прожить жизнь в смиренном служении Архисерафиму. Инквизиторы стремились найти таких людей в самом раннем возрасте, поскольку, по их мнению, угрозу магии легче сдержать в молодом возрасте, когда магические способности ещё не полностью раскрылись.

Позже Саградо Валиеда вернулся в земли Осколочных Пиков среди Драконорождённых. Когда миссионеры Архисерафима Эмпирея распространили своё учение по Эферису, некоторые Драконорождённые вернулись в Кастинелльские Провинции. После столетий скитаний и обиды на покинутых богов-драконов, рассеянный народ Драконорождённых оставил свою религию предков. Поэтому они без колебаний приняли новый свет, предложенный Эмпиреем. Видя это, Саградо Валиеда воспользовался возможностью ещё больше укрепить Кастинеллу и теократию Эмпирея. Он объявил, что все Драконорождённые могут восстанавливать свой бывший город Эмбер Каирн, павший много веков назад, если только они возведут его во славу Эмпирея. Поскольку Драконорождённые теперь были самыми ревностными последователями Божественного Архисерафима, Валида сделал Эмбер Каирн штаб-квартирой своей новосозданной Инквизиции Арканистов и воздвиг Янтарный Собор.

Один из кораблей побеждённой армады, "Огненная Леди" был брошен на произвол судьбы, и неумолимые ветра унесли его далеко на юг, а затем на восток. К этому моменту на корабле полностью закончились припасы, но команда, наконец, отремонтировала судно настолько, чтобы контролировать его курс, и направилась на северо-запад в надежде найти землю, прежде чем погибнуть от голода. Но на подходе к побережью их ждало удивительное открытие: затопленные руины огромного комплекса. Не имея возможности исследовать руины в то время, капитан отметил достаточно информации, чтобы найти их снова в будущем. Однако в тот момент общество Кастинеллы было обращено в будущее, и духовенство объявило руины не более чем доказательством ошибок, совершённых в прошлом.

Однако некоторое время спустя по Кастинелле поползли слухи, что Тауматургия - могущественная конфедерация архимагов, проникла в Кастинелльские Провинции и собирается выступить против теократии. Неизвестно, связаны ли эти слухи с обнаружением руин или с провокационным нападением Кастинелльских Провинций на Моренсию, но слухи распространились повсюду, обвиняя теократию в скрытых лицемерных намерениях.

Эти слухи были официально опровергнуты и объявлены еретическими, причём это клеймо распространялось даже на тех, кто лишь повторял эти слухи. Инквизиция Арканистов начала Великую Чистку в провинциях, удвоив усилия по поиску заклинателей и на этот раз по их сожжению. Такая же страшная участь ожидает каждого, кого поймают на том, что он ставит под сомнение Учение Серафима.

Недавние События

После объединения трёх провинций и создания новой государственной религии следующим шагом Кастинелльских Провинций стало обращение их честолюбивых взоров дальше на север и запад. Город-государство Моренсия достигал своего апогея, поэтому он был ценной и сложной целью для слуг Божественного Архисерафима Эмпирея. После нескольких десятилетий безуспешных интриг и борьбы за власть Кастинелльцы взялись за оружие и предприняли внезапное нападение на Моренсию. Подчинив себе одного из членов Моренсийской Гильдии Навигаторов, флот Кастинелльцев смог пройти через магический барьер острова-города - Туманные Рифы. Однако вмешательство Королевства Шарно разрушило планы Кастинелльцев, и хотя они нанесли морскому флоту Моренсии большие потери, в итоге проиграли морское сражение.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Провинции

С незапамятных времён в этой продуваемой всеми ветрами южной части Эфериса существовали три провинции. И хотя сейчас они объединены под знаменем Божественного Архисерафима Эмпирея, каждая провинция по-прежнему имеет свои особенности.

Тотелум

Толетум - дом силы в Провинциях Кастинеллы, опирающийся на Коровские шахты и являющийся домом для самых известных военных компаний региона.

Административный Центр Провинций

С момента установления теократии во славу Архисерафима Эмпирея Толетум превратился в огромный трудолюбивый город, управляющий делами всех Кастинелльских Провинций. Расположенный в широком берегу Сальвес, прямо под главным массивом Коровских Гор, Толетум является обязательным пунктом пересечения юга Кастинеллы с остальной частью Эфериса. В город съезжаются купцы, покупающие Кастинелльские товары или продающие свои, а также официальные посланники и конвои из трёх провинций.

Базилика Эмпирея - главный комплекс, где принимаются и изменяются строгие законы Кастинеллы с общим знаменателем: все должны следовать предписаниям Эмпирея.

Неудивительно, что Наблюдатели Верных - воинствующая фракция, призванная служить вере Архисерафимов, основала свою штаб-квартиру в Корове. Их Верховный Жрец Нола Кирданал - ревностный последователь Эмпирея и в хороших отношениях с Кастинелльским духовенством, которому Наблюдатели предлагают щедрые скидки на службу в экспедициях против врагов истинной веры.

Янтарная Кузня

Янтарная Кузня, подпитываемая постоянным потоком из шахт Коровских Гор, занимает обширную территорию чуть ниже города, наполовину построенную на реке, чтобы обеспечить лёгкий доступ к воде, необходимой для закалки их работ. Кузницы никогда не останавливаются, наполняя всё вокруг постоянным шумом и дымом, готовым задушить город, стоит лишь подуть ветрам против течения.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Большая часть продукции кузниц предназначена для самих Кастинелльских Провинций, в основном для арсеналов Фаро и военных компаний, размещённых в Толетуме, а также для Наблюдателей Верных, чьё растущее число требует всё больше и больше стали для проведения операций по всему Эферису против тех, кто отклоняется от истинной веры Божественных Серафимов.

Военное Дело

Ещё до времён Объединителя Толетум был промышленным городом, который делал ставку на обработку металлов и военные действия. Знаменитых Толетумских Шеренг боялись в бою за их упорство и эффективность. Их сочетание опытных пикинёров, арбалетчиков и мечников со щитами веками доминировало на полях сражений и до сих пор остаётся крайне эффективным. Многие компании наёмников продают свои услуги в Толетуме либо во имя Кастинелльской теократии, либо иностранным организациям. Они занимают огромные территории за пределами Толетума, где тренируют новобранцев, а их коммерческие офисы находятся в центре города. Такая интенсивная военная деятельность требует эквивалентной торговли оружием, поэтому кузницы и оружейные мастерские работают без устали.

Будучи самой известной армией наёмников в Эферисе, Компания Вольных Мечей занимает значительное место в Толетуме. Однако с ней не часто заключают сделки, поскольку Кастинелльское духовенство не любит, когда они используют волшебников. Раньше Вольные Мечи пользовались исключительным отношением к ним, но с начала Великой Чистки ситуация стала куда напряжённее, и Вольные Мечи могут потерять свой статус, если ситуация обострится ещё больше.

Марш Фаро

Расположившись в рукаве реки Сальвес гордо возвышается укреплённый город Фаро, управляющий и эксплуатирующий плодородные земли, где расположены большие гавани, создающие и содержащие большую часть мощного Кастинелльского флота.

Фаро, город скал

Эпохи эрозии сформировали впечатляющий утёс в рукаве реки Сальвес, обеспечив идеальное место для неприступной крепости. Фароси, как они себя называют, быстро поняли, что лучший способ обороны - это контроль над рекой. Без сомнения, Фаро является самым защищённым городом во всей Кастинелле, а может быть, и во всём Эферисе.

Река служит естественным барьером с западной и северной сторон. Земли на юге и востоке так невероятно плодородны, что их буквально называют Благословением. Кроме того, река и близлежащее море дают невероятное количество рыбы, поэтому неудивительно, что жители Фаро стали могучими мореходами и установили тесную связь с морем.

Раньше в районе Фаро действовал совет землевладельцев, причем землевладельцы внутри Благословения имели больший вес в процессе принятия решений, чем те, кто жил на западном и северном берегах реки. Для принятия решения необходимо было собрать две трети голосов, что всегда делало переговоры после войн довольно напряженными. Однако со времен Объединителя ситуация несколько изменилась, и теперь Кастинелльское духовенство занимает доминирующее положение в процессе принятия решений.

Наполовину в море, наполовину на суше

Экономика Фаро процветает, принося пользу как на суше, так и на море. Внутри Благословения южные земли изобилуют солончаками и установками для разведения моллюсков, а на северных землях выращивают различные зерновые, овощные культуры и фрукты. За пределами Благословения высокие леса занимают берега рек, а основным источником пропитания является охота. Такой крупный спектр производства продуктов питания создаёт хорошие возможности для торговли Фароси, а также позволяет



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

полностью обеспечить себя в случае вторжения, пока Могучий Флот не позволит захватчикам проникнуть в Благословение.

Великие арсеналы

Фароси полагались на свой военно-морской потенциал, чтобы сохранить независимость в течение столетий, предшествовавших объединению. Их военно-морское превосходство позволяло им совершать налёты вглубь вражеской территории и не давать вражеским флотам атаковать Благословение с моря. После объединения Налётчики Фароси стали известны как Могучий Флот. Теперь они господствуют в Заливе Львов, а торговые пути проходят вдоль всех берегов Эфериса. Эти корабли строятся в Великих Арсеналах, занимающих большую часть берегов южного рукава реки за счёт вырубки высоких лесов. Кроме того, вырубка лесов привела к вымыванию почвы и оползням. Фароси знают об этом и пытаются восстановить леса, но после сокрушительного поражения при атаке на Моренсию можно не сомневаться, что для восстановления Могучего Флота будет вырублено ещё куда больше деревьев.

Терпена, Солнечные Холмы

Самая южная провинция Терпены, разделённая виноградниками вокруг Осколочных Пиков и равнинами у побережья, также является местом расположения Эмбер Каирна - родного города Драконорождённых и штаб-квартиры ужасной Инквизиции Арканистов.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Виноградники Санте-Вьегре

Виноградники Терпены расположены на юго-восточных склонах гор и отличаются тёплым умеренным климатом. Осколочные Пики укрывают их от сильных ветров и дают тень в знойную жару, а вершины ловят редкие, но сильные дожди, питающие реки. Такие условия идеально подходят для выращивания фруктов и особенно винограда, из которого искусные виноделы создают чудеса, высоко ценимые по всему Эферису. Раньше торговцы съезжались со всего Эфериса, чтобы своими глазами увидеть лучшие вина на великом Фестивале Вина в Терпене, но эта традиция утратила свою силу, поскольку Кастинелльская теократия устанавливала всё более жесткие правила на винном рынке. Теперь правительство само является единственным экспортёром, который может легально работать с иностранными покупателями, устанавливая высокие цены и добавляя прибыль к налоговым поступлениям. Естественно, незаметно возник чёрный рынок. Корабли контрабандистов регулярно причаливают к южному побережью, чтобы перегрузить лишнюю продукцию смелых, амбициозных или отчаянных виноделов. Это очень рискованное предприятие, поскольку Могучий Флот Кастинеллы неустанно патрулирует побережье трёх провинций. Контрабандистам часто приходится рисковать, отправляясь в открытое море на юго-запад, а затем снова на север, к Эферису.

Однако Могучий Флот заметно сократил своё наблюдение после того, как потерял много кораблей во время недавнего нападения на Моренсию.

Терпенское Высшее Кавалерийское Училище

Верховая езда - вторая натура для жителей Терпены, где верховая езда возведена в ранг искусства и средства к существованию в удивительных шоу верховой езды и мощных военных формирований. Высшее Кавалерийское Училище Терпены предлагает обучение всем манерам верховой езды. Терпенские военные наездники славятся по всему Эферису своим впечатляющим мастерством в конном бою. До объединения они были первой линией обороны Терпены, постоянно преследуя и устраивая засады против более медлительных врагов, используя либо передовой огонь, либо неожиданные кровавые нападения.

Абан Дхалрум, Мастер Красных Коней

Самая известная фигура в Терпене и, возможно, самый знаменитый наездник во всём Эферисе - Абан Дхалрум, Верховный Мастер Терпенского Высшего Кавалерийского Училища. Дхальрум прекрасно владеет лошадьми. Он освоил все виды верховой езды, но больше всего его знают и боятся за его боевые способности, ведь он выиграл впечатляющее количество сражений и поединков. Более того, он укрепил позиции кавалерии в управлении Терпеной.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Благодаря ловкой дипломатии он добился средств для значительного расширения Терпенских Военных Всадников в обмен на их услуги по сопровождению винных конвоев и случайных инквизиторов.

Народ

Общество с Суровым Кодексом

Свет Эмпирея - это военная государственная религия. Бескомпромиссная природа Архисерафима Эмпирея отражена в законах, которые изменили образ жизни Кастинельльцев. Однако, если единая Кастинельльская теократия, несомненно, представляет собой значительные перемены для трёх провинций, было бы ложью утверждать, что для её установления не было никаких оснований. Ведь сила, мужество и честь издавна ценились среди Кастинельльцев ещё до времен Объединителя. Поскольку эти три понятия лежат в основе учения Эмпирея, принятие веры в Архисерафима было вполне естественным. Аспектом жизни кастинельльцев, наиболее сильно изменившимся под влиянием учений Эмпирея, стала практика войны.

До объединения Кастинельльцы были готовы объявить войну своим соседям практически под любым предлогом и провокацией. Провозгласив свою новую веру, Саградо Валиеда совершил значительный подвиг, направив стремление Кастинельльцев к войне в одно уникальное русло: Праведная война, ведущаяся во имя великой цели. Зная, что их народ не может стать миролюбивым в одночасье, Валиеда и духовенство тщательно разработали правила, по которым будет вестись война. Фактически любая форма правоохранительных или иных насильственных действий стала предметом детального регулирования. Создав правовые рамки для насилия, они связали и оправдали его высшими идеалами. Это позволило им легко подавлять восстания во время объединения, объявляя праведную войну всем, кто осмеливался восстать против духовенства.

Военная организация - Будучи военной теократией, Провинции Кастинеллы приняли единую строгую военную структуру, объединяющую население трёх провинций и в то же время повышающую эффективность армии. Каждая военное формирование вдохновлено представлением Архисерафима Эмпирея и построено следующим образом:

Глава: командующий армейским корпусом, возглавляемый Высшим Жрецом Эмпирея и его эскортом из пятидесяти Драконорождённых паладинов, а также четыре командира, возглавляющие каждый из остальных армейских корпусов и сопровождаемые пятьюдесятью элитными солдатами.

Ядро: четыре Шеренги Толетума, каждая из которых состоит из четырёхсот солдат.

Крылья: две роты Терпенских Военных Всадников, каждая из которых насчитывает четыре сотни всадников, разделённых на четыре "Меча" по сотне всадников в каждом.

Ноги: армейский корпус материально-технического обеспечения, включающий артиллерию и припасы, передвигающиеся на бронированных повозках.

Пята: арьергардный армейский корпус, состоящий из двух Элитных Мечей Терпенских Военных Всадников и двух тяжёлых отрядов из четырёхсот тяжелобронированных пикинеров и мечников.

Каждый Кастинельльский солдат должен был отслужить два года как минимум в двух разных армейских корпусах, что обеспечивало гибкость при реорганизации войск во время длительных военных кампаний. Кроме того, это распределяет опытных солдат по Кастинельльским армиям, что еще больше повышает их устойчивость.

Кастинельльцы - Живой и Энергичный народ

Гостеприимные и праздничные. Когда они не сражаются за общее благо, Кастинельльцы стремятся праздновать. У них много поводов и способов делать это, будь то рождение ребенка или окончание охоты на оборотня, они могут радоваться и пировать по нескольку дней. Музыка и танцы всегда являются важной частью празднования, даже если они связаны строгими обычаями. Музыканты - исключительно мужчины, а женщины завораживают публику неистовыми танцами вокруг огромного костра. Таков порядок вещей в Кастинелле даже в эти тёмные времена, когда заклинателей преследуют без пощады. Но для тех, кто не проявляет признаков магической нечистоплотности и уважает Кастинельльские обычаи, всегда найдётся место у костра.

От обид и вендетты к Праведной Войне. Тёмной стороной нрава Кастинельльцев, несомненно, является их поспешность в обращении к гневу и насилию, когда они чувствуют, что их честь была попрана.

Мелкие ссоры часто приводили к небольшим войнам между семьями, и во многих случаях проигравшая сторона не получала пощады.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Веками обиды подсчитывались и передавались из поколения в поколение, пока не появлялась возможность устроить кровавую вендетту.

Но после объединения насилие стало более регулируемым компонентом жизни в Провинциях Кастинеллан. Любой военный акт должен был быть поддержан духовенством, которое чаще всего отправляло группу Инквизиторов для расследования истинных мотивов воюющих сторон. Это замедляло вспышки насилия, поскольку тех, кто осмеливался идти против священного закона, духовенство Эмпирея отлучало от церкви и конфисковывало их имущество.

Опозоренным было позволено вести Праведную Войну против богохульников, чтобы покончить с их недостойной жизнью и захватить их земли и товары во имя Эмпирея.

Конечно, столкновения между семьями и даже регионами полностью не прекратились, но теперь они тщательно контролируются духовенством, которое разрешает их только тогда, когда это действительно служит его собственным интересам.

Другие Места и Личностиъ

Эмбер Каирн: Родной город Драконорождённых. После бесчисленных лет скитаний Драконорождённые наконец-то вернулись в свой родовой дом - Эмбер Каирн. Благодаря щедрости Саградо Валиеды они смогли восстановить свой город, разрушенный много веков назад во время Эпохи Экспансии.

Некоторые легенды до сих пор рассказывают о том, каким высоким был город, расположенный на высокой горе и полностью состоящий из гранита. То, что они не сходятся во мнении, какой исключительный катаклизм разрушил гору, а вместе с ней и город, не имело значения для Драконорождённых, которые уже отвернулись от прошлого. Они поселились в центре неровной и измученной горной местности, известной как Осколочные Пики, и построили свой новый город во славу Архисерафимов.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Наивысшая честь была оказана Эмпирею, чья впечатляющая статуя высотой в триста футов занимает главную площадь. И снова город построен в основном из гранита, добытого на трёх ближайших вершинах, который медленно расходовался и встраивался в основание города.

Янтарный Собор. Одно из трёх огромных скальных образований по периметру Эмбер-Каирна было раскопано, чтобы разместить там штаб-квартиру Инквизиции Арканистов, известную как Янтарный Собор. Этот огромный подземный комплекс содержит множество тюремных камер и комнат для допросов людей, обвиняемых в наличии магических способностей или других нарушениях священных законов. В настоящее время комплексом управляет Лорд-Инквизитор Кревакс - семифутовый Драконорождённый, чью преданность священным учениям Эмпирея превосходит разве что самого Саградо Валиеду.

Штаб-квартира Инквизиции Арканистов - это лабиринт, найти дорогу через который могут только хорошо обученные Инквизиторы. По слухам, в камерах нет замков, и Инквизиторы выпускают заключенных на свободу, чтобы определить, обладают ли они магическими способностями: если они находят выход, их немедленно хватают и признают виновными в магической нечистоплотности. Правда это или нет, но факт остаётся фактом: из этого места выпускают очень мало людей. А те, кому удаётся выбраться, редко выходят оттуда здоровыми телом и духом. Хотя ходят слухи, что один особо опытный человек регулярно входит и выходит из Янтарного Собора самостоятельно и невредимым с неизвестной целью.

Город Торпес. На первый взгляд Торпес похож на любой другой набожный город в Провинции Кастинеллы. Многочисленные храмы и придорожные святыни собирают подношения Божественным Серафимам, а в городе действует скромное отделение Инквизиции Арканистов. Но, как и в любой религии, не все прихожане города являются её добровольными последователями. Под покровом ночи в укромных зданиях и на стапелях собирается культ Сломленных Братьев - религиозная организация, посвящённая пути, проложенному ещё до Эмпирея. Некоторые говорят, что она была ещё даже до самих богов. Их можно узнать по татуировкам, сделанным исчезающими чернилами, чтобы избежать внимания Инквизиции. Членами Сломленных Братьев могут быть как крестьяне, так и священнослужители и дворяне низшего ранга. Всегда ищущие новообращённых, Братья показывают им "истинный путь", заставляя употреблять эликсир, изменяющий сознание, вызывающий яркие галлюцинации, которые, по их мнению, "освобождают их разум". Истинные намерения культа неизвестны, за исключением самого высокопоставленного лидера, известного только как Разбитый Брат.

Сломленные Братья стремятся показать всему Эферису, что старый путь - это истинный путь, и используют любые средства для достижения этой цели, даже вступая в союз с первородными силами, заклинателями или демонами Преисподней. Город Торпес приветствует всех, но принимает только тех, кто докажет, что действительно достоин.

Тауматургия и Маска Исчадия. Тауматургия - Великий Таумский Орден Теургов по своей природе является самым большим противником Кастинелльской теократии. Поначалу они не обращали внимания на эту зарождающуюся угрозу, полагая, что столь фанатичное рвение просто самоуничтожится. Но когда стало очевидно, что серьёзной оппозиции возвышению теократии Эмпирея не существует, а их жёсткая позиция в отношении заклинателей искренна, Тауматургия отправила своих следователей оценить угрозу.

Никто точно не знает, что замышляет Тауматургия, но самые правдоподобные слухи гласят, что искусный волшебник-иллюзионист проник в Провинции Кастинеллы, приняв облик священнослужителя, чтобы отдавать противоречивые приказы и вызывать смуту. Слухи распространялись: из штаб-квартиры Инквизиции Арканистов был совершен побег. В штаб-квартиру проникли. Всё это дело рук таинственного волшебника, известного как Маска Исчадия. Приняв слухи всерьёз, Инквизиция предложила невероятно высокую награду за его поимку. Именно в этот момент смерть стала неотвратимым наказанием почти для всех подозреваемых в магической нечистоплотности...

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Город Моренсия

Расположение

Город-государство Моренсия располагается в центре между Королевством Шарно и Провинциями Кастинеллан. Оно находится в самом центре огромной лагуны на южном побережье континента.

История

Восхождение и Апогей

Легенда гласит, что предки народа Моренсиан бежали на юг, спасаясь от этнических преследований Империи Бюрах, и в конце концов добрались до ряда маленьких пустынных островов в большой лагуне. Чтобы скрыть своё бегство, беженцы использовали Заклинание Тумана, которое наводило густой постоянный туман на рифы и песчаные отмели вокруг островов. С тех пор провести корабль через Туманные Рифы могут лишь те, кто прошёл обучение в знаменитой Гильдии Навигаторов Моренсии.

Благодаря этой защите город Моренсия быстро поднялся из болотистых островов. Идеально расположенный между несколькими крупными державами Эфериса, молодой город-государство сосре-доточился на навигации и торговле, чтобы установить господство над коммерческими морскими путями.

Предрасположенность к навигации в сочетании со строгим и перфекционистским менталитетом позволили Моренсии создать самые быстрые и надёжные корабли из когда-либо построенных. Со временем Моренсийцы проявили себя и как эксперты по выявлению рисков, что ещё больше укрепило репутацию Моренсии как неизбежного торгового центра.

Геополитика

Как город, основанный на торговле, Моренсия принимает множество путешественников, большинство из которых - торговцы. Город разработал подробную и тщательную политику, чтобы эффективно управлять постоянным притоком иностранцев. Торговцам рады, но за ними строго следят, и в ночное время они вынуждены оставаться в определённых районах. Гражданство таким торговцам не предоставляется, за редкими исключениями. Также им не разрешается проживать в Моренсии слишком долго. Это заставляет население постоянно прибывать и уезжать, что является дополнительным благом для экономики Моренсии.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Хотя Моренсия и ограничивает влияние иностранных торговцев в своих стенах, сами же торговцы Моренсии являются мощной силой по всему Эферису. Моренсия - это резиденция Торговой Компании Августина, охватывающей весь континент и работающей повсюду, дабы направить потоки золота и товаров в свою пользу. В Моренсии Торговая Компания Августина старается согласовывать интересы других организаций со своими собственными. Она поглотила могущественную Гильдию Банкиров Моренсии, а через неё стала контролировать и Высший Совет города.

Провинции Кастинеллан неоднократно пытались захватить Моренсию, используя как силу, так и уловки. Последняя, но неудачная попытка заключалась в том, что они захватили Члена Гильдии Навигаторов и заставили его провести Кастинелльскую армаду через Туманные Рифы. Лишь хитроумное вмешательство Королевства Шарно спасло Моренсию от аннексии. Великий Шаман Эторион при помощи небольшой группа эльфийских шаманов смог взаимодействовать с Заклинанием Тумана, чтобы привести корабли Королевства Шарно прямо в тыл Кастинелльской армады.

На пороге Моренсии развернулась страшная битва, и хотя Кастинелльской армаде удалось уничтожить большую часть Моренсийского флота, стоявшего в Арсенале Моренсии, корабли Королевства Шарно и оставшиеся силы обороны Моренсии под командованием Адмирала Эндории Ональе сумели окружить и одолеть нападавших. Уцелело лишь несколько Кастинелльских кораблей, хотя защитники также понесли тяжелые потери.

С тех пор Провинции Кастинеллан не предпринимали новых военных походов, но не отказалась от стремления контролировать Моренсию. Недавно они укрепили свои связи с Торговой Компанией Августина, что, по мнению многих Моренсийцев, объясняет ряд подковёрных ходов Мастера Гильдии Банкиров Колхиса.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Истина куда сложнее, но многие отмечают, что Гильдия Банкиров получила огромную прибыль после нападения Провинций Кастинеллан. Опираясь на казну Торговой Компании Августина, Гильдия Банкиров предложила щедрый кредит на восстановление флота Моренси, но предложение было настолько щедрым, что вызвало ещё больше подозрений. В итоге Дож Лоренцо Флабеничи смог направить Высший Совет по другому пути, оказавшемуся ещё более опасным. Чтобы собрать средства, Высший Совет открыл возможность продажи своих мест. Это должно было позволить любой гильдии или другому сообществу получить место в Высшем Совете, но ставки стали настолько высокими, что многим пришлось брать астрономические кредиты у Гильдии Банкиров, чтобы приобрести своё место.

Более того, сама Гильдия Банкиров смогла купить наибольшую долю свободных мест. Помимо расширения возможностей Гильдии Банкиров, эта череда событий значительно ослабила позиции Дожа.

Ужас Безлунной Ночи

В последние месяцы ночи стали гораздо опаснее: на улицах и каналах Моренсии находят мёртвых людей. Ходят слухи, что появились чудовища, карающие грешников, но пока никто толком не знает, в чём причина этих нападений. Однако способ действий чрезвычайно варварский и до странности похожий, можно сказать, почти ритуальный. Существо, или что бы это ни было, всегда нападает, когда не видно луны: она либо отсутствует, либо скрыта облаками. Усиление ночных патрулей не дало никаких результатов, и в качестве последнего средства Высший Совет нанял для расследования знаменитого охотника на ведьм Ведемира Кальтшталя.

Культурные Мероприятия

Чёрный Карнавал

Чёрный Карнавал, проходящий раз в год в самом разгаре лета, - это повод для жителей Моренси дать волю своим низменным инстинктам. Одетые в экстравагантные костюмы, горожане пируют целый месяц, поглощая невероятное количество еды, напитков и более развратных развлечений. Но в последние годы карнавал потускнел, так как среди населения стали распространяться тёмные привычки.

Ходят слухи о развратных сборищах, устраиваемых тёмными чародеями, где пытки применяются в обмен на огромное количество золота. Даже если до сих пор ничего подобного не было обнаружено, уровень разврата явно возрос, и наиболее критически настроенные люди уже связывают это развратное поведение с новой угрозой - Ужасом Безлунной Ночи.

Белый Карнавал

В конце года, через полгода после Чёрного Карнавала, Моренсия обычно покрывается снегом. Это сигнал для карнавала совсем другого рода: шанс очистить город от грязи, будь то мусор или люди.

Официальная белая маска, которую надевают во время Белого Карнавала, предназначена только для граждан, а всех, кто не может получить маску законным или иным способом, преследуют, сажают в ялик и отправляют в ссылку через лагуну.

Интересные Места

Туманные Рифы. Глупые моряки, пытающиеся пересечь Туманные Рифы без помощи Навигатора из Моренцианской Гильдии, обычно несколько дней блуждают в тумане, но в конце концов оказываются в исходной точке, если не терпят крушения на коварных рифах или не садятся на мель на песчаной отмели. В рассказах об этом волшебном туманном лабиринте известно о движущихся отмелях, делающих бессмысленной любую традиционную картографию. Как члены Гильдии Навигаторов находят дорогу - одна из загадок, питающих репутацию Моренсии.

Арсенал Моренсии является великолепной демонстрацией мощи Моренсии. Арсенал Моренсии служит примером для других военно-морских держав Эфериса. Он занимает главный вход в город и служит фильтром для прибывающих судов. Первая часть представляет собой карантинную зону, где экипажи и товары находятся в течение сорока дней, прежде чем им будет разрешено войти в Моренсию. Во второй части находится сам арсенал с Моренсийскими кораблями и верфями.

Мост "Водомерка" - это удивительное произведение архитектуры, занимающее центральное место в самом сердце сети каналов Моренсии. Изначально это был одиночный мост, построенный над главным каналом, и через него проходило множество торговых операций. Впоследствии, по мере роста города, он был соединен с близлежащими островами дополнительными мостами.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В итоге он превратился в невероятную конструкцию из четырёх мостов, соединённых с главным мостом, смутно напоминающим гигантскую водомерку. Отсюда и название.

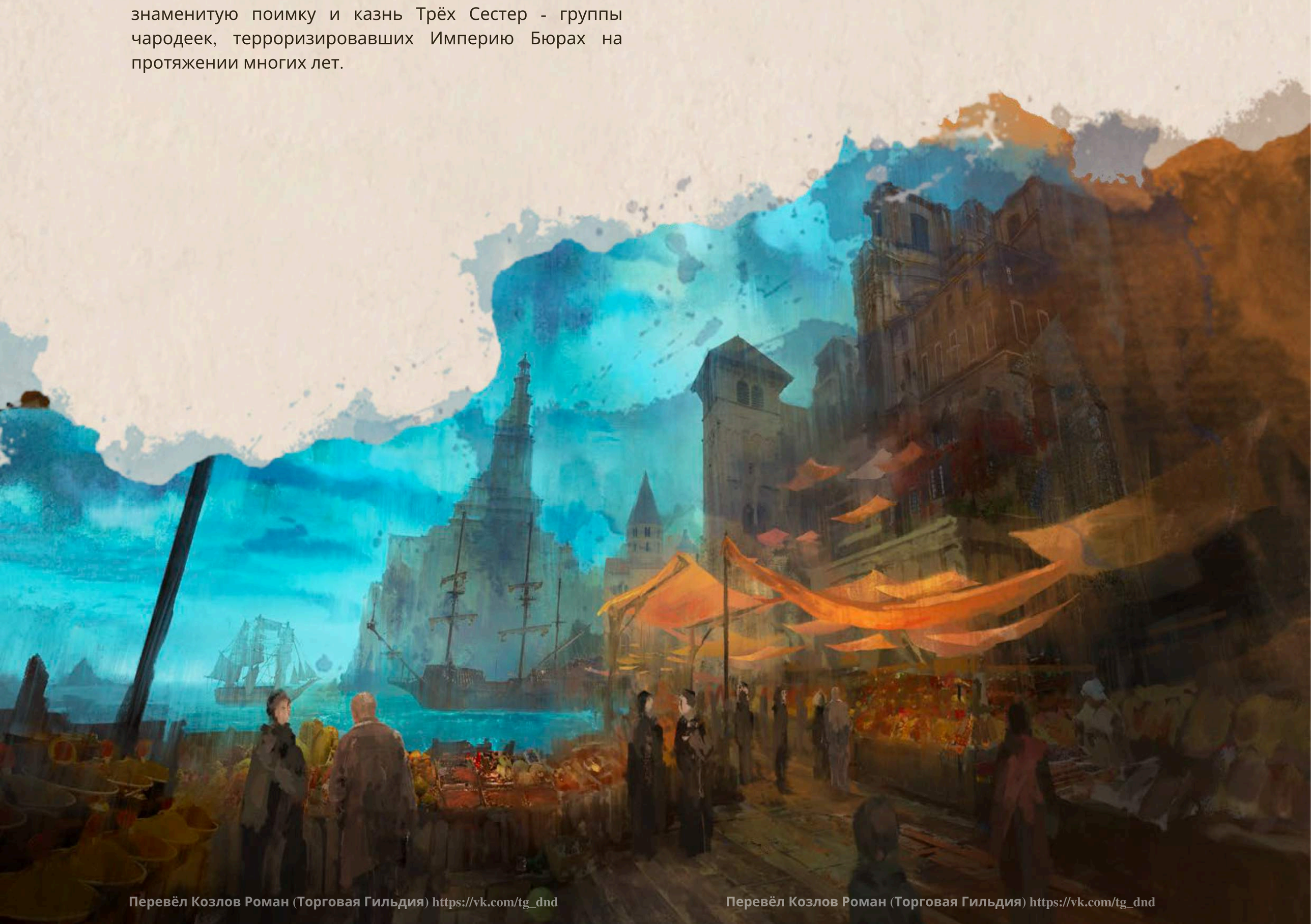
Примечательные Личности

Дож Лоренцо Флабеничи. Избираемый пожизненно, Дож является официальным представителем и, предположительно, самым влиятельным человеком в Моренсии. Выборы - это долгий процесс, обычно длящийся целую неделю или больше. Выборы Флабеничи заняли умеренные десять дней, что должно было стать предзнаменованием стабильного и беспроблемного правления, но за время его мандата в Моренсии произошло множество событий, нарушивших общий курс. Хотя Дож Лоренцо не несёт прямой ответственности за Кастинелльский конфликт или недавнее вырождение Чёрного Карнавала, его репутация пострадала от обоих ударов по чести Моренсии. Кроме того, его неудачный шаг по спасению городской казны за счёт продажи мест в Высшем Совете вызвал неодобрение со стороны народа. Теперь он находится в щекотливом политическом положении, вынужденный постоянно вести переговоры со своими коллегами-дворянами и гильдиями.

Охотник на Ведьм Ведемир Кальтшталь. Охотнику на ведьм Ведемиру Кальтшталю больше нечего доказывать, ведь его послужной список включает знаменитую поимку и казнь Трёх Сестер - группы чародеек, терроризировавших Империю Бюрах на протяжении многих лет.

Неудивительно, что именно его избрал Высший Совет для расследования загадочной серии убийств, получившей название "Ужас Безлунной Ночи". Его расследование началось совсем недавно, и пока нет никаких признаков прогресса, кроме его внезапного требования допросить каждого члена Высшего Совета индивидуально. Зная его экстремальные методы допроса, можно понять, что некоторые члены Совета пытаются увильнуть, даже если это навлечёт на них подозрения.

Адмирал Эндория Ональе - Мастер Гильдии Навигаторов. Эндория Ональе родился в одной из старейших и самых известных дворянских семей Моренсии, заслужив звание Мастера Гильдии благодаря своим многочисленным подвигам за долгую карьеру. Но этот пятидесятилетний опытный капитан не утратил ни капли своей силы, что нельяз сказать про глаз. Адмирал Ональе командовал Моренсийским флотом, когда Провинциям Кастинеллан удалось застать Моренсию врасплох. Только его опыт и интуиция позволили достаточно быстро перебросить корабли из Арсенала, чтобы избежать полного уничтожения флота Моренсии. Затем он повёл оставшиеся корабли против Кастинелльцев, потеряв глаз во время финальной атаки на вражеский флагман.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Колхис "Пылающий Мозг" - Мастер Гильдии Банкиров и Торговой Компании Августина. Некоторые считают Пылающего Мозга самой могущественной личностью в Моренсии. Множество историй окружают этого загадочного персонажа, пытаясь объяснить его стремительный взлёт к власти в двух самых могущественных торговых организациях Моренсии. Его происхождение - ещё одна тайна, вызывающая как восхищение, так и недоверие у жителей Моренсии. Какой бы ни была правда, он человек, обладающий значительной властью благодаря огромному состоянию, на котором держится Гильдия Банкиров. Сначала он командовал Гильдией Банкиров, но потом позволил Торговой Компании Августина купить контрольный пакет акций Гильдии. Хотя Гильдия Банкиров Моренсии была меньше Торговой Компании Августина, она стала крупнейшим членом Компании, и Колхис, используя это положение, продвигался по служебной лестнице Торговой Компании Августина, пока не возглавил обе организации. Колхис стал первым банкиром, получившим место в Высшем Совете Моренсии, что сразу же вызвало споры. Более того, его неоднократно обвиняли в подкупе других членов совета, но ни разу не осудили, поскольку обвинители всегда либо внезапно отзывали свои жалобы, либо исчезали при загадочных обстоятельствах. Многие считают, что теперь Гильдия Банкиров, Торговая Компания Августина и Моренсийский Высший Совет фактически являются одним и тем же образованием. Если это так, то именно Колхиса можно благодарить или проклинать за это.

Фракции и Учреждения

Высший Совет

Являясь главным политическим органом Моренсии, Высший Совет имеет последнее слово по любому чувствительному вопросу в политических и юридических делах Моренсии. Исторически места в нём были открыты только для знати, но теперь они продаются, что позволяет самым богатым гильдиям занимать места и тем самым приобретать ещё большее влияние в Моренсии. Особенно в случае с Гильдией Банкиров, стало трудно понять, где заканчивается правительство Моренсии и начинаются её деловые интересы.

Гильдия Плотников

Гильдия Плотников - старейшая из известных организаций, созданных Моренсийцами, также несущая одну из важнейших обязанностей, обеспечивающих выживание Моренсии. Гильдия управляет городскими корабельщиками. Репутация кораблей, произведённых в Великом Арсенале Моренсии, распространилась по всему Эферису, даже до северных островов Валикан. Эта репутация вполне заслуженна: плотники проходят пятилетнюю суровую подготовку под руководством Мастера-Плотника, что превращает их в незаменимых помощников для любой значительной экспедиции, требующей оперативного обслуживания кораблей. Это обеспечивает им чрезвычайно высокую зарплату, хотя и не дотягивающую до уровня навигаторов, которые безопасно ведут корабли через Туманные Рифы и обратно.

Гильдия Навигаторов

Гильдия Навигаторов владеет секретами плавания в Туманных Рифах и за их пределами. Эти секреты ревностно охраняются, поскольку независимость Моренсии в основном зависит от защиты, обеспечиваемой Туманными Рифами. Однако в последнее десятилетие, с тех пор, как места в Высшем Совете были открыты для продажи, цены на услуги навигаторов часто и резко повышались. Самые яростные критики обвиняют Гильдию Навигаторов в откровенном грабеже и в том, что она наживается, дабы получить больше мест в Совете и, соответственно, больше власти. Но более тревожные слухи говорят о том, что Заклинание Тумана становится всё труднее контролировать, а его эффекты становятся всё более выраженными, что увеличивает сложность навигации среди Туманных Рифов.

Гильдия Банкиров

Гильдия Банкиров, пожалуй, самая влиятельная из гильдий, поскольку только они имеют право давать деньги в долг. Конечно, они используют эту привилегию для кредитования других Гильдий Моренсии, но также выдают деньги агентам за пределами города. С тех пор, как гильдия была поглощена Торговой Компанией Августина, она стала тесно связана с торговлей в глобальном масштабе. Более того, общеизвестно, что их крупнейшими клиентами являются Провинции Кастинеллан, что усиливает подозрения относительно их истинной преданности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Город Лизех

Расположение

Расположенный в широком заливе под названием Залив Укусов к северу от Королевства Шарно, город-государство Лизех использует свою густую сеть каналов и рвов в постоянной борьбе с морем. На восточной стороне города впечатляющая система укреплений, опирающаяся на воду, когда-то защищавшая город от амбиций Империи Бюрах. С западной стороны к морю обращены гигантская гавань и арсенал.

История

Восхождение и Апогей

Семья Бувенграхт негласно правит Лизехом с самого начала его становления как города-государства. Когда Лизех был всего лишь большой рыбацкой деревней, Отто Бувенграхт был амбициозным рыбаком, желавшим жить лучше и богаче. Его амбиции заставили его ловить рыбу дальше в заливе. Когда он добрался до места в центре бухты, известного как Морское Око, он наткнулся на потустороннее существо, названное Пожирателем Мерзости. Существо почувствовало амбиции рыбака и предложило ему сделку: оно пообещало совет и доступ к высшему разуму, который поможет Бувенграхту возвести самый богатый из когда-либо известных прибрежный город. В обмен на это оно попросило от Отто Бувенграхта, как ему показалось, небольшую цену, - городскую грязь.

Оно хотело съесть весь мусор, производимый городом, включая трупы умерших. Отто Бувенграхт предложил создать культ, который будет тайно служить обжорству этой твари под видом благословения моря за все богатства, которые оно даёт городу.

Отто Бувенграхт согласился. Верный слову существа, он быстро стал известным бизнесменом, чьё богатство способствовало развитию Лизеха. Он разработал невероятно передовые технологии для расширения территории Лизеха, построив каналы и рвы, которые предотвращали наводнения и оптимизировали транспорт и логистику. Также ускорилось строительство военно-морского флота, и под властью семьи Бувенграхт Лизех всего за несколько поколений превратился в крупную морскую державу. Они стали посылать всё больше кораблей за море, чтобы исследовать и собирать богатства, и ещё через несколько поколений Лизех достиг состояния богатства и роскоши, которое никто в Эферисе уже не мог игнорировать.

Именно в этот момент Империя Бюрах обратила свой императорский взор на маленький город. Лизех стал крупным торговым центром между близлежащими регионами Эфериса, в особенности между Империей Бюрах и Королевством Шарно. Эти две державы получали огромную выгоду от улучшения торговых путей, но Империя Бюрах не могла выдержать налогов, которыми облагались все поставки, проходившие через гавань Лизеха. Королевство Шарно, в свою очередь, выступало за независимость Лизеха, опасаясь, что аннексия ухудшит их положение.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Аннексия Империей Бюрах

Империя Бюрах не могла оставить Лизех в покое, опасаясь, что его автономия может побудить движения за независимость внутри империи. Ведущие аристократы Бюраха заключили сделку с графиней Аналитой фон Райза - могущественной вампиршей, находившейся в плену у Империи Бюрах. В обмен на свободу она должна была проникнуть в Лизех и, используя свои вампирские способности, захватить власть над семьёй Бувенграхт. После этого она открыла бы город для аннексии. Зная, что большинство вампиров жаждут власти над территорией и населением, аристократы из Бюраха надеялись, что эта сделка позволит им поглотить богатства Лизеха и держать Аналиту фон Райзу под контролем. Они оказались правы, но не совсем.

Красное Утро

Аналита фон Райза была высшим вампиром, что позволяло ей замечать магию, действующую вокруг Лизеха и ,в частности, семьи Бувенграхт. Это не помешало ей выполнить свою миссию, но вскоре после аннексии, когда она поняла, откуда взялась странная магия вокруг семьи Бувенграхт, она увидела возможность нанести удар по Империи Бюрах и испортить драгоценность, которую она так покорно передала своим бывшим тюремщикам.

Утром следующего дня ежегодной церемонии Кормящего Моря вся семья Бувенграхт была найдена зарезанной, а их кровь была полностью выпита.

Плакучая Оспа

Таким образом, сделка между Пожирателем Мерзости и семьей Бувенграхт была нарушена, и Аналита не позволила бы ей продолжаться в любой другой форме, поскольку хотела заменить влияние существа на город своим собственным. Но древнее существо было коварно и отомстило и семье Бувенграхт, и вампиру: оно заразило трупы Бувенграхтов вирулентной Плакучей Оспой. Семье Бувенграхт устроили пышные похороны в Пенистой Церкви - главной церкви Лизеха, и оттуда болезнь распространилась с разрушительным эффектом.

Аналита фон Райза не ожидала, что Пожиратель Мерзости легко сдаст город, но, тем не менее, была в ярости, видя, как её новая паства гибнет тысячами.

Она была невосприимчива к оспе и достаточно сильна, чтобы бросить вызов этому существу. Завязалась страшная битва. Битва продолжалась целый день и вызвала гигантские приливы и отливы, посеявшие хаос в гавани. В конце дня Аналита фон Райза вернулась измученная, но живая. Никто точно не знает, кто победил в этой схватке и существует ли вообще этот Пожиратель Мерзости, но Аналита так и не вернулась в Морское Око. Вместо этого она проводит большую часть времени в своём логове на вершине Высокой Колокольни - самого высокого здания и главного места силы в Лизехе.

Поскольку Плакучая Оспа быстро распространилась в городе, Империя Бюрах направила войска наружу, чтобы поместить Лизех вод карантин. Однако было уже слишком поздно: позже они узнали, что болезнь уже распространилась за пределы Лизеха.

Симптомы

Симптомы Плакучей Оспы - это и красноречивое проявление коварного ума Пожирателя Мерзости, и метафора хода истории Лизеха. Поначалу больного лихорадит, вызывая обострение чувств, перевозбуждение и ощущение благополучия. Но вскоре эти симптомы переходят в бред, жгучий жар, неутолимую жажду и рубцовые поражения, давшие название самой болезни. Кроме того, почти все, кто заразился этой болезнью, вскоре умирают. Большинство людей погибает от оспы через несколько дней, а самые стойкие могут продержаться почти две недели.

Культурные Мероприятия

Церемония Кормящего Моря

Раз в год жители Лизеха собираются в порту на большой праздник, посвящённый морю и огромным богатствам, которые оно давало городу. Аристократы и особенно семья Бувенграхт складывали в лодки множество подношений и отправляли их в плавание. Праздник проводился только в том случае, если с суши дул хороший ветер, чтобы донести подношения к центру бухты.

Хотя можно было бы ожидать, что хотя бы некоторые из кораблей окажутся на дне залива, ни один из них так и не был извлечен.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Кроме того, после церемонии в заливе всегда возникали странные течения, и гавань оставалась закрытой на весь день после церемонии. На самом деле все эти подношения были направлены на благо Пожирателя Мерзости. Говорят, что эта церемония до сих пор проводится в проклятом городе Лизех, ведомая коварными остатками Культа Моря.

Крупная Общегородская Рыночная Неделя

Одним из главных событий, которое проводилось ежегодно, была Крупная Общегородская Рыночная Неделя. В этот день весь город превращался в огромный рынок под открытым небом, длящийся целую неделю. Разнообразие и качество предлагаемых там продуктов и товаров не знают себе равных в Эферисе, даже в городе-государстве Моренсия. Теперь, когда Плакучая Оспа опустошила Лизех, эти дни, скорее всего, ушли навсегда. Если рынок и сохранился в поражённом болезнью городе, то, несомненно, в искажённом и испорченном виде.

Интересные Места

Морское Око - центр залива Укуса с незапамятных времен был практически непроходим для кораблей. В тавернах рассказывают истории о русалках или других мистических морских существах, которые отталкивают человеческие лодки и ловят всех нарушителей. Ужасную правду о Грязном Грейзере знают лишь несколько человек, в том числе покойная семья Бувенграхт и вампирша графиня Аналита фон Райза.

Высокая Колокольня - в центре Лизеха находится огромная площадь, когда-то служившая общественным форумом для народных дебатов, а решения о политике и законах Лизеха принимались в Высокой Колокольне, выходящей на площадь. Высокая Колокольня была построена много веков назад одним из первых правителей семьи Бувенграхта, и это главное место власти оставалось под их контролем вплоть до Красного Утра. Сейчас центр города находится под властью культа Чёрной Леди и, по слухам, Аналита фон Райза проводит свой восстанавительный сон на самом верхнем этаже Высокой Колокольни.

Пенистая Церковь. Семья Бувенграхт основала и финансировала Культ Моря - религиозное движение, почитающее "Кормящее Море" и совершающее подношения во имя него, чтобы накормить Пожирателя Мерзости. Для этого культа в Лизехе было построено множество церквей, но самой важной из них является Пенистая Церковь - место, где хоронили каждого члена семьи Бувенграхт. Построенная на самой западной набережной города, эта церковь находится в непосредственном контакте с морем. Для прохода в воды залива и для тайной доставки жутких подношений Пожирателю Мерзости был устроен небольшой канал. Из-за этого нечистого посетителя море вокруг церкви всегда пенится, отсюда и её название.

Примечательные Личности

Семья Бувенграхт. Со времён возвышения Лизеха семья Бувенграхт пользовалась репутацией одновременно таинственной и престижной. Отто Бувенграхт - первый известный патриарх семьи, является самым знаменитым. Однако в настоящее время семья медленно исчезает в забвении после того, как её уничтожила Аналита фон Райза во время события, известного как Красное Утро. Однако ходят слухи, что один из детей семьи Вильгельм, тайно спасся благодаря подмене детей в последний момент. Самые причудливые истории утверждают, что однажды он вернётся, чтобы вновь взять Лизех под свой контроль и вернуть городу былую славу.

Пожиратель Мерзости. Даже те немногие, кто знает о существовании Пожирателя Мерзости, не имеют о нём подробного представления. Это неудивительно, ведь подобные существа встречаются крайне редко и вряд ли могут быть понятны таким низшим существам, как люди. Всё, что можно сказать о нём с уверенностью - это то, что он обладает неутолимой жаждой скверны от человеческой деятельности. Существуют истории о его реальном появлении, некоторые из которых описывают щупальца и грохочущие сверхъестественные голоса, но это не более чем слухи, поскольку никто не возвращается из Морского Ока, где обитает чудовище, питающееся гниющими трупами и грязью.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Графиня-Вампир Аналита фон Райза. Графиня Аналита фон Райза, вероятно, является одним из самых старых известных вампиров. Захваченная много веков назад во время давней войны между древними племенами Бюраха, она содержалась в плену в сложном магическом саркофаге, создатели которого были давно забыты. Как высшего вампира её практически невозможно убить, поскольку она устойчива к ранам, которые могли бы убить смертного. Но это не значит, что она непобедима, ведь она едва выжила после встречи с Пожирателем Мерзости. Теперь она лежит, восстанавливаясь в Высокой Колокольне, ожидая, когда пройдёт Плакучая Оспа, прежде чем она станет неоспоримой правительницей Лизеха.

Фракции и Учреждения

Доктора Морбуса

"Знаний не нужно бояться, потому что знание - это сила."

Доктора Морбуса появились вскоре после появления Плакучей Оспы. Одетые в странные плащи и маски, призванные защитить их от болезни, они бродят по городу в поисках новых заражённых. Но только глупец согласится на их лечение, ведь известно, что они проводят невыносимые эксперименты над своими "пациентами". Похоже, они убеждены, что Плакучая Оспа - это благословение, которое необходимо изучать, использовать и контролировать, чтобы вывести человечество на новый уровень существования. Кто-то слышал, как они с благоговением и восхищением говорят о "Великом из Залива".

Культ Чёрной Леди

"Мы поклоняемся красоте в этом затерянном мире. Тёмной, требовательной и жаждущей красоте."

Когда Графиня Аналита фон Райза приехала в Лизех, она не сразу взяла в свои руки управление семьёй Бувенграхт. Будучи умной, она понимала, что лучший способ добраться до властных мест в городе - это создать себе репутацию. Поэтому она собрала привлекательных молодых людей, которых превратила в вампиров, и начала бизнес, связанный с роскошью. Благодаря своевременному исчезновению нескольких богатых клиентов, её бизнес быстро развивался и позволил ей создать небольшую армию осквернённых, но преданных последователей. Теперь эти фанатики носят имя Культа Чёрной Леди и контролируют центральную часть Лизеха, чтобы защитить логово своей хозяйки в Высокой Колокольне. Говорят также, что они охотятся за незаражёнными людьми, чтобы украсть их кровь и подать её графине, пока она восстанавливается после борьбы с Пожирателем Мерзости.

Компания Золотой Баржи (К.З.Б.)

"Поддерживать связь между людьми - единственный истинный долг, невыполнение которого означало бы конец цивилизации."

Считающиеся последним остатком былой славы Лизеха, К.З.Б. почти такие же древние, как и семья Бувенграхт. У них одна цель, которую они будут выполнять до конца, что бы ни случилось, - перевозка людей и грузов по каналам Лизеха. Это честная и преданная компания, члены которой не дискриминируют и не эксплуатируют своих собратьев. Они просто запрашивают правильную цену и ничего больше за каждый курс. Но благодаря тому, что они знакомы с каждым путешественником в городе, они также являются очень ценным источником информации для тех, кто уважает их и готов заплатить лишнюю монету.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Фракции Эфериса

"Там, где есть хоть унция власти, гарантированно найдётся фракция, созданная вокруг неё." - Годвик Фулминстер, Историк Эфериса

Крупнейшие фракции Эфериса существуют достаточно давно, чтобы открыто или тайно проникнуть во все слои общества. Они присутствуют в каждом государстве и причастны почти к каждому крупному событию в истории континента. Они действуют быстро, умно и безжалостно. Таким образом, эти фракции продер-жались на протяжении веков.

Тауматурги

"Мы, придающие магии форму, формируем мир."

Штаб-квартира: Коллективно поддерживаемое внепланарное пространство



Великий Тауматический Орден Теургов, или Тауматурги - это свободная конфедерация архимагов, существование которой остаётся открытым секретом уже несколько десятилетий. Простые люди считают их сказкой, поскольку Тауматурги тратят много ресурсов на то, чтобы сохранить их существование в тайне.

Тауматурги были созданы после того, как Зверь впервые появился в Империи Бюрах, а архимаги из соседних стран отложили свои разногласия, чтобы обсудить увеличение количества мерзости в этих землях. Хотя им так и не удалось найти решение проблемы Зверя, они добились определённых успехов в сдерживании порождённых им абоминаций. С тех пор орден проводит тайные встречи, чтобы справиться с подобными угрозами. Они победили несколько повелителей демонов и мистических чудовищ, и всё это вне поля зрения общественности.

Тауматурги призваны защитить весь Эферис от сценариев, способных привести к гибели мира или даже самой реальности. Им это удаётся во многом благодаря тому, что они действуют в тени, свободные от политики своих правительств, которые могут запретить им действовать. Они обмениваются ресурсами и информацией, когда это необходимо для победы над главным врагом.

В настоящее время в состав Тауматургов входят: Мина Талиесин - Леди Масок, Хранитель Вороньего Двора, Марториус, Лорд Дума - Сквернопевец из Эрлефурта, Разбат - Главный Тюремщик Башни Холодного Железа, Одис из Сармарской Академии и Лорд Воларius из Алорана.

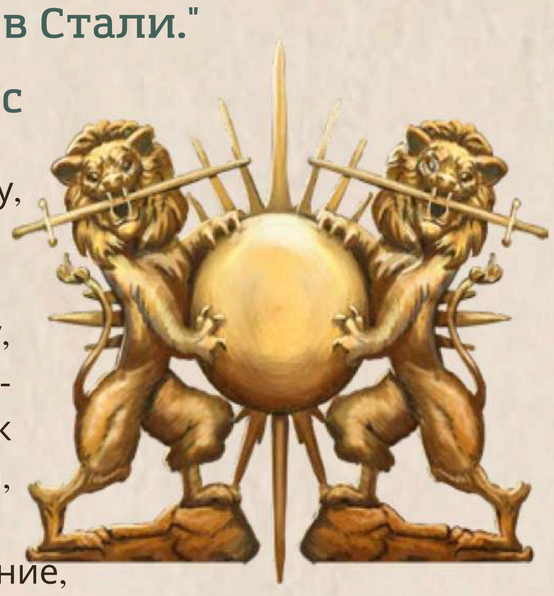
Считается, что архимаги встречаются в карманном измерении, где их беседы проходят в обстановке полной секретности. Каждый член Тауматургов согласился, чтобы на него было наложено мощное заклятье, не позволяющее им предать друг друга.

Однако, поскольку фракцией управляют личности, бывают случаи, когда Тауматурги бездействуют. У ордена нет единого лидера, и он действует по принципу большинства голосов. Если корыстные интересы мешают большинству, они могут забраковать любые действия группы по какому-либо вопросу, оставив остальных действовать самостоятельно. Именно поэтому такие масштабные события, как появление орды нежити в Подземном Городе, остались без ответа, так как члены Остойи выступают против вмешательства посторонних.

Компания Вольных Мечей

"Кровь и Честь, Сила в Стали."

Штаб-квартира: Ворос



Если нужно выиграть войну, уничтожить могущественного монстра или выполнить грязную работу, Компания Вольных Мечей - лучший отряд наёмников, к которому стоит обратиться, если, конечно, у вас есть деньги. Несмотря на название, услуги компании далеко не бесплатны.

Древняя и элитная компания наёмников Вольных Мечей склонила чашу весов войны для многих народов. В её активе есть убийство повелителя демонов, а победа над драконом для них считается обычным делом. В рядах компании есть воины, волшебники, жрецы, друиды, плуты и шпионы. Филиалы компании есть почти в каждом уголке континента.

Вольные Мечи возникли как военное подразделение в ныне несуществующем государстве Фаларис. Служа королю-тирану, солдаты-новобранцы вели бесконечные войны с соседними королевствами. Получив приказ уничтожить деревню незадачливых крестьян, один из Командиров, Дарион Харкин, заявил, что с него хватит. Весь его отряд дезертировал и сформировал собственную организацию. Когда король попытался убить Харкина, вместо этого он сам пал от его руки.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Харкин заложил основы Кампании Вольных Мечей, провозгласив, что у этой организации на первом месте стоит благосостояние солдата, а не правителя. Харкин сказал известную и по сей день фразу: "Если мы должны лишить этот мир отцов, братьев и сыновей и быть убитыми при этом, пусть это будет за максимальную выплату, чтобы мы могли умереть довольными."

Несмотря на этику наёмников, Вольные Мечи придерживаются кодекса чести: будьте верны компании, честны в делах и мстите тем, кто предал вас или ваших товарищей. Они живут простой жизнью без излишеств, проводя большую часть времени за оттачиванием боевых навыков. Дисциплинированные, верные и бесстрашные, они готовы к любой войне и уверены в своем успехе.

Вольные Мечи разошлись по всему Эферису, принимая работу от всех, кто мог позволить себе их цену. За столетие они стали крупнейшей подобной организацией в стране. Ни один король, купец или чиновник не осмелится перечить им или не платить. Они знают, что Компания Вольных Мечей так или иначе получит свою цену.

Торговая Компания Августина

"Успех во всех начинаниях и обстоятельствах."

Штаб-квартира: Моренсия

Среди великолепия Моренсии располагается организация, охраняющая свои сокровища так же ревностно, как дракон охраняет свою сокровищницу. Торговая Компания Августина - древняя и почтенная организация, представленная во всех странах, от южных районов Кастинеллы до туманного города Касталора.



Компания была названа в честь своего основателя Маноха Августина - священнослужителя, оставившего жречество на фоне скандала, связанного с финансами церкви. Не имея выбора, он использовал свои таланты в коммерции. После нескольких неудачных попыток Августин нашёл путь к прибыльной профессии - торговле оружием.

С помощью нескольких инвесторов из числа дворян он основал в Моренсии компанию по торговле оружием.

На заработанное золото он покупал землю и ссужал монеты богачам. Систематизировав практику хищнического кредитования и безжалостно применяя её, Торговая Компания Августина стала самой богатой фракцией во всем Эферисе. Они - одна из немногих негосударственных организаций, достаточно богатых, чтобы оплачивать услуги Компании Вольных Мечей. Однако благодаря махинациям её последнего главы Колтиса "Пылающего Мозга" грань между компанией и правительством размылась, и орган Торговой Компании Августина стал доминирующей силой в Высшем Совете Моренсии.

Компания поддерживает торговые маршруты, пролегающие до самого Грарйорда. Каждый корабль охраняется контингентом профессиональных солдат, волшебников и жрецов. Даже налётчики из Тайберна дважды подумают, прежде чем напасть на эти плавучие крепости.

В настоящее время компания участвует во всех сферах деятельности, включая производство продуктов питания, строительство, труд, ремёсла и образование. Она содержит одну из лучших коллегий для волшебников в Моренсии. Она даже переманила легендарных кузнецов из Рауланда в свою контору по производству оружия.

Не является также секретом, что компания перешла в новую эру торговли оружием: разведение монстров для службы на поле боя. Первым успешным предприятием компании стали рабы ликантропы, которых они назвали Рождёнными Войной. Ходят слухи, что в настоящее время компания экспериментирует с мистическими мутантами. Хотя духовенство не одобряет это начинание, правительства с распростёртыми объятиями принимают такие дальновидные идеи.

Чёрный Синдикат

"Ночь - это наше королевство."

Штаб-квартира: Альтенхейм



Говорят, что под каждым необъяснимым успехом скрывается нераскрытое преступление. Если это так, то преступления Чёрного Синдиката не поддаются исчислению.

Во многих отношениях Чёрный Синдикат - это тёмное отражение Торговой Компании Августина: организация, приложившая руку к каждому крупному преступному делу. Убийства, работорговля, наркоторговля, воровство и чёрный рынок - всё это входит в их сферу деятельности.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Синдикат нанимает и контролирует бандитов, нищих, воров, профессиональных убийц, вымогателей и шпионов. Академия Теней обеспечивает высочайшее мастерство и эффективность работы агентов.

Чёрный Синдикат начался с бандита из Альтенхейма по имени Хайрам Грейман. Однажды ночью, после того, как в схватке с городской стражей его люди погибли, а сам Хайрам был тяжело ранен, бандит скрылся в лабиринте живой изгороди. Там, теряя сознание от потери крови, он последовал за ястребиным мотыльком, который привёл его в безопасное место. С тех пор Грейман считал, что заслужил благосклонность богов и использовал ястребиного мотылька как свой личный символ. Он восстановил свою банду и основал Синдикат, который за несколько столетий превратился в могущественную теневую организацию.

После смерти Греймана его имя стало титулом, который передавался от одного лидера синдиката к другому. Нынешний Грейман - Наталья Кощей, печально известная своей способностью избегать самых тщательных покушений.

Присутствие синдиката наиболее ощутимо в самых крупных и процветающих городах Эфериса. Все мелкие преступные организации подчиняются синдикату. Фрилансеры получают одно предупреждение, прежде чем их жизнь оборвётся, а с любой группой, пытающейся проникнуть на территорию синдиката, обходятся беспощадно.

Синдикат поддерживает непрочный мир с другими фракциями. Такие группировки, как Наблюдатели и Торговая Компания Августина, формально находятся в состоянии войны с ними, но часто покупают их услуги, поскольку шпионская сеть Синдиката превосходит любую другую.

Знаком отличия синдиката является ястребиный мотылёк - ночное существо, известное своим стремительным полётом и короткой продолжительностью жизни. Точно так же агенты синдиката быстро передвигаются в темноте, забирая всё, что им нужно, прекрасно понимая, что жизнь их собратьев-изгоев коротка.

Наблюдатели Верных

"Те, кто обладает великой верой, никогда не погибнут, но получат ключи от рая."

Штаб-квартира: Толетум



После гибели богов многие священнослужители с добрыми намерениями объединились с оставшимися Архисерафимами, чтобы укрепить ткань своего общества. Положившись на Серафимов, основные церкви объединились в крупную организацию, известную как Наблюдатели Верных. Состоящие из жрецов и паладинов, Наблюдатели посвятили себя сохранению старых верований в новой форме.

Наблюдатели - сравнительно молодая фракция, но очень организованная и ревностная в достижении своих целей. Они следуют тому, что называют Вечной Догмой: почитай Архисерафимов, следуй их законам, переданным Верховным Жрецом и уничтожай всё нечестивое и злое на своем пути любыми средствами.

Наблюдатели состоят из шести сект, каждая из которых следует за своим Архисерафимом. Каждая из них избирает Верховного Жреца для управления сектой, причём наибольший вес голосов имеет самая многолюдная секта. Нынешним Верховным Жрецом является Нола Сирданал - последовательница Эмпирея. Благодаря её бескомпромиссной позиции Наблюдатели вступили на путь войны с несколькими фракциями, преступившими Вечную Догму.

Наблюдатели инициировали различные инквизиции по всему континенту, пытаясь искоренить всё, что, по словам Сирданал "испорчено, еретично, беззаконно или неугодно глазу Небес". Они преследовали Торговую Компанию Августина за её усилия по созданию оружия в виде монстров, дворянство Сомы за вампиризм, а племена Валикан за поклонение элементалям. К удивлению власть имущих, их нападения часто находили поддержку среди горожан. Тысячи людей стекаются к Наблюдателям и многие отправляются в паломничество в Кастинеллу, а деньги продолжают поступать в казну Великого Храма.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Пантеон Эфериса

Безбожная Вселенная

В древние времена многочисленные боги Эatриса вели свой народ к процветанию и просвещению. Всё изменилось во время Эфирной Войны, когда боги выступили против космических ужасов, именуемых Эфирным Родом. Этот конфликт привёл к гибели почти всего пантеона. Многие считают, что боги покинули эту реальность и ушли в более безопасные миры. Некоторые учёные утверждают, что богов поглотили те самые ужасы, которых они пытались уничтожить.

Выжившие боги вернулись, чтобы править Эферисом.

Однако, когда равновесие было нарушено, они больше не могли существовать в мире друг с другом. Они развязали войну между собой, чтобы решить, кто должен править всеми. Таким образом, последние боги уничтожили друг друга.

Эферис остался безбожным планом, переживающим затянувшийся тёмный век. Всё, что осталось от некогда всемогущего пантеона - лишь лейтенанты этих потерянных богов, Архисерафимы и Демоны, предоставленные самим себе. Обладая огромной силой, эти существа, тем не менее, далеко не так сильны, как боги, которым они когда-то служили. Некоторые из них всё ещё пытаются выполнять функции своих утраченных хозяев. Другие же решили преследовать свои собственные цели.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Архисерафимы

Миклас

Архисерафим Милосердия

Эпитафии: Искупитель, Святая Гиблых Дел, Победительница Чумы

Домены: Исцеление, Облегчение Страданий, Свобода



После гибели богини Аурелии Миклас взял на себя её роль, насколько смог. К сожалению, поскольку у неё нет сил, дабы выступать в роли новой богини защиты, её помощь может прийти только после свершившегося факта. Она успокаивает измученных, помогает в трудную минуту и освобождает от гнёта. Заключённые, больные, бедные и обездоленные ищут её благосклонности, как и жрецы, желающие облегчить страдания мира.

Миклас похожа на высокого золотоволосого человека, облачённого в сияющую белую мантию, с посохом из бузины, листья которого постоянно вянут и отрастают вновь.

Эмпирей изображен в виде рыцаря в пластинчатых доспехах с крыльями, сделанными из лезвий мечей.

Забриель

Архисерафим Правды

Эпитафии: Наблюдатель, Несущая Свет

Домены: Знание, Истина, Мудрость



Бывший архивариус бога знаний Тифарии, Забриель была одной из тех, кто отказался от идеалов своего бога, чтобы преследовать собственные цели. Если Тифария придерживалась нейтральных взглядов и стремилась к знаниям ради знаний, то Забриель стремилась превратить знания и истину в оружие. Она покровительствует учёным, искателям истины, двойным агентам и тем, кто стремится разрушить заговоры и деспотические режимы. К тем, кто следует за ней, часто приходят вспышки вдохновения, приводящие их к открытию секретов.

Забриель появляется в одеянии, чьё лицо светится так ярко, что его черты невозможно разглядеть. Она всегда носит с собой книгу, в которой записаны имена всех существующих существ.

Эмпирей

Архисерафим Доблести

Эпитафии: Несломленный, Дух Мужества, Святой Меч

Домены: Праведная Война, Храбрость, Честь, Сила



Будучи покровителем воинов с добрыми намерениями, Эмпирей стремится оттеснить влияние Архидемонов и вернуть Эферис в его Золотой Век. Его бескомпромиссный характер отличается от характера его предшественника Малиганта. Он побуждает своих последователей становиться фанатиками, стремящимися очистить мир от всего, что они считают источниками скверны.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Мораэль

Архисерафим Жертвенности

Эпитафии: Святой Мученик, Миротворец, Дающий Надежду

Домены: Героизм, Любовь, Сострадание, Мученичество



Мораэль представляет собой один из аспектов Ветары - богини любви. В частности, Мораэль олицетворяет силу убеждённости, способность отдать всё ради чего-то большего, чем сам отдающий. Как покровитель героев, Мораэль принимает молитвы тех, кто ищет силы для принятия невозможных решений и великих жертв. Архисерафим помогает тем, кто готов заплатить за своё дело самую высокую цену.

Будучи существом почти бесконечного терпения, Мораэль часто берёт на себя роль посредника между всеми членами нового пантеона. Он изображается в виде золотого существа с тремя лицами и тремя парами крыльев.

Солима

Архисерафим Правосудия

Эпитафии: Горящие Весы, Великий Судья, Владычица Мести

Домены: Правосудие, Благожелательное Правление, Сопротивление

В отличие от некоторых других Серафимов, Солима хранит верность мёртвому богу высшей справедливости. Она дала обет молчания и не будет говорить до тех пор, пока космический ужас, уничтоживший её хозяина, не будет побеждён окончательно. А пока она делает всё возможное, чтобы помочь тем, кто ищет справедливости во всех её проявлениях. Мстители с добрыми намерениями и те, кто уничтожает мерзости Эфирного Рода, могут рассчитывать на большую награду со стороны Солимы.

Но за молчание Солиме приходится расплачиваться, и потому её верные бродят без присмотра.



Имя бога, которому когда-то служила Солима, было забыто смертными, а его учение извращено в угоду смертным целям. Самые ярые последователи Солимы живут в Остойе, где в шепчущих молитвах её называют Владычицей Мести, а кровавые вендетты вершатся от её имени. Но кто скажет, что их представление о справедливости неверно, если не сама молчаливая Солима?

Она изображается как длинноволосая женщина в одеянии и со светящимся мечом, ноги которой не касаются земли.

Афелеон

Архисерафим Сдержанности

Эпитафии: Стойкий

Домены: Мир, Медитация, Просветление, Выносливость

Будучи самым созерцательным и мирным из Архисерафимов, Афелеон является покровителем монахов и жрецов. В прошлом ангел Мирии, бога радости, он избрал иной путь, и теперь ему молятся те, кто ищет свободы от мирских желаний. Афелеон помогает своим последователям противостоять пагубным привычкам и искушениям. Те, кто следует его путями, обретают огромную душевную и духовную силу, позволяющую им выстоять.



Афелеон появляется в виде бородатого старика, парящего в сфере золотого света. Один только вид его приносит ощущение внутреннего покоя.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Архидемоны

Венин

Архидемон Обмана

Эпитафии: Великая Обманщица, Повелительница Лжи, Язык Сумерек, Та, что под Капюшоном

Домены: Иллюзия, Ложь, Безумие



Великая Обманщица Венин стремится подорвать силы смертных, сбивая с толку ложными идеологиями и иллюзорными целями. Она наслаждается ложью, которую люди говорят себе, чтобы оправдать разврат и жестокость. Последователи Венин приобретают достаточное мастерство в создании иллюзий и убеждении других в своей версии правды, но в конце концов, они теряют всякое представление о том, что реально, а что нет.

Венин - это возвышающаяся фигура в чёрном одеянии, чьё лицо является зеркалом, отражающим тонко искажённую версию наблюдателя. Её голос, кажется, отдаётся эхом в глубине головы слушателя.

Тормач

Архидемон Гнева

Эпитафии: Человекоубийца, Мародёр, Повелитель Кровавых Клятв

Домены: Война, Убийство, Разрушение



На смену богу войны Малиганту пришёл Архидемон Тормач - дух неустанного конфликта. В отличие от Малиганта, исповедующего стратегию предотвращения ненужных смертей, Тормач наслаждается убийствами и кровавым насилием, требуя от своих последователей жертв в обмен на власть. Сама победа для Тормача не важна. Главное, чтобы во время и после битвы пролилось как можно больше крови. Убийцы, воины и приверженцы зла находят в Тормаче силу, но вскоре поддаются жажде крови.

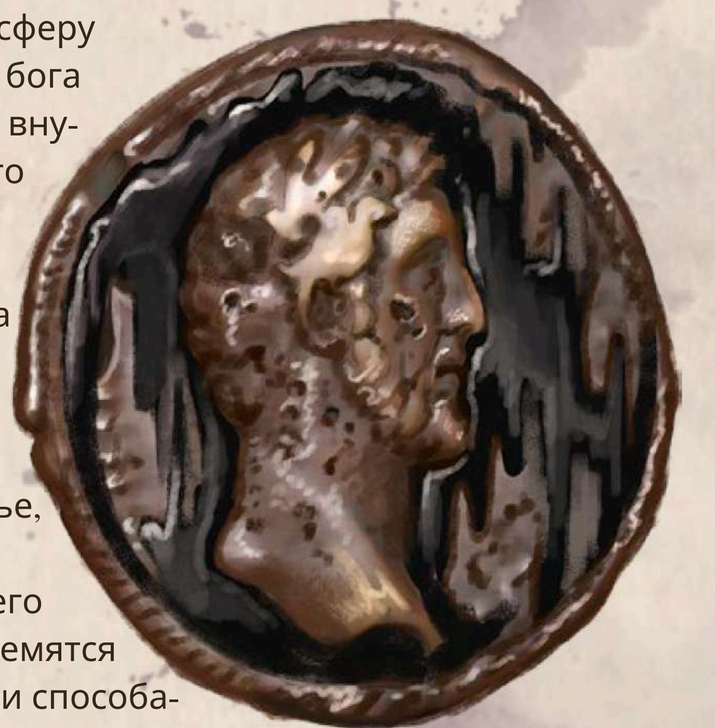
Тормач предстаёт в образе пламенного воина в шлеме и с изогнутой алебардой. Он ездит на колеснице, запряжённой парой химер.

Городин

Архидемон Алчности

Эпитафии: Король Красных Монет, Тёмный Кормчий, Зевающая Пасть

Домены: Торговля, Богатство



Городин захватил сферу Джезры - бывшего бога торговли. Городин внушает смертным, что жадность - это добродетель и что собирать богатства и ресурсы, пока остальные остаются без них - есть величайшее счастье, которого можно достичь. Поэтому его последователи стремятся к богатству любыми способами, как, например, торговец, который запасается едой и продает её по завышенным ценам. Пока они богаты материальными благами, их души неизбежно голодают.

Городин похож на огромный и гротескный мешок гниющей плоти, облепленный мухами и безвкусными украшениями. Его тело также покрыто сотнями ртов, говорящих одним и тем же голосом.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Ситри

Архидемон Гедонизма

Эпитафии: Искуситель, Шепчущий, Кровавая Роза

Домены: Похоть, Тёмные Желания, Потворство



Там, где богатые и бедные предаются излишествам, похоти и разврату, гуляет Ситри. Архидемон нашёптывает в сердца мужчин и женщин, побуждая их поддаться своим низменным инстинктам. У него никогда не было столько последователей, сколько он нашёл в Альтенхейме - Городе Радости, где вечеринки под воздействием наркотиков длятся несколько дней подряд.

Говорят, что Ситри никогда не заставлял ни одну душу творить зло, а лишь предоставлял им выбор. Лишь немногие обладают достаточной силой, чтобы уйти от него, и те единицы, кому это удаётся однажды, в конце концов сдаются.

Ситри появляются в виде нитей чёрного тумана, напоминающих человека, но они могут меняться и принимать форму самого большого желания зрителя, например, красивого юноши или манящей искусительницы.

Белет

Архидемон Страха

Эпитафии: Смеющийся Человек, Повелитель Боли, Рогатый Король, Чёрный Шут

Домены: Страх, Безумие, Хитрость



Большинство смертных боятся Архидемонов, но Белет, напротив, находит смертных ужасно забавными. Он с удовольствием мучает их худшими страхами, зная, что наведённый ужас зачастую гораздо страшнее реальной угрозы. Его последователи - прави-тели, терроризирующие свой народ, жрецы, властвующие над суеверными и все, обретающие власть благодаря страху. Каждый из них в конечном итоге заставляет бояться тех, кем управляет.

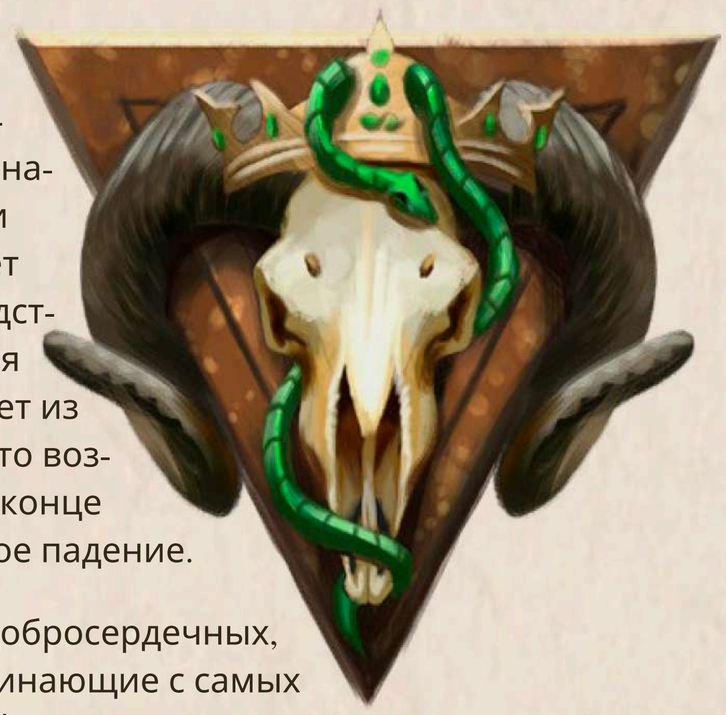
Белет появляется в виде рогатого серокожего мужчины с заострёнными чертами лица, чёрными глазами и ужасающе широкой улыбкой, с которой капает чёрный ихор. Его руки и ноги опоясывают шипованные цепи.

Маликир

Архидемон Гордыни

Эпитафии: Бархатная Королева, Узурпатор, Великая Инверсия

Домены: Тирания, Завоевание, Коррупция, Господство



Маликир, известная как самый могущественный из Архидемонов, верховодит тиранами и развращёнными героями. Она обещает власть, славу и господство тем, кто отдаст себя ей. Однако, как следует из её символики, всех, кто возвысился в её честь, в конце концов, ждёт страшное падение.

Маликир губит всех добросердечных, ведь даже герои, начинающие с самых светлых намерений, могут стать жертвами её коварства, когда начинают верить в собственную легенду. Она заставляет друзей сражаться друг с другом, а правителей - развязывать войны во имя национальной гордости.

Маликир - это возвышающаяся фигура из чёрного дерева, волнистой плоти, с перевернутой треугольной головой и длинными руками, заканчивающимися когтями.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Первородные

Когда материя впервые сформировалась из Хаоса в огонь, землю, воздух и воду, Первородные открыли свои глаза свету Эфериса. Они распространились по земле, морю и небу, отвоёвывая для себя территорию. Тогда боги решили отдать большую часть Эфериса своим смертным последователям. Началась война с Первородными, которые, видя, что их превосходят, уступили свои земли смертным. Именно эта первая великая победа убедила богов бросить вызов Эфирному Роду, что привело к их падению.

Хотя по силе они не идут ни в какое сравнение с богами, Первородные владеют огромной элементальной энергией из своего происхождения. Им не принято поклоняться в Эферисе, за исключением кланов Валикан в Грарйорде и эльфов Тол Леймил.

Леди Моракеш командует королевством Рождённых В Огне и множеством саламандр, ифритами и азерами. Такая же непостоянная и изменчивая, как и управляемая ею стихия, Моракеш помогает или мешает своим Первородным собратьям, в зависимости от её прихотей.

Алондо - Повелитель Глубин и владыка Бесконечного Моря. Водяные элементали, начиная от изящных бегемотов и заканчивая массивными левиафанами - все следуют его слову. Будучи изоляционистом, Алондо предпочитает, чтобы его оставили в покое, не вмешиваясь в его дела, за исключением самых неотложных дел.

Ситролах - верховный правитель огромного подземного царства Каменного Предела. Ему подчиняются такие существа, как Зорны и Заратаны. Задумав что-то, Ситролаху нелегко сдвинуться с места, и он веками придерживается даже самых глупых своих прихотей.

Илхара - королева воздуха и тени, причисляющая к своему народу сильфид, гениев и воздушных мирмидонов. Илхара держит ухо востро. Её шпионы следят за всеми Первородными, Серафимами и Демонами и докладывают ей обо всём, что увидели. Она планирует заполнить вакуум власти, оставшийся после смерти Гормадрауга, и отобрать контроль над Эферисом у Серафимов.

Гормадрауг - Великий Призматический Вирм и родоначальник холодного огня. Гормадрауг был самым могущественным из Изначальных. Он властвовал над другими Первородными до своей гибели от рук героя Кентигерна. Его сородичи боятся его воскрешения и сделают всё возможное, чтобы помешать этому.

Эфирный Род

Другие, или просто Род - это космические ужасы, один лишь вид которых способен довести смертного до безумия. Никто не может сказать, откуда они взялись, но учёные считают, что они являются аспектом первозданного хаоса, существовавшего до рождения вселенной. Их цели, если они вообще есть, кроме поглощения всего сущего, чужды и непостижимы.

К счастью, поглотив множество богов во время Эфирной Войны, Род впал в глубокий сон. Благодаря их спящему состоянию, Эферис в значительной степени защищён от их влияния, но их сны всё ещё порождают абоминаций, наводящих ужас на континент.

Из всего эфирного Рода эти трое наиболее известны:

Врайгорот - странное существо, напоминающее огромную пасть, усеянную клыками, которое всасывает в себя весь свет и энергию. Говорят, что Врайгорот путешествовал по космосу в поисках целых планет, чтобы проглотить их.

М'роркамелет - это умопомрачительно огромное существо. М'роркамелет, как говорят, живёт на своём собственном плане существования, хотя некоторые считают, что М'роркамелет сам является планом. Попадая в М'роркамелет, человек сталкивается со странным ландшафтом из плоти, усеянным луковичными глазами и извивающимися, похожими на червей деревьями.

Фаразорток - существо, напоминающее огромное дерево с щупальцами и множеством ртов и глаз. Фаразорток может видеть и проходить сквозь планы, а также овладевать разумом смертных.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Знаменитые Персонажи Эфериса

В Эферисе, где опасность подстерегает вас повсюду, полно героев и злодеев. Вы, несомненно, добавите к ним своих. Но по мере того, как ваши персонажи будут добиваться своих целей и проходить приключения, они могут пересечься с некоторыми из этих личностей.

Лю Цюйцзан

Раса: Драконорождённый

Регион: Империя Бюрах

Говорят, что в жилах Лю Цюйцзана течёт огонь, но не потому, что он драконорождённый, а потому, что в его сердце пылает праведный огонь справедливости. Лю родился в глухой деревне на севере Империи Бюрах. Разгневанный бесчинствами жестокого дворянина, правившего деревней, Лю обратился к древнему закону и вызвал своего господина на дуэль. Удача улыбнулась Лю, и его меч пронзил сердце дворянина.

Односельчане Лю прославили его как героя, но он знал, что должен искупить вину за убийство. Чтобы очистить свою совесть, он ушёл в монастырь. Однако, не в силах забыться, он проводил дни в пьянстве, употребляя огромное количество алкоголя.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Лю покинул монастырь и стал путешествовать вместе с искателями приключений, очищая мир от тьмы. Легенда о нём росла. Говорили, что он может убивать вампиров голыми руками, может сразиться с целой армией, а также перепить её. Однако один за другим его товарищи погибали или погружались во тьму, и Лю оставался один. И тогда демоны прошлого вновь его нашли.

Лю, как говорится, утонул в бутылке. Он стал изгоем и просто ждал смерти. Но его легенда ещё не была закончена, и потому скромный гном по имени Гербо Амакиир начнет следующую главу.

Так Гербо стал убийцей, не видя иного выхода, кроме как охотиться на беззащитных. И это продолжалось слишком долго.

Но однажды ночью, когда он искал жертву и готовился убить пьяного драконорождённого, он узнал в этом изгое не кого иного, как героя Лю Цюйцзана. В ту ночь он отказался от сделки с вампиром и стал выхаживать Лю. В лице Лю он уведел возможного могущественного союзника, а Лю нашёл новое дело, ради которого стоит жить, помогая Гербо раз и навсегда покончить с кровавой данью.

Гербо Амакиир

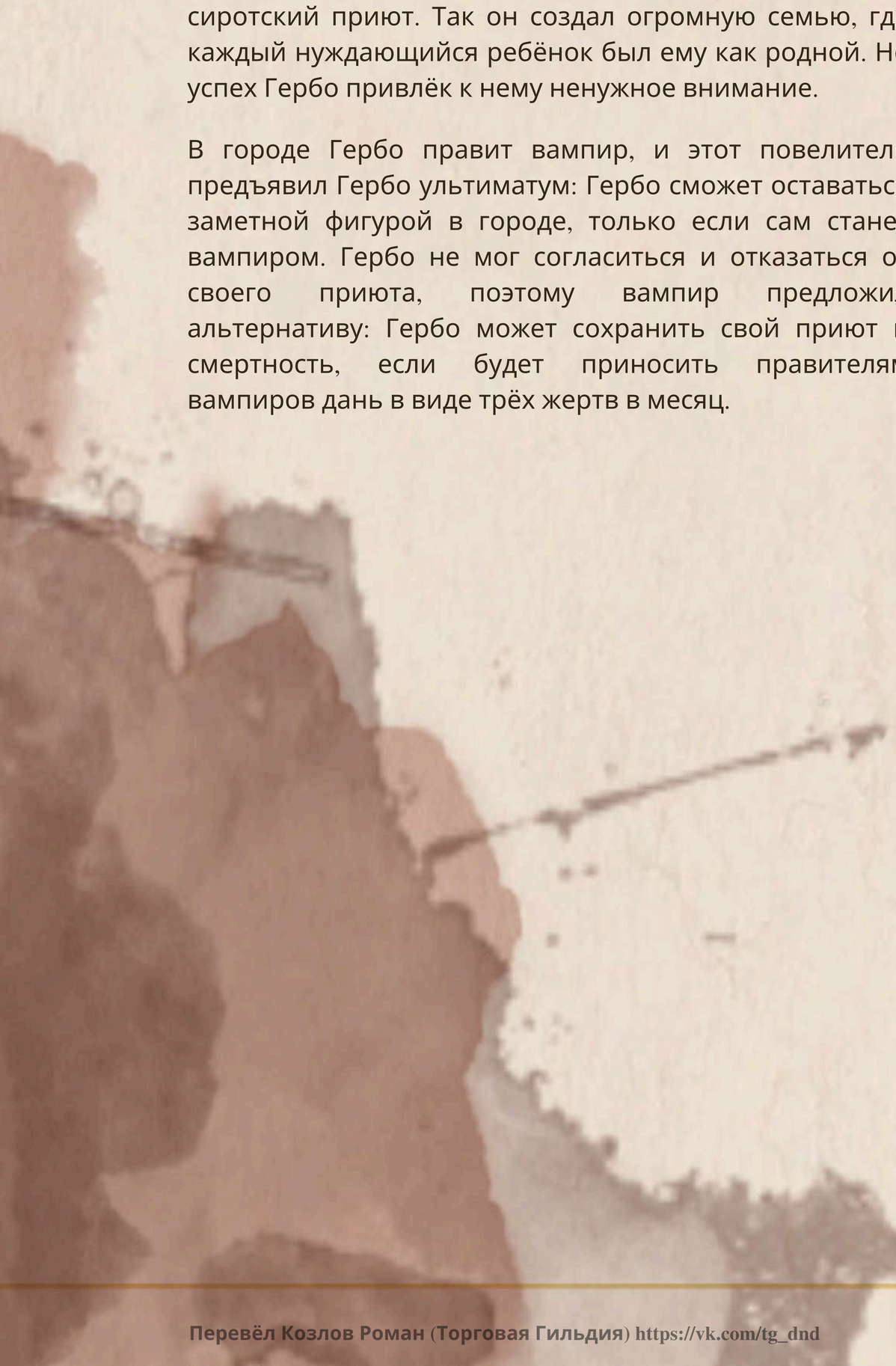
Раса: Гном

Регион: Империя Остойя

В городах живёт бесчисленное множество невоспетых героев, которые каждый день трудятся на благо общества. Ярким примером является гном-бард Гербо Амакиир.

Обладая острым языком, блестящим умом и способностями к игре на лютне, юный Гербо исследовал окружающий мир, и в итоге его сердце разбилось о него. Используя богатство, накопленное благодаря своим талантам, он решил, что лучшим способом смягчить боль беспомощных будет основать сиротский приют. Так он создал огромную семью, где каждый нуждающийся ребёнок был ему как родной. Но успех Гербо привлёк к нему ненужное внимание.

В городе Гербо правит вампир, и этот повелитель предъявил Гербо ультиматум: Гербо сможет оставаться заметной фигурой в городе, только если сам станет вампиром. Гербо не мог согласиться и отказаться от своего приюта, поэтому вампир предложил альтернативу: Гербо может сохранить свой приют и смертность, если будет приносить правителям вампиров дань в виде трёх жертв в месяц.



Кайнен Алабастр, Чумной Доктор

Раса: Полуорк

Регион: Королевство Шарно

Среди миролюбивых ликантропов из племени Вороньих Волков самым мудрым считается Кайнен Алабастер, известный как Чумной Доктор.

Кайнен родился в небольшом племени полуорков изгнанников, скитающихся на границах крупных людских и эльфийских поселений. Однако во время неудачной охоты Кайнена укусил оборотень в облике волка. Духовные силы полуорка поначалу сдерживали болезнь, но влечение, пробуждённое полнолунием, было неконтролируемым. Кайнен проснулся, омытый кровью своего племени. На какое-то время он потерял рассудок, поддавшись волку. Его крики горя и ярости наполняли ночь, пока Вороньи Волки не нашли его и не научили контролировать свою тёмную сторону.

Кайнен изучал траволечение и вскоре стал в этом мастером. Он создал зелья, облегчающие боль превращения, успокаивающие волка внутри каждого ликантропа. Его величайшее достижение - открытие редкого зелья, названного Погибелью Личей, способного растворить магию, оживляющую даже самую сильную нежить.

Знание каждой травы в лесах Королевства Шарно сделало Кайнена незаменимым. Придерживаясь своей клятвы ненасилия, Кайнен Алабастр бродит по лесам в поисках средства, которое раз и навсегда избавит его род от проклятия ликантропии.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Медный Пацан

Раса: Человек

Регион: Провинции Кастинеллан

Эферис полон реликвий прошлого, одни из которых удивительны, а некоторые являются плодом развращённого разума. Ни один из них не является более причудливым, чем артефакт под названием «Медный Пацан». Хоть он и выглядит как человек, под его тонкой кожей и нарисованными чертами лица скрывается скелет из медных трубок и шестерёнок, а также жилы шипящего пара. Этому конструкту несколько веков, и его механический разум был создан с одной целью: узнать всё о войне.

Медный Пацан был создан давным-давно как один из многих, чтобы давать советы лидерам по управлению и способствовать счастью. Но Медный Пацан увидел, как его создатель был убит королем, заказавшем его, и этот опыт исказил разум конструкта. Если жизнь так хрупка, а живые существа так злы, то Медный Пацан решил сеять смерть.

В конце концов, Медный Пацан нашёл себе нового лидера, которым стала военачальница Саша Гроза Серафимов. Он использует свои знания, чтобы помочь ей в войне против Церкви Кастинеллан. Однако Медный Пацан ждёт своего часа, чтобы предать её. Его грандиозный план состоит в том, чтобы обратить одного владыку против другого, пока он не создаст войну, способную поглотить всё живое в Эферисе.

Саша Гроза Серафимов

Раса: Человек

Регион: Провинции Кастинеллан

Разбойники в Кастинелле оценивают свой статус по размеру вознаграждения за их голову. По этому стандарту величайшим разбойником из всех должна быть печально известная колдунья Саша Гроза Серафимов.

При рождении её назвали Эсперанза Москоко. Она была дочерью богатого Коровanского дома. Её элегантность и очарование привлекли внимание влиятельного инквизитора. Её родители быстро организовали брак, несмотря на пожелания Эсперанзы.

Сначала Эсперанза терпела свой политический брак, пока не увидела, как ей казалось, самую красивую женщину в мире. Они стали друзьями, а затем и любовниками. Эсперанза разрывалась: эта новая и загадочная женщина была тем человеком, с которым она действительно хотела провести всю свою жизнь.

В конце концов, как это часто бывает, поползли слухи. Некоторые утверждали, что эта женщина - вампиресса из Остойи, пришедшая, чтобы уничтожить город. Слухи о романе Эсперанзы достигли ушей её мужа, и в гневе он вызвал Инквизицию. Возлюбленный Эсперанзы был арестован, предан суду и сожжён.

В минуту отчаяния Эсперанза обратилась к тёмным силам, от которых её предостерегали всю жизнь. На её призыв откликнулся Архидемон, предложивший ей уничтожить бывшего мужа и церковь, которой он служил.

Эсперанза взяла себе имя Саша Гроза Серафимов и с обретённой силой начала собирать армию. Объединив свою грубую магическую силу со стратегическим гением конструкта, известного как Медный Пацан, она начинает войну, дабы сжечь Кастинеллу дотла, начиная с её церкви.

Негра Роза

Раса: Человек

Регион: Империя Остойя

Когда армия нежити могущественного лича проложила путь через южную Остойю, отдельные поселения оказались бессильны против неё. Жрецы одного из городов, поняв, что помощь не придёт, на три дня заперлись в своём храме и стали молиться.

Неизвестно, ответил ли Архисерафим на их молитвы или что-то другое, но у них появился план: они должны принести в жертву юную деву в обмен на безопасность своего города.

Негра Роза, дочь знатной семьи, была выбрана в качестве несчастной жертвы. Она послушно отправилась на поиски лича, ожидая, что её тут же убьют. Вместо этого лич сказал ей, что она будет его смертным вестником, наводящим ужас и болезни перед приходом его армии.

Чтобы пощадить свой город, Негра согласилась. Лич наделил её частью своей поганой души и силы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Дабы завершить превращение, лич сказал Негре, что она должна запятнать свою душу убийством до конца этого дня.

Но Негра не могла этого сделать. Чтобы наказать её за нерешительность, лич уничтожил семью Негры. Когда они восстали в виде упырей, городу ничего не оставалось, как сжечь их.

Негра Роза усвоила урок и больше никогда не колебалась перед убийством. Но она всё ещё надеется, что её могут освободить. Втайне она разыскивает травника Кайнена Алабастера, который, как она слышала, знает секрет уничтожения даже самой могущественной нежити.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Кейн Гундриг

Раса: Человек

Регион: Провинции Кастинеллан

Герой или злодей? Обычный громила или харизматичный лидер? Никто не может быть уверен, но все в Кастинелле знают о подвигах и пылком нраве Кейна Гундрига.

Когда-то Кейн служил в Инквизиции Арканистов, но даже они не признали его жестокость и изгнали его. Кейн увидел в этом знак того, что Эмпирей подталкивает его к созданию собственной, более чистой Инквизиции - той, что будет карать всех грешников.

Его редко можно увидеть без пластинчатых доспехов и огненного длинного меча. Но, тем не менее, Кейн узнал, что его слова могут быть не менее внушающими. Проповедуя извращенные проповеди, он заманивает в ряды своей армии угнетённых и обездоленных. Они верят, что он является аватаром Эмпирея, посланным очистить Эферис от грешников и неверующих.

Церковь Провинций Кастинеллан осуждает Кейна как еретика и бандита, но у них слишком мало сил, чтобы противостоять ему напрямую. Отчаявшись, они послали наёмного убийцу Алистера Гонта по прозвищу «Безумный Шут», чтобы избавиться от Кейна без лишнего шума. Но, загнав убийцу в угол, Кейн использовал свои слова, чтобы сыграть на расшатанной психике Гонта, и сбежал.

Теперь Кейн ведёт своих последователей грабить торговые караваны, добывая снаряжение и казня купцов за мнимые преступления. Прежде всего, он жаждет отомстить Безумному Шуту. Ради этого он даже вступил в союз с врагом Шута - паладином Гарреном Ульфхартом.

Алистер Гонт «Безумный Шут»

Раса: Человек

Регион: Провинции Кастинеллан

Расчетливый, смертоносный, эффективный и совершенно безумный Алистер Гонт является самым страшным наёмным убийце в Провинциях Кастинеллан, а возможно и во всём мире. Его прозвище «Безумный Шут» это не шутка. Каждый, кто нанимает его, рискует собственной жизнью.

Гонт оттачивал своё мастерство в Инквизиции Арканистов, но насилие, в котором он преуспел, в конце концов раскололо его разум на две части. Однажды он обратил все свои навыки против своих товарищей и сбежал, оставив после себя театр резни. Лишь один из его спутников, паладин Гаррен Ульфхарт, остался в живых и поклялся отомстить.

В извращённом сознании Алистера существуют две версии реальности. В одной из них есть только смерть, хаос и боль, а в другой - лишь мир и доброта. Любой, кто хочет нанять его, должен надеяться, что застанет его в пацифистском состоянии духа, иначе рискует стать его следующей жертвой.

Единственным человеком, успешно использовавшим этот раскол, был той целью, которую Гонту не удалось убить: златоречивый демагог Кейн Грюндиг. Гонт так и не простил себе этой неудачи и постоянно ищет новый шанс свести счёты.

Гаррен Ульфхарт

Раса: Человек

Регион: Кланы Валикан

Замёрзшие земли Валики не дают второго шанса, за исключением, пожалуй, случая с Бессмертным Гарреном Ульфхартом.

У Гаррена была спокойная и счастливая жизнь, насколько это вообще возможно среди Кланов Валиканов. Он уже собирался вступить в свои права, создать семью со своей возлюбленной и возглавить деревню, как вдруг эта жизнь оборвалась.

Налётчики из дальнего клана обнаружили деревню Гаррена и напали на неё без предупреждения. Они взяли жителей в плен и заставили их убивать друг друга ради развлечения, пообещав, что выживших освободят.

Особенно жестоко поступили с Гарреном и его возлюбленной, которых поставили друг против друга. Не желая проливать её кровь, он обратил меч на себя, надеясь спасти её.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Но когда его сознание померкло, он увидел, что она упала рядом с ним, убитая одним из налётчиков.

Гаррен проснулся один среди горящих остатков своей деревни. Он пролежал там девять дней, ища причину, по которой должен был жить. Наконец он нашёл её. Он отправился на юг, в дальний конец Эфериса, в Кастинеллу, где, как он слышал, воины могли послужить великой цели.

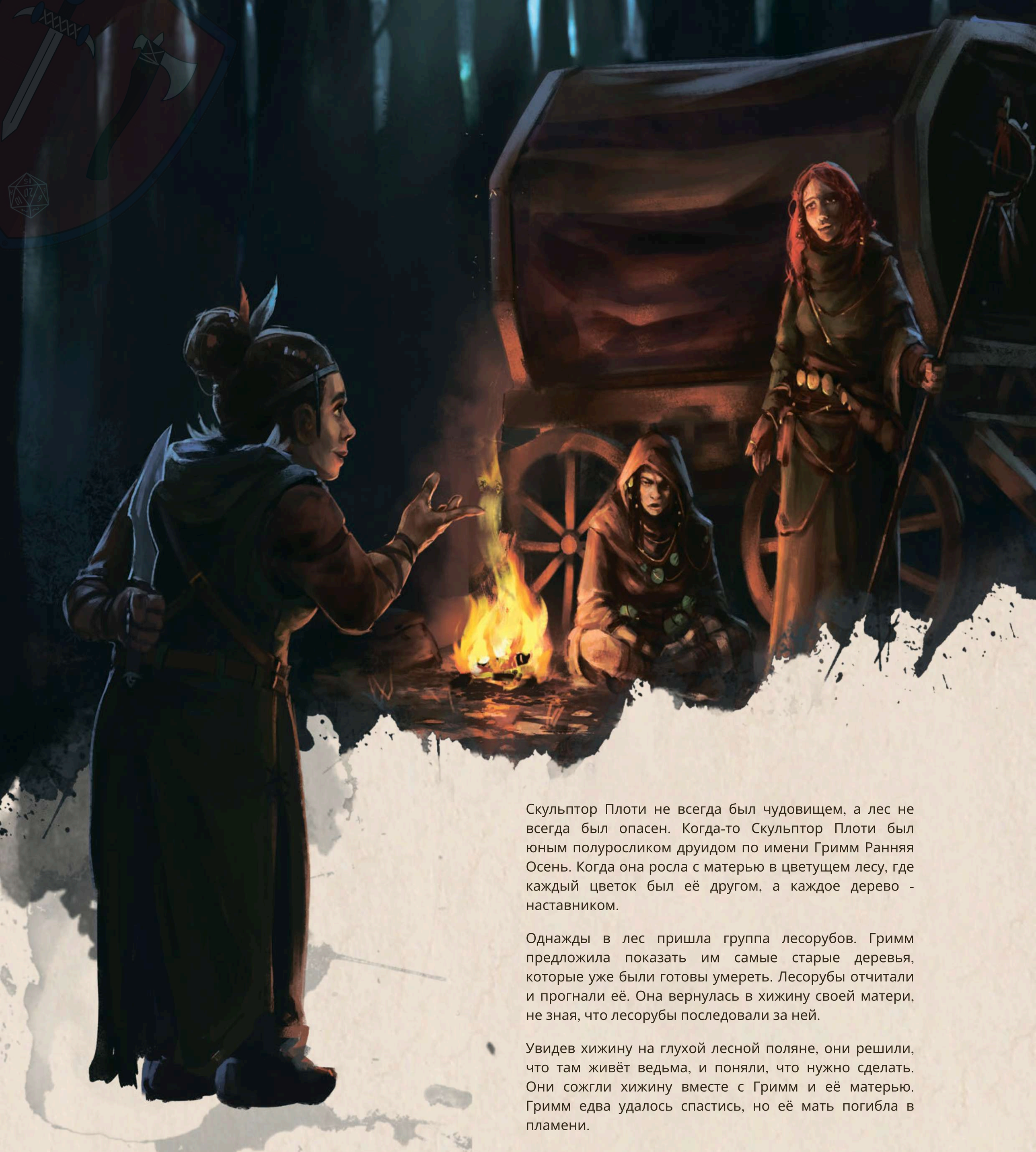
Теперь Гаррен является членом подразделения Божественных Рыцарей, именуемого Очищающем Пламенем. Он сжёг больше культистов, посадил на кол больше вампиров и изгнал больше исчадий, чем может вспомнить. Он помогал бедным, кормил голодных и согревал холодных.

Всё это он делает с радостным сердцем, ибо знает, что ждёт его в смерти: длинный зал с пылающим очагом, наполненный его родней, уходящей корнями в глубь веков, и семья, которая должна была у него быть.

Его единственная неудача, по его мнению, заключается в том, что предатель, известный как Безумный Шут, всё ещё жив. Чтобы покончить с безумцем, он заключил союз с демагогическим паладином Кейном. Эти два очень разных паладина начали большую охоту на своего общего врага.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Гримм Ранняя Осень

Раса: Полурослик

Регион: Королевство Шарно

Каждый ребёнок на окраине Королевства Шарно слышал жуткую историю о Скульпторе Плоти, предостерегающую от походов по тёмным лесам.

Скульптор Плоти не всегда был чудовищем, а лес не всегда был опасен. Когда-то Скульптор Плоти был юным полурослико м друидом по имени Гримм Ранняя Осень. Когда она росла с матерью в цветущем лесу, где каждый цветок был её другом, а каждое дерево - наставником.

Однажды в лес пришла группа лесорубов. Гримм предложила показать им самые старые деревья, которые уже были готовы умереть. Лесорубы отчитали и прогнали её. Она вернулась в хижину своей матери, не зная, что лесорубы последовали за ней.

Увидев хижину на глухой лесной поляне, они решили, что там живёт ведьма, и поняли, что нужно сделать. Они сожгли хижину вместе с Гримм и её матерью. Гримм едва удалось спастись, но её мать погибла в пламени.

Сердце юной Гримм разбилось вдребезги, и она взмолилась перед лесом о мести. Лес добавил свою ярость к её и послал ужасного духа, чтобы заключить сделку: Гримм станет новым защитником леса и будет наказывать всех, кто посмеет войти в него.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Гримм приняла силу леса и его горечь, став Скульптором Плоти.

Первыми её жертвами стали лесорубы, которых после никто не видел. Но в лесу появились деревья со странными человеческими конечностями и говорят, что если прислушаться к их стволам, то можно услышать биение сердца и отдалённые человеческие крики. Но чтобы проверить это, нужно войти в тёмный лес. А каждый ребёнок на окраине Королевства Шарно знает, что делать этого ни в коем случае нельзя.

Кизмет «Киззи» Рейн

Раса: Человек

Регион: Королевство Шарно

Среди всех акробатов, фокусников и мошенников, следовавших за караванами по торговым путям Королевства Шарно, никто не сиял ярче, чем пламенная звезда, известная как Кизмет «Киззи» Рейн. Родившись в странствующем караване артистов и предсказателей, она была одарена чистым сердцем и ослепительной красотой, с загорелой кожей и огненно-оранжевыми волосами, из-за которых некоторые подозревали, что в её жилах течёт кровь духов огня. Кроме того, она обладала чарами и способностью к гаданию. Кизмет была, пожалуй, единственной настоящей предсказательницей среди всех трупп, кочевавших по торговым путям.

Вскоре она узнала, что у этого дара есть и тёмная сторона. Её магия показала ей тьму в сердцах её клиентов и людей, с которыми она путешествовала. Она решила оставить свою труппу, но их предводитель узнал о её планах и пригрозил ей страшным проклятием, если она покинет их.

Лишь позже она узнала, чем обернулось это проклятие. Однажды она проснулась и поняла, что с трудом представляет себе лица своих родителей. Со временем она постепенно забыла свою семью, друзей, первую любовь... всё кануло в лету.

Однако её судьба внезапно изменилась, когда она встретила странствующего доктора Амелию Штраус и её механического голема М.О.Т.Т. Между ними завязалась крепкая дружба, и доктор принялась за работу, чтобы найти лекарство от проклятия Киззи. Они столкнулись со многими опасностями, прежде чем Киззи окончательно излечилась.

И по сей день они вместе странствуют по землям, предлагая свои услуги в качестве лекарей и знахарей, исцеляя самые страшные недуги.

Амелию Штраус

Раса: Человек

Регион: Провинции Кастинеллан

Доктор Штраус хорошо разбирается в алхимии, волшебстве и науке, но её истинный потенциал ограничен лишь её хаотичной и любопытной натурой. В её творениях физическая наука и магия сочетаются так искусно, что ни величайшие волшебники, ни лучшие изобретатели не способны постичь их до конца. А поскольку Инквизиция не может определить, где заканчивается наука Штраус и начинается её (якобы) магия, у них нет божественного мандата на охоту за учёным. Штраус даже выезжает за границу в сопровождении своего надёжного голема М.О.Т.Т., утверждая, что это хитроумное устройство с часовым механизмом и ничего более.

В бесконечных поисках знаний странствия Штраус привели её к чародейке Кизмет Рейн. Они быстро понравились друг другу, но Штраус поняла, что её новая подруга проклята. Чтобы спасти Кизмет от ужасной участи, они отправились в тёмный лес Скульптора Плоти в поисках лекарства.

После десяти ужасных дней и бесчисленных опасностей два заклинателя нашли искомый цветок и чудовищного Скульптора Плоти. Однако, заглянув в их души, монстр пощадил их жизни и позволил уйти с лекарством.

Штраус и Рейн по-прежнему путешествуют по земле вместе с М.О.Т.Т., собирая знания и предлагая свои услуги в качестве торговцев, целителей, ремесленников и просто знатоков. Они охотно продают свои волшебные и зачастую опасные изделия по разумным ценам, если только получатели соглашаются на всесторонние отступления от норм.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Верховный Судья Весрин

Раса: Полуэльф

Регион: Королевство Шарно

Орден Судий следит за тем, чтобы приговоры исполнялись только в отношении виновных. Нередко Судьи выходят из рядов тех, кто сам был несправедливо обвинен в прошлом.

До того как стать основателем этого Ордена, Весрин был известным рыцарем-полуэльфом Королевства Шарно. Трагедия разразилась, когда он первым обнаружил своего господина убитым в его же доме. Будучи обвинённым в смерти лорда, Весрин был лишён титула и имущества, а то и жизни. Однако из уважения к своему старому титулу суд дал Весрину неделю на то, чтобы доказать свою невиновность.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



У Весрина не было ни денег, ни возможности доказать свою невиновность. Тогда он впервые взмолился. Дух справедливости, откликнувшись на его призыв, наделил Весрина способностью чувствовать несправедливость в чужих сердцах. За одну неделю он предоставил доказательства того, что не мог быть настоящим убийцей.

Суд, устыдившись своей ошибки, предложил восстановить Весрина в прежней должности. Однако Весрин решил ответить на высший призыв. Он основал Судий - Орден, призванный защищать невинных и оберегать имя правосудия от его собственных неудач.

Он никогда не прекращал поиски истинного убийцы своего господина. Когда лейтенант его ордена предъявил ему доказательства того, что убийцей был оборотень Айзек Адструм, Весрин приготовился к бою. Он не видел злобной ухмылки своего доверенного лейтенанта, когда тот уходил.

Айзек Адструм

Раса: Полуэльф

Регион: Королевство Шарно

Вороньи Волки - это кочевое племя ликантропов, пытающихся усмирить свою жажду крови и жить в гармонии с духами природы. Никто не воплощает их идеалы лучше, чем оборотень-колдун Айзек Адструм.

Адструм всегда предпочитал мир и не находил удовольствия в кровавых страстях ликантропии. Когда его порывы к насилию становятся слишком сильными, он удаляется в глубь леса и медитирует с помощью своего меча из лунного камня - Падшей Тени.

Однако, когда насилие необходимо, Айзек Адструм действует решительно. Меч «Падшей Тени», которым семья владеет уже несколько поколений, зачарован на заклинания, более древние, чем сами леса: когда человек представляет смертельную угрозу для племени, его имя появляется на клинке архаичными эльфийскими буквами. Старшие и мудрые шаманы племени говорят, что этот меч является голосом самого лесного духа. Поэтому, когда Адструм читает имя на своем клинке, он знает, что пришло время пролить кровь.

Но последним появилось имя верховного Судьи Весрина из Шарно - известного и праведного человека. Айзек Адструм колебался, но шаманы племени заверили его, что Падшая Тень не может лгать. Так Адструм отправился на самый опасный поединок в своей жизни, не подозревая о зловещих силах, работающих против него.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Руководство для Мастеров по Тёмному Фэнтези

Вы разложили Сеттинг Эфериса перед вашими игроками. Что же им там делать? В этой главе мы расскажем о том, как создавать приключения и кампании, которые станут уникальными для ваших игроков и их персонажей.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Тематика Тёмного Фэнтези

Мир Эфериса опирается на несколько жанров тёмного фэнтези: мрачное фэнтези, ужасы, тёмные сказки, меч и колдовство. Это истории, в которых добро не всегда побеждает, а герои не всегда хорошие. При хорошем подходе приключения в Эферисе могут быть захватывающими, тревожными, уникальными и заставляющими задуматься. Чтобы найти правильный баланс оттенков для своей игры, рассмотрите элементы различных жанров, приведённых ниже.

Мрачное Фэнтези

Мрачное Фэнтези напоминает нуарный фильм в том смысле, что оба жанра понимают, что по-настоящему хороших героев не осталось. В любом случае каждый борется в попытках сделать почти невозможный моральный выбор.

Даже якобы хорошие люди имеют недостатки, а злодеи не задумываясь совершают злодеяния. Счастливый конец, в котором все выживут, маловероятен.

Мрачное Фэнтези - это реализм, хотя и с более грубой стороны. Ужасы и пороки реального общества существуют и в нём, только на этот раз никто не задается вопросом, почему они там есть. Расизм, классовость, чрезмерный национализм - всё это в порядке вещей, и нарушение статуса-кво может иметь для непокорных реальные печальные последствия.

Когда дело доходит до войны, мрачный сеттинг скорее подчеркивает не славу и героизм в битве, а именно жертвы, принесённые ради победы, стоимость невинных жизней, разрушение домов и тяжёлый груз солдат с обеих сторон конфликта.

Что касается магии, то она часто достаётся немыслимой ценой и влечёт за собой ужасные последствия, если что-то идёт не так. Инфернальные пакты, стоящие души и высвобождающие мистические ужасы являются ярким тому примером.

При этом важно, чтобы всё происходящее было следствием выбора, сделанного героями. Мир, жестокий ради жестокости, не только нелогичен, но и скучен, и в нём трудно ориентироваться игрокам. Мрачный сеттинг должен служить определённой цели - подчёркивать риски кампании и привлекать игроков реализмом. Если использовать его исключительно ради шока, это в конечном итоге утомит игроков и, скорее всего, вас тоже.

Ужасы

Ужасы - далеко не самый простой жанр для создания историй. Для его работы необходимо правильное напряжение, атмосфера и образы. Если их не хватает или с ними переборщили, это может быстро превратиться в непреднамеренную комедию.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Существует множество уровней ужаса, включая страх, ужас и отвращение. Отвращение легко вызвать. Оно может возникнуть от такого откровенно отвратительного явления, как поскользнуться на груде трупов и упасть в лужу крови и внутренностей.

С ужасом намного сложнее. Он требует медленно нарастающего напряжения и описания атмосферы, одновременно непосредственной и таинственной. Идея заключается в том, чтобы создать у игрока ощущение, что вот-вот произойдёт что-то ужасное, но он не знает, когда это случится. Чем дольше вы сможете поддерживать это состояние, тем мощнее будет развязка. Так вы можете описать, как персонажи идут по тёмному коридору или тенистому лесу и краем глаза замечают движущихся существ. Они знают, что за ними следят и что нападение неизбежно, но не знают, когда и что это будет.

Последний слой - ужас, выброс эмоций, вызванный шоком и осознанием того, что происходит нечто ужасное, не зависящее от игроков. Это сложно вызвать, так как большинство игроков часто чувствуют контроль над ситуацией благодаря своей силе и способностям. Главное - застать их врасплох и разрушить их ожидания. Например, группа может победить коррумпированного инквизитора, который кажется человеком, но его голова раскалывается и показывает чудовищную щупальцеобразную тварь, использующую человеческую плоть в качестве оболочки. Такой момент вызовет у вас не только отвращение, но и возможный душераздирающий удар по нутру.

Тёмные Сказки

Тёмный заросший лес, где бродят волки и ведьмы. Трактир, принадлежащий внешне веселому старику, убивающему и грабящему усталых путников, пока те спят. Проклятая принцесса, которая должна убить того, за кого выходит замуж в брачную ночь. Злые феи, чьи дары никогда не бывают такими, какими кажутся, и будут как помогать, так и мешать тем, кто их примет. Таковы некоторые из многочисленных шаблонов тёмных сказок.

Тёмные сказки похожи на жанр мрачного фэнтези, только в них вместо реализма преобладает фэнтези. Всё внешне начинается нормально и даже обнадеживающе. Затем гайки начинают закручиваться, когда герои обнаруживают реальность своего положения.

Важнейшим аспектом создания обстановки тёмной сказки является знание элементов, используемых в таких историях. Прочтение оригинальных сказок братьев Гримм или более современных авторов даст вам представление о том, как это должно выглядеть.

Меч и Колдовство

В произведениях Роберта Э. Говарда и Майкла Муркока жанр меча и колдовства отбрасывает идеализм ради мира, пропитанного грязью, кровью и магией.

Как и в жанре мрачного фэнтези, в мече и колдовстве фантастическая обстановка рассматривается с аморальной точки зрения, и особое внимание уделяется действию. Персонажи живут в суровом, жестоком мире варварства, продажных королей, злых колдунов, воинов с мечами и ужасных чудовищ, угрожающих дамам в беде. Действие может происходить в павшем королевстве или в постапокалиптической пустыне. Самое главное, чтобы боевые сцены были грубыми, динамичными и пропитанными кровью.

Вторая половина уравнения - это магия, которая не менее важна. Как и в мрачном фэнтези, магия по сути своей опасна, трудно контролируема и запретна. Те, кто использует её, платят высокую цену кровью, душами или собственной человечностью.

Независимо от того, будет ли кампания мрачной, основанной на ужасах, тёмных сказках или мече и колдовстве, не забывайте давать игрокам передышку. Кампания, полная неумолимой жестокости и тьмы, может надоесть, если вы будете преподносить только это. Пусть будут моменты покоя, триумфа, юмора и легкомыслия, чтобы игроки отдохнули перед тем, как снова отправиться в бой. Как и в любом деле, разнообразие имеет значение.

Конфликт и Разрешение

В основе хороших приключений лежит конфликт, являющийся двигателем всех историй. Персонажи должны применить все свои навыки, смекалку и ресурсы, чтобы разрешить конфликт. Качество конфликта определяет качество повествования.

Разрабатывая конфликты для повествования, обратите внимание на три важнейших вопроса:

Что? - А именно, в чём суть конфликта?

И что? - Какова заинтересованность персонажей в этом вопросе? Почему это должно их волновать?

Что теперь? - Каких ближайших и долгосрочных целей они должны достичь, чтобы решить проблему?

В играх, действие которых происходит в таком большом и сложном мире, как Эферис, Мастерам стоит сосредоточиться на трёх видах конфликтов: на уровне персонажа, на уровне группы и на уровне региона.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Персонаж

В какой-то момент игроки станут развивать историю или предысторию своего персонажа. Будет полезно объяснить игрокам, что из себя представляет мир Эфериса, до того, как они создадут персонажей, чтобы дать им возможность придумать что-то хорошо вписывающееся в сеттинг, но в конечном итоге решение всё равно будет за ними.

Когда игроки приводят своих персонажей в Эферис, они приносят с собой свои собственные цели, желания, недостатки и связи. По сути, они приносят с собой свои собственные конфликты, способные стать основой для сюжета.

Записывайте, как они рассказывают свою предысторию, и выслушивайте важные моменты, которые можно использовать в игре. Ваши усилия не только обогатят вашу историю, но и вовлекут игроков в неё ещё глубже, поскольку они будут чувствовать свою причастность к игре.

История Локтара содержит элементы, которые Мастер может использовать, чтобы мотивировать его на всевозможные приключения. У Локтара есть долгосрочная цель (жениться на дочери купца) и краткосрочные цели (поймать вора и достать камень печатку).

Пример:

Локтар - монах-полуорк из Валики, чьи странствия привели его в Моренсию. Он влюбился в дочь купца и хочет на ней жениться. Однако её отец потребовал выкуп за невесту: достать могущественный камень печатку из скрытого храма. Локтар согласился и отправился навстречу опасностям, чтобы добыть камень, но обнаружил, что его уже украл искусный вор. С тех пор Локтар преследует этого вора.

Предложите ему способ достичь этих целей, и он наверняка согласится. Поставьте между ним и этими целями препятствие, и он попытается его обойти. (И наоборот, если вы предложите ему приключение, которое никак не поможет ему достичь своей цели, он может проигнорировать его).

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Группа

Конфликты на уровне группы - это то, что игроки должны решить совместными усилиями. Сюжетная зацепка подводит их к конфликту, который затем обостряется по мере противостояния с антагонистами и их приспешниками.

Если вы застряли на стадии поиска идей, в исходнике Эфериса вы найдёте множество культов, тайных организаций, чудовищных мерзостей, безумных волшебников и мистических сущностей, которых можно выставить против персонажей. Целая вереница антагонистов, ведущих к главному злодею, может увлечь вашу группу на несколько месяцев.

Не забывайте фокусироваться на том, чего пытаются добиться персонажи игроков. Недостаточно, чтобы группа узнала о чародее Горме, пока они спасают принцессу. Они могут решить, что это не их проблема, пока принцесса в безопасности. Чтобы героям было небезразлично это новое противоречие, оно должно встать на пути к цели, которую они уже преследуют.

Пример:

Группе поручено спасти принцессу, похищенную бандой налётчиков. По горячим следам они узнают, что девушку отобрали у налётчиков культисты элементалей, пытающиеся исполнить таинственное пророчество, связанное с приходом безумного чародея Горма.

Регион

Региональные конфликты становятся фоном для приключений вашей группы. Это и война между Остойей и Империей Бюрах, и теневая война между различными фракциями наподобие Инквизиции и Наблюдателей Веры. Также это могут быть такие постоянные катастрофы, как Плакучая Оспа.

Такие конфликты призваны обосновать приключения группы в живом, дышащем мире, наполненном сменой власти и постоянными переменами, где происходят вещи куда большие, чем сами герои. Персонажи могут влиять на исход этих конфликтов или наоборот.

Помните, что привязка сюжета к региональному конфликту добавляет текстуру истории, но не обязательно даёт персонажам больше причин для участия в ней.

Со временем вы сможете найти способ органично переплести конфликты персонажей, группы и региона в единую сюжетную линию. Не обязательно делать это в одночасье. Не спешите планировать, как будет развиваться история. Посмотрите, как предыстория персонажа может быть связана с заданием группы и как это может быть связано с конфликтом, разгорающимся в регионе.

Пример:

Группу нанимают, чтобы сопроводить груз магических артефактов из города Касталора в штаб-квартиру Ордена Рассвета. Когда артефакты похищают, герои должны броситься на их поиски, но обнаруживают, что воры - агенты вампирской Графини Вулпеску, стремящейся подорвать влияние Леди Масок Талиесин.

Однако не стоит зацикливаться на своих планах. Ролевая игра - это совместное повествование, и у ваших игроков могут быть свои идеи, которые в итоге окажутся более приятными. Будьте открыты для этих идей, поскольку они могут органично обогатить ваш конфликт, а значит, и повествование.

Повышение Уровня

Скорость и способ повышения уровня ваших игроков также сильно влияет на сессии, как и их темп. Хотя традиционный метод повышения уровня с помощью очков опыта является правильным подходом, у него есть некоторые недостатки. В частности, он ориентирован исключительно на убийство врагов в боевых столкновениях. Если в вашей кампании хорошо работает боевая прогрессия, то это хороший способ, и ваша группа может продолжать использовать то, что хорошо работает для них. Однако если вам нужна более повествовательная игра, вы хотите поощрять игроков за отыгрыш или просто хотите попробовать что-то новое, рассмотрите один из вариантов ниже.

Повышение по Вехам

Чтобы проследить за процессом прохождения вех, в конце сессии просто задайте следующий вопрос:

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



«Стала ли эта сессия определяющим моментом для текущей сюжетной линии нашей кампании?»

Если ответ положительный, и вы считаете, что в этом есть смысл, наградите группу повышением уровня. Несмотря на то, что не существует правильной периодичности, когда речь заходит о награждении за пройденные этапы, зачастую лучше всего делать это примерно каждые 3-5 сессий.

Продвижение по вехам фокусируется на достижениях вашей группы в реактивной манере. Хотя можно планировать вехи заранее, наилучшие результаты даёт определение и награждение ими по завершении или чуть раньше. В конце концов, гораздо проще определить значимые вехи после (или непосредственно перед) их наступлением.

Пример:

Группа только что сразилась с Грозным Рыцарем Малекетом и его приспешниками и потерпела поражение. Мастер решает, что хотя битва была важным моментом в сюжетной линии, это была болезненная потеря для группы, и сейчас неподходящее время для повышения уровня. В конце следующей сессии, несмотря на ранения, группе удаётся совершить дерзкий побег из тюрьмы Грозного Рыцаря и спасти при этом нескольких потенциально сильных союзников. Мастер считает это большой победой для группы и награждает их повышением уровня.

Если у вас есть заранее запланированные этапы, у вас может возникнуть соблазн диктовать поведение группы, что, скорее всего, не понравится вашим игрокам.

Повышение по Целям

Это активный подход, при котором игроки сами определяют темп игры, выбирая себе ориентиры в виде целей. Хотя реализовать такой подход может быть сложнее, но это позволяет повысить уровень вовлечённости и заинтересованности игроков. Это может усложнить планирование заранее, но вы можете смягчить это, попросив игроков выбирать цели следующей сессии в конце каждой сессии. Таким образом, у вас будет время поразмыслить над целями при подготовке следующей сессии.

Чтобы вести кампанию с прогрессией, основанной на целях, необходимо сделать два важных шага. Сначала нужно создать мир и убедиться, что игроки знают о происходящем достаточно, чтобы поставить перед своими персонажами интересные цели. Лучше всего это сделать, проведя в начале кампании короткую структурированную сюжетную линию, в которой будут представлены основные темы и влияющие факторы. Шаг второй - открыто общаться с игроками и спрашивать: «Что вы хотите сделать?», внося предложения, если игроки не уверены. Таким образом, группа вовлекается в формирование сюжета. После того как группа выполнит определенный этап, наделите её опытом или присвойте ей уровень в зависимости от сложности цели.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Пример:

Группа обсудила это между собой и решила, что их цель - убить Грозного Рыцаря Малекета, но они ещё не готовы. Поэтому группа придумывает несколько целей, которые они хотели бы выполнить до этого. Группа решает, что хочет найти полезных союзников, снаряжение получше, а также проникнуть в замок. Каждая из этих целей выполняется отдельно. Они начинают работать над этими целями и получают опыт каждый раз, когда достигают одной из них.

Выбор Сложности Энкаунтеров

Выставление должного уровня сложности в ваших энкаунтерах - это не только искусство, но и наука. Установите слишком низкий уровень сложности, и вы услышите жалобы на то, что приключение было слишком лёгкое. Установите слишком высокий уровень, и в итоге вы убьете группу, прежде чем сможете завершить историю. Нахождение правильного баланса - ключ к приятному и достойному проведению игры.

Прежде чем выбрать подходящий уровень для боевых энкаунтеров, стоит предупредить игроков о том, что их ожидает в плане сложности, особенно если за столом сидят новички. Не раскрывая подробностей, сообщите им, планируете ли вы использовать смертельные энкаунтеры, в которых есть вероятность быть убитым. Таким образом, игроки не будут застигнуты врасплох при повышении уровня сложности. При повышении уровня сложности боевых энкаунтеров у вас есть несколько вариантов на выбор.

Используйте монстров с более высоким показателем опасности

Стандартный способ повысить уровень сложности энкаунтеров - просто использовать более сильных монстров. Преимущество этого способа в том, что вы сразу даёте игрокам представление о том, что их ждёт. Например, если перед ними окажется взрослый чёрный дракон (ПО 14) или два, они будут знать, что нужно приложить усилия (или убежать).

Учитывая обстановку в Эферисе, рекомендуется сделать ПО энкаунтеров на два уровня выше среднего уровня группы для большего испытания. О дополнительных испытаниях читайте в разделе «Создание Легенд» этого руководства.

Создавайте ситуационные испытания для игроков

Ещё один способ повысить сложность - создать поле боя таким образом, чтобы оно мешало группе или помогало монстрам.

Труднопроходимая или опасная местность

Существует бесчисленное множество способов обратить местность против группы: болота с водой по колено, скользкие ледяные полы и стены, сильные ветра, затрудняющие полёты, покрытые слизью поверхности, мешающие бегать, комнаты, наполненные ядовитым газом, холодные места, истощающие силы и так далее. Механически они могут вызвать такие эффекты, как замедление скорости перемещения персонажей на половину, вызов спасбросков против разных состояний, лишение их возможности летать и так далее. Местность с разной высотой может добавить опасность смертельного падения, чем могут воспользоваться даже игроки.

Преимущество этой тактики в том, что игроки не будут знать о влиянии местности до начала сражения и будут вынуждены компенсировать его в нужный момент.

Благоприятная для монстров местность

Разумные монстры умеют выбирать подходящую местность для своих навыков и способностей. Так, бесплотная нежить вроде призраков и привидений может устраивать засады в узких коридорах, где они могут скрыться в стенах и полу, дабы избежать возмездия. Кобольды и орки могут стрелять через щели для стрел за стенами, чтобы укрыться. Абоминации могут вступать в бой на покрытых тонким слоем земли этажах, труднопроходимых для всех, кроме них самих. Элементали земли могут сражаться в тёмных помещениях, где их чувство вибрации будет чрезвычайно эффективным.

У вас есть возможность творчески подойти к использованию местности, чтобы дать монстрам преимущество в бою. Так они будут казаться игрокам более опасными.

Вводите Монстров Волнами

Вот ещё один способ незаметно увеличить сложность: пусть монстры приходят и нападают волнами. Эти волны могут появляться в начале каждого раунда или во время затишья в бою. Первая волна будет служить просто пушечным мясом, убаюкивая игроков ложным чувством безопасности. С последующими волнами придут более смертоносные монстры.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Так, для первой волны они могут столкнуться с несколькими слабыми стражниками, дежурящими в главном зале замка. В следующем раунде, услышав шум, туда врывается отряд элитных стражников. В третьем раунде появляется пара тяжеловооружённых капитанов со своим ручным троллем.

Эта тактика заставляет неопытных игроков исчерпывать свои ресурсы на ранних волнах. Вы можете использовать этот приём даже против опытных игроков, дабы заставить их сдерживать свои способности на ранних этапах, если на пути может оказаться более грозный противник.

Наконец, эта техника даёт вам возможность незаметно уменьшить масштаб энкаунтера, когда это необходимо. Если игрокам трудно справиться с первой или второй волной, вы можете уменьшить количество монстров в третьей волне или вообще обойтись без последующих волн.

Изменение правил отдыха

Отдых необходим персонажам для восстановления ресурсов, особенно тем, у кого есть ячейки заклинаний и способности, требующие длительного отдыха для восстановления. Для игроков, желающих больших испытаний в Эферисе, вы можете использовать вместо стандартных правил отдыха следующий предлагаемый формат:

Быстрый отдых (1 час) - персонажи могут расходовать Кости Хитов, чтобы восстановить хиты и больше ничего.

Короткий отдых (8 часов) - персонажи могут получить обычные преимущества Короткого Отдыха, если они могут отдохнуть 8 часов, не прерываясь на напряженную деятельность продолжительностью более часа.

Длительный отдых (72 часа) - персонажи могут получить обычные преимущества Длительного Отдыха, но с дополнительным требованием, чтобы они отдыхали в месте, где есть кров, комфорт, тепло и относительная безопасность, например, в поселении или усадьбе. Это побудит группу искать цивилизованные места, чтобы пополнить свои ресурсы.

Создание Легенд

При создании энкаунтеров в правильных ситуациях можно выставить группу против одного врага. Однако то, что должно стать опасной и кульминационной схваткой с боссом, иногда заканчивается как односторонняя возня, не представляющая для игроков никакого вызова. В основном это происходит из-за того, что одиночное существо совершает гораздо меньше действий за раунд боя, чем группа. Легендарные образы призваны помочь в этом процессе и сделать так, чтобы нелегендарные существа представляли куда большую угрозу.

Легендарные Образы

Чтобы создать легендарный образ, выберите монстра, которого хотите использовать. При этом он не должен уже быть легендарным. Рекомендуется выбрать монстра не ниже ПО 3. Затем выберите образ из списка ниже и добавьте его к характеристикам монстра. Вы должны подобрать образ, соответствующий существующим способностям монстра, например, образ Заклинателя для архимага или Командира для военачальника хобгоблинов.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Костолом

Легендарные Действия

Костолом может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Костолом восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Рывок. Костолом перемещается на половину своей скорости перемещения прямо к выбранному вражескому существу. Если в результате этого перемещения он оказывается в 5 футах от цели, то может совершить атаку оружием против этого существа. При попадании цель опрокидывается.

Укрепление (Стоит 2 Действия). КД Костолома увеличивается на +3 до конца его следующего хода.

Исцеление (Стоит 3 Действия). Костолом восстанавливает количество хитов, равное 1к10 + его ПО.



Застрельщик

Легендарные Действия

Застрельщик может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Застрельщик восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Застрельщик перемещается на максимум своей скоростью перемещения, не провоцируя атак по возможности.

Атака Оружием. Застрельщик совершает атаку оружием.

Рассчитанный Удар (Стоит 2 Действия). Застрельщик совершает атаку оружием по цели. При попадании эта атака считается критической.

Командир

Легендарные Действия

Командир может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Командир восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Манёвр Союзника. Командир выбирает одного союзника, которого он видит в 30 футах от себя. Если цель может видеть и слышать Командира, она может немедленно переместиться на половину своей скорости перемещения, не провоцируя атак по возможности.

Команда Союзнику. Командир выбирает одного союзника, которого он видит в 30 футах от себя. Если цель может видеть и слышать Командира, она может совершить одну атаку оружием с преимуществом.

Призыв Союзников (Стоит 3 Действия). Командир призывает 1к4+1 дружественных существ с ПО не более четверти ПО самого Командира (с округлением вниз). Существа появляются в 30 футах от Командира в незанятом пространстве.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Заклинатель

Легендарные Действия

Заклинатель может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Заклинатель восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор. Заклинатель использует заговор.

Телепорт (Стоит 2 Действия). Заклинатель магическим образом телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он носит или несёт, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

Заклинание (Стоит 3 Действия). Заклинатель использует заклинание из своего списка подготовленных заклинаний, используя ячейку заклинания, как обычно.

Тяжёлые Раны

Неизменной темой тёмного фэнтези и связанных с ним историй являются последствия действий. Если в ролевой игре последствия решения группы можно подчеркнуть с помощью сюжетной развязки, то в бою последствия можно реализовать немного иначе. Тяжёлые Раны - эффективный способ придать боевым энкаунтерам грубость и реализм, выведя последствия сложного боя на передний план повествования.

Добавление Тяжёлых Ран

Каждый раз, когда хиты персонажа игрока опускаются до 0, он бросает 2к6 и вычитает из результата количество имеющихся у него Тяжёлых Ран. Затем они применяют модифицированный результат из таблицы *«Тяжёлые Раны»*. Если при результате игрок получает дубликат той раны, что у него уже есть, он пропускает этот результат и выбирает следующий наименьший результат, которого у него нет в качестве раны. Результаты со знаком * могут быть получены более одного раза.

После завершения длительного отдыха, если персонаж или тот, кто ему помогает, преуспевает в проверке Мудрости СЛ 10 (Медицина), игрок может снять все эффекты Тяжёлых Ран, но не Постоянных Ран. О Постоянных Ранах читайте в следующем разделе.

2к6	Тяжёлая Рана
2 или меньше	***Постоянная Рана.*** Вы получили серьёзную рану, которая, скорее всего, не заживёт. Совершите бросок по таблице *«Постоянных Ран»* и примените результат.
3	***Внутреннее Кровотечение*.*** У вас внутреннее кровоизлияние и гематома. Максимальное количество ваших хитов уменьшается вдвое.
4	***Сотрясение Мозга.*** Вы получили небольшое сотрясение мозга и с трудом концентрируетесь на сложных задачах. Вы получаете состояние оцепенения.
5	***Рваная Рана.*** Вы получили глубокую рану, из которой течёт кровь. Вы получаете состояние кровотечения.
6	***Глубокая Рана*.*** Вы получили удар, который при других обстоятельствах убил бы большинство гуманоидов. Когда ваши хиты опускаются до 0, вы начинаете с одним проваленным спасброском от смерти.
7	***Избитый*.*** Ваши мышцы болят словно из вас выбило дух. Вы получаете один уровень истощения.
8	***Растяжение Запястья*.*** Вы сильно растянули запястье и не можете эффективно им пользоваться. Вы не можете держать предметы в этой руке не можете выполнять действия, требующие этой руки.
9	***Повреждённая Барабанная Перепонка.*** Вы получили удар по голове, и ваш слух ухудшился. Вы получаете состояние оглушения.
10	***Системный Шок.*** Вы перенесли тяжёлый шок нервной системы. Вы имеете помеху на проверках Ловкости для определения инициативы.
11	***Растяжение Лодыжки*.*** Вы сильно растянули лодыжку и не можете эффективно её использовать. Ваша скорость перемещения пешком уменьшается вдвое, и вы не можете совершать действие «Рывок». Если вы получите этот результат во второй раз, ваша скорость перемещения станет равна 0.
12	***Это Было Близко*.*** Вы едва не пропустили опасный удар. Когда ваши хиты опускаются до 0, вместо этого вы остаётесь в 1 хите и становитесь опрокинутым.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Постоянные Раны

Постоянные Раны - это ранения, которые не были смертельными, но привели к увечьям. Они представляют собой серьёзное препятствие, для преодоления которого требуется творческий подход, особенно на низких уровнях. Последствия постоянной раны необратимы, пока на получателя не будет наложено заклинание "Регенерация". Это снимает одну постоянную рану.

1к6	Постоянная Рана
1	***Смертельная Рана.*** В результате неустранимой травмы вы были смертельно ранены. Теперь вы мертвы.
2	***Потеря Руки*.*** Вы получили серьёзную травму руки, полностью лишившись её. Вы не можете держать предметы в одной из рук и не можете совершать действия, требующие наличия двух рук.
3	***Потеря Ноги*.*** Вы получили серьёзную травму ноги, полностью лишившись её. Ваша скорость перемещения пешком уменьшается вдвое, и вы не можете совершать действие «Рывок». Если вы получите этот результат во второй раз, ваша скорость перемещения станет равна 0.
4	***Потеря Глаза*.*** Вы потеряли возможность пользоваться глазом. Вы имеете помеху на проверках Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Анализ), зависящих от зрения. Если вы получите этот результат во второй раз, то ослепнете.
5	***Рубцы на Лёгких.*** Энергичная деятельность вызывает приступы кашля. Если вы совершаете действие, то не можете совершить бонусное действие до следующего хода. Если вы совершаете бонусное действие, вы не можете совершить действие до следующего хода.
6	***Ужасный Шрам.*** На вашем теле остался ужасный и заметный шрам. Вы имеете помеху на проверках Харизмы (Выступление) и Харизмы (Убеждение). Кроме того, равнодушные неигровые персонажи могут предпочесть не разговаривать с вами.

Контрабанда

Приключенцы часто действуют на грани закона или вовсе за его пределами. Такие опасные люди, естественно, тяготеют к опасным инструментам. Однако везде, где есть подобие закона и порядка, власти стараются контролировать, а то и вовсе запретить предметы из этого раздела.

Дуговые Винтовки

Чудесный предмет, очень редкий

В неумолимых землях Эфериса иметь надёжное и эффективное оружие так же необходимо, как носить с собой воду и еду. В связи с этим искусные изобретатели пользуются большим спросом, и среди них наиболее известны именно гномы. Однако иногда инновации могут зайти слишком далеко, и дуговая винтовка - идеальный тому пример. Изобретённая командой знаменитых гномьих инженеров, она буквально стреляет молниями, поражая цель быстрее, чем любое другое дальнобойное оружие, и за считанные секунды превращает плоть в пепел, независимо от брони. Отчасти из-за этой потрясающей эффективности оружие было быстро объявлено незаконным в большинстве регионов Эфериса. Также считается, что при убийстве оно уничтожает душу цели.

Это отчасти научное, отчасти безумное приспособление представляет собой оружие, похожее на винтовку со стеклянными трубками с искрящимся электричеством, приводимые в движение небольшим вечным двигателем.

Дуговая винтовка имеет 4 заряда. Ежедневно на рассвете она восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов.

Поток Электричества. Вы можете потратить 1 заряд в качестве действия, чтобы запустить поток электричества 60-футовой линией шириной 5 футов. Каждое существо на линии должно совершить спасбросок по Ловкости со СЛ, равной вашей СЛ спасброска от разброса. При провале существо получает 6к6 урона электричеством или половину от этого урона при успехе.

Каждый раз, когда вы расходуете последний заряд дуговой винтовки, бросьте к20. Если выпадет 1, то дуговая винтовка выработает свой ресурс и станет бесполезной.

Клинки из Тенестали

Оружие (любое клинковое), очень редкое (требуется настройка)

Ещё одно смертоносное изобретение, но уже не гномское. Теневая Сталь, для производства которой, как говорят, требуются души.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

По слухам, души разрываются на части с помощью тёмных заклинаний и превращаются в сырую духовную сущность боли, приобретающую тёмно-чёрный блеск, не отражающий света. Оружие, изготовленное из неё, превосходит обычные металлы. Оно рассекает духовную сущность живой плоти, причиняя жертве мучительную боль. Редкие люди, выжившие после применения этого оружия, рассказывают об уровне боли, способном лишить человека сознания на несколько часов.

Когда вы владеете оружием из Теневой Стали, то получаете преимущество на бросках атаки против любой цели, облачённой в среднюю или тяжёлую броню. Существо, по которому попали оружием из Теневой Стали, должно совершить спасбросок по Телосложению СЛ 14, становясь ошеломлённым при провале до конца своего следующего хода.

Ошейник Нежити

Чудесный предмет, очень редкий

Некоторые люди не стесняются использовать любую возможность для получения прибыли, в том числе и горе, вызванное потерей близкого человека. Такие люди, несомненно, найдут хорошее применение Ошейнику Нежити, будь то профессиональные контрабандисты, ищущие богатых вдов или вдовцов для грабежа, или тёмные чародеи, нуждающиеся в душах. Этот магический ошейник, надетый на шею недавно умершего человека, вновь оживляет тело, делая его способным выполнять множество простых действий по команде. Воскресший труп также сможет повторять слова, сказанные тем, кто надел на него ошейник.

Поэтому неудивительно, что некоторые отчаявшиеся люди позволяют себе насилие, надеясь с помощью этого предмета удержать любимого человека рядом с собой ещё немного.

Если надеть его на шею существа с типом гуманоида, умершего в течение последних 10 дней и размером не крупнее Большого, оно оживает с 1 хитом. Существо становится нежитью и на него распространяются все свойства, влияющие на нежить. Существу не нужно есть, спать или дышать. Каждый день на рассвете максимальное количество хитов существа уменьшается на 1к4, поскольку его тело гниёт и разлагается. Когда количество хитов существа достигает 0, оно превращается в пыль и уничтожается.

Пока на нём ошейник, существо находится под вашим командованием и выполняет ваши приказы в меру своих сил. В свой ход вы можете отдать существу команду в качестве бонусного действия. Если приказ не отдан, существо выполняет все предыдущие приказы и защищается в меру своих сил.

Если ошейник снять с существа, которого вернули к жизни, его хиты немедленно опустятся до 0.

Сферы Говорящих Мыслями

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Это магическое устройство состоит из двух сфер: сферы «излучателя», улавливающей мысли всех, кто находится рядом, и передающей их в другую сферу, называемую «приёмником».



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Удобные для шпионажа, они, как говорят, были разработаны гномскими инженерами, нанятыми Чёрным Синдикатом. Сфера «излучатель» всего несколько дюймов в размере и весит легче мрамора, потому её легко положить в карман или прикрепить к одежде.

Существо, держащее обе сферы, может активировать их в качестве действия и касаясь их обоих. Когда они активированы, любое существо, перемещающееся в 5 футах от сферы «излучателя» или начинающее свой ход в 5 футах от сферы, должно совершить спасбросок по Мудрости СЛ 13. При провале любое настроенное существо, держащее сферу «приёмник», немедленно узнает о текущих поверхностных мыслях этого существа.

Дыхание Белет

Чудесный предмет, редкий

Названный в честь Архидемона Страха, этот яд создаёт чрезвычайно мощный галлюциногенный эффект, вызывающий потаённые страхи жертвы. Яд распространяется по воздуху, и жертве достаточно вдохнуть его, чтобы испытать на себе его действие. Редкие случаи его применения приводили к тому, что полные комнаты людей выпрыгивали из окон или убивали друг друга от страха. По слухам, яд быстро запретили даже в Чёрном Синдикате, посчитав его слишком опасным, слишком экстравагантным и слишком заметным. Но есть вероятность, что от такого мощного вещества не просто отказались, и по другим слухам, Чёрный Синдикат до сих пор использует более мягкую версию во время допросов.

Дыхание Белет (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию яда, должно преуспеть в спасброске по Телосложению СЛ 15 или стать отравленным на 1 минуту. Во время отравления существо немедленно начинает бояться всех враждебных существ, которых может видеть, и должно совершать действие «Рывок» и удаляться от них по наиболее безопасному пути в каждый свой ход, если только двигаться некуда.

Экстракт Полнолуния

Зелье, необычное

Несмотря на поэтическое название, этот порошок, вызывающий сильнейшее привыкание, не производится из компонентов, прилетевших с Луны. По самым распространённым слухам, его делают в основном из высушенных органов оборотней. Поэтому неудивительно, что его успех зависит от прилива сил, который он даёт употребившим его. Это делает его излюбленным наркотиком для многих борцов, боксеров и солдат.

Однако длительное употребление имеет риски, так как вызывает сильную зависимость в сочетании с растущей неспособностью отличить друга от врага. Неизвестно, сделали ли этот побочный эффект намеренно или нет, но факт остаётся фактом: использующие Экстракт Полнолуния чаще всего оказываются убиты своими же спутниками или местными властями, когда тех одолевает жажда крови.

После употребления Экстракта Полнолуния показатель Силы существа становится равным 19 (если он уже не был выше). Кроме того, существо получает преимущество на всех проверках характеристик и спасбросках по Силе. Этот эффект длится 1 час.

Если персонаж выпьет Экстракт Полнолуния количество раз, равное его модификатору Телосложения и ещё +1 (минимум 1), он становится зависимым от него. Так существо с показателем Телосложения 16 станет зависимым после того, как употребит его в четвёртый раз. Зависимое существо должно употреблять Экстракт Полнолуния каждые 24 часа, иначе получит помеху на проверках характеристик и спасбросках по Ловкости. Зависимость длится до тех пор, пока на существо не будет наложено заклинание *"Высшее восстановление"*. также зависимость пропадает, если Экстракт не принимать 30 дней.

Персонаж, употребляющий Экстракт Полнолуния в состоянии зависимости от него, должен преуспеть в спасброске по Харизме СЛ 6 или его одолеют яростные порывы. Персонаж, проваливший спасбросок, вынужден напасть на ближайшее живое существо, которое он может видеть, пока действие экстракта не ослабнет.

Эфирная Кровь

Зелье Редкое

Самые экстравагантные слухи утверждают, что для изготовления этого фиолетового вещества, доступного только в жидком виде, требуется кровь единорога. Независимо от того, существуют ли эти мифические существа или нет, нет сомнений в том, что Эфирная Кровь имеет магическую природу. Светящаяся в темноте, она, как говорят, значительно улучшает магическую настройку организма, что объясняет её популярность среди заклинателей. Она позволяет быстрее произносить заклинания и легче обнаруживать магические проявления, а также многое другое. Однако даже самые опытные заклинатели не могут выдержать изнурительного воздействия этой настройки на организм, который от длительного использования заметно стареет. Многие заклинатели носят с собой небольшой запас Эфирной Крови на случай самых опасных ситуаций.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

После употребления Эфирной Крови, когда существо использует ячейку заклинания, она считается на 1 уровень выше при определении уровня, выбранного для использования заклинания. Если заклинание не имеет дополнительных эффектов, при использовании на более высоком уровне Эфирная Кровь не оказывает никакого эффекта. Этот эффект длится 1 час.

Если персонаж выпьет Эфирную Кровь количество раз, равное его модификатору Телолсожения (минимум 1), он становится зависимым от неё. Так существо с показателем Телосложения 16 станет зависимым после того, как употребит её в третий раз. Зависимое существо должно употреблять Эфирную кровь раз в 24 часа, иначе получит помеху на проверках характеристик и спасбросках по Телосложению. Зависимость длится до тех пор, пока на существо не будет наложено заклинание *"Высшее восстановление"*. также зависимость пропадает, если Эфирную Кровь не принимать 30 дней.

Листья Снов

Зелье, необычное

Изготовленный из таинственного, волшебным образом выращенного растения, этот новый наркотик быстро завоевал огромную популярность, а цены на него взлетели до небес. Употребившие его испытывают яркие галлюцинации, в которых исполняются все их желания, отсюда и успех Листьев Снов. Более того, стали распространяться слухи о том, что пользователи способны узреть видения разветвлённых возможностей своей жизни. Наркоманы готовы на всё, особенно те, кто находится в бедственном положении и остро нуждается в побеге от суровой реальности. Однако употребление вещества наносит страшный удар по умственным способностям человека. Поэтому это вещество также часто называют «Ошейником Бедняков».

После употребления Листьев Снов существо впадает в глубокий транс и считается без сознания. Это состояние длится 1 час. После пробуждения у существа остаются приятные воспоминания о своих снах, а также небольшие предчувствия возможного будущего, и оно получает 1 очко сновидений. Если во время этого транса существо подверглось нападению или было потрясено другим существом, оно просыпается раньше и не получает очко сновидений. Очко сновидений можно использовать в качестве реакции, чтобы получить преимущество на один бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок.

Если персонаж употребляет Листья Снов, он становится зависимым от них. Зависимое существо должно употреблять листья снов раз в 24 часа, иначе получит помеху на проверках характеристик, а также спасбросках по Интеллекту, Мудрости и Харизме. Зависимость длится до тех пор, пока на существо не будет наложено заклинание *"Высшее восстановление"*. также зависимость пропадает, если Листья Снов не принимать 30 дней.

Болезни

Болезни, преследующие Эферис, так же смертоносны для его жителей и так же таинственны, как и любое чудовище. Происхождение и распространение этих болезней - вопросы, в которых естественное и сверхъестественное сливаются воедино. Независимо от того, заболеют ли ваши приключенцы сами или нет, они обязательно столкнутся с последствиями этих болезней - от городов, охваченных чумой, до жутко обезлюдевших сельских районов.

Семь Оттенков Ситри

Эта венерическая болезнь не смертельна, но косвенно стала причиной многих смертей. Считается, что в появлении этой болезни виновен Архидемон Ситри, отсюда и её название. Доводя похоть до крайности, он, по слухам, неоднократно мешал городским гарнизонам защищать стены, позволяя легко брать укреплённые города, где ожидалась многолетняя осада. Точный вектор распространения болезни точно не известен, поскольку несколько её разновидностей или оттенков сосуществуют, странным образом появляясь в том или ином регионе и спонтанно исчезая через некоторое время. Ходят слухи, что в тени заключаются сделки, чтобы высвобождать Семь Оттенков и провоцировать беспорядки перед более смелыми политическими или военными действиями.

После длительного физического контакта с заражённым существом гуманоид должен совершить спасбросок по Телосложению СЛ 14. При провале он заражается Семью Оттенками Ситри. При успехе существо становится невосприимчивым к Оттенкам Ситри на 24 часа.

Заражённого гуманоида одолевают плотские желания, и он становится очарованным всеми невраждебными гуманоидами, которые с ним взаимодействуют.

Семь Оттенков Ситри можно снять любым методом, лечащим болезни. Болезнь проходит сама по себе через 2к4 дня.

Кашель Веры

«Свет Архисерафимов защитит всех истинно верящих». Таково официальное заявление Наблюдателей Верных об этом вирулентном гриппе. Хотя он не смертелен, известно, что он регулярно наносит удары, постоянно возвращаясь, когда считалось, что с ним уже покончено. По многочисленным слухам, он поражает население Эфериса неравномерно, щадя последователей божественных Архисерафимов и поражая лишь их врагов.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Эта репутация, вероятно, ошибочна, если учесть, что Кашель Веры тяжело отразился на бедняках по всему Эферису, за исключением провинций Кастинеллан, которые, похоже, чудом остались в стороне...

Если гуманоид окажется в 5 футах от заражённого существа, он должен совершить спасбросок по Телосложению СЛ 13, при провале заражаясь Кашлем Веры. При успехе существо получает иммунитет к Кашлю Веры на 24 часа. Существа, заражённые Кашлем Веры, получают помеху на проверках Ловкости (Скрытность) и всех проверках Телосложения.

Кашель Веры можно снять любым методом, лечащим болезни. Болезнь проходит сама по себе через 2к6 дней.

Слёзы Голодающего

Считается, что яд был специально разработан Чёрным Синдикатом вместе с некромантами. Этот недуг распространяется от одной капли особо вирулентного вещества или от укуса заражённого человека.

Слёзы не убивают жертву, а лишь ослабляют, делая способной искать других живых существ, чтобы укусить их и тем самым передать болезнь.

Превращение происходит за несколько минут, и если не принять эффективных мер, например, сжечь пострадавшего, Слёзы могут превратить целый город в зомби ужас всего за несколько дней. Известно, что это вещество было использовано лишь однажды в месте, ныне известном как Пепельный Круг. Конфедерация Архимагов, известная как Тауматурги, в редком публичном акте собралась, чтобы произнести мощное заклинание и таким образом превратить в пепел весь город Вальштайн, заражённый Слезами. С тех пор о других проявлениях болезни не сообщалось, но слава об этом ужасном заболевании распространилась по всему Эферису.

Слезы Голодающего передаются между гуманоидами при контакте с кровью, например, при укусе или царапине. Если гуманоид получает урон от безоружной атаки заражённого существа, он должен совершить спасбросок по Телосложению СЛ 14, при провале заражаясь Слезами.

Хиты существа, заражённого Слезами Голодающего, ежедневно на рассвете уменьшаются на 1к4. Если максимальное количество хитов существа опустится до 0, оно умирает и становится **зомби**, заражённым Слезами Голодающего и находящимся под контролем Мастера.

Слезы Голодающего можно снять, применив на заражённое существо заклинание *"Высшее восстановление"* или *"Полное исцеление"*.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Плакучая Оспа

Зародившись в некогда процветающем городе-государстве Лизех, где она внезапно появилась при загадочных обстоятельствах, Плакучая Оспа стала самой страшной болезнью, когда-либо появлявшейся в Эферисе. Она быстро распространилась по Эферису, несмотря на попытки Империи Бюрах сдержать её в Лизехе. Поначалу больной человек испытывает лихорадку, вызывающую обострение чувств, перевозбуждение и ощущение благополучия. Но вскоре эти симптомы переходят в бред, жгучий жар, неутолимую жажду и сочащиеся поражения, давшие название болезни. Почти все, кто заразился этой болезнью, вскоре умирают. Большинство людей погибает от Оспы через несколько дней, а самые стойкие могут продержаться почти две недели.

Плакучая Оспа передаётся между гуманоидами как при тесном контакте, так и воздушно-капельным путём. Если гуманоид приближается к заражённому существу на расстояние 5 футов, он должен совершить спасбросок по Телосложению СЛ 16, при провале становясь заражённым.

Если существо вступает в физический контакт с заражённым существом, этот спасбросок совершается с помехой. При успехе существо получает иммунитет к Плакучей Оспе на 24 часа.

Каждый день на рассвете существо, заражённое Плакучей Оспой, должно совершать спасбросок по Телосложению СЛ 16. Пр ипровале показатель Телосложения существа уменьшается на 1к4. Если показатель Телосложения существа опускается до 0, оно умирает.

Лекарство от Оспы, известное только Докторам Морбуса и немногим другим, является тщательно охраняемым секретом. Доктора Морбуса готовы продать пузырёк с противоядием тем, кто умеет просить, за непомерную цену или дорогостоящую услугу.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Легенды Эфериса

ЭФЕРИС - СТРАНА, ПОЛНАЯ ОПАСНОСТЕЙ. Глупые, слабые и неосторожные найдут здесь лишь быструю смерть. Однако для таких храбрых, сильных и хитрых, как вы она может стать страной приключений.

Таверна Потерянных

Рассчитано на 4 персонажей 6 уровня

Путешествие по Эферису - опасное занятие, в особенности ночью. Даже бронированные торговые караваны, охраняемые наёмниками, неохотно отклоняются от хорошо объезженных дорог после наступления ночи, дабы не стать жертвами сверхъестественных порождений тьмы. Путешественники, оказавшиеся на дороге после наступления темноты, вынуждены останавливаться в отдалённых придорожных трактирах по завышенным ценам, а местные головорезы, выступающие в роли охранников, быстро отказывают тем, у кого нет денег, чтобы заплатить.

Есть одна придорожная таверна, чья слава превосходит все остальные. Её можно найти во многих местах, и она известна под разными названиями. Чаще всего её называют «Чёрный Бард», но жители города стали называть её «Таверна Потерянных». Ходят слухи, что приключенцы, ищущие её, не могут найти таверну, поскольку та появляется только для тех, кто отчаянно ищет убежища. Тёплый свет очага и весёлая музыка таверны манят усталых путников, словно сладкая песня сирены. Свидетели, вспомнившие легенду о таверне и разбившие лагерь в глуши, рассказывают, что утром все, кто заходил в неё, исчезли вместе с таверной.

Посетители не могут убивать друг друга внутри таверны, где раны самопроизвольно заживают, а отрубленные конечности можно просто прикрепить заново. Однако сама таверна и находящиеся в ней существа непременно попытаются убить посетителей и более чем могут это сделать. Если не указано иное, существа, не являющиеся патронами, после убийства остаются мёртвыми. Кроме того, защита таверны не распространяется на тех патронов, которые попадают в подвал с люком или на чердак Инорима в другие измерения.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Знакомые Лица

Брин Харджольф

Законно-добрый мужчина/ человек - Трактирщик

Трактирщик «Чёрного Барда» человек немногословный. Он стал первой жертвой таверны и взял на себя обязанность поддерживать мир. Внешне суровый, Брин не советует приключенцам исследовать таверну за пределами общего зала и быстро пресекает слухи о попытках побега среди своих завсегдатаев. Он прекрасно осведомлен об опасностях на втором этаже и выше, поскольку приключенцы всё ближе подбираются к обнаружению волшебника, скрывающегося за чердачным люком. Брин хранит зачарованный двуручный меч, спрятанный за барной стойкой, на случай, если среди завсегдатаев завяжется драка и понадобится быстро свершить правосудие в таверне. Однако меч боится боя, и Брин должен успеть схватить его до того, как он ринется к его покоям.

Будучи бывшим приключенцем, Брин под своим барменским фартуком скрывает внушительную фигуру, возвышаясь над большинством своих посетителей. Он носит на себе многочисленные шрамы, оставшиеся после многих лет, проведённых в скитаниях по окрестностям Эфериса, и носит коротко подстриженную бороду и волнистые волосы каштанового цвета.

Брин Харджольф имеет характеристики **рыцаря**. Однако большую часть времени он одет в обычную одежду, а не в латы (КД 10). Он также сражается своим зачарованным двуручным мечом.

Двуручный Меч Труса

Оружие (двуручный меч), редкое (требуется настройка)

Владелец этого меча получает +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, при использовании этого оружия скорость перемещения его пользователя увеличивается на 5 футов, и он получает преимущество на бросках инициативы.

Проклятие. Этот меч проклят. Настроившись на него, вы тоже становитесь проклятым. Пока вы прокляты, вы не желаете расставаться с этим мечом, и всегда держите его при себе.

Пока вы настроены на это оружие, вы совершаете с помехой все броски атаки другим оружием.

Когда проклятое существо пытается взять оружие, оно слегка отклоняется в сторону, что требует успешной проверки Ловкости СЛ 10 или траты действия, чтобы ухватиться за рукоять.

Виери Барборо

Нейтрально-злой полуэльф - Бард (Раб)

Этот замкнутый бард выступает в таверне, и его часто видят настраивающим лютню, на которой он редко играет. Его угловатое лицо и явно кошачьи манеры отличают его от остальных патронов.

Секрет Виери в том, что он является шпионом и физическим проявлением силы таверны, влияющей на время и пространство. Будучи неживым существом, он очень любит Листья Снов - вещество, вызывающее сильную зависимость и искажающее восприятие.

Виери бледен, у него чёрные волосы, которые он часто зачёсывает назад. Как и у других полуэльфов, у него слегка заострённые уши и темнозрение. У него глаза стального цвета, оттеняемые зелёными прожилками на лице. Виери носит с собой мешочек с Листьями Снов, который пополняется в конце каждого дня. У него худощавое телосложение и проворные пальцы, идеально подходящие для перебирания струн его лютни, когда ему вздумается.

Характеристики Виери можно найти на странице 234.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Джара Блэктан

Нейтральная полуорчиха - Наёмница

Джара - бывший головорез из Вольных Мечей. Славилась она тем, что заводилась с пол пинка. Она находит своё пленение скучным и любит проводить время, играя в азартные игры или участвуя в попойках. Джара известна своими ловкими руками. Этому ремеслу её научил Виери Барборо. Она недолюбливает Брина и открыто ему не доверяет. В бою она предпочитает большой двуручный топор, который носит на спине.

У Джары коренастое телосложение, и она единственная из патронов, кто выше Брина. Как у полуорка, у неё сероватая кожа и сильная, выступающая вперёд челюсть, хотя в остальном её лицо явно женственное. У неё мускулистое тело, являющееся результатом многолетних тренировок с двуручным топором. Также она носит чёрные волосы, убранные в толстую косу.

Джара имеет характеристики **ветерана**, но вместо любого другого оружия использует двуручный топор (Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1к12 + 3) рубящего урона) и большую часть времени находится в обычной одежде (КД 11).

Арен

Нейтральный мужчина/человек - Вор

Арен и трое его подручных - члены Чёрного Синдиката (все четверо имеют характеристики шпиона). Они ценят монету превыше всего и с радостью сдадут друг друга за хорошую цену. Они проводят время в неволе, играя в азартные игры и участвуя в других играх, всегда ставя на кон победу, иногда вопреки здравому смыслу. У Арена потрёпанный вид и грубая артикуляция, вероятно, результат того, что он с юных лет воспитывался среди воров с раннего возраста.

Арен худ и мал ростом из-за многолетнего недоедания, но на удивление проворно держится на ногах и мастерски орудует отмычками. У него длинные каштановые волосы и зелёные глаза, а на груди есть татуировка в виде символа Ястребиного Мотылька. Загорелый от многолетних подработок, чтобы оплатить свой путь по городам Эфериса, он обращается к другим с грубым Всеобщим акцентом.

Мышонок

Нейтральный полурослик - Уличный Оборванец

Мышонок - стройный девятилетний мальчик-полурослик, увлекающийся историями об героях Эфериса. Он носит с собой экземпляр книги под названием «Сказки Эфериса» и деревянный игрушечный меч, притороченный к бедру.

Он самый последний пленник таверны, схваченный около 40 лет назад. Он боготворит людей, похожих на героев его любимой книги.

Мышонок невысок для своего возраста, даже по меркам полурослика. У него светлые вьющиеся волосы и невинное лицо. Также у него тёмно-карие глаза и слегка заостренные уши. Он одет в заплатанные штаны с подтяжками и свободную рубашку, явно сшитую для человеческого ребёнка гораздо большего размера, чем он сам.

Мышонок имеет характеристики **простолюдина**.

Инорим Азим

Хаотично-нейтральный мужчина/человек - Волшебник

Инорим - могущественный Волшебник, который уже более 300 лет находится в плену Таверны Потерянных. За это время он превратил чердак в своё собственное царство внутри таверны. Его карманная вселенная - продуваемая всеми ветрами горная вершина, созданная им самим. Это позволяет ему оставаться незатронутым таверной и сохранить свои силы. Таверна очень хочет завладеть Инорим и посылает полчища ожившей мебели в карманную вселенную, чтобы забрать его, где их тут же разбивает вдребезги каменный голем под контролем Инорима. До своего пленения Инорим был увлечённым исследователем магии школы очарования и учился в Святилище Вороньего Двора.

Инорим родом из пустынных равнин Кастинеллы, откуда он бежал из-за преследований ревностных инквизиторов. У него кожа цвета красного дерева и тёмные вьющиеся волосы, отливающие серебром. Поддержание карманной вселенной изрядно потрепало Инорима: под мантией волшебника он заметно исхудал, и ходит он также с трудом, скрюченной походкой. Он носит с собой чёрный посох, увенчанный янтарным камнем, служащий не только тростью, но и проводником его силы.

Инорим имеет характеристики **Архимага**.

С Чего Начать

Этот энкаунтер предполагает, что персонажи уже сформировали группу и путешествуют по дикой местности после наступления ночи, наткнувшись на охотничью группу оборотней. Эти оборотни выслеживали раненого чёрного медведя в густом лесу, но обещание полакомиться человеческой плотью оказалось слишком заманчивым, чтобы упустить такую возможность, и они прервали свою охоту, чтобы преследовать более заманчивую добычу. Прочтите следующую часть, чтобы верно представить сцену:

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вы едете по заброшенной проезжей части вдоль окраины леса. Деревья по обеим сторонам тропинки густые и древние. Они образуют высокий полог, сквозь который лишь немного видны звёзды. Позади вас слышится тяжёлое пыхтение стаи оборотней, усиленное тишиной ночного леса. Слышно как хрустят ветки и десятки шагов топчут подлесок.

Вдали, сквозь деревья за поворотом мерцает тёплое янтарное сияние, сопровождаемое слабыми звуками весёлых смешков и задорной музыки. Вы наткнулись на придорожную таверну. По мере того, как вы приближаетесь, притяжение таверны продолжает усиливаться: запах свежеиспечённой выпечки и дымка, звук льющегося из дубовых бочек эля, звон монет, которые ставят на кон. Потрёпанная вывеска у придорожной таверны гласит: «Чёрный Бард».

У персонажей есть всего 1 раунд, прежде чем орда ликантропов настигнет их в явном меньшинстве. Как только герои решают, как им действовать, оборотни прорываются сквозь лес.

Стая, ломая и разбрасывая ветки, продирается сквозь кроны деревьев, скребя лапами по земле, и несётся к вам, дико ощерив пасти.

В Поисках Убежища

Если персонажи решают убежать от стаи оборотней в таверну, дверь распахивается на хорошо смазанных петлях, а звуки весёлого смеха и музыки всё больше усиливаются. Оборотни растворяются в густом чёрном тумане, сыграв свою роль в том, чтобы направить новую добычу к таверне. Они не могут переступить порог таверны.

Укрытие

Если персонажи пытаются спрятаться от оборотней, то звук тяжёлых шагов и напряженного дыхания раздается совсем рядом, по другую сторону зарослей. Однако в какую бы сторону персонажи ни пытались бежать, стая появляется рядом и гонит их в сторону таинственной придорожной таверны. Волки не могут переступить порог таверны.

Знакомство с Таверной

Чёрный Бард

Чёрный Бард, или Таверна Потерянных - печально известный трактир и таверна, появляющаяся только для отчаявшихся путников, ищущих убежища.

Это каменное здание с шиферной крышей и несколькими трубами, дым из которых вьётся в небо, словно манящий палец. В таверне всего два этажа. Первый этаж занимает просторный общий зал таверны - уютное нагромождение несовпадающей мебели и мягких кресел, окружающих внушительный центральный очаг. Стену над очагом венчает голова коня. На верхнем этаже таверны расположены уютные, просто обставленные комнаты для гостей. На втором этаже также находится небольшое чердачное помещение с конической башенкой. Как и окна внизу, из-за матового стекла башенки льётся теплый янтарный свет, освещающий громадную фигуру, быстро пропадающую из поля зрения.

Как только персонажи оказываются в проёме, выходящем в общую комнату, входная дверь с тихим щелчком захлопывается за ними, дематериализуясь в твёрдый камень. Осмотр стены показывает, что исчезнувшая дверь - это не иллюзия, и потому герои оказываются запертыми внутри. Изначально напускная весёлость и убежище оказываются приманкой, которую таверна использует, чтобы заманить новую добычу. Настоящие патроны мрачно сидят за столами и что-то тихонько бормочут.

Общая Комната Таверны

Бар занимает небольшой альков слева от входа, и в нём хранятся бочки с кленовым элем и выдержанным вином. Брин стоит за барной стойкой и моет пивные кружки. Среди посетителей таверны он выделяется широким телосложением приключенцев. Он смотрит на новичков с угрюмым выражением лица. «Можете присаживаться», - ворчливо говорит он. Остальные посетители таверны так же неприветливы и смотрят на героев, бормоча «Побольше бы таких» и «В этот раз таверна поймала целое скопище таких».

Обитатели таверны сильно разнятся в плане внешнего вида. Проверка интеллекта СЛ 13 (История) показывает, что они, похоже, из разных временных эпох и далёких земель, что отражается в их одежде и речи, хотя большинство, кажется, говорит на Всеобщем языке. Бард, сидящий на мягком кресле у очага, рассеянно настраивает лютню, перебирая струны. Он вяло наблюдает за новоприбывшими из-под бархатной шапочки в стиле Ренессанса.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd





T1. Общая Комната

T2. Барная Стойка

T3. Кухня

T4. Комната Эха

T5. Комната Джары

T6. Гостевая Комната

T7. Комната Брина

T8. Гостевая Комната

T9. Мимик

T10. Гостевая Комната

T11. Гостевая Комната

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Обследование Первого Этажа

T1 - Общая Комната

Общая комната по-домашнему уютна и хорошо отремонтирована, в ней можно увидеть следующие элементы:

Установленная Голова. Над очагом установлена голова, меняющая форму между кабаном, чёрным медведем и коронованным оленем каждый раз, когда персонаж поворачивается, чтобы посмотреть на неё. В пасти кабаньей головы спрятан всевидящий камень (стр. 232). Если игроки найдут всевидящий камень до встречи с Иноримом и правильно его используют, то смогут избежать встречи с Иноримом в его карманном измерении.

Книжная Полка. Книги соскальзывают с полок и листают свои страницы, будто их читает кто-то невидимый. Персонажи, пытающиеся прочитать книгу с этой полки, обнаруживают, как книга сама разлетается в клочья прямо в их руках.

Винные Бочки. Выдержанное в этих бочках вино самопроизвольно превращается в уксус и обратно. Патроны устроили из этого норовистого напитка своеобразную игру в рулетку. Эти бочки пополняются сами собой, когда пустеют.

Столы у Очага. Столики пытаются ставить подножки неосторожным обитателям, забывшим положить подставку под свои напитки.

Ковёр у Очага. На полу лежит изящный ковёр с узором из оливковых ветвей и филигранных спиралей. Если между обитателями дома вспыхивает ссора, этот ковёр удушения вмешается, опутывая агрессоров до тех пор, пока драка не прекратится.

Доспехи. Оживлённый доспех, стоящий у бывшего дверного проема (с характеристиками **шлемоносного ужаса**), вершит правосудие в таверне, атакуя любого, кто попытается сбежать, пока в таверну заманивают новую добычу. Если хиты оживлённого доспеха опускаются до 0, он падает без сознания на 1 минуту. После этого он восстанавливает максимальное количество хитов и возвращается к своей прежней роли.

Любой персонаж, обратившийся к компасу в общей комнате или у барной стойки, обнаружит, что компас указывает на люк за баром, ведущий в подвал. (В любом другом месте таверны игла компаса будет просто неустанно вращаться).

T2 - Барная Стойка

В зале с кранами находится длинная деревянная барная стойка, окружённая барными стульями с кожаной обивкой.

У дальней стены стоит ряд небольших бочонков с элем, а над ними есть полка, уставленная оловянными кружками и винными бокалами. За барной стойкой есть раковина для мытья использованных кружек. После того, как Брин вымоет бокалы, оживлённое полотенце для посуды займётся их сушкой, после чего бокалы быстро возвращаются на захламленные полки до следующего использования. Брин также хранит свой зачарованный двуручный меч за барной стойкой, где может за ним присматривать.

За барной стойкой находится деревянный люк. Он расположен вровень с полом и не имеет видимых ручек или петель. Его невозможно открыть никаким способом. В дереве вырезана треугольная выемка.

T3 - Кухня

Кухня представляет собой небольшую заднюю комнату, примыкающую к барной стойке. В центре комнаты стоит стол для мяса, загромождённый глиняными горшками со специями, травами и большой порцией солёной свинины. Дальнюю стену занимает кладовая, заполненная джемами, мясом и овощами.

На стенах через случайно развешаны сетки с картофелем, луком и венки чеснока. Большая печь загромождена чугунными кастрюлями и сковородками, каждая из которых вычищена до блеска. Запасы на кухне пополняются сами собой, и хотя до общей комнаты доносятся звуки готовящейся пищи, открывшие сюда дверь видят лишь пустую кухню. Готовые блюда просто лежат на столе для мяса, готовые к подаче.

Трактирная Драка

Внезапно вспыхивает драка. Зачитайте или перефразируйте следующее:

Шум разговоров и бульканье эля, наливаемого из бочонков, едва заглушают звуки струн лютни барда, настраивающего её у очага.

Затем шум перекрывается возмущённым криком: «Ты, вороватый увалень! Обманом лишил меня выигрыша, да?» Внезапно женщина-полуорк ловит размашистый апперкот от грубо выбритого мужчины-человека. Двое других людей, сидящих неподалеку, бросаются на защиту мужчины с оружием на изготовку, но не раньше, чем полуорк успевает обезглавить его двуручным топором.

Его голова слетает с плеч и катится в сторону барной стойки, останавливаясь у незанятого барного стула.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Обезглавленное тело падает на колени и начинает вслепую шарить по полу в поисках своей головы.

Трое людей бойцов - это члены Чёрного Синдиката. Ищущего свою голову зовут Арен. Он их лидер. Их враг - это наёмница-полуорк по имени Джара Блэктан, известная своей ловкостью рук.

Большинство патронов таверны убегают или прячутся за укрытиями, когда начинается потасовка.

«Отставить!» - раздаётся голос с другого конца зала. Брин появляется из-за барной стойки и подхватывает голову, с раздражённым ворчанием опуская кружку, который он мыл. В руке Брина голова изрыгает ругательства, в основном направленные в сторону Джары. «Хватит с тебя», - рычит Брин, засовывая голову обратно на плечи трупа. Со звуком, похожим на треск грецкого ореха, голова присоединяется, и мужчина встаёт, одарив Джару наглой ухмылкой. «Я не хочу больше и слова об этом слышать, Арен», - скажет Брин. «Если хочешь, оставь это для потасовок. По крайней мере, тогда мы сможем поспорить о твоей глупости».

Встреча с Брином Харджольфом

Как только драка утихает, Брин проталкивается сквозь толпу патронов к персонажам, держа в руках кружки с элем. Брин - честный и трудолюбивый трактирщик, который просто хочет сохранить относительный мир среди своих патронов. Будучи бывшим приключенцем, Брин имеет внушительную фигуру под испачканным элем фартуком, который он носит. Ходят слухи, что Брин так же стар, как и сама таверна, хотя неизвестно, кому или чему он верен:

«За счёт заведения» - пробормочет Брин, ставя перед вами кружки с элем. Дварф-мужчина за соседним столом едва виден из-за горы пустых кружек. Он с ворчанием опрокидывает следующую кружку и подзывает трактирщика. «Опять разбавляешь эль?» - бурчит он. К его собственному ужасу, дварф выглядит совершенно трезвым. «Ты привыкнешь, Герунд» - проговорит Брин.

Дварф обводит взглядом персонажей. «Наслаждайтесь, пока можете, здесь вы найдёте не мало удобств. Еда на вкус как пепел, эль превращается в воду. Даже Арен вон там не может больше ходить по второму этажу. Говорит, что это всё равно, что идти по соляному болоту. Но я не останусь. Слышал рассказ о мальчике, который выполз через чердак. Он расширял мышиную нору, пока она не стала достаточно большой, чтобы он смог выскользнуть. Больше его не видели».

«Тебе не стоит прислушиваться к рассказам Виери.» - укоряет его Брин.

«Этот бард полубезумен из-за этих Листьев Снов.»

Худой мальчик-полурослик лет девяти наблюдает за группой со стула у барной стойки. В руках у него экземпляр *«Сказок Эфериса»* - книги с описанием подвигов великих героев Эфериса. Несмотря на кажущуюся юность, он говорит с некой зрелостью, превосходящей его годы, и представляется как Мышонок. Мышонок считает, что перед ним легендарные приключенцы, о которых он читал в *«Сказках Эфериса»* и с энтузиазмом показывает им начало рассказа «Исчезающий Замок», который поразительно напоминает обстоятельства, при которых группа оказалась в плену. Он относится к героям с почтением и стремится помочь им всем, чем сможет. У бедра он носит деревянный игрушечный меч.

Мышонок объясняет, что он был последним пленником. Произошло это около 40 лет назад. Он объясняет, что для каждого патрона время летит по-разному, но, насколько он помнит, Брин всегда был хозяином таверны. Некоторые патроны ощущают каждую секунду своего плена, а другие считают, что их держат всего несколько дней. Мышонок относит себя к последнему лагерю и оптимистично настроен на побег. На вопрос о мальчике, который сбежал, Мышонок отвечает, что видел его: «Он живёт на чердаке на горе». Он описывает «мальчика» как дряхлого старика с длинной седой бородой, который ходит с чёрной тростью. Больше Мышонок ничего о нём не знает, кроме того, что он живёт один.

Отыгрыш Брина

Брин держится неподалеку, подслушивая разговор Мышонка с персонажами. Он быстро вмешивается, когда Мышонок проговаривается про чердак, хватает мальчика за руку и направляет его на кухню, обещая медовые пряники. «Давайте не будем утомлять новых гостей», - наказывает он, бросая взгляд на новичков, грозящих нарушить мир, который он заключил с остальными патронами. В случае дальнейших расспросов он решительно отрицает существование «мальчика» на чердаке.

Обследование Второго Этажа

На втором этаже находятся гостевые комнаты. Комнаты расположены по обе стороны коридора, освещённого бра. Комнаты достаточно просто обставлены, но вполне удобны. Брин предупреждает персонажей, чтобы они не поднимались на второй этаж, так как там царит откровенно враждебная атмосфера. Он говорит им, что если они захотят спать, то пусть лучше сделают это в общей комнате, а не на кроватях на втором этаже.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Подушки имеют привычку пытаться задушить любого постояльца, не заплатившего за комнату.

Т4 - Комната Эха

Дверь не заперта и легко распахивается. За ней находится другая дверь, чуть меньше и из другого дерева. Она тоже не заперта. Открыв её, вы обнаружите ещё одну дверь, чуть поменьше, снова из другого дерева, и так далее. Открывая последовательно всё меньшие двери, вы в конце концов обнаружите дверь размером не больше ногтя большого пальца. Открыв её, вы увидите безграничную пустоту, простирающуюся вдаль. В пустоте открывается ещё одна крошечная дверь, и в неё заглядывает знакомый глаз. Любой персонаж, обратившийся к владельцу глаза, получает ответ от своего параллельного «я» по ту сторону двери.

Т5 - Комната Джары

Дверь не заперта, но с другой стороны на неё опирается что-то тяжёлое, не позволяя открыть её. Чтобы открыть её, требуется успешная проверка Силы СЛ 15 (Атлетика). Деревянный шкаф, мешающий открыть дверь, ковыляет обратно к своему законному месту у дальней стены и с пыльным вздохом встаёт на пол. Комната просто обставлена: двуспальная кровать с деревянным каркасом, не заправленная, и примыкающая к ней ванная комната с ванной на когтистых ножках. Слышно, как течёт вода.

Ванная Комната. При ближайшем рассмотрении оказывается, что ванна наполнена разноцветными пузырьками, которые никогда не лопаются. Они лениво дрейфуют по комнате, отскакивая от любой поверхности, которой касаются. Если не удастся преуспеть в проверке пассивного Восприятия СЛ 18, персонажи будут слишком поглощены этим, чтобы заметить струйки воды, текущие по бортику ванны и стремительно движущиеся к ним. Если это не удаётся, вода хватает неосторожных персонажей за лодыжки и пытается утащить их под воду. Любой человек, застигнутый водой врасплох, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) СЛ 15, инчае его схватят и утащат под воду. У игрока есть один раунд, чтобы попытаться выбраться, прежде чем вода попытается проникнуть в лёгкие персонажа, заставив его совершить спасбросок по Телосложению СЛ 15, иначе весь воздух в лёгких будет заменён водой, что приведёт к удушью. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Если персонаж выбирается из воды, зачитайте следующее:

Вода бурлит и кипит, расплёскиваясь через борта ванны и каскадом проливаясь на пол. Она собирается в клубящееся водное существо, возвышающееся над вами. Два массивных предплечья вытянуты в вашу сторону, а в центре клубящейся массы раскрывается водянистая пасть, которая служит лицом существа. Оно бросается к вам с булькающим рёвом.

Водяной элементаль появляется из ванны. он является враждебным по отношению к персонажам.

Т6 - Гостевая Комната

В эту комнату можно пустить персонажей игроков, однако Брин пытается отговорить членов группы от этого, объясняя, что второй этаж небезопасен. Комната удобно обставлена и содержит двуспальную кровать, пустой комод, который недавно был перекрашен, и умывальник. Персонажи, не заплатившие за комнату и попытавшиеся отдохнуть на мягких пуховых подушках, вскоре обнаруживают, что не могут дышать, так как подушки незаметно выбираются из-под голов ничего не подозревающих обитателей и пытаются задушить их во сне.

Т7 - Комната Брина

Комната тавернщика заперта, но замок можно взломать, преуспев в проверке Ловкости СЛ 15 (Воровские Инструменты). Кроме того, успешная проверка Силы СЛ 18 позволит выбить дверь. В отличие от комнат других постояльцев, комната Брина выглядит более уютной и содержит следующее:

Запертый деревянный сундук стоит у подножия большой и прочной деревянной кровати в северо-западном углу. Личный символ Брина - чёрный медведь, стоящий на задних лапах, искусно вырезанный на дереве прямо над большим висячим замком.

Пустое настенное крепление для двуручного меча, который сейчас находится под барной стойкой, где Брин может за ним присматривать.

Отдельно стоящее зеркало, в котором видна только спина того, кто в него смотрит.

Шерстяной ковёр с бахромой и узором в виде змеи.

Деревянный сундук. Замок на сундуке Брина можно взломать с помощью воровских инструментов преуспев в проверке Ловкости СЛ 15.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В сундуке лежит сложенная одежда, старый набор пластинчатых доспехов и исписанная книга под названием «Яга Бабеш». Потайное отделение на дне может быть обнаружено персонажем, осматривающим подкладку сундука и преуспевшим в проверке Интеллекта СЛ 15 (Расследование). В отсеке хранится серебряный ключ на плетёном шнуре, дневник, который кричит, когда его читают, и кувшин с клубящимся чёрным туманом. При встрече Брин отказывается говорить о содержимом секретного отделения сундука, сказав лишь, что оно принадлежало его старому отряду приключенцев и попросит игроков вернуть содержимое и больше не говорить о том, что они нашли.

Ковёр Зыбучих Песков. Персонажи, ступившие на ковёр, застревают и быстро опускаются сквозь пол в общую комнату при провале спасброска по Ловкости СЛ 15.

Т8 - Вторая Гостевая Комната

В эту комнату можно пустить персонажей игроков, однако Брин пытается отговорить членов группы от этого, объясняя, что второй этаж небезопасен. Комната достаточно просто обставлена и содержит двуспальную кровать, шкаф для одежды, кувшин и мочалку на деревянном рукомойнике. В комнате есть следующие дополнительные предметы:

Бронзовый чайник, подвешенный на кованом крючке над очагом.

Светящаяся **арканная руна** грубо наносит сама себя на половицах, а затем с силой вырывается, чтобы вновь нацарапать себя на дереве. Звук слышен только внутри комнаты.

Арканная Руна. Заклинание *"Обнаружение магии"* или аналогичная способность обнаруживает вокруг руны мощную ауру магии школы вызова. Успешная проверка Интеллекта СЛ 15 (Магия) подтверждает, что эта руна поддерживает планировку таверны. Прикосновение к руне или её уничтожение дестабилизирует планировку таверны, в результате чего комнаты перестают сохранять свой первоначальный порядок, а персонажи (и неигровые персонажиNPC) спонтанно телепортируются с места на место. **Арканная руна** имеет КД 10 и 20 хитов. Обитателей таверны часто раздражает, когда кто-то или что-то трогает, или уничтожает темпераментную руну, но она снова появляется в другом месте и наносит себя на поверхности вновь. Похоже, Брин забыл упомянуть о руне раньше.

Т9 - Мимик

Дверь в самом южном конце коридора скрипит и, кажется, подрагивает. В отличие от других дверей, которые пронумерованы по возрастанию, эта дверь имеет тот же номер, что и её соседка. Дерево двери дрожит и кипит, превращаясь в оскаленную чёрно-фиолетовую пасть с двумя рядами зубов толщиной с предплечье. Шесть янтарных глаз моргают в унисон, осматривая персонажей. «Кто прошёл здесь, тот даёт ему пищу» - прохрипел **мимик** на всеобщем языке, угрожающе вытянув ложноножку. Мимик не будет нападать на игроков, если они предложат ему еду.

Чердак

Чердачный люк оснащён подозрительно новым замком, который можно взломать, преуспев в проверке Ловкости СЛ 13, используя воровские инструменты. Люк можно отпереть только снаружи (с помощью ключа, найденного в сундуке в комнате Брина), или открыть силой, преуспев в проверке Силы СЛ 15. С чердака спускается лестница, уходящая в пыльный мрак наверху.

Чердачное помещение представляет собой тесную мансарду с покатым потолком и грязным, заколоченным досками световым люком, сквозь который немного видны звёзды. Коробки, покрытые грязными тряпками, бочки, сундуки и сломанная мебель загромождают комнату, покрытые тонким слоем пыли. В дальнем углу за необычными ящиками с надписью «Лиственные Грушевые Шарики» персонажи могут найти импровизированную кровать, на которой недавно спали. Световой люк можно открыть изнутри, отпилив доски преуспев в проверке Силы СЛ 15. Он скрипит в знак протеста от многолетнего неиспользования.

Убежище Инорима

Из окна открывается вид на обширную, продуваемую всеми ветрами горную вершину, усеянную скалистыми обрывами и мелким рассыпчатым снегом. Снег, не холодный и не тающий на ощупь, оседает на персонажах. Шиферная черепица под ногами уступает место каменистой тропе, петляющей среди скал к Валиканским руинам. Руины выглядят как древняя дозорная башня из гнилого дерева, крошащихся каменных блоков и большого мраморного цоколя, установленного на мёртвом дереве в центре двора.

Группа наткнулась на убежище Инорима Азима - могущественного волшебника, находящегося в плену у таверны более 300 лет.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вершина горы - это внепространственный ландшафт, созданный им самим и позволяющий ему оставаться невосприимчивым к истощающему воздействию таверны. По всему двору разбросана сломанная мебель. **Каменный голем** стоит перед постаментом, на котором лежит журнал в кожаном переплёте.

Страж Инорима. Перейдя во внутренний двор, персонажи потревожили мощную магическую защиту, наложенную на руины. Каменный голем был создан Иноримом, и ему было поручено охранять святилище. Он перемещается, чтобы атаковать любого, кто приблизится к руинам на расстояние 15 футов, кроме Инорима.

Если персонажи сражаются с каменным големом и побеждают его, зачитайте следующее:

Каменный голем с глухим стуком падает на землю. Каменные плиты в основании башни поднимаются, а из под люка вылезает исхудавший волшебник в рваной мантии и с короткой острой бородкой. Он шагает, прихрамывая, опираясь на черный посох, увенчанный большим янтарным камнем. Он выглядит заметно раздосадованным тем, что вы разрушили его творение.

Если кажется, что каменный голем вот вот одолеет персонажей, зачитайте следующее:

Властный голос разносится по двору, отражаясь от горных вершин. Голос говорит низким гортанным тоном - архаичный вариант Глубинной Речи. Каменный голем прекращает атаковать и отворачивается от группы, возвращаясь к своему столбу жёсткой скованной походкой. Из-под каменных плит у основания башни поднимается исхудалый волшебник, тяжело опираясь на чёрный посох, увенчанный большим янтарным камнем. Он выглядит заметно раздосадованным тем, что вы потревожили его убежище.

Встреча с Иноримом

Волшебник с сомнением смотрит на вас и говорит хрипловатым тоном, крутя между пальцами свою окладистую бороду. «Давно пора было дать этому каменному голему подраться с чем-то, кроме мебели. Я Инорим Азим, волшебник и мастер летописец. И прежде чем вы спросите, я не являюсь создателем этого дьявольского паразита. Я был его пленником около трёхсот лет. Не могу сказать вам ни о его предназначении, ни о том, что он собой представляет, но я обнаружил, что он высасывает жизненную силу из тех находящихся внизу несчастных душ, чтобы поддерживать себя. Таверне очень нужны мои силы, но через меня она может совершить невыразимое зло.»



Успешная проверка Мудрости СЛ 10 (Проницательность) показывает, что волшебник честен.
Каменный голем служит ему защитой от таверны, а груды сломанной мебели когда-то были оживлены таверной и посланы за волшебником.
Инорим не доверяет намерениям Брина, который был тавернщиком с тех пор, как Инорим стал пленником таверны и создал эту чердачную вселенную для поддержания своих сил. Он советует персонажам опасаться Брина, поскольку не уверен, кому верен тавернщик.

Отыгрыш Инорима

Несмотря на свои грубоватые манеры, Инорим с облегчением смотрит, что за ним пришли другие персонажи, а не ожившая мебель. Из-за столетий, проведённых используя свои силы для поддержания чердачной миневселенной, Инорим постоянно имеет 1 уровень истощения.

Если персонажи лечат Инорима или дают ему информацию о внешнем мире, он нехотя благодарит их, бормоча слова благодарности. Он даёт персонажам советы, основанные на его многолетнем внимательном наблюдении за таверной и прошлыми попытками бегства, которые он наблюдал, используя заклинание "Наблюдение". Инорим вспоминает, что один из предыдущих приключенцев был близок к тому, чтобы найти всевидящий камень, но в итоге погиб в челюстях головы коня, заглянув в неё. Он не может покинуть минивселенную вселенную, пока не будет побежден предыдущий проводник таверны.

«Единственный выход - вниз. Вниз к основанию этого адского паразита,» - сказал Инорим. «Найдите всевидящий камень в пасти кабана. Он укажет вам выход.»

Если персонажи убивают Инорима, то в журнале на постаменте обнаружится та же информация. Листая последнюю страницу, они увидят, что рукой Инорима написано следующее:

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Единственный выход - вниз. Вниз, к основанию этого адского паразита. Я должен достать всевидящий камень в пасти кабана. Он укажет мне выход.

Возвращение в Таверну

Пролезая обратно вниз через световой люк, персонажи выходят через дверь в коридор второго этажа (из-за нарушения работы руны в комнате T8), которая с громким хлопком закрывается сама собой. Таверна начинает неистово трястись. Свечи в жаровнях гаснут, и таверна погружается в неестественную темноту. Коридор начинает сжиматься, придавливая сверху и смыкаясь по бокам. Настенные лампы, которые раньше находились в метрах от стен по обе стороны, приходится прогибаться или обходить стороной, а если натолкнуться на них в темноте, на вас капает обжигающий воск. Маленькие персонажи могут передвигаться с обычной скоростью, но существа среднего размера и крупнее воспринимают эту зону как труднопроходимую местность.

Кроме того, в таверне произошли следующие изменения:

Энкаунтер с Мимиком:

Мимик больше не отвлекается на еду и в открытую враждебно относится к персонажам, нападая на тех, кто находится в пределах досягаемости. На него не влияет искажение таверны.

Лестница в Общую Комнату:

Лестница, ведущая обратно в общую комнату, перевернулась и теперь ведёт к закрытому потолку. Персонажи должны решить, пройти ли им через дверь T4 или T5, чтобы вернуться в общую комнату до того, как коридор полностью сожмётся и раздавит всех оставшихся внутри.

Открытие T4: (Комната Эха)

Эта дверь выводит в общую комнату. Из другого конца комнаты видно, как Брин убирает полупустые чашки и немытые тарелки. Он окидывает персонажей неодобрительным взглядом, когда они вваливаются в дверь, которая с громким хлопком захлопывается за ними.

Открытие T5: (Комната Джары)

Комната выглядит точно так же, как и раньше. Из ванной слышно журчание воды, только теперь место смертоносной воды в ванной находится водяной элементаль, если его ещё не победили. На комнату Джары не влияет изменение коридора снаружи. Если персонажи закроют эту дверь и откроют её во второй раз, они увидят там общую комнату на первом этаже.

Голова Кабана

Общая комната осталась такой же, какой её покинули персонажи. За одним из столов началась игра на выпивание, и там собралась достаточно большая толпа. Джара и Арен сидят друг напротив друга за столом, между ними круг из восьми наполненных кружек. Они громко оскорбляют друг друга, к удовольствию зрителей, подбадривающих их. Напротив очага Бард Виери со скукой наблюдает за происходящим, устремив взгляд на персонажей. На бедре у него висит расшитая бисером сумка, наполненная «Листьями Снов». Брин тоже наблюдает за персонажами, собирая пустые тарелки за соседним столом.

На стене всё также висит голова коня, продолжающая менять свою форму (кабан, чёрный медведь, коронованный олень). Персонажи, которые дотягиваются до её пасти (в любой форме) обнаруживают, что мощные челюсти сжимают их руку с силой медвежьего капкана. Любой персонаж, попавший в пасть, должен совершить спасбросок по Ловкости СЛ 15. При провале персонаж получает 3 (1к6) колющего урона, когда челюсти смыкаются. Если персонаж пытается отдёрнуть руку, он получает ещё 1 рубящий урон. Персонаж считается опутанным до тех пор, пока челюсти не будут разжаты. В качестве действия другой персонаж может разжать челюсти, преуспев в проверке Силы СЛ 13.

Всевидящий Камень. Заклинание *“Обнаружение магии”* или аналогичная магия обнаруживает мощную ауру магии школы прорицания вокруг головы коня на стене. Заглянув в рот головы коня, можно обнаружить гладкий нефрит в форме планшетки с отверстием в центре. При успешной проверке Интеллекта СЛ 15 (Магия) выясняется, что камень используется для поиска скрытых входов в таверну.

Взяв камень, персонажи смогут заглянуть в отверстие в центре камня и увидеть золотистый светящийся след, ведущий к месту, где находится вход в подвал. В деревянном люке за барной стойкой вырезан треугольный паз, в который идеально подходит всевидящий камень. Если вставить камень в эту выемку, люк с треском распахивается, и персонажи видят внизу зияющую тьму. Никакой лестницы там нет, лишь тьма.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Измерение в Подвале

Судя по всему, персонажи нашли подземный выход под таверной. Если они пройдут через люк, то провалятся в темноту и окажутся в том месте, которое кажется передним двором таверны. На самом деле персонажи попали в карманную вселенную под таверной, в которой параллельная таверна является центральным элементом сжатой имитации реального мира. Дверь таверны стоит открытой, излучая тёплое янтарное сияние. Однако ни из таверны, ни откуда-либо ещё не доносится никаких звуков. Ни слышно ни ветра, ни криков ночных животных. Над головой простирается ночное небо, мерцающее звёздами, плоскими и безразмерными, словно яркие точки, нарисованные на высоком потолке. В обе стороны простирается густой лес, в котором, к счастью, нет оборотней.

Если пойти в любом направлении в течение короткого времени, то это неизменно приводит назад к таверне. Когда персонажи возвращаются в таверну, входная дверь всегда открыта, а изнутри доносится слабое бренчание лютни. Персонажи неизбежно должны вернуться в таверну. Парадная дверь остаётся открытой, когда персонажи входят через неё в параллельную общую комнату.

Крах

Патроны сидят за столиками, двигаясь и взаимодействуя с неуловимо медленной скоростью. Некоторые кажутся парализованными во время выпивки. Другие сидят, сгорбившись над игрой в карты, а их лица застыли в сосредоточенности. Брин стоит за барной стойкой, неподвижно наливая эль из бочонка. Струйка пива, стекающая в чашку, неподвижна, словно сосулька. Персонажи замечают знакомую фигуру у очага, которая движется в обычном темпе, настраивая свою лютню: бард Виери.

Встреча с Виери Барборо

Вы видите, что кресло у очага развёрнуто лицом ко входу. В нём сидит бард. Он задумчиво поглаживает подбородок. Его тёмные глаза ничем не выдают его мыслей. «Виери Барборо, к вашим услугам», - кланяется он. «Бард, мастер призыва и повелитель этого королевства.»

Успешная проверка Мудрости СЛ 15 (Проницательность) позволяет понять, что бард лжёт. В те моменты, когда время и пространство, кажется, искривляются вокруг него, его тело иногда подёргивается, будто он не полностью контролирует свои действия. Бард исчезает со своего места у очага и вновь появляется позади персонажей, проходя по барной стойке. Он достаёт из-за стойки меч Брина, балансируя лезвием на пальце. Меч складывается вдвое, словно ложка фокусника. Виери продолжает:

«Я предлагал вам все удобства: еду, общение, нескончаемый поток эля. Взамен я просил лишь немного. Жизненные силы - небольшая цена за вечное довольство, не так ли? И всё же вы оказались довольно жёстким блюдом для переваривания.»

Виери снова исчезает из виду, появляется у очага и нападает на персонажей.

Перед боем в таверне, ещё до прихода игроков на барную стойку было наложено заклинание *"Оживление вещей"*. Барная скамья вырывается из половиц, отбрасывая Брина в сторону, и он падает на пол, словно манекен портнихи. Турник начинает извиваться, подобно змее, готовой атаковать персонажей. Она падает с тяжёлым треском, сотрясающим фундамент таверны. Остальная мебель также оживает. Книги на книжной полке собираются в клубящуюся стаю, чтобы сбить с ног неосторожных персонажей. Даже швабра и ведро вступают в бой. Швабра летает по воздуху, как копьё в поединке, а ведро путается у персонажей под ногами.

Убийство Виери прекратит действие эффектов таверны на оживлённую мебель. Когда он умирает, его тело рассыпается в мелкий чёрный порошок, просыпающийся сквозь трещины в половицах.

Если Инорим жив, зачитайте следующее:

«Рад встрече» - провозгласит знакомый голос позади вас. Инорим спускается по лестнице к вам, тяжело опираясь на свой посох. «Мерзкая тварь этот бард. Никогда не любил его. Похоже, вы доставили ему больше хлопот, чем пользы, а это чудовище не прочь полакомиться лёгкой пищей. Что касается меня, то я останусь позади. Без проводника своей силы таверна будет дрейфовать без якоря во времени и пространстве, находя новую добычу, чтобы насытить свой аппетит».

Независимо от того, выжил Инорим или нет, продолжим отсюда. Таверна скрипит и стонет, словно несущие балки могут рухнуть в любой момент. Портреты падают со стен со звоном разбивающегося стекла.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Голова на стене падает на пол, быстро сменяя форму. Остальные патроны падают, не двигаясь и не шевелясь. Мебель начинает деформироваться и прогибаться, оставшиеся книги слетают с книжной полки и разлетаются по комнате. Бочонки с элем взрываются каскадом пены. Кажется, сама ткань таверны деформируется и скручивается вокруг Инорима, поднимающего руку в знак прощания.

Персонажи, пытающиеся спасти неигровых персонажей, обнаруживают, что их вес удвоился в последней попытке таверны удержать своих более послушных пленников. Персонажи должны преуспеть в проверке Силы СЛ 10 за каждого неигрового персонажа, которого они пытаются спасти.

Зачитайте следующую сцену, чтобы понять, что происходит:

С грохотом вы вылетаете через дымоход очага в реальный мир, приземляясь на проезжую часть, где вы впервые увидели таверну. Вы покрыты сажей и растрёпаны после своего не слишком изящного выхода. Дверь в таверну захлопывается и таверна складывается сама собой, исчезая с Материального Плана с громким треском.

Виери

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех)
Хиты 110 (17к8 + 34)
Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	19 (+4)

Спасброски ЛОВ +8, ХАР +8

Навыки Акробатика +9, Обман +14, Выступление +14

Чувства темнозрение 60 футов,
пассивное Восприятие 11

Языки Всеобщий, Дварфийский, Эльфийский, Первородный, Сильван

Опасность 10 (5900 опыта)

Использование Заклинаний. Виери является заклинателем 13-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (СЛ спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него заготовлены следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *сообщение, малая иллюзия, фокусы, злая насмешка*
1 уровень (4 ячейки): *порча, жуткий смех Таши, волна грома*
2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота, облако кинжалов, корона безумия*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание, ужас, гипнотический узор, языки*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость, превращение*
5 уровень (2 ячейки): *оживление вещей, пробуждение разума, изменение памяти*
6 уровень (1 ячейка): *заданная иллюзия*
7 уровень (1 ячейка): *узилище*

Наследие Фей. Виери совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Действия

Мультитатака. Виери совершает две атаки своей рапирой, или три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки своими кинжалами.

Рапира. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Действия Логова

Когда бой происходит внутри таверны, сама таверна пытается сражаться с враждебными патронами. Пока Виери жив, при значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) таверна совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

Оживить Предмет. Таверна, действуя через Виери, использует "Оживление вещей" на мебель. Одновременно таверна может сосредоточиться только на одном варианте этого заклинания.

Опутывающие Половицы. Каждое существо по выбору таверны, начинающее свой ход, стоя на половых досках, должно преуспеть в спасброске по Ловкости СЛ 15 или быть схваченным. Для высвобождения требуется успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) СЛ 15.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

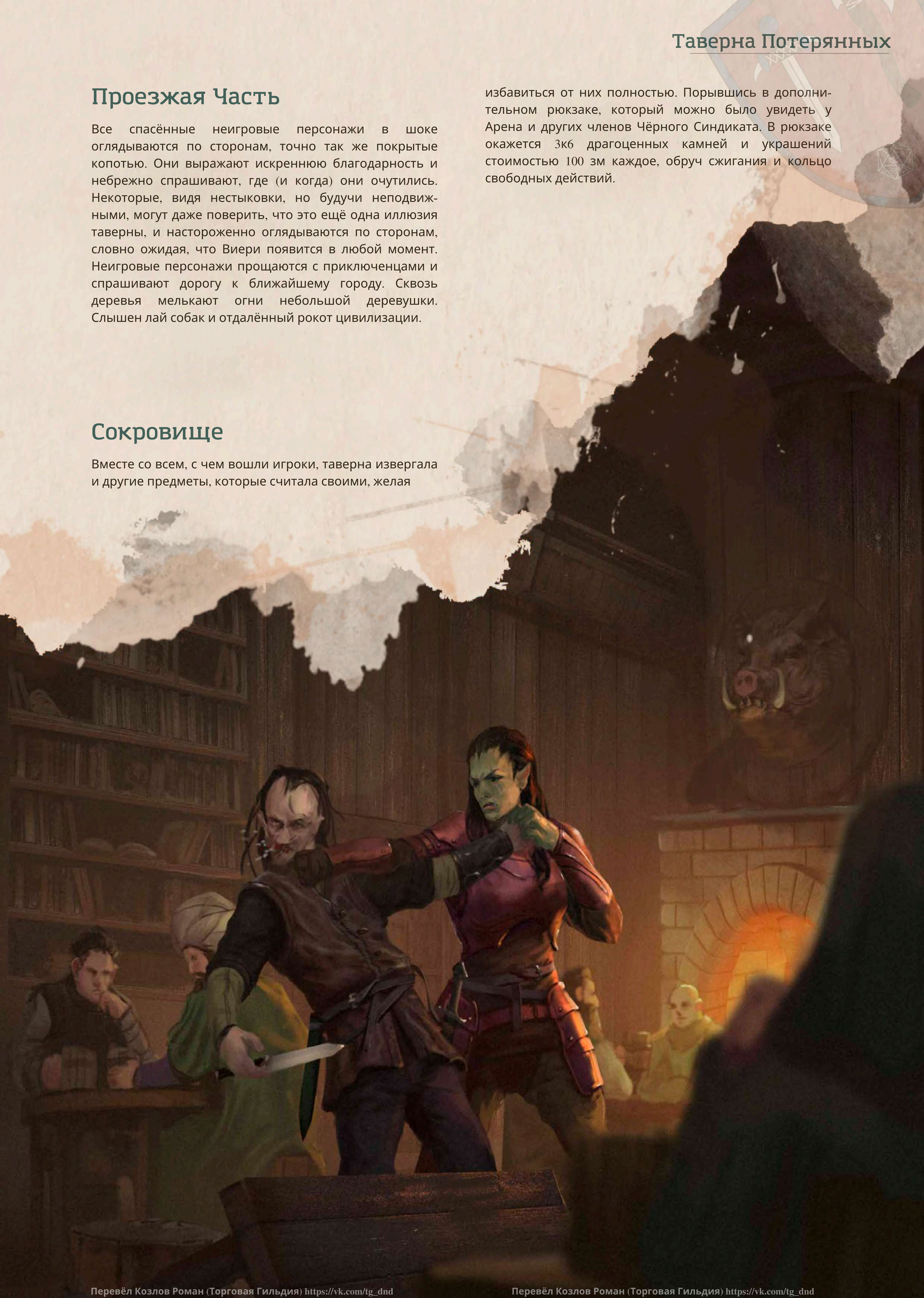
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Проезжая Часть

Все спасённые неигровые персонажи в шоке оглядываются по сторонам, точно так же покрытые копотью. Они выражают искреннюю благодарность и небрежно спрашивают, где (и когда) они очутились. Некоторые, видя нестыковки, но будучи неподвижными, могут даже поверить, что это ещё одна иллюзия таверны, и настороженно оглядываются по сторонам, словно ожидая, что Виери появится в любой момент. Неигровые персонажи прощаются с приключенцами и спрашивают дорогу к ближайшему городу. Сквозь деревья мелькают огни небольшой деревушки. Слышен лай собак и отдалённый рокот цивилизации.

Сокровище

Вместе со всем, с чем вошли игроки, таверна извергала и другие предметы, которые считала своими, желая избавиться от них полностью. Порывшись в дополнительном рюкзаке, который можно было увидеть у Арена и других членов Чёрного Синдиката. В рюкзаке окажется 3к6 драгоценных камней и украшений стоимостью 100 зм каждое, обруч сжигания и кольцо свободных действий.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Облики Тьмы

Города Эфериса столь же разнообразны, как и их обитатели, но в наши мрачные времена многие из них объединяют лишь насилие, коррупция и отчаяние. Рунхейм, расположенный на юге Кандара, также ничем не отличается, а район, известный в народе как «Яма», является эпицентром нарастающей тьмы, грозящей захлестнуть жителей города. Вымогательство, шантаж и прочие подлые дела - обычное дело, и потому многие попадают в этот инфернальный водоворот, даже не успев осознать этого...

Знакомые Лица

Торвен Хаймер (**простолюдин**) - трактирщик постоялого двора под названием «Липкое Рагу», с которого начинается приключение недалеко от входа в Яму. Будучи самым настоящим болтуном, он утверждает, что помимо прочих талантов, является ещё и лучшим поваром в округе (где и так немного поваров). Но под этой приветливой внешностью скрывается внимательный любитель подслушать. Он может стать бесценным источником информации для тех, кто как следует смажет его ладонь...

Скеллна Арчбейн - единственная оставшаяся дочь из семьи Арчбейн. Она никогда (открыто) не ходит в Яму, и поэтому её там не знают, да и в остальном Рунхейме она не привлекает к себе особого внимания. На самом деле она талантливый иллюзионист, ищущий помощи, чтобы снять проклятие со своего старшего брата Элдхила - члена тёмного культа в Яме под названием Кровавые Кинжалы. Именно она подменила сумку персонажей, намереваясь получить их помощь, вовлекая их в козни, происходящие в Яме. Скеллна, Нелл и Калсельн - одно и то же лицо. Они имеют характеристики **Мага**.

Нелл - странная девушка, блуждающая в Яме, по-видимому, знающая множество её коротких путей и секретов. Она является одной из альтер-эго Скеллны.



Калсельн, также известная как «**Калс**» - это неуловимая чародейка, возглавляющая банду воров, недавно появившуюся в Яме под названием Серые Изгои. На самом деле она - ещё одна из альтер-эго Скеллны.



Элдхил Арчбейн - наследник знатного рода Арчбейнов, бежавший из богатого поместья своей семьи, пытаясь скрыться от правды о тёмных делах рода Арчбейнов. Он пристрастился к Листьям Снов и вскоре после этого был схвачен Фалькией, с которой его, по всей видимости, связывают интимные отношения.

Фалькия Холодное Сердце - вампир, почитаемый культом Кровавых Кинжалов, терроризирующих Яму во имя неё. Она пристрастилась к крови наркоманов, подсевших на Листья Снов, и недавно нашла себе партнёра в лице брата Нелл.

Лейтенант Доуз - **рыцарь** гвардии Арчбейнов, отвечающий за поддержание мира в Яме, а точнее за то, чтобы всё, что происходит в Яме, не распространялось за её пределы. У него полно шрамов, в том числе огромный шрам сбоку у рта, из-за которого он имеет сильный акцент. У него есть свои секреты. Самый большой из них заключается в том, что он контролирует контрабанду Листьев Снов в Яме.

Скейниг - алхимик из рода Арчбейнов. Его лаборатория находится неподалёку от Навозных Ворот и Липкого Рагу. Ему хорошо платят за безмолвное послушание. Он создаёт Листья Снов для обогащения семьи Арчбейн, но при этом имеет слабость к плотским удовольствиям...

Бедлаф - нищий, которого различные банды используют для доставки депеш и секретов.

С Чего Начать

После суровых странствий по диким землям персонажи, наконец, добрались до города Рунхейм, где собираются устроить себе заслуженный отдых. Так как они не очень хорошо знают город, то, скорее всего, остановятся в самом недорогом трактире - «Липкое Рагу». Этот трактир находится рядом с Навозными Воротами - охраняемыми воротами внутри города, которые контролируют приходящих и уходящих из трущоб, известных как Яма.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Приключение начинается, когда персонажи выпивают в общей комнате трактира. За соседним столом сидит группа громил, и вскоре их окликает некто только что вошедший. Похоже, что он в стельку пьяный. Он как бы случайно задевает одного из персонажей, в результате чего их выпивка проливается на одного из громил, и начинается драка. После драки персонажи понимают, что джентльмен, затеявший драку, исчез. На следующее утро они замечают, что одна из их сумок была подменена на чужую.

Интересные Места

Места за Пределами Ямы

Липкое Рагу

Расположенный недалеко от входа в город и сразу за Ямой, «Липкое Рагу» (недоброжелатели называют его «Отвратное Рагу»)является низкосортным трактиром, который в основном обязан своим бизнесом низким ценам и близости к городским воротам. Тем не менее «Липкое Рагу» это место, куда стекаются люди со всего мира в поисках дешёвой еды или комнат после тяжелого путешествия.

Навозные Ворота

С другой стороны площади, недалеко от «Липкого Рагу, стоят огромные ворота, преграждающие вход в опасный район под названием Яма. Когда-то эти ворота были великолепны, но десятилетия запустения изуродовали их до такой степени, что теперь они называются навозными Воротами. Это название подходит им ещё и потому, что вся городская грязь, сбрасываемая в протекающую через них реку, скапливается у ворот, пока шлюз периодически не открывается, выпуская поток дальше в Яму. Ворота открыты только днём, и их постоянно охраняет группа из четырёх **стражей** во главе с лейтенантом Доузом, воином, сложённым, словно кирпичная стена, с заметным шрамом на лице.

Яма

Действие происходит в Рунхейме, в основном в районе под названием **Яма** - трущобах, поражённых наркотиком под названием Листья Снов. Люди, подсевшие на него, испытывают обволакивающие галлюцинации, в которых исполняются все их желания. Наркоманы готовы на всё ради этого, и ситуация дошла до того, что в Яме появился вампир, захвативший власть.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вампир по имени Фалькия быстро создал банду под названием Кровавые Кинжалы, члены которой следят за наркоманами, доставляя их в лазареты, где о них заботятся. Там наркоманов эксплуатируют как поставщиков крови в обмен на их ежедневную дозу. И в действительности, как они пристрастились к Листьям Снов, так и Фалькия пристрастилась к крови наркоманов.

Несмотря на сомнительные мотивы Кровавых Кинжалов, такое положение дел хотя бы на время стабилизировало распространение наркотика в Яме. В последнее время ситуация вновь обострилась с появлением новой банды. Назвавшись Серыми Изгоями и возглавляемая могущественной, но неуловимой чародейкой, известной под именем Калс, они напали на несколько ключевых лазаретов Кровавых Кинжалов. Хотя Серые Изгои, похоже, пытаются взять под контроль торговлю наркотиками, их истинные мотивы неясны.

Мост Утонувших

Примерно в центре Ямы через реку перекинут старый мост. Из-за того, что Яма расположена в низине, этот мост и окрестности затопляются почти каждый раз, когда стражники у Навозных Ворот открывают шлюзы. Те, кому не повезло оказаться на мосту, в это время рискуют утонуть, отсюда и название - Мост Утонувших. Чуть дальше река исчезает в небольшом туннеле, пересекающем древнюю внешнюю стену города.

Рынок Дохлых Крыс

В одном квартале от Моста Утонувших находится переулок, зажатый между высокими полуразрушенными зданиями. Почти каждый день здесь работает рынок, где те, у кого осталось несколько монет, могут купить испорченную еду и другие предметы, от которых торговцы хотят избавиться. В Яме повсюду водятся крысы, и нередко к товару «прилагается» дохлая. Поэтому многие называют это место Рынком Дохлых Крыс.

Лазарет Потерянной Надежды

На главной улице Ямы стоит длинное плоское здание, выцветшее и покрытое ржавчиной. Его фасад, некогда великолепный и сияющий, теперь наполовину разобран, но название сохранилось, за исключением одной буквы - прохожим остаётся только гадать, «Последняя Надежда» это или «Потерянная Надежда». Те, кто знает, какая болезнь мучает пациентов этого проклятого места, отдают предпочтение последней версии.

Внутри лазарета, под жестоким контролем Кровавых Кинжалов, людей, пристрастившихся к Листьям Снов, держат в отчаянном состоянии постоянной интоксикации, доставляя ежедневный пакет крови для вампира Фалькии до самого их предсмертного вздоха.

Разрушенное Поместье/ Поместье Крови

На дальнем склоне низины, образующей Яму, прижавшись к основанию главной стены Рунхейма, стоит разрушенное поместье - ещё один пережиток престижного, но давно забытого прошлого. Заброшенное на протяжении веков, сейчас оно находится под контролем Кровавых Кинжалов и их хозяйки, вампирши Фалькии Холодное Сердце. Единственный доступ к поместью - прямая и крутая дорога, по которой практически невозможно подойти незамеченным. Это ещё больше усиливает доминирующее положение поместья. Хотя раньше поместье называлось просто «Разрушенное Поместье», теперь оно известно как «Поместьем Крови».

Продвижение

Содержимое Подменённой Сумки

Хотя подменённая сумка внешне неотличима от той, что была похищена, проверка Интеллекта СЛ 20 (Магия) или заклинание "Обнаружение магии" показывают, что на самом деле это другая сумка, замаскированная заклинанием иллюзии. Если персонажи не догадаются о существовании заклинания, оно рассеется через некоторое время (на усмотрение Мастера), показав, что здесь использовалась магия.

В сумке находится загадочное устройство и больше ничего. При ближайшем рассмотрении выясняются подробности: проверка Мудрости СЛ 10 (Восприятие) обнаруживает нацарапанные надписи на некоторых частях устройства, а проверка Интеллекта СЛ 18 (Магия) говорит о том, что оно работает при помощи магии и, похоже, собрано из частей, которые изначально не были для него предназначены.

На самом деле это устройство является преобразователем Листьев Снов (волшебный инструмент для превращения Листьев Снов в съедобный порошок.)

Поиски Вора/Недотёпы

Расспросив трактирщика Торвена, можно узнать, что вор или простой недотёпа затеявший драку - это пьяньчуга по имени Бедлаф. Если копнуть глубже, персонажи узнают, что его используют в качестве мула банды Ямы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Чтобы узнать больше, они должны отправиться в Яму, чтобы расследовать деятельность местных банд.

Проходя Через Навозные Ворота

Прежде чем попасть в Яму, персонажи оказываются у Навозных Врат. Там они встречают Лейтенанта Доуза. Он может ответить на несколько общих вопросов о Яме, но он ничего не знает о Бедлафе. Если его спросить, он объяснит, что накануне не дежурил у ворот.

Оказавшись в Яме, персонажи встречают девушку по имени Нелл, которая, кажется, заинтересована в том, чтобы помочь им в обмен на несколько монет. У неё странная манера говорить, и она обращается к персонажам со словами: *«Я знаю кое-что о Яме. Я - Нелл. Спрашивайте. Я расскажу, если смогу.»*

Примечание: В последующих энкаунтерах с Нелл она будет систематически использовать одну и ту же фразу: *«Спрашивайте. Я расскажу, если смогу.»*

В ходе разговора с персонажами она рассказывает им, что Бедлаф был нанят бандой воров под названием Серые Изгои, которая недавно захватила контроль над некоторыми предприятиями в Яме. Она направляет их на Рынок Дохлых Крыс. Там они, вероятнее всего, смогут найти члена Серых Изгоев, угрожая, убеждая или наблюдая. Проверка Харизмы СЛ 15 - самый быстрый способ задать нужные вопросы и найти Серых Изгоев.

Поиск Серых Изгоев

Персонажи наконец-то встречают группу Серых Изгоев. Сначала они не вспоминают никого по имени Бедлаф, но капитан внезапно припоминает кое-что.

«Калс рассказала мне, что поручила мулу по кличке Бедлаф доставить важный груз, а он не пришёл вовремя. Она боялась, что он пропал, и сказала, что доставка должна быть выполнена, чего бы это ни стоило.»

Затем капитан Серых Изгоев просит персонажей доставить его вместо Бедлафа. В обмен они узнают, кто был адресатом: лазарет, контролируемый Кровавыми Кинжалами. В этот момент персонажи могут решить отправиться в Лазарет Потерянной Надежды, чтобы узнать больше о Бедлафе, но если они ещё не исследовали устройство, которое им предстоит доставить, они могут предпочесть сделать это до доставки.

Доставка Устройства в Лазарет Потерянной Надежды

Прибыв в Лазарет Потерянной Надежды, персонажи становятся свидетелями нападения на наркомана, подсевшего на Листьев Снов, и похищения его группой Кровавых Кинжалов. В зависимости от их реакции персонажи могут ввязаться в драку с громилами. В любом случае она будет прервана прибытием капитана Кровавых Кинжалов.

Капитан получит от персонажей устройство и отдаст им взамен запечатанное письмо. Если его спросят о Бедлафе, он просто честно ответит, что никогда о нём не слышал. В этот момент из лазарета выходит ещё один персонаж (Элдхил), чьи манеры кажутся неуместными среди грубых лакеев, сопровождающих его. Однако он не называет своего имени и просто следует за эскортом Кровавых Кинжалов.

Примечание: Персонажи, совершившие проверку Мудрости СЛ 15 (Проницательность), замечают, что он находится под каким-то магическим влиянием.

Примечание: Если персонажи решат прочитать письмо, они узнают, что Калс попросила о встрече с Фалькией, лидером Кровавых Кинжалов, в обмен на доставку артефакта. В письме содержится положительный ответ на эту просьбу, и встреча должна состояться в полночь того же дня.

Исследуя Устройство

Задавая Вопросы

Нелл не узнает его и ничего о нём не знает. Однако проверка Мудрости СЛ 20 (Проницательность) показывает, что с ней что-то не так, как будто она бессознательно узнала устройство, но в то же время искренне ответила, что не знала о нём.

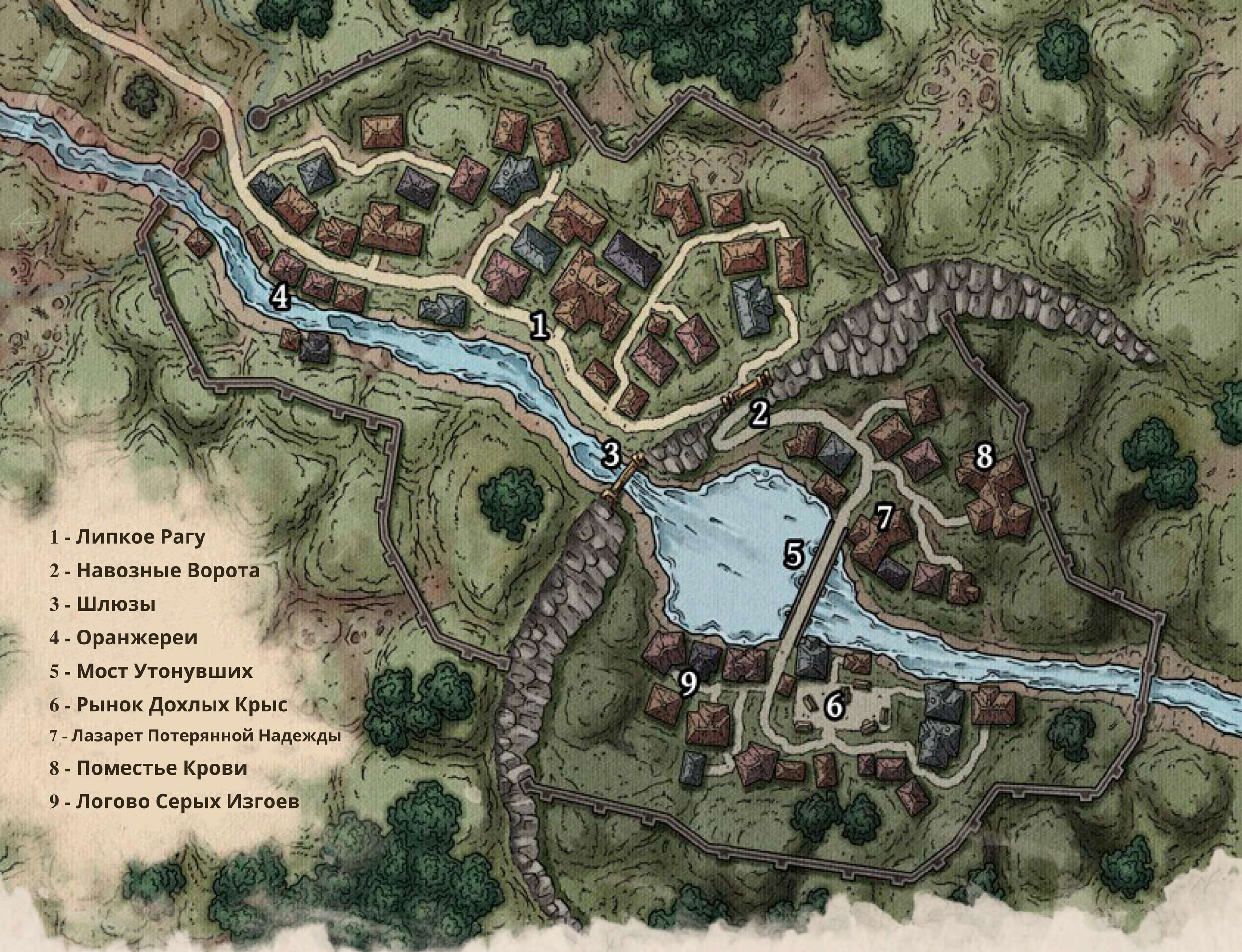
Лейтенант Доуз также отрицает, что знает об этом, но проверка Мудрости СЛ 15 (Проницательность) показывает, что увиденное его испугало. Если персонажи будут допрашивать его об этом, Доуз ответит угрозами и откажется отвечать на вопросы.

Торвен за достаточную сумму денег или проверку Харизмы СЛ 18 (Убеждение), скажет, что это похоже на некоторые устройства, которые он видел в лаборатории Скейнига.

«Иногда я получаю заказы на своё превосходное рагу от клиентов, которые слишком заняты, чтобы прийти в моё почтенное заведение.»

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



«Один из них, уважаемый алхимик, состоящий на службе у семьи Арчбейн, - постоянный клиент. Обычно я поручаю доставку одному из своих помощников, но помню, что однажды они все заболели, и мне пришлось доставить его самому. Мистер Скейниг - щедрый клиент, если вы понимаете, о чём я, поэтому всегда стоит выполнять его заказы. Его лаборатория находится всего в одном квартале к востоку отсюда. О да, это место хорошо охраняется стражами Арчбэйн, так что там наверняка есть ценные материалы. В любом случае, мне не разрешили оставаться там надолго, но поскольку мистер Скейниг был очень занят в тот день, мне пришлось приносить еду прямо к нему за стол, и именно там я видел части, похожие на ту штуку, что у вас здесь. Цвет металла и полировка тоже. Может быть, это совсем другое, но когда вы показали мне эту вещь, она почти сразу вызвала у меня это воспоминание. А у меня, поверьте, нюх на такие вещи.»

После этого монолога трактирщик принюхивается, чувствуя запах гари, и вдруг убегает на кухню с криком: «МОЁ РАГУУУУУУУУ!!!»

Лаборатория Скейнига

Лабораторию можно найти без труда, ведь это единственное охраняемое здание на улице, указанной Торвеном. Однако персонажам предстоит найти способ проникнуть в лабораторию. Несколько вариантов на выбор:

Нейтрализуйте двух стражей и забрать у них ключи: довольно рискованно, ведь в этой части города часто проходят другие горожане, которые без колебаний поднимут тревогу и вызовут городскую стражу.

Если они знают о слабости Скейнига благодаря болтуну Торвену, то могут замаскировать персонажа под куртизанку, присланную к Скейнигу из его любимого борделя.

Замаскироваться под стражников Арчбейн, чтобы сменить дежурных стражников. Персонажи могут заметить, что стражники любят пропустить стаканчик-другой в «Липком Рагу» прежде чем сменить своих товарищей.

Если они не выберут вариант 2 или не получат ключи, персонажам придётся взломать дверной замок с помощью воровских инструментов, совершив проверку Ловкости СЛ 13. Замок зачарован защитным заклинанием, поэтому при каждой неудачной попытке в отмычку ударяет небольшая молния, издающая треск,

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

слышимый на расстоянии до 20 футов, и наносящая 1к8 урона электричеством.

Оказавшись в лаборатории, персонажи либо встречаются со Скейнигом и допрашивают его, если он здесь, либо исследуют лабораторию самостоятельно, если его нет. В любом случае они должны обнаружить две важные части информации:

Человек, который заказал детали и сделал преобразователь Листьев Снов:

Скейниг может объяснить, что единственный оставшийся ребёнок из рода Арчбейнов по имени Скеллна, попросила у него несколько алхимических предметов, но он не знает, что она хотела с ними сделать.

Проверка Интеллекта СЛ 15 (Расследование) позволяет обнаружить незаконченное письмо Скейнига к Скеллне, где он упоминает детали, о которых она его просила, и спрашивает, что она собирается с ними делать.

Материалы из Оранжерей. На столе Скейнига собрано множество материалов, связанных с культурными растениями, и ещё одна проверка Интеллекта СЛ 15 (Расследование) позволяет обнаружить планы по созданию дистилляционного устройства для улучшения проверки «концентрации последней поставки Листьев Снов из оранжереи.»

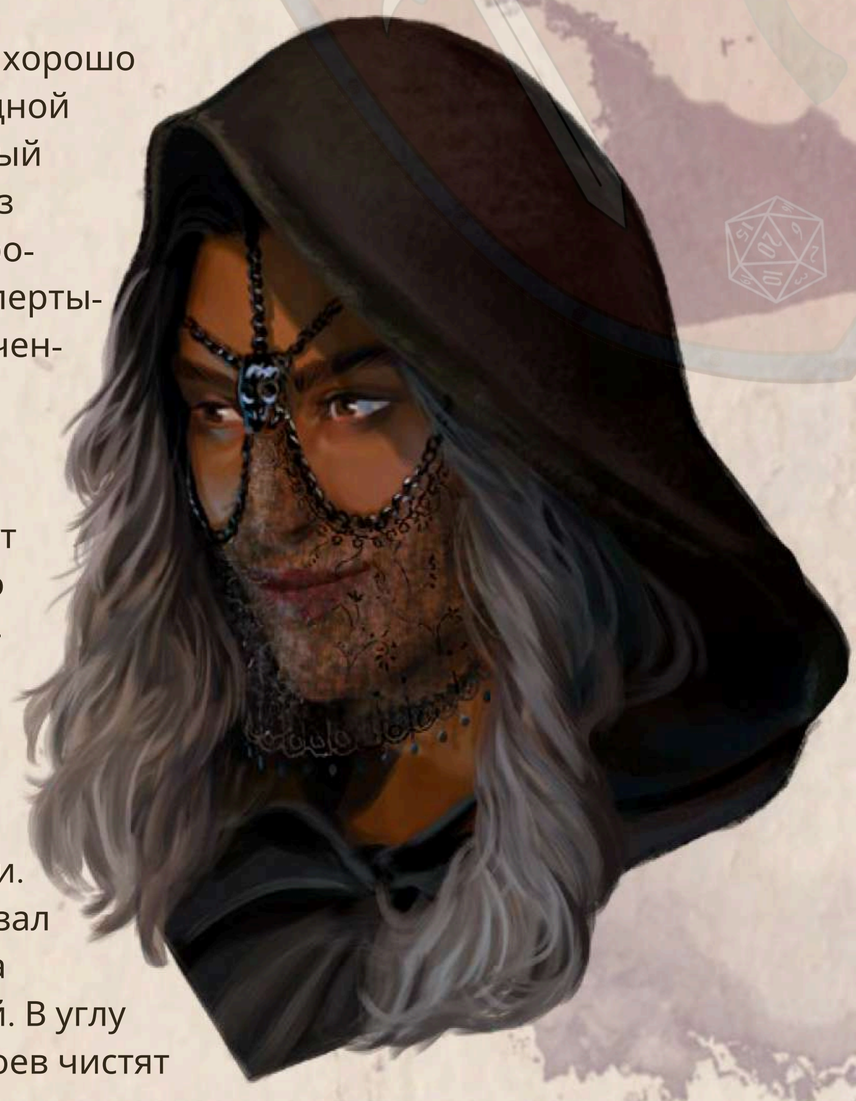
Если персонажи допросят Скейнинга и отпустят его, он не станет сообщать городским стражникам, если те решат исследовать лабораторию. Однако он пошлёт трех **головорезов** и их главаря (**капитана бандитов**), чтобы разобраться с персонажами.

Встреча с Калс в Логове Серых Изгоев

Несмотря на встречу с Кровавыми Кинжалами в Лазарете Потерянной Надежды, Бедлаф по-прежнему отсутствует, как и украденные у персонажей вещи. Если они решат вернуться к Серым Изгоям, то встретятся с Нелл, которая расскажет им, что в Поместье Крови недавно произошла потасовка. Она также расскажет, что несколько минут назад видела, как один из членов Серых Изгоев переходил мост Утонувших.

Если персонажи пойдут туда, они смогут заметить Серого Изгоя среди толпы с помощью проверки Мудрости СЛ 10 (Восприятие). Если они решат последовать за ним, им придётся выполнить несколько проверок Ловкости СЛ 14 (Скрытность) подряд, чтобы незамеченными проследовать за ним в логово Серых Изгоев.

Если они попытаются подойти к нему напрямую, он убежит, и им потребуется проверка Силы СЛ 12 (Атлетика), чтобы догнать и заставить его привести их к логову Серых Изгоев.



Логово Серых Изгоев хорошо спрятано в самой людной части Ямы. Это плотный квартал, состоящий из нескольких явно заброшенных домов. За запертыми дверями и заколоченными окнами здания были объединены изнутри в единый комплекс. В него ведут несколько входов - по крытым узким дорожкам или подземным коридорам. Все они заперты или охраняются охранниками, переодетыми нищими. Внутри есть главный зал на первом этаже, куда приводят персонажей. В углу несколько Серых Изгоев чистят оружие и проводят инвентаризацию своих товаров. Совершив проверку Мудрости СЛ 15 (Восприятие), персонажи узнают двух громил, с которыми они сражались в Липком Рагу.

Оказавшись в логове Серых Изгоев, персонажи могут попросить помощи в возвращении своих вещей. Если они будут убедительны, то преуспев в проверке Харизмы СЛ 12 (Запугивание/Убеждение) их познакомят с Калс. Если они провалят проверку, мелодичный голос, казалось, доносящийся сверху, попросит разрешения увидеть гостей, и Калс сама представится.

Калс - красивая, харизматичная девушка. Когда персонажи входят в её кабинет, она, кажется, немного запыхалась, но не говорит об этом и приветствует персонажей.

«Я следила за вами, и вы знаете, что делаете. Мне это нравится. Я Калс, главарь Серых Изгоев. Они хорошие ребята, волевые. Но мне нужно больше, поэтому я не стану говорить лишнего. Мне нужно, чтобы вы помогли мне сразиться с Кровавыми Кинжалами. Вы встречались с ними, видели их манеры и то, что они делают с людьми. Я не буду лгать - я не святой, и мои люди тоже. Но мы гораздо менее ядовиты для Ямы, чем эта сука Фалькия и её прихвостни.»

Проверка Мудрости СЛ 15 (Восприятие) замечает, что на некоторых документах в комнате есть полное имя Калс - Калсельн.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Проверка Интеллекта СЛ 18 (Магия) даёт персонажам понять, что чародейку окружает заклинание иллюзии, но не раскрывает, что именно в её облике изменилось под действием заклинания.

На допросе о поставках Листьев Снов и вмешательстве в них Серых Изгоев Калс объясняет, что хочет взять его под контроль по двум причинам. Во-первых, она хочет прервать снабжение Фалькии кровью. Во-вторых, ей не терпится узнать, как транспортируется наркотик и откуда он берётся. Пока что ей удалось узнать лишь то, что запасы наркотиков пополняются примерно раз в две недели.

Если её спросят об устройстве, она объяснит, что это преобразователь Листьев Снов, позволяющий употреблять наркотик в более безопасном и мощном виде. Если же её спросят о его конструкции и происхождении, она проигнорирует вопрос и откажется говорить дальше на эту тему.

Во время беседы Калс прямо обвинит Кровавых Кинжалов в краже и исчезновении Бедлафа. Она предложит исследовать Мост Утонувших, поскольку, по слухам, Кровавые Кинжалы сбрасывают своих жертв в реку именно оттуда.

В Поисках Моста Утонувших

В какой-то момент после попадания в Яму, когда персонажи решают отправиться к Мосту Утонувших (например, следуя совету Калс), они пересекаются с патрулём под командованием Лейтенанта Доуза, который очень не любит, когда люди разнюхивают что-либо рядом с Мостом Утонувших. Его патруль находится начеку, пока они медленно ведут баржу по реке, проверяя её дно шестами. Преуспев в проверке Мудрости СЛ 12 (Восприятие) персонажи замечают, что баржа выглядит намного тяжелее в воде, чем должна была бы быть.

На вопрос о том, что они делают, Лейтенант Доуз прерывает своих людей и отвечает, что они просто устраняют засоры и следят за тем, чтобы река продолжала вытекать из города. Однако больше он ничего не говорит и приказывает персонажам двигаться дальше, так как они мешают. Если персонажи откажутся, он отправит за ними четырёх **стражей**, а сам поспешит на барже к туннелю и откроет тяжёлые ворота, чтобы выбраться за пределы города.

«Деннис! Мелфой! Так! Арчи! Всё, что вы найдете на телах этих любопытных носов, будет вашим. Но поторопитесь, я не оставлю опускную решётку открытой надолго!»

Подняв решётку, он отзовёт своих стражников (если они ещё не мертвы) и предупредит персонажей.

«Вы действительно хотите покопаться в дерьме, а? Делайте, что хотите, но вы можете зарыться в него раньше, чем ожидаете!» В завершение он разразится громким яростным хохотом, к которому тут же присоединяются его остальные люди.

Важное примечание: после этой стычки на персонажей будут нападать стражники у Навозных Ворот.

Если персонажи, прервав Лейтенанта Доуза, ищут свою сумку у реки, они найдут её, преуспев в проверке Интеллекта СЛ 10 (Расследование), но она окажется пустой. Во время поисков персонажи слышат сигнальную ракету, выпущенную за пределами города. (Это сигнал для стражников, стоящих у Навозных Ворот, открыть шлюзовые ворота!) Если персонажи не догадались, что это произойдёт, им грозит опасность утонуть. Они услышат шум воды и должны спастись, пока местность не затопило.

Если они не вмешивались в работу Лейтенанта Доуза и его людей, они могут получить от него какую-нибудь информацию. Если они спросят о сумке и о Кровавых Кинжалах, сбрасывающих свои жертвы в реку, он ответит:

«Кровавые Кинжалы сбрасывают здесь свое дерьмо? А кто не сбрасывает? Даже ребёнок вам это скажет. Когда мы откроем шлюзы и пустим грязь, всё, что было на дне этой мусорной реки, смоется. Удобно, не правда ли? Как там зовут твоего мула? Бедлаф? Честно говоря, я знаю большинство мулов, которые входят и выходят из Ямы, а об этом я никогда не слышал. Ты уверен, что правильно назвал имя?»

Столкновение с Кровавыми Кинжалами

Если найти сумку именно там, где предполагала Калс, это может заставить персонажей поверить её обвинениям против Кровавых Кинжалов.

- Если они решат вернуться и сообщить об этом Калс, она предложит персонажам воспользоваться случаем, когда она встретится с Фалькией на закате, чтобы войти в Поместье Крови и забрать свои вещи. В обмен она попросит их найти в поместье юношу по имени Элдхил и привести его к ней целым и невредимым. Если они пойдут по этому пути, проникнуть в поместье будет несложно, и персонажи найдут там Элдхила.
- Если персонажи решат противостоять Кровавым Кинжалам в одиночку, им будет сложнее подобраться к поместью незамеченными. Попав туда, Фалькия встречает их лично, с Элдхилом под руку.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В любом случае они найдут Элдхила с помощью преобразователя Листьев Снов. Он категорически откажется покидать это место, но раскроет следующую информацию:

- Элдхил утверждает, что присоединился к Фалькии по собственному желанию.
- Элдхил - наследник знатного рода Арчбейн за пределами Ямы, и он покинул их, чтобы забыть о непростительных преступлениях.

«Я пришёл к Фалькии по своей воле. Я узнал о её пристрастии к крови, запятнанной Листьями Снов, поэтому для меня было очевидным выбором предложить ей свою. Моя кровь особенная. Нет, я не говорю о своей благородной крови Арчбейн, хотя и это имеет значение. А может, вы не знаете, но это неважно. Я не вижу причин возвращаться к прежней жизни. Это означало бы жить в луже позора с одной лишь иллюзией чести. Отвратительно! Всё, чего я хочу - это забвения, и Листья Снов дают мне его, особенно с тем преобразователем, который вы доставили. Я узнаю работу моей младшей сестры. Если увидите её снова, передавайте привет.»

Если Фалькия присутствует, то она будет отрицать свою причастность к исчезновению Бедлафа.

«Почему меня должен волновать какой-то мул? Здесь всё спокойно, никто не осмеливается встретиться со мной лицом к лицу. У меня есть всё, что нужно: много вкусной крови из лазарета и Элдхил для моих вечерних удовольствий. Я бы вогнала кол в собственное сердце, лишь бы иметь возможность пить больше его крови. Не то, чтобы этого было достаточно, чтобы убить меня, конечно, но я говорю вам об этом с точки зрения смертного, чтобы всё было предельно ясно.» В конце она лукаво усмехается.

Фалькия также намекает на то, что персонажами манипулируют. Например, если они спросят о драках в тот вечер, когда Бедлаф исчез (по словам Нелл), Фалькия ответит, что на самом деле ничего не было и что никто не смеет подходить ближе 150 футов к Поместью Крови.

«Может быть, вам стоит более серьёзно подумать, кому вы доверяете, а кому нет. Мне нечего скрывать, но так ли это для всех в Яме? Интересно. А этот Бедлаф вообще существует? Похоже, вы гоняетесь за призраками.» Затем она открыто смеется и отсылает персонажей.

«Я ничего вам не должна и не желаю зла. Так что уходите, пока мне это не надоело. Мне нужна кровь Элдхила.» Элдхил и она обнимаются, пока она нежно впивается зубами в его шею, не отрывая взгляда от персонажей.

Но вскоре её взгляд смягчается, когда она начинает стонать от удовольствия.

В этот момент персонажам ничего не остаётся, кроме как уйти, поскольку их окружило множество Кровавых Кинжалов.

Заключение

Правда о Листьях Снов

Приведённая ниже информация получена (или не получена) персонажами во время их расследования в Яме. Эти секреты известны лишь избранным в Яме, включая Элдхила.

Откуда они берутся?

Листья Снов выращиваются из волшебных растений в оранжереях семьи Арчбейн. Об этом персонажи могут догадаться по следующим подсказкам:

- Материалы из оранжерей в лаборатории Скейнига.
- Торвек раскрывает, что оранжереи Арчбейн находятся на берегу реки.

Кто их делает?

За производство отвечает семья Арчбейн (к которой принадлежит Нелл) с помощью Скейнига. Об этом персонажи могут догадаться по следующим подсказкам:

- Комментарии Элдхила о непростительных преступлениях его семьи.
- Заметки, найденные в лаборатории Скейнига об улучшении *«концентрации Листьев Снов»*.

Кто доставляет их в Яму?

Каждые две недели мусор из города сбрасывают в реку, пересекающую Яму. Лейтенант Доуз использует это, чтобы тайно провозить в Яму Листья Снов. Об этом персонажи могут догадаться по следующим подсказкам:

- Подозрительный вес баржи Лейтенанта Доуза.
- Замечание Торвека о том, что оранжереи находятся на берегу реки.
- Вынудить Лейтенанта Доуза сознаться.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Множественные Альтер-Эго Нелл/Калсельн/Скеллны

Следующие подсказки помогут персонажам догадаться, что Калсельн, Нелл и Скеллна - это один и тот же человек:

- Странная манера речи Нелл.
- После первого визита в Поместье Крови у персонажей могут возникнуть сомнения по поводу сообщений о потасовке с Нелл, поскольку эти сообщения были опровергнуты Элдхилом и Фалькией.
- Успешная проверка Интеллекта СЛ 18 (Магия) или заклинание *"Обнаружение магии"*, использованное рядом с Нелл или Калс, показывает, что действует заклинание иллюзии.
- Узнав полное имя Калс при встрече с ней в офисе.
- Узнать о существовании Скеллны (из лабораторных записей Скейнига или после расспросов Торвека об Элдхиле и других членах семьи Арчбейн).

Начав сомневаться в Нелл, персонажи могут решить проследить за ней и таким образом выяснить, что она, похоже, живёт в логове Серых Изгоев. Для успешного следования за ней потребуется три успешных проверки Ловкости СЛ 15 (Скрытность) подряд.

Принимая Сторону

Нелл/Калсельн/Скелна основала Серых Изгоев, намереваясь с их помощью бороться с влиянием Кровавых Кинжалов и вернуть своего брата. Если персонажам удастся собрать все кусочки головоломки, они поймут, что семья Нелл ответственна за Листья Снов и за то, что Элдхил сам пришёл в Яму и к Фалькии, дабы спастись от позора. Затем им предстоит решить, как исполь-зовать эту информацию.

Столкновение с Калс

Если персонажи расскажут Калсельн о её трюках, она признается, что разыграла их, чтобы вернуть Элдхила, и повторит просьбу помочь ей сразиться с Фалькией и Кровавыми Кинжалами в обмен на украденные вещи и солидное вознаграждение. На этом этапе персонажи могут принять решение о согласии или отказе. Если они знают, что семья Арчбейн отвечает за производство и оборот Листьев Снов, они также могут решить сообщить об этом Калсельн или нет.

Ниже приведены основные развязки в зависимости от того, что знают и решают сделать или сказать персонажи.

A. Если они помогают Кальсельн/Скеллне

Они должны решить, как вернуть Элдхил.

A.1. Простое нападение на Поместье Крови

В этом случае Калс и несколько Серых Изгоев присоединяются к ним для финальной битвы. Если им удастся победить Фалькию и её Кровавых Кинжалов, Элдхил будет освобождён, но горе заставит его ещё глубже погрузиться в зависимость от Листьев Снов.

A.2. Выявление происхождения Листьев Снов

Если персонажи знают, где производятся Листья Снов, они могут решить сообщить об этом Калсельн. В этом случае, если они не знают, что Нелл/Калсельн - это ещё и Скеллна, она в ответ раскроет себя. После этого группе остаётся решить, как использовать эту информацию.

A.2.1. Попросить Скейнига изменить Листья Снов

Умные персонажи могут предложить Скейнигу и Скеллне работать вместе, чтобы изменить природу Листьев Снов, сделав кровь наркоманов неприятной для вампиров. Таким образом, они избегут сражения с Фалькией и сохранят стабильную ситуацию в Яме. Вампир действительно просто покинет Яму и Элдхила, словно разонравившуюся игрушку. Но в результате этого Элдхил покончит с собой.

A.2.2. Оборвать поставки Листьев Снов

Другой вариант, который может прийти в голову персонажам, - вступить в противостояние с Лейтенантом Доузом и тем самым остановить линию снабжения из оранжерей Арчбейн в Яму. В этом случае бой с Лейтенантом Доузом и с целым отрядом его бойцов неизбежен. После этого из-за нехватки Листьев Снов начнутся волнения, которые приведут к битве с Кровавыми Кинжалами и Фалькией. Однако это позволит Элдхилу, если он выживет, избавиться от зависимости, преодолеть стыд и вернуться к семье с решимостью навсегда прекратить производство Листьев Снов. К сожалению, Скеллна вряд ли выживет в битве с Фалькией.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Если Скелла выживает, она вознаграждает персонажей за те страдания, которые причинили им её планы, и сообщает, где они могут найти украденные вещи.

Б. Если они отказываются помогать Калсельн/Скеллне

В этой ситуации персонажи сталкиваются с гневом Калсельн/Скеллны. Однако если они узнают, где производятся Листья Снов, и сообщат об этом Калсельн, она смягчит свой тон по отношению к ним. Если же персонажи не знают, что она также является Скеллной, то она решает раскрыться и делится всей ненавистью, которую она питает к своей семье, считая её виновной в деградации брата.

В этот момент персонажи могут решить изменить своё мнение о Скеллне и наконец-то помочь ей (сработает развязка А вместо Б).

Если персонажи ни при каких обстоятельствах не хотят помогать Скеллне, может произойти следующее.

Б.1. Не выбирать между двух зол

Если персонажи знали (и рассказали Скеллне) о происхождении Листьев Снов, она принимает их нейтралитет и возвращает им предметы, а затем без церемоний отправляет их прочь. Позже, выйдя из Ямы, персонажи увидят пожар в богатой части города. В отчаянной попытке освободить брата Скеллна подожгла оранжереи, вызвав сильный пожар в городе, в котором погибнут многие горожане.

Б.2. Борьба с чародейкой

Если персонажи не знают (или не рассказывают Скеллне) о происхождении Листьев Снов, им придется столкнуться с её гневом и вступить с ней в бой. Если они победят её, то смогут разграбить её кабинет и получить назад свои вещи, а также немного золота. Если они не знали, кто она на самом деле, то найдут в офисе документы, раскрывающие это.

Фалькия Холодное Сердце

Средняя нежить, законно-злая

Преступник, Лидер Банды

Класс Доспеха 16 (нагрудник)

Хиты 81 (18к8)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	19 (+4)

Спасброски ЛОВ +7, ТЕЛ +3

Навыки Восприятие +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Всеобщий, Валикан, Воровской Жаргон

Опасность 5 (1800 опыта)

Фалькия - вампир 2 ранга и обладает следующими преимуществами и недостатками трансформации:

Преимущества Трансформации. *Кровавая Ярость, Форма Нежити, Боевая Подготовка Рыцаря Ужаса.*

Недостатки Трансформации. *Проклятие Крови, Отвратительная Внешность.*

Действия

Мультиатака. Фалькия совершает две атаки своим двуручным мечом.

Двуручный Меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Легендарные Действия

Фалькия может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Фалькия восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Фалькия перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Удар Двуручным Мечом (Стоит 2 Действия). Фалькия совершает одну атаку двуручным мечом.

Укус (Стоит 2 Действия). Дополнительно Фалькия должна потратить одно Очко Безумия. Фалькия совершает Укус Клыками из списка Кровавой Ярости.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Кровавый Рыцарь и Пять Реликвий

Зло проявляется по всему эферису во многих формах. Попытки вести учёт этого - вернейший путь к безумию. Некоторые места пронизаны тьмой, другие же совсем от неё далеки. Королевство Шарно внешне похоже на последнее, но тем, кто забредает туда, следует быть начеку, так как оно хранит свою долю ужасов. Среди них проклятия, которые могут стать самым страшным недугом для живого существа, и даже мёртвые не являются исключением...

Знакомые Лица

Кровавый Рыцарь - это смертоносное сверхъестественное существо, принимающее облик громадного рыцаря, залитого кровью. Недавно его заметили в местности под названием Озеро Рек Близнецов. Рыцарь появляется перед своими жертвами внезапно, поражая их с беспощадной жестокостью, а затем бесследно исчезает.

Сир Юг ле Женеро был знаменитым местным рыцарем, который сто лет назад отдал свою жизнь, защищая жителей Озера от разбойников и ночных существ. Он дал клятву древнему Духу Воды, обитавшему в Озере Рек Близнецов. Хотя он вскоре погиб, его труп был разделён на пять частей, которые сохранили связь с мистическими силами Духа, чтобы продолжить неисполненную клятву Сира Женере. Останки теперь почитаются как священные реликвии, призванные защищать Озеро.

Люциус Балдер - управляющий деревней Боннесо. Будучи приверженцем принципа минимума усилий, Балдер всегда старается переложить свои обязанности на подчинённых или любой свободную сошку. С другой стороны, он любит тщательно проверять трактиры в подведомственных ему деревнях, дабы убедиться, что качество обслуживания в них не ухудшилось за время его отсутствия.

Ймдрин Хаесир - амбициозный тёмный эльф-чародей, недавно (и тайно) поселившийся в этих краях. Он намерен взять под контроль местного Духа Природы, наложив проклятие на душу Сира Юга, пробудив Кровавого Рыцаря.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Дух ослаблен невыполненной клятвой, данной много лет назад Сиром Югом, и это лишь вопрос времени, когда его силы истощатся настолько, что Ймдрин сможет взять его под контроль с помощью Ритуала Тёмного Тумана. Ймдрин обладает характеристиками **Мага**.

Даэлрон - эльфийский бард в ярком наряде, который, по слухам, может ходить по поверхности озера. Его секрет в том, что он является Создателем Уз - эльфийский друид, которому поручено умиротворение Духов Природы в Королевстве Шарно. Даэлрон был послан Кругом Создателей Уз, дабы выяснить, что происходит в Озере Рек Близнецов, на случай, если неlавние волнения как-то связаны с тем, что жители спровоцировали Духа Природы.



Мать Хедвига - старая мудрая женщина, живущая в Святилище Сен Яомил. Она - Верховная Жрица ордена под названием Щедрые Сёстры, которые следуют примеру Сира Юга, помогая бедным и обездоленным. Мать Хедвига обладает характеристиками **Священника.**

Интересные Места

Деревня Боннесо

Эта большая деревня - основное поселение людей в этом районе. Расположенная на покатом холме с южной стороны озера, она почти полностью окружена водой. Действительно, за последние годы уровень воды поднялся постепенно, окружая южную сторону деревни. В ответ на это жители деревни, не желающие переезжать дальше на холм, начали строить свои дома на сваях, а другие стали жить в лодках. Хотя другие могут счесть это крайней мерой, жители этого региона и так в значительной степени полагались на лодки для рыбной ловли и местного экспорта. Для жителей деревни Боннесо рыбалка - это и развлечение, и необходимость, а рыболовные снасти можно увидеть почти у каждого дома. Запах рыбы также наполняет большинство районов деревни, особенно в те дни, когда дует сильный северный ветер.

Боннесо находится под юрисдикцией более крупного города Вертехутс, расположенного в двух днях ходьбы к северо-востоку. За соблюдение законов королевства в западной части юрисдикции Вертехутса, куда помимо Боннесо входит ещё несколько деревень, отвечает староста Люциус Балдер. Поэтому он проезжает мимо лишь в редких случаях, например, для сбора налогов. В основном единственным представителем власти является караульное помещение с дюжиной гвардейцев ополчения, расположенное на южной стороне деревни.



Местная экономика построена на рыболовстве и охоте в близлежащих лесах. Близость Королевского Тракта помогает поддерживать торговлю между Боннесо, другими близлежащими деревнями и Вертехутсом. Странствующие торговцы регулярно заходят на местный рынок, покупая рыбу и мясо, а также продавая другие товары, не производимые в Боннесо.

На главной (и единственной) площади Боннесо можно найти несколько местных торговцев, старую часовню и трактир под названием «Пойманная Рыба».

- Местными торговцами в Боннесо являются:
- Пирсон - кузнец, работающий с лошадьми.
- Саймон - пожилой мужчина и владелец продуктового магазина на углу.
- Лукас - брадобрей.

Во время приключения данные путешествующие неигровые персонажи находятся в городе и не хотят уезжать, опасаясь нападения нп дорогах:

- Артус - книготорговец.
- Гаярд - травник из Вертехутса.
- Даэлрон - эльфийский бард, выступающий в «Пойманной Рыбе».
- Отдалённый лагерь рыбаков

Отдалённый лагерь рыбаков

Озеро питают две реки, одна из которых течёт с севера, а другая - с северо-запада. Земля между двумя реками особенно живописна, как и обе реки, поддерживающие процветающую экосистему, состоящую из рыб и других существ, от обычных до откровенно смертоносных.

Поэтому рыбаки и охотники разбили лагерь в устье северо-западной реки.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Святилище Сен Яомил

На юго-восточном конце озера, на высоком изолированном мысу, стоит некогда великолепное эльфийское святилище. За десятилетия запустения оно пришло в упадок, но теперь в нём живут Щедрые Сёстры - местный религиозный орден, заботящийся о святилище во имя Сира Юга ле Женеро. Жрицы живут в основном на самообеспечении, получая от деревни лишь малую часть продуктов в обмен на урожай с виноградника и еженедельные проповеди в деревенской часовне.

Руины Тол Саерн

Давным-давно, ещё до основания Королевства Шарно, некоторые эльфы населяли местность, которая впоследствии стала Озером Рек Близнецов. В то время озера не было, а лишь две реки, отсюда и название: Каер Мелиней, или «земля рек-близнецов». Эльфы построили небольшую деревню по обеим сторонам северной реки, а через неё перекинули красивый мост. Они жили там долгое время, но в конце концов, были вынуждены покинуть её под натиском человеческой экспансии. Люди поселились в деревне на некоторое время, но сегодня всё, что от неё осталось, лежит в руинах или поглощено водами озера.

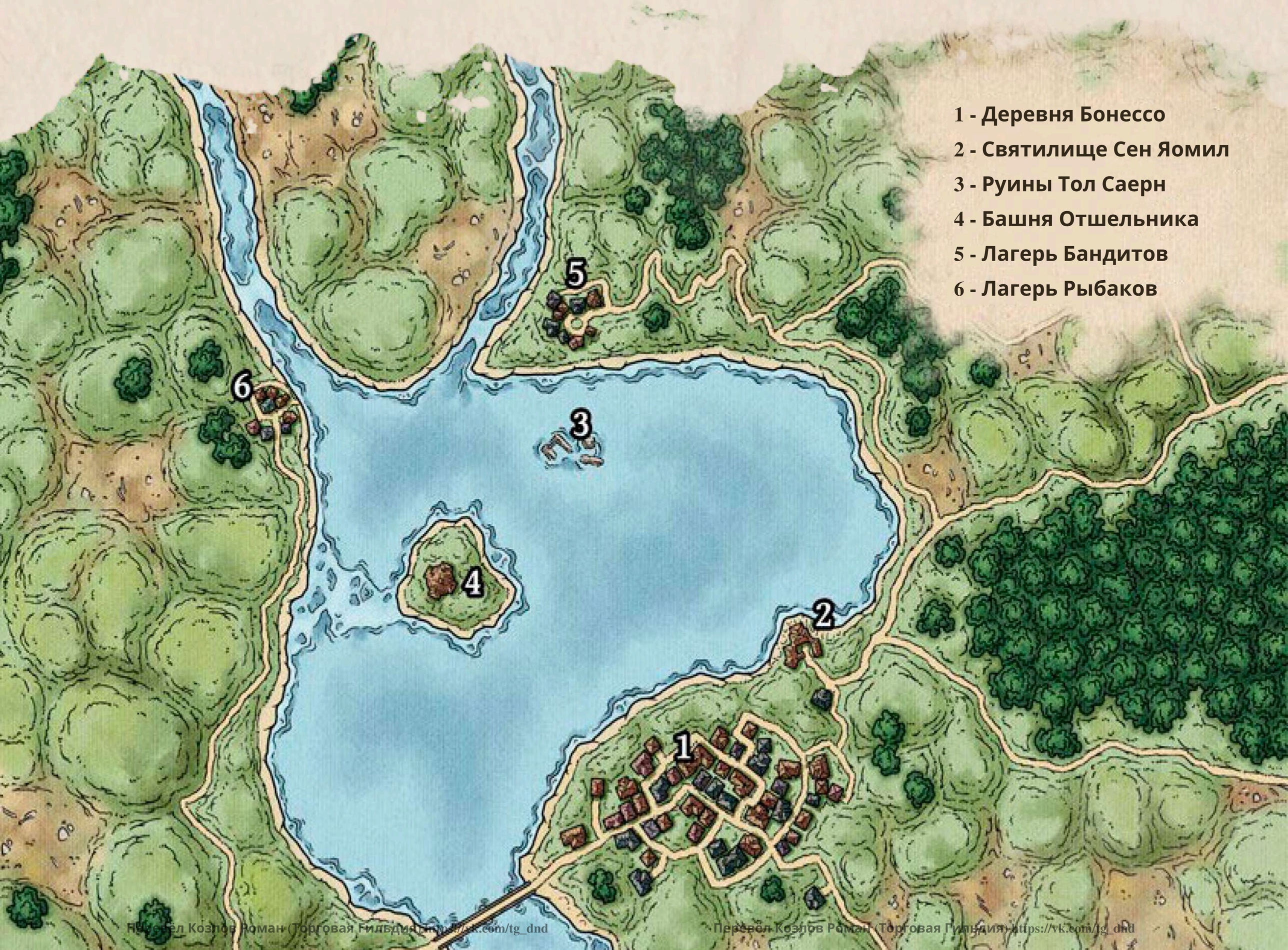
Башня отшельника

Одно из редких эльфийских зданий, выдержавших испытание временем, является высокая башня на западе центрального острова озера. Вероятно, эльфы использовали её в качестве сторожевой башни, когда жили в этих местах, но сейчас в ней обитает лишь старый отшельник. Сам центральный остров полон враждебных растений.

С Чего Начать

Прогуливаясь по Королевскому Тракту, персонажи становятся свидетелями появления Кровавого Рыцаря, который расправляется с небольшим торговым караваном на перекрестке, ведущем в деревню Боннесо. Вокруг клубится тяжёлый тёмный туман, и они теряют рыцаря из виду. Какова бы ни была их реакция, на месте преступления их застает врасплох появление старосты по имени Люциус Балдер.

Его сопровождают 20 стражников-ополченцев, прибывших из крупного города, расположенного в двух днях пути от Боннесо. Персонажей обвиняют в преступлении, арестовывают и привозят в деревню для суда. Персонажам даётся шанс доказать свою невиновность, (а, если они будут плохо защищаться, свидетельства местных жителей о предыдущих случаях появления призраков могут помочь доказать их невиновность).



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Староста - прагматичный человек, и он решает заключить с персонажами сделку, выгодную и ему. Их богатство конфискуют, и они должны расследовать дело Кровавого Рыцаря, чтобы вернуть его в полном объёме.

«Послушай, искатель приключений, я не очень верю, что это твоих рук дело. Но я вас не знаю, и мне кажется, что вы просто оказались не в том месте и не в то время. Я должен что-то предпринять, иначе пострадает моя репутация. Вы кажетесь хорошими, волевыми парнями. Я дам вам шанс очистить своё имя. Раскройте для меня это дело, и я обо всём забуду. А пока ваши ценности будут изъяты и надежно храниться в «Пойманной Рыбе» - лучшей таверне в деревне Боннесо.»

Продвижение

На момент начала приключения было зарегистрировано всего два явления Кровавого Рыцаря, пять человек погибли, включая двух солдат ополчения, а ещё двое пропали без вести. Этого оказалось достаточно, чтобы местная стража отправила сигнал бедствия в город Вертехутс, который в ответ прислал старосту Бальдера с небольшим отрядом для урегулирования ситуации.

Параметры Напряжения

Во время их расследования случайно появляется Кровавый Рыцарь, который атакует либо персонажей игроков, либо неигровых персонажей по вашему усмотрению. Не стесняйтесь регулировать частоту и цели этих энкаунтеров в зависимости от ситуации в группе. Главное - дать возможность собрать информацию о Рыцаре Крови и создать напряжение. Во время этих энкаунтеров Кровавый Рыцарь может быть убит персонажами, но вскоре после этого призрачный рыцарь появится вновь.

Эскалация

Поначалу Имдрин не пытается вмешиваться в расследование персонажей. Ведь их схватки с Кровавым Рыцарем служат его интересам, поскольку заставляют проклятого рыцаря использовать Духа Природы, тем самым ослабляя его. Однако когда персонажи понимают, что рыцарь проклят, и начинают собирать компоненты лекарства, Имдрину ничего не остаётся, кроме как попытаться остановить их. Для этого он использует Тёмный Туман, чтобы призвать злых существ, которые появляются вместе с Кровавым Рыцарем и сражаются вместе с ним, делая энкаунтеры куда более опасными и усиливая напряжение по мере развития сюжета.

Тёмный Туман

Чтобы использовать силу Духа для вызова тёмных существ, Имдрину нужно, чтобы озеро покрылось Тёмным Туманом. Тёмный Туман начал покрывать регион за несколько недель до первого появления Кровавого Рыцаря. Большую часть времени он висит над озером и его окрестностями, но иногда случается перерыв, и местность на мгновение освобождается от гнетущего присутствия Тёмного Тумана. Это важный фактор в энкаунтерах, особенно когда персонажи понимают, что без Тёмного Тумана любое существо, проходящее сквозь него, сильно ослабевает или даже становится недееспособным. Не стесняйтесь использовать его, чтобы регулировать сложность приключения для ваших игроков, например, вызывая перерывы в Тёмном Тумане, если персонажи близки к смерти. Напротив, если игроки находят игровой процесс слишком лёгким, Мастер может использовать Тёмный Туман для введения дополнительных существ.

Расследование

Места Преступления

Первое нападение Кровавого Рыцаря произошло возле лагеря рыбаков в устье северо-западной реки. Оказавшись там, персонажи встречают нескольких охотников и рыбаков, у которых нет иного выбора, кроме как продолжать ловить рыбу на озере, чтобы прокормить свои семьи. Но есть ещё один персонаж - эльфийский бард Даэлрон, который якобы пришёл, чтобы поднять настроение рыбакам. При дальнейшем расспросе выясняется, что он пришёл по собственной воле.

Изучение места преступления может дать следующие подсказки:

- Жертвы методично разрезаются на пять частей: каждая рука и нога отрезается от туловища.
- Проверка Интеллекта СЛ 13 (Расследование) показывает, что следы Кровавого Рыцаря начинаются недалеко от жертв, словно он появляется из неоткуда.

Очевидцы

Персонажи могут расспрашивать очевидцев явлений Кровавого Рыцаря или сами становятся очевидцами других явлений. Таким образом они собирают больше информации о перемещении Кровавого Рыцаря.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Бесплотная Природа

Умирающая или тяжелораненая жертва описывает рыцаря как «неубиваемого демона» и подтверждает, то как действует Кровавый Рыцарь.

«Я клянусь. Клянусь. Клянусь. Одон всадил свою алебарду на девять дюймов прямо ему в грудь, но... но... эта тварь проигнорировала его. Клянусь. Он едва вздрогнул, а потом просто отрубил бедняге Одону руку, всё ещё державшую алебарду. А потом также легко отрубил и другую руку. Клянусь. Клянусь. Одон ещё кричал, когда рыцарь начал отрывать его ноги от тела. Клянусь. Клянусь. Кляну...»

Потусторонняя природа рыцаря подтверждается, когда они сталкиваются с Кровавым Рыцарем. После первого боя они видят, как труп рыцаря разваливается на куски, растворяясь в противной смеси крови, грязи и мутной воды. В следующий раз, когда Кровавый Рыцарь появится вновь, персонажи должны понять, что он имеет иную природу, в отличие от живых существ.

Голос

Кровавый Рыцарь говорит странным голосом, будто тонет и говорит одновременно, поэтому для понимания его слов требуется успешная проверка Восприятия СЛ 12. Те, кто его понимает (будь то персонажи игроков или неигровые персонажи), сообщают, что Кровавый Рыцарь постоянно повторяет одни и те же фразы:

- *«Я не хочу проливать кровь. Но если вы заставите меня, я буду верен своему слову.»*
- *«Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам.»*

Герб

Очевидцы, которым удастся приблизиться к Кровавому Рыцарю и выжить, сообщают о характерном гербе на его нагруднике: летучая рыба, перепрыгивающая через реку.

История Сира Юга

Большинство жителей деревни смутно помнят о подвигах Сира Юга, но большинство достаточно равнодушны к легенде о рыцаре столь давних времен: *«Зачем мне знать о каких-то рисунках на щите? Ты видишь здесь хоть одного рыцаря? Им нет до нас дела. Они все заняты своими заданиями и рыцарскими поступками. Никому нет дела до такой деревни, как наша, затерянной в речных землях.»*

Проверка Харизмы СЛ 15 (Убеждение) убеждает горожан направить персонажей к нужным людям (если они не нашли их сами):

- Один из детей, играющих на главной площади Боннесо, повторяет одну и ту же фразу, произнесённую Кровавым Рыцарем: «Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам.» Если его спросить об этом, он объясняет, что слышал эту фразу во время проповедей в часовне Щедрых Сестёр.
- Владелец магазина по имени Саймон пересказывает историю, которую ему в детстве рассказывали родители о рыцаре, погибшем в борьбе с тёмными существами. Он также вскользь упомянет о реликвиях, сделанных из частей тела погибшего рыцаря.
- У книготорговца Артуса в есть копия «**Деяний Рыцарей Вертехутса**». Это толстая книга, повествующая о деяниях «каждого рыцаря из славной истории Вертехутса». У Артуса есть много экземпляров, которые он хочет продать, но не меньше, чем за три золотых, так как книга (предположительно) является бестселлером. Персонаж, читающий её, должен совершить проверку Интеллекта СЛ 12 (История/Расследование), чтобы извлечь из книги какую-либо полезную информацию. Персонаж, читающий книгу, может найти и подтвердить фразу «Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам» и герб с летучей рыбой, связанный с сиром Югом.
-

Посещение Святилище Сен Яомил

Если персонажи заходят в часовню, то видят объявление: *«Проповеди обычно проводятся еженедельно, но сейчас часовня закрыта до дальнейших уведомлений в связи с недавними нападениями. Вы всё ещё можете посетить Щедрых Сестёр в святилище Сен Яомил.»* Поспрашивая людей, они узнают, что Щедрые Сёстры живут в старом эльфийском святилище на юго-восточном конце озера.

Если персонажи решат отправиться туда, им нужно будет либо нанять лодку и уговорить местного рыбака доставить их в святилище, либо купить карту и постараться не заблудиться в густом тумане озера. В противном случае они могут дойти до святилища пешком и пройти сквозь туман, огибая озеро.

Там они встречают Щедрых Сест`р и знакомятся с матушкой Хедвигой - Верховной Жрицей. Она охотно рассказывает всё, что знает о Сире Юге:

«Щедрые Сёстры» это то, что осталось от наследия Сира Юга. Мы делаем всё возможное, чтобы почтить его память и быть такими же щедрыми к людям этой земли, каким он был во время своей рыцарской жизни. Как он говорил: «Мы защищаем тех, кто не может защитить себя сам.» Знаете, это не относится только к вооруженной защите, вопреки тому, что рассказывают о нём. Он раздал всё своё состояние бедным и поощрял щедрость до крайности. Мы, сёстры этого святилища, лишь пытаемся приблизиться к его добродетели.»

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

О реликвиях:

«Даже в смерти Сир Юг защищает нас. Когда он умер, то попросил использовать его тело как символ щедрости. Именно поэтому были основаны «Щедрые Сёстры»: чтобы исполнить последнюю волю Сира Юга. В наших летописях говорится, что когда он умер, реки близнецы зарыдали, а низины залило их слезами. Единственным способом успокоить воды было следовать словам Сира Юга. Тело нашего святого рыцаря было разделено на пять реликвий, которые были распределены по всей округе.»

На этом этапе обсуждения у персонажей, преуспевших в проверке Мудрости СЛ 15 (Проницательность), возникает ощущение, что Матушка Хедвига, хоть и готова помочь в деле Кровавого Рыцаря, была не совсем честна. Игрок, получивший при проверке 18 или выше, догадывается, что она утаила важную деталь о реликвиях: как и кем было принято решение разрубить Сира Юга на части. Но в этот момент Матушка Хедвига игнорирует жалобы игроков и отсылает их прочь, если они задают ей дальнейшие вопросы.

Открытие Проклятия и Истории Этой Местности

После некоторого времени, проведённого в расследовании и энкаунтерах с Кровавым Рыцарем, группа, вероятно, догадалась, что Кровавый Рыцарь и Сир Юг - одно и то же существо, и что здесь происходит что-то сверхъестественное. Чтобы понять, что это проклятие, необходимо получить дополнительные знания о проклятиях или помощь со стороны.

Тайна, которую пытается скрыть Матушка Хедвига, заключается в том, что решение превратить тело Сира Юга в священные реликвии было принято не им. Оно было принято после его смерти и против его воли. Юг хотел, чтобы Дух, с которым он был связан, был освобождён, а магический процесс создания реликвий нуждался в силе Духа. Это решение было принято предшественницей Матушки Хедвиги по имени Матушка Лаудина, дабы попытаться направить силу Духа в мощный защитный оберег.

У книготорговца Артуса нет книг о магии или каких-либо других арканных знаниях. Однако у него есть небольшая книга под названием «Маленький Трактат по Ихтиологии, Применяемый к Изменчивым Водам Вертехутского Региона», которую персонажи могут найти, преуспев в проверке Интеллекта СЛ 15 (Расследование). Прочитав его, вы узнаете немного об истории озера: когда-то оно было лишь парой рек с небольшим эльфийским поселением на северном берегу. Из-за повышения уровня воды люди, поселившиеся после эльфов, быстро покинули территорию между реками и создали новую деревню под названием Боннесо.

В какой-то момент, когда персонажи отдыхают в «Пойманной Рыбе», они становятся свидетелями выступления Даэлрона, в котором он поёт о благословениях и проклятиях тех времен, когда люди и эльфы сражались за то, что впоследствии станет Королевством Шарно. Это должно побудить их расспросить барда.

Если персонажи расспрашивают о проклятиях или подобных тёмных делах, кто-то (например, лавочник Саймон) упоминает истории о тайной библиотеке в башне отшельника.

Встреча с Даэлроном

Вероятно, они уже встречали Даэлрона в лагере рыбаков, но он был не слишком разговорчив с ними и быстро ушёл после их прибытия.

Намерения Даэлрона

Даэлрон был предупрежден о появлении Кровавого Рыцаря несколько дней назад и прибыл в Боннесо всего за неделю до праздника. Из предосторожности он замаскировался под барда и старался не придавать слишком большого значения слухам о нападениях. В его роду принято сначала внимательно наблюдать, прежде чем действовать, ведь всё не так просто, как кажется.

Когда персонажи начинают задавать вопросы о проклятиях и колдовстве, он решает помочь им, так как кажется, что они на правильном пути.

Беседа с Бардом

Если герои приходят к Даэлрону после того, как услышали его песни в «Пойманной Рыбе», он вежливо просит их присесть за уединённый столик и подождать несколько минут, пока он займётся неотложными делами в своей комнате. Вскоре после этого он возвращается, чтобы ответить на их вопросы.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



«Итак, я понимаю, что вы хотели бы узнать больше о моём источнике вдохновения. Мне всегда очень приятно делиться своей страстью с самыми преданными поклонниками», - подмигивает он всем женщинам. «Расскажите мне, что вы хотите узнать. Я в вашем распоряжении», - добавляет он с победной улыбкой.

Когда персонажи задают ему вопросы о проклятиях или колдовстве, он отрицает, что имеет опыт работы с ними, но проявляет любопытство к мотивам их вопросов.

«О, вы знаете, как мы, барды, работаем: мы просто слушаем истории во время наших странствий, а потом придумываем свои собственные. Мне нравится добавлять свои собственные нотки. Но простите моё любопытство и позвольте спросить, почему вас интересуют такие мрачные истории? Надеюсь, это никак не связано с вашим... заданием от нашего общего друга Балдера. Правда?»

В этот момент проверка Мудрости СЛ 10 (Проницательность) показывает, что бард не говорит правду и определённо знает больше, чем рассказывает. Если они решат поделиться своей информацией о магической природе Кровавого Рыцаря, его глаза загорятся.

«Это была бы очень интересная история для моей следующей песни! Жаль, что у меня нет больше времени, чтобы поделиться с вами, но, может быть, мы могли бы поговорить об этом в другой раз? Вот, позвольте мне дать вам автограф.» Затем он пишет несколько слов на бумаге и вручает её одному из членов группы, по возможности женщине, после чего резко уходит. На бумаге можно прочитать следующие слова: «Не здесь, слишком много ушей. Встретимся в башне Отшельника в полночь. Приходи один. Мы можем помочь друг другу.»

Разговор с Создателем Уз

Если группа решит принять приглашение Даэлрона, они доберутся до острова в центре озера, где до сих пор стоит высокая внушительная эльфийская башня, скрытая туманом. С первого взгляда они никого не видят перед башней. Если они преуспеют в проверке Мудрости СЛ 10 (Восприятие), они слышат отдалённые звуки поперечной флейты на северной стороне маленького острова. Приблизившись, они замечают эльфийского шамана, тихо играющего на своей флейте на берегу озера.

Более того, флейта кажется волшебной, ведь вода движется в ответ на музыку. Персонажи догадаются, что Шаман - это Даэлрон, когда он прекратит играть и поприветствует группу, говоря уже более серьёзным голосом, чем тот, который он использовал, будучи бардом Даэлроном.

«Надеюсь, вы извините мой поспешный уход после нашего недолгого разговора в «Пойманной Рыбе», но я хотел убедиться, что буду готов к следующему акту нашей общей пьесы. Не то, чтобы мне потребовалось время, чтобы переодеться, нет. Я хотел помочь вам попасть в башню, а магия, которую я хочу пустить в ход, требует подготовки даже для нас, Создателей Уз. Вы слышали о нашем роде?»

Успешная проверка Интеллекта СЛ 12 (История) позволяет вспомнить, что Создатели Уз - это эльфийские шаманы, отвечающие за умиротворение измученных Духов Природы в Королевстве Шарно. В противном случае Даэлрон сообщает эти подробности, а затем объясняет, почему он привёл группу в башню отшельника.

«Вы были правы насчет личности нашего Кровавого Рыцаря. Возможно, он когда-то был Сиром Югом ле Женеро, но теперь это страдающее проклятое существо, управляемое кем-то другим. К сожалению, я не очень хорошо разбираюсь в проклятиях и колдовстве, и поэтому нам нужно решить эту проблему вместе. Как вы, возможно, знаете, в этой башне была скрытая библиотека. Если повезёт, она всё ещё здесь и содержит знания, которые мы все ищем. Но на этом этаже вы её не найдёте. Она находится под землей, и чтобы добраться до неё, вам придётся пройти через затопленные руины Тол Саерн, вот здесь.» Он указывает на воду перед собой.

«Проклятия - это не моя специальность, но я могу говорить с водами этого озера. Мы были знакомы давным-давно. Надеюсь, они снова послушают меня и дадут нам безопасный проход. Я предлагаю вам разделиться на две группы: один человек останется со мной, чтобы защищать и следить за тем, чтобы я не переставал играть с водами. Остальные будут искать подземный вход в башню. О, и как только вы окажетесь внутри, если увидите отшельника, просто не обращайте на него внимания. Это иллюзия. Поторопитесь, так как я боюсь, что сила, наложившая проклятие, может обнаружить мою магию и послать приспешников, дабы вмешаться.»

Башня Отшельника

Вариант А. Постучать в Дверь

Если персонажи самостоятельно добрались до башни, прежде чем поговорить с Даэлроном в «Пойманной Рыбе», они не знают ни о тайном подводном ходе, ни о том, что отшельник - это иллюзия. Однако они могут обнаружить иллюзию с помощью заклинания "Обнаружение магии" или успешной проверки Интеллекта СЛ 15 (Магия).

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Если они исследуют разрушенную башню, то могут обнаружить запертый вход, преуспев в проверке Интеллекта СЛ 15 (Расследование). При этом бормотание иллюзии Отшельника превращается в три загадки, которые нужно решить, прежде чем открыть дверь.

Я не имею конца, но являюсь концом всего, что начинается. Кто я?

Ответ: смерть

В каком здании больше всего историй?

Ответ: библиотека

Те, кто ищет меня, хотят получить больше меня, но чем больше меня они находят, тем больше понимают, что не обладают мной. Что же я такое?

Ответ: знание

Если персонажи затрудняются с поиском ответов, Отшельник даст им подсказку: три ответа - это то, к чему направляются персонажи. Как только они найдут ответы, иллюзия поздравит их. *«Ты найдешь библиотеку, ты найдешь знания, и ты найдешь смерть. Но боюсь, что не в таком порядке.»* Затем иллюзия превращается в двух самых настоящих **мантикор**. Когда персонажи побеждают их, потайная дверь, наконец, открывается, давая доступ в библиотеку.

Примечание: Вы можете увеличить сложность этого энкаунтера, например, заменив мантикору на каменного голема, созданного из рухнувших останков башни.

Вы также можете использовать этот энкаунтер в качестве альтернативного способа знакомства с Даэлроном, который произносит мощное заклинание, чтобы покончить с големом.

«Был и другой способ попасть в эту библиотеку, но вы, похоже, более прямолинейны, чем я, так что давайте обойдёмся без формальностей. Я Даэлрон, эльфийский Создатель Уз, и я полагаю, что у нас общие цели - узнать, как справиться с проклятием, действующим в этом регионе.»

Вариант Б. То, что гниет под землёй

Если персонажам помогает Даэлрон, он произносит заклинание "Власть над водами" с помощью своей флейты, дабы заставить воды отступить. В это время Даэлрон должен потратить своё действие, чтобы сосредоточиться на заклинании.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Спустившись в затопленные руины, персонажи найдут подземный вход в библиотеку. Однако его охраняет земляной элементаль. Земляной элементаль прячется под землёй на дне реки и появляется перед дверью, когда персонажи оказываются в 15 футах от неё.

Библиотека

Оказавшись в библиотеке, если персонажи воспользовались подземным ходом, они обнаружат секретный вход изнутри. Если они откроют его, остальные смогут присоединиться, а Даэлрон прекратит играть на своей флейте. Библиотека не так уж велика и хорошо организована, так что персонажи быстро найдут книгу под названием «Основы проклятий и способы их снятия». Волшебник, задержавшийся в библиотеке и совершивший проверку Интеллекта СЛ 12 (Магия), находит новое заклинание, которое можно выучить и добавить в свою книгу (определяется случайным образом).

В библиотеке также есть запертый ларец, который Даэлрон захочет открыть самостоятельно. Магический замок открывается по его команде. Внутри лежат кости руки и уникальная книга на древнем Эльфийском языке. Даэлрон осторожно берёт кости и передает их ближайшему персонажу. Затем он открывает книгу и начинает её читать. Через некоторое время его лицо темнеет, и он внезапно произносит одно слово, отчего книга вспыхивает и сгорает. Затем он отправляется обратно в Боннесо. Он неохотно объясняется с персонажами:

«Я могу подтвердить то, что я чувствовал своим сердцем. Останки Сира Юга превратили в проводник, предназначенный для передачи Силы Духа, с которым он был связан. Для этого была использована запретная магия, описанная в той книге, и именно поэтому я уничтожил её. Дух Природы никогда не должен быть скован против его воли.»

«Теперь я понимаю, почему реки близнецы год за годом медленно выходили из берегов, превратившись в озеро. Дух не смог сохранить равновесие. Наши тёмные времена принесли Духу ещё большую угрозу. Я боюсь, что проклятие Кровавого Рыцаря как-то связано с Тёмным Туманом...»

В этот момент персонаж, прочитавший книгу о проклятиях, поймёт, что проклятие, наложенное на Сира Юга, похоже, является Проклятием Неконтролируемого Гнева. Если сказать об этом Даэлрону, он ответит:

«Да, конечно, в этом есть смысл. Проклятие использовали, чтобы заставить Сира Юга и Духа слепо мстить, причиняя ему вред.

И при этом проклятие, подобно хищнику, поглощает силу Духа, пока тот не станет уязвимым. Только Тёмный Эльф чародей смог бы добиться такого уровня озлобленности. Нам нужно как можно скорее снять это проклятие, чтобы предотвратить новую бойню, освободить душу Сира Юга и спасти Духа Воды.»

Сбор Компонентов для Исцеления

Прочитав подробности о проклятии, персонажи поймут, что для снятия проклятия им нужны три компонента для исцеления. Заклинатель должен произнести заклинание *"Снятие проклятия"*. Этому заклинанию могут научиться и Даэлрон, и Матушка Хедвига, если никто в группе этого не умеет. Кроме того, Даэлрон упоминает, что перед снятием проклятия им нужно собрать пять реликвий тела Сира Юга.

Здесь перечислены некоторые компоненты, которые можно относительно легко найти в районе озера, но не стесняйтесь дать волю своему воображению или своим игрокам - они предоставят больше возможностей, основываясь на разделе Проклятий из книги правил Grim Hollow.

Прядь волос потерянных, но не найденных: двух человек, пропавших во время первых атак Кровавого Рыцаря.

- Одна из них была женой брадобрея.
- Второй был гостем «Пойманной Рыбы».

Шишка с самой высокой сосны в лесу: для этого персонажам придётся отправиться в лес к востоку от Боннесо и совершить проверку Ловкости СЛ 15 (Акробатика).

Чёрная жемчужина, собранная всего неделю назад: некоторые рыбаки сообщают, что такие жемчужины иногда можно найти в юго-восточной части озера. Проверка Силы Сл 18 (Атлетика) в сочетании с проверкой Мудрости СЛ 15 (Выживание) позволяет персонажу найти такую жемчужину, поплавав там.

Книга, которую никогда не читали: один из свежеотпечатанных экземпляров книги «Деяния Рыцарей Вертехутса».

Желание: если один из персонажей знает заклинание *"Исполнение желаний"*.

Жизнь, отданная добровольно: см. пункт о реликвии Сен Яомил ниже.

Сбор Пяти Реликвий

Персонажи уже должны знать, что Щедрые Сёстры изготовили реликвии. Если во время первого визита они также спросят, где находятся реликвии, то смогут сразу же начать их искать.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

В противном случае им придётся вернуться в святилище Сен Яомил, чтобы получить эту информацию. В зависимости от темпа сессии и ограничений по времени в святилище Сен Яомил можно найти любое количество реликвий.

Реликвия Сен Яомил

Жрицы Сен Яомил не захотят так просто расставаться со своей святой реликвией. Подкуп не сработает, поэтому персонажам придётся либо убедить верховную жрицу, преуспев в проверке Харизмы СЛ 15 (Убеждение), либо пробраться в святилище и украсть реликвию. Если Даэлрон сопровождает группу, он попытается убедить Матушку Хедвигу отдать реликвию.

«Матушка Хедвига. Я знаю, какая запретная магия была использована для изготовления реликвий Сира Юга. И как Создатель Уз, я знаю, что такая магия не может быть использована с согласия Духа Природы. Этому должен быть положен конец. Сир Юг вместе с Духом должны быть освобождёны от этого ужасного проклятия. Он оказался в ловушке заклинания реликвии и проклятия, а потому не может защитить себя. Мы должны защитить его, опираясь на слова самого Сира Юга.»

Услышав эти слова, Матушка Хедвига начинает плакать и отказывается от реликвии. Она также обещает сделать всё, чтобы помочь, в том числе отдать свою жизнь.

«Матушка Лаудина... когда она передала мне обязанности верховной жрицы, она рассказала правду, но заставила меня поклясться никогда её не раскрывать. Возьми реликвию. Теперь, когда всё вот вот должно закончиться, моя жизнь больше не имеет значения. Поэтому если я могу чем-то помочь, то помогу. Я готова отдать свою жизнь за Сира Юга, как и он сделал когда-то для всех нас.»

В этот момент, если персонажам всё ещё не хватает одного или нескольких компонентов для исцеления, они могут попросить Матушку Хедвигу пойти с ними.

Реликвия Бонессо

Реликвия находится в самом центре главной площади Боннесо, в украшенном сундуке, закреплённом на крыше колодца. Чтобы достать её, необходимо совершить проверку Ловкости СЛ 12 (Атлетика), а затем проверку Силы СЛ 15. При провале проверки Акробатики персонаж падает с крыши колодца и получает соответствующий урон.

Реликвия лагеря рыбаков

Рыбаки свято верят в легенду о Сире Юге. Даже если они не помнят подробностей жертвы рыцаря, они бережно хранят реликвию и боятся потерять её защиту. Если игроков не сопровождает Матушка Хедвига (в этом случае они послушно передадут реликвию), им придётся убедить рыбаков, совершив проверку Харизмы СЛ 12 (Убеждение).

Реликвия Башни Отшельника

Находится в запертом сундуке в центре тайной библиотеки в подвале Башни Отшельника.

Реликвия Тор Саерн

Матушка Хедвига объясняет, что реликвия Тол Саерн, скорее всего, находится под водой, поскольку сами руины Тол Саерн частично затоплены. Однако руины эльфийской деревни находятся под контролем бандитов, которые разбили там лагерь в надежде разграбить то, что осталось в старом городе. Поэтому прежде чем спуститься под воду, персонажи могут либо напасть на лагерь бандитов, либо пробраться туда под покровом ночи, чтобы проверить, находится ли реликвия у них. Один из бандитов украл сундук с реликвией и спрятал его в лагере.

При дневном свете в лагере находятся 2 **Капитана Бандитов**.

На случай незаметного прохода ночью есть два часовых, по одному с каждой стороны лагеря, но они не очень внимательны.

В обоих случаях, если персонажи будут замечены, поднимется тревога, и у них будет ограниченное количество времени, чтобы вернуть реликвию и отступить до прибытия подкрепления. Общее количество подкреплений - ещё 2 **Капитана Бандитов**, но не стесняйтесь подгонять эти цифры под своих игроков.

Заключение

Когда персонажи соберут все компоненты и реликвии для исцеления, они будут готовы использовать заклинание *"Снятие проклятия"*. Однако в этот момент у Ймдрина Хаесира не остается другого выбора, кроме как раскрыть себя. На место, где находится группа, опускается плотное покрывало тёмного тумана, и Даэлрон немедленно предупреждает персонажей.

«Осторожно! Я чувствую присутствие в этом тумане. Мы, наконец, вынудили нашего скрытого врага показать своё лицо. Быстрее! Произнесите заклинание! Я буду сдерживать его так долго, как только смогу!»

Как только он произносит эти слова, в вихре тьмы появляется Ймдрин.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

«Ну-ну. Я думал, что такая деревня полудурков не окажет особого сопротивления, но, похоже, мне не повезло. Но это неважно. Теперь я вобрал в себя большую часть силы Духа. Воды принадлежат мне. Хотите попробовать их на вкус? Они покраснели от крови.»

При этих словах вода внезапно вырывается из-под земли, погружая всё вокруг на фут под воду. Одновременно с этим рядом с Ймдрином появляется **Водяной Элементаль**. Кровавый Рыцарь появляется в потоке солоноватой воды. Водяной Элементаль яростно бурлит, и персонажи отчётливо слышат крик боли изнутри самой воды. Затем он атакует персонажей.

Этот бой не может быть выигран персонажами обычным способом. Как только убивается водная аномалия, появляется другая. Те, кто стоит на защите персонажа, использующего заклинание, должны встать между монстрами и заклинателем, чтобы получить урон вместо него. Они должны продержаться таким образом три боевых раунда, и каждый раз, когда заклинатель получает урон, это количество раундов увеличивается на один. Как только необходимое количество раундов будет пройдено, из воды раздастся громкий вопль. Кости Сира Юга внезапно озаряются бледно-голубым светом, и фигура Кровавого Рыцаря начинает рассыпаться, а сама его сущность всасывается обратно в кости. С пылающим взрывом он полностью исчезает, а вместе с ним и водяной элементаль. Когда зрение персонажей восстанавливается, они видят, что Ймдрин, задыхаясь, лежит на земле и стоит на коленях перед Даэлроном. Создатель Уз поднимает руки и произносит приговор, его голосу вторит глубокое рычание воды.

«Как эльф, ты связан со стихиями больше, чем любое другое существо. Поэтому пытаться злоупотреблять силой природы в своих интересах - величайший грех. Ты пытался управлять Духом Воды. Пусть это будет твоей судьбой и твоим концом.»

Попытка Ймдрина закричать прерывается, когда его тело начинает раздуваться с ужасающей скоростью. Через несколько секунд его кожа и плоть рвутся и растворяются с отвратительным рвущим звуком, оставляя лишь чистые кости. Даэлрон собирает кости и кладёт их в мешок, а затем обращается к группе.

«Вы хорошо справились, и я благодарю вас.» Даэлрон смотрит на мешок с костями. «Он был из моего рода, и даже его тёмные деяния не должны лишить его погребения, ибо то, что исходит от природы, возвращается к ней. То же самое относится и к Сиру Югу, чьи останки должны покоиться в мире Сен Яомил. Я позабочусь об этом.»

Он собирает кости Сира Юга, кладёт их в отдельный мешок и уходит.

Сокровища

На месте гибели Ймдрина лежит *Волшебная палочка боевого мага (+1)*. Кроме того, если Матушка Хедвига ещё жива, она награждает группу *Медальоном затягивающихся ран* за их старания. Рив Балдер проследит за тем, чтобы им вернули их вещи, и даст им 300 зм в качестве вознаграждения.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Даэлрон

Средний гуманоид (эльф), законно-добрый

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)

Хиты 36 (7к8)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	15 (+4)

Спасброски ИНТ +5, МДР +6

Навыки Природа +5, Восприятие +6, Выступление +5

Чувства темнозрение 60 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Всеобщий, Язык Друидов, Эльфийский, Первородный

Опасность 4 (1100 опыта)

Использование Заклинаний. Даэлрон является заклинателем 8-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (СЛ спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов, указание, дубинка*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран, опутывание, туманное облако, волна грома*
2 уровень (3 ячейки): *пылающий шар, порыв ветра, туманный шаг*
3 уровень (3 ячейки): *призыв растений, метель, защита от энергии, стена ветров*
4 уровень (3 ячейки): *призыв малых элементалей, власть над водами, поиск существа*

Наследие Фей. Даэлрон совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Дикий Облик. Даэлрон в качестве действия может использовать свою способность дикий облик. Он следует обычным правилам трансформации за исключением того, что вместо зверя он превращается в элемнталя.

Действия

Боевой Посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к6 - 1) дробящего урона, 3 (1к8 - 1) дробящего урона при использовании двумя руками.

Боевой Посох (с Дубинкой). Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона, 7 (1к8 + 3) дробящего урона при использовании двумя руками.

Кровавый Рыцарь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	9 (-1)	8 (-1)

Устойчивость к Урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к Урону Яд, Психический

Иммунитет к Состоянию ослепление, очарование, глухота, испуг, паралич, окаменение, отравление, ошеломление

Чувства слепое зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки Всеобщий, Первородный

Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление Магии. Кровавый Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Кровавый Рыцарь восстанавливает 10 хитов в начале своего хода если у него остался хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Кровавый Рыцарь совершает две атаки длинным мечом.

Длинный Меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона, 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Монстры Проклятий

САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ ЗАКЛИНАТЕЛИ ЭФЕРИСА превратили свою злость в искусство. Проклятия Эфериса - это отвратительные недуги, сводящие душу жертвы к одному-единственному, всепоглощающему пороку.

Эти жертвы становятся одними из самых ужасных существ Эфериса - монстрами, готовыми сеять боль и ужас по всей земле, пока их не уничтожат или не вылечат, что происходит крайне редко.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вздутый Гастроморф

Судьбе нельзя противоречить, а тех, кто пытаются обмануть её, часто наказывают. Вздутый Гастроморф является одной из самых жутких анафем. Этот монстр является символом обжорства и эгоизма. Об этом ужасном существе рассказывается в народных сказках и легендах, чаще всего, чтобы предупредить о том, какие последствия ждут тех детей, кто будет плохо себя вести. Но в каждой сказке есть доля правды, и поэтому к ним нужно прислушиваться очень внимательно.

Вздутый Гастроморф - это гуманоид, ставший таким после финального этапа Проклятия Ненасытного Голода.

Огромный и вздутый гуманоид становится большим подобием слизня , поросшего множеством громадных когтистых лап, щупальце-подобным языком и большой здоровой прожорливой пастью, полной скрежещущих зубов.

Часто живущие в руинах когда-то великих замков Вздутые Гастроморфы заботятся только о том, чтобы поглотить всё, что попадётся им на пути и не будет иметь значения, живое оно или нет. Они не помнят своих целей или товарищей, так как их прежняя личность была стёрта. Теперь они лишь олицетворяют чистое обжорство.

Вздутый Гастроморф

Громадный монстр, Хаотично-Злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 211 (30к10 + 46)

Скорость 25 футов, лазая 25 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	7 (-2)	21 (+5)	11 (+0)	15 (+2)	5 (-3)

Спасброски СИЛ +6, ТЕЛ +8, МДР +5

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к урону Яд

Чувства Темнозрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная Речь

Опасность 11 (7200 опыта)

Паучье Лазание. Вздутый Гастроморф может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Регенерация. Вздутый Гастроморф восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если Вздутый Гастроморф получает урон кислотой или огнём, эта способность не действует в начале его следующего хода. Вздутый Гастроморф умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Вздутый Гастроморф совершает три атаки. Он совершает атаки укосом только по схваченным им целям.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 16 (3к8 + 3) дробящего урона и цель считается схваченной (СЛ высвобождения 16) и перемещается на 5 футов в сторону Вздутого Гастроморфа.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 25 (4к10 +3) колющего урона. Если цель является существом с размером не крупнее Большого, схваченное Вздутым Гастроморфом, то оно проглатывается, и захват оканчивается. Будучи проглоченным, существо является ослеплённым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода Вздутого Гастроморфа.

Если Гастроморф получает 40 или больше урона от одного источника, он отрыгивает всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от него. Если Вздутый Гастроморф умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 15 футов перемещения, и на выходе падая ничком.

Язык (Перезарядка 5-6). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 25 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к12 + 3) урона ядом. Существо также должно преуспеть в спасбросоке по Телосложению СЛ 14, или стать парализованным. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Шепчущий Сны

Где-то глубоко внутри осквернённого образа Шепчущего Сны скрывается форма падшего академика, мага или просто разумного существа, ставшего жертвой извращённой иронии и Проклятия Утерянных Воспоминаний.

Теперь это лишь уродливое горбатое существо, покрытое искривлёнными руками, пытающимися ухватиться за любые воспоминания.

Шепчущие Сны - это животные существа, вынужденные питаться воспоминаниями своих несчастных жертв.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

По этой причине они обитают в крупнейших поселениях. Предпочитая нападать ночью, Шепчущие Сны проникают в дома ничего не подозревающих жертв через окна или другие проходы благодаря количеству своих рук, позволяющим им забираться по невозможным поверхностям. Оказавшись внутри, их руки выполняют свою вторую функцию - физически вырывают воспоминания у жертвы и заменяют их лишь чувством паранойи и сомнения.

Сражение с Шепчущим Сны - это очень опасное занятие. Многие отважные герои были сведены сума аберрантными их способностями. Братьев по оружию вынуждали бросаться друг на друга. Самые слабые умы были сломлены, оставляя лужу слюней на полу, когда просыпались. С каждым украденным воспоминанием Шепчущий Сны крадёт частичку личности, пытаясь погасить свою жажду утерянного разума.

Шепчущий Сны

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 161 (20к10 + 52)

Скорость 35 футов, лазая 35 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	18 (-4)	15 (+2)	6 (-2)	15 (+2)	9 (-1)

Спасброски ЛОВ +7

Навыки Восприятие +5, Скрытность +7

Иммунитет к Урону Психический

Чувства Темнозрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки Повторяет фрагменты ломаных слов украденных воспоминаний

Опасность 7 (2900 опыта)

Аура Смятения. Любое существо которое оказывается или начинает свой ход в 25 футах от Шепчущего Сны и может видеть его, должно преуспеть в спасброске по Интеллекту СЛ 15 или попасть под действие заклинания *“Смятение”*, как если бы на них его применили. Этот эффект длится до конца их следующего хода.

Сопротивление Магии. Шепчущий Сны получает преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье Лазание. Шепчущий может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Шепчущий Сны совершает три атаки.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона. Цель также должна совершить спасбросок по Интеллекту 15 СЛ. При провале Шепчущий Сны получает преимущество на атаки по этому существу. Также цель должны совершить бросок по таблице потерянных воспоми-наний.

1к6	Эффект
1	Цель становится очень подозрительной насчёт персонажа или неигрового персонажа по выбору Мастера. Вы получаете следующий недостаток - “Я знаю, что они хотят предать меня, но я их опережу. Либо они, либо я!”
2	Цель теряет воспоминания о своём любимом по выбору Мастера. При следующей встрече они ведут себя так будто видят их в первый раз.
3	Цель обуревают сомнения. Вы получаете недостаток - “Весь мир хочет меня достать и мне не победить. Лучше сдаться.”
4	Цель забывает, как говорить на одном случайном языке.
5	Цель забывает о местонахождении чего-то важного для них по выбору Мастера. Это может быть их цель, дом или сокровище.
6	Цель забывает о мелочи - что они ели или имя не имеющего значение неигрового персонажа.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Отвратительная Мерзость

Алчность - достаточно распространённый порок на территории Эфетиса и ничто так сильно не показывает его, как жертвы Проклятия Неутолимой Алчности. Где раньше был гуманоид, теперь мы видим разбухшего крысоподобного монстра известного как Отвратительная Мерзость. мутировавшая до неузнаваемости, Отвратительная Мерзость поглощена желанием обладать. Будь то богатства или выброшенный мусор, это не имеет значения. Для этого существа любые вещи ценны, а если ими владеет кто-то другой, то для него это оскорбление.

Предпочитая жить под городами, Отвратительные Мерзости создают гигантские логова-лабиринты, состоящие из всевозможных вещей. Когда канализация полностью забивается коллекцией вещей Мерзости, обычно власти вызывают на помощь приключенцев, дабы "вычистить канализации". Ни для кого не является сюрпризом, что эти приключенцы редко возвращаются, так как сражение с Отвратительной Мерзостью в её логове является крайне опасным заданием. Гигантский крысоподобный монстр изрыгает орды деформированных крыс из своего огромного брюха, пока сама Мерзость прячется в ожидании напасть.



Отвратительная Мерзость

Большой монстр, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 131 (19к8 + 45)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)

Спасброски СИЛ +5, ТЕЛ +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +7

Чувства Темнозрение 120 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Всеобщий и Глубинная Речь

Опасность 5 (1800 опыта)

Тонкий Нюх. Отвратительная Мерзость совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Прокладывание Туннеля. Отвратительная Мерзость может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель шириной 5 футов и высотой 5 футов.

Действия

Мультиатака. Отвратительная Мерзость совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 13 (2к8 +3) колющего урона. Цель также должна совершить спасбросок по Телосложению СЛ 15. При провале она получает 14 (3к8) урона ядом и становится отравленной на 1 минуту. При успехе цель получает половину урона и не становится отравленной. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект отравления на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Рождение Крыс (Перезарядка 5-6). Отвратительная Мерзость порождает 1к4 +2 Роя Крыс в 5 футах от себя. Каждый Рой мгновенно двигаются и выполняют действия. На следующие ходы они двигаются и выполняют действия на той же инициативе, что и Мерзость.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Аватара Резни

Война - это не приключение, а болезнь. Жестокие комбатанты упиваются бойней, разрушая жилища и жизни других без раздумий. Для потерявших всё в этих конфликтах Проклятие Неконтролируемого Гнева может стать самым мощным орудием мести.

Великие воины и кровожадные тираны сводятся к своим основным инстинктам при становлении Аватарой Резни. Именно жестокие личности становятся целью проклятия из-за искажённого чувства иронии. Однако пацифисты или невинные души также могут стать жертвами данного проклятия, если заклинатель окажется достаточно коварным.

Аватара Резни представляет собой воистину устрашающее зрелище: демонический минотавр со вздутыми венами по всему телу и дымом, идущим из его ноздрей. Аватара Резни существует, чтобы убивать, и никогда не делает передышек. Их проклятая природа заставляет их уничтожать всё вокруг себя, начиная с родных и близких.

Битва с Аватарой Резни лоб в лоб считается чистым самоубийством. Учитывая, что Аватара рождается в огне битвы, её нельзя уничтожить тем же образом. Однако, из-за склонности данного существа к насилию его можно заточить в оружие.

Аватара Резни

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 247 (25к10 + 109)

Скорость 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	6 (-2)	8 (-1)

Спасброски СИЛ +15, ТЕЛ +11

Устойчивость к Урону Холод, Огонь, Электричество; Дробящий, Колющий, Рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к Урону Яд

Иммунитет к Состоянию Очарование, Испуг, Отравление

Чувства Темнозрение 120 футов, пассивное Восприятие 8

Языки Всеобщий и Язык Бездны

Опасность 14 (11500 опыта)

Кровавая Ярость. Аватара резни имеет преимущество на атаки против существ с неполным здоровьем.

Рывок. Если Аватара переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой рогами, цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона. Если цель является существом, она должна преуспеть в спасброске по Силе СЛ 18, иначе будет откинута на 10 футов и сбита с ног.

Заключённый в Оружии. Если хиты Аватары опускаются до 0, то существо реакцией может заточить её душу в обычном рукопашном оружии, которым оно обладает. Оружие становится Топором Берсерка, а его тип соответствует использованному оружию. Оружие является разумным и может общаться с владельцем телепатически, побуждая их к насилию. Если с оружия снять проклятие, оно перестаёт быть разумным.

Сопротивление Магии. Аватара получает преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Если Аватара умирает и не заключена в оружие, она возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все хиты. Только заклинание "Исполнение Желаний" может отменить эту способность.

Прыжок с Места. Длина прыжка Аватары равна 60 футам, а высота прыжка равна 30 футам с и без разбега.

Действия

Мультиатака. Аватара совершает четыре атаки: одну рогами и три кулаками.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к6 + 8) дробящего урона.

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 26 (4к8 + 8) дробящего урона.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Плакучая Ива

Из всех монстров Эфериса самым явным предзнаме-нованием порока является именно Плакучая Ива. Разные мудрецы и провидцы говорят, что если ты услышал плач в лесу, ты должен как можно скорее убираться оттуда, хотя может быть уже слишком поздно. Услышав плач Ивы, сердце жертвы берёт контроль над её судьбой.

Плакучая ива - это несчастная жертва Проклятия Одержимости Самодовольства. Некогда тщеславный и самовлюблённый гуманоид становится извилистым полудревом, получеловеком, искажённым любовью к себе и злыми намерениями. Плакучая Ива одержима своим внешним видом и поэтому призывает храбрых героев на помощь. Однако, достигнув Ивы, герои находят лишь коварного хищника, рощу необычно мерцающих деревьев и судьбу похуже смерти.

Борьба с Плакучей Ивой без подготовки, скорее всего, оканчивается катастрофой. Перед очаровывающими криками существ и иллюзорной красотой очень трудно устоять. Коснуться Плакучей Ивы - это значит подписать смертный приговор, ибо её прикосновение может превратить любого гуманоида в искривлённое древо с зеркальными листьями, чтобы тщеслав-ное существо могло любоваться собой. Выжившие после таких встреч погова-ривают, что лучше просто оставить этих существ и их рощи в покое.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Плакучая Ива

Большое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 283 (36к10 + 85)

Скорость 0 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	5 (-3)	19 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	21 (+5)

Спасброски ТЕЛ +9, МДР +7, ХАР +10

Навыки Обман +15, Убеждение +15

Устойчивость к Урону Дробящий, Колющий, Рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к Состоянию Очарование, Захват, Опрокидывание

Чувства Темнозрение 120 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Всеобщий, Сильван, Телепатия 120 футов

Опасность 14 (11500 опыта)

Пленительная Аура. Когда существо начинает свой ход в 120 футах от Ивы и способно слышать её голос, Ива может заставить его совершить спасбросок по Харизме СЛ 18, если только Ива не недееспособна. При провале существо становится очаровано Ивой до начала своего следующего хода. Очарованное существо должно двигаться в сторону Ивы на полной скорости. Если существо оказывается в 5 футах от Ивы, то оно должно действием гладить ствол Ивы до начала следующего хода.

Глубокие Корни. Ива невосприимчива к эффектам, пытающимся подвигать её.

Врождённое Колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний Ивы является Харизма (СЛ спасброска от заклинания 18). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение мыслей, образ*

2/день: *подчинение чудовища*

Сопротивление Магии. Ива получает преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Ива совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 13 (3к6 + 3) дробящего урона.

Одеревенение. Ива выдувает золотистую пыльцу на трогающую её цель в 5 футах. Существо должно совершить спасбросок по Телосложению СЛ 16. При провале на 5 или больше, цель мгновенно становится Светящимся древом и становится окаменевшей. В другом случае при провале она начинает деревенеть и становится опутанной. Опутанное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь Светящимся древом при провале или заканчивая эффект при успехе. Существо ставшее древом остаётся таким до применения на него заклинания *"Высшее восстановление"* или схожей магии.

Действия Логова

Находясь в роще, Ива может использовать проклятую магию, чтобы совершить действие логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ива совершает следующее действие логова:

Опутывающие Корни. Каждое существо по выбору Ивы, начинающее свой ход в 10 футах от Светящегося древа должно совершить спасбросок по Ловкости СЛ 15 или быть схваченным. Чтобы выбраться, нужно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) СЛ 15 или Ловкости (Акробатика) СЛ 15. Захват мгновенно заканчивается, если схваченная цель проваливает спасбросок против способности Ивы *Пленительная Аура*.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Похититель Тел

Подобно другим существам, порождённым жуткими проклятиями, Похитители Тел являются гуманоидами, ставшими жертвами Проклятия Обречённого Старения. Однако, к разочарованию исследователей таких дел, Похитителя Тел очень сложно обнаружить, так как они прячутся на виду у всех. Идущие по следам Похитителя Тел могут оказаться на шаг позади него, обнаружив вместо своей цели лишь кучу иссохшей сброшенной кожи.

Похитители Тел напоминают слизь. Они вселяются в тела жертв, превращаясь в паразита, питающегося жизненными силами жертвы.

Похититель Тел полностью контролирует тело носителя, усиливая его сверхъестественными возможностями. Единственным признаком того, что человек захвачен Похитителем Тел, является его эксцентричное поведение и быстрое старение. Цель может сильно состариться всего за пару недель.

Сражение с Похитителем Тел проще звучит на словах, чем на деле. они далеко не беспомощны и предпочитают скрываться, сражаясь только в крайнем случае или при смене носителя. Они творят свои страшные дела в исключительном уединении.

Похититель Тел

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 156 (19к8 + 45)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски ХАР +3

Навыки Атлетика +5, Обман +5, Скрытность +5

Устойчивость к Урону Электричество

Чувства Темнозрение 60 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Всеобщий и любой язык, на котором говорит Носитель

Опасность 6 (3200 опыта)

Электрическое Укрепление. Когда Похититель Тел получает урон электричеством, он получает 16 (3к10) временных хитов и автоматически перезаряжает свою способность *Поток Электричества*.

Кожаный Мешок. Похитителя Тел нельзя физически отделить от Носителя, а также его нельзя внешне различить не магическими методами. Если хиты Похитителя Тел опускаются до 0 и он находился внутри носителя меньше 24 часов, то носитель изрыгает его, а потом падает без сознания с 1 хитом.

Действия

Мультиатака. Похититель Тел совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель должна совершить спасбросок по Силе СЛ 15 или быть схваченной (СЛ высвобождения 15). Существо, застанное врасплох этой атакой автоматически становится схваченным при попадании. Похититель Тел может схватить только одну цель.

Вторжение. Челюсть Похитителя Тел раскрывается и превращается в огромную пасть, пытающуюся зафиксировать себя на рту схваченной жертвы. Цель должна совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против проверки Силы (Атлетика), совершённой Похитителем Тел. Если Похититель Тел преуспел, то он покидает своего прежнего носителя, оставляя только кучу кожи и закрепляется на схваченном существе. Схваченное существо становится Похитителем Тел. Похититель Тел восстанавливает все хиты и перезаряжает способность *Поток Электричества*.

Поток Электричества (Перезарядка 5-6). Похититель тел выпускает большой электрический импульс. Каждое существо в 20-футовой сфере, центром которой является Похититель Тел, должно совершить спасбросок по Ловкости СЛ 15, получая 28 (8к6) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Чумная Падаль

Чума - это постоянно присутствующая угроза на территории Эфериса. Нечестивая и разлагающаяся Чумная Падаль разносит чумное бедствие повсюду, уничтожая растительность и живых существ.



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd
Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Из всех проклятых монстров каждая индивидуальная Чумная Падаль является представляет наибольшую опасность для жителей Эратиса. Кто-то даже поговаривает, что Плакучая Оспа является их детищем.

Стать жертвой Проклятия Нечистой Порчи - это самая паршивая судьба. Часто это проклятие используется ведьмами и тёмными колдунами, дабы насолить своим соперникам чисто из ревности. Если жертву не исцелить, то она становится Чумной Падалью: Деформированным существом, покрытым мозолистыми трубками, извергающими чумные облака и насекомых в виде тошнотворных выхлопов. Проклятие побуждает Чумную Падаль скитаться по сельской местности и страдать от своих же деяний, если оно задерживается на одном месте достаточно долго.

Такое жестокое наказание обеспечивает распространение порчи всюду, куда бы не ступила эта тварь.

Чумная Падаль - это очень грустное существо, презирающее своё собственное существование. Тем не менее, при нападении на неё, Чумная Падаль будет защищаться. Она выделяет густые отравляющие пары, но если это не помогает, то тогда она прибегает к своим челюстям, укус которых может иметь летальный исход.

Чумная Падаль

Большой монстр, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 294 (38к10 + 85)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	5 (-3)

Спасброски ТЕЛ +7, МДР +6

Иммунитет к Урону Кислота, Яд

Устойчивость к Урону Некротический

Чувства Темнозрение 60 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Всеобщий

Опасность 14 (11500 опыта)

Разрыв Смерти. Когда Чумная Падаль умирает, она взрывается облаком болезненного газа. Каждое существо в 10 футах от неё должно совершить спасбросок по Телосложению СЛ 16, получая 27 (6к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. При провале максимум хитов существа уменьшается на количество, равное половине полученного урона ядом. Это уменьшение длится пока существо не завершит длительный отдых. Цель умирает, если эта способность опускает её хиты до 0.

Гибельное Облако. Когда другое существо начинает свой ход или подходит к Чумной Падали на 20 футов, оно получает штраф -1 на броски попадания и КД. Этот эффект длится пока существо не завершит короткий отдых.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 15 (4к8 + 1) колющего урона.

Врождённое Колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний Падали является Мудрость (СЛ спасброска от заклинания 16, +8 бонус на попадание заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *Луч Болезни(2 уровнем), Нашествие (как Заклинатель 5 уровня)*

1/день: *Заражение, Нашествие Насекомых*

Касание Чумы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 49 (10к8 + 4) урона ядом. Если живое существо получает урон от этой атаки, то оно должно совершить спасбросок по Телосложению СЛ 16. При провале максимум хитов существа уменьшается на количество, равное половине полученного урона ядом. Это уменьшение длится пока существо не завершит длительный отдых. Цель умирает, если эта способность опускает её хиты до 0.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Вестник Бедствия

В байках от Моренсии до самого Тайберна говорится об ужасной сущности, именуемой Вестником Бедствия. От рухнувших башен до инцидентов с летальными исходами, Вестник Бедствия несёт смерть каждому, кто окажется рядом с ним. Часто обитая в деревенских колодцах или у мостов, эта сущность способна принести немало бед, прежде чем живущие там решат оставить это место.

Вестник Бедствия - это скелетоподобное существо, видимое только при лунном свете. Но когда он находится рядом, это сразу ощущается. То, что может сначала показаться небольшой неудачей, скоро перерастает в череду последствий, способных уничтожить целый город.

В отличие от других монстров проклятий, Вестник Бедствия не обладает экстраординарными физическими характеристиками или магическими способностями. Однако, многие охотники пали, считая Вестника Бедствия лёгкой добычей. У Профессиональных стрелков случалась осечка, ставшая причиной смерти компаньонов. Бывалые плуты спотыкались о незначительные препятствия, получая серьёзные травмы. Независимо от обстоятельств, при битве с Вестником Бедствия нельзя полагаться на свои навыки и произойти может всё, что угодно.

Вестник Бедствия

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 118 (20к8 + 28)

Скорость 0 футов, летая 40 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	12 (+1)	10 (+0)	19 (+4)	18 (+4)	17 (+3)

Спасброски ИНТ +8, МДР +8, ХАР +7

Навыки Восприятие +8

Устойчивость к Урону Кислота, Холод, Огонь, Электричество; Дробящий, Колющий, Рубящий от немагических атак

Иммунитет к Урону Некротический, Яд

Иммунитет к Состоянию Очарование, Истощение, Захват, Паралич, Окаменение, Отравление, Опрокидывание, Опутывание

Чувства Темнозрение 60 футов, пассивное Восприятие 18

Языки Всеобщий

Опасность 9 (3200 опыта)

Аура Бедствия. Находясь в 30 футах от Вестника Бедствия, враждебное для него существо получает помеху на атаки по Вестнику, спасброски и проверки характеристик.

Также, если существо получает любой урон не от Вестника, например, урон от падения или ловушки, то оно получает максимальный урон.

Бестелесное Перемещение. Вестник Бедствия может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 22 (4к8 + 4) некротического урона и Вестник Бедствия восстанавливает себе количество хитов, равное половине нанесённого урона.

Невидимость. Вестник Бедствия магическим образом становится невидимым пока он не атакует, не закончится концентрация или он не войдёт в лунный свет. Любые вещи, которые держит Вестник, становится невидимыми вместе с ним.

Реакции

Неудача. Одна атака оружием или заклинанием, не попавшая по Вестнику, перенаправляется на другое существо в 5 футах от него, кроме самого существа, совершившего атаку. Если оригинальный бросок атаки должен был попасть по существу, то оно получает обычный урон.

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd



Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd

Перевёл Козлов Роман (Торговая Гильдия) https://vk.com/tg_dnd