ОБОДЗИМА

ИСТОРИИ ВЫСОКОЙ ТРАВЫ

АВТОРЫ

Ведущие дизайнеры: Adam Lee, Ari Levitch, Jeremiah Crofton
Ведущие писатели: Adam Lee, Ari Levitch, Jeremiah Crofton
Разработчики правил: Jeremiah Crofton, Tony Casper
Редакторы: Jeremiah Crofton, Kellie-Ann Maxwell, Shawn Banerjee, Tony Casper
Художественный руководитель: Jeremiah Crofton
Иллюстратор обложки: Alexander Cloos
Иллюстратор зелий: Scott Higginbotham
Иллюстраторы интерьера: A.J. Bondio (The Salamander King), Alexander Cloos, Almir Gusić, Jake Morrison, Matt Owen, Otis Nyiti, Scott Higginbotham, Veronica Casson
Дизайнеры: Sarah Falletti-Velasco, Kate Z. Stone
Консультант по культуре: Emma Yasui

Художники

A.J. Bondio: **@ayejay_make_art**
Alexander Cloos: **@varguyart**
Almir Gusić: **@almirgusic**
Jake Morrison: **@jakemorrisonart**
Matt Owen: **@mrmattzan**
Otis Nyiti: **@otis_draws**
Scott Higginbotham: **@Panelperday**
Veronica Casson: **@saltandfog**

ПЕРЕВОД

Перевод, редактура, вёрстка: Рита Корнеева

https://t.me/meistara_ttrpg
https://vk.com/obojima
https://boosty.to/meistara

Спасибо всем тем, кто помогал с вычиткой и переводом. И особенно всем, кто поддержал на бусти:
Андрей Павлюк, IverLo, Дарья Житенёва, Альберт Байрамов.
Отдельное спасибо Daddymoroz

Термины и описания заимствовала с dnd.su

Хотите больше контента?
Смотрите YouTube-канал Obojima.

Познакомьтесь с авторами Obojima и с новым контентом. Разговоры о книге, советы мастерам. Загляните за кулисы сеттинга.

youtube.com/@Obojima

Передняя и задняя обложки проиллюстрированы Alexander Cloos

ISBN: 978-1-954777-16-3
First Printing November 2024

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document.

The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Obojima Tales From The Tall Grass is copyright © 1985 Games Inc., 1319 SE Martin Luther King Jr Blvd, Suite 250, Portland, OR, 97214. All rights reserved. All characters and their likenesses are property of 1985 Games Inc. in the United States and other countries unless otherwise specified. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express permission of 1985 Games Inc. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material. 1985 GAMES, OBOJIMA, and their respective and associated logos and other trademarks (whether registered or unregistered) are trademarks of 1985 Games Inc. Printed in China by Longpack.

СОДЕРЖАНИЕ

О МИРЕ 2

Тема и настроение ... 2
Царство Духов ... 4
Духи ... 5

ОСТРОВ 8

Как живут островитяне ... 8
История ... 11
Технологии ... 15
Порча ... 16
Фракции ... 17
Регионы ... 20

ЛОКАЦИИ 22

Дар Суритаси 23

Прибрежная Ложа Дайверов ... 24
Деревня Матанго ... 27
Деревня Окири ... 30
Храм Шум ... 33
Прибрежье ... 36
Улува ... 39
Ятамон ... 42

Земли Горячей Воды 48

Чайный Домик Чисуэя ... 49
Прибрежная Ложа Дайверов ... 52
Горячие Источники Камни Кабана ... 55
Долина Воздушных Змеев ... 58

Гора Арбора 64

Серые Ступени ... 65
Насест Джумаги ... 68
Тоггл ... 71

Штормовые Поля 74

Владения Ковена Рыбьей Головы ... 75
Ползучий Полог ... 78

Тихая Заводь 81

Затронутое Порчей Побережье ... 82
Деревня Столбоводье ... 85
Магазин Вкусностей ... 88
Раменная Хакумона ... 91
Роа Кала ... 94

Прибрежное Нагорье 97

Опаловый Водопад ... 98
Аэродром ... 101
Штаб-квартира АИА ... 104

Отмель 108

Владения Короля Крылаток ... 109

Другие локации 112

Блуждающий Поезд ... 113
Четыре Школы Мечников ... 116

ОПЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ 124

Расы Ободзимы ... 125
Подклассы ... 132
Предыстории ... 154
Языки ... 156
Снаряжение ... 157
Снаряжение для приключений ... 161
Черты ... 162
Навыки ... 165
Состояния ... 165

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ 166

ЗАКЛИНАНИЯ & ЗЕЛЬЯ 178

Заклинания 179

Исключённые заклинания ... 179
Описание заклинаний ... 181

Зельеварение 193

Ингредиенты ... 194
Таблица алхимических казусов ... 198
Список ингредиентов по регионам ... 199
Обычные ингредиенты ... 200
Необычные ингредиенты ... 209
Редкие ингредиенты ... 215
Боевые зелья ... 220
Полезные зелья ... 230
Причудливые зелья ... 239

Система Приключенческих Благ 249

ДРУЗЬЯ & ВРАГИ 254

Духи-компаньоны ... 255
Вид компаньонов ... 257
Размышления об антагонистах ... 267
Существа ... 269

ЗАГАДКИ, ИСТОРИЯ И ДРУГОЕ 334

ПРИКЛЮЧЕНИЯ 341

Любопытный мир изнутри ... 342
За Отмелью ... 351
Потерянные в Ползучем Пологе ... 360

ПРЕДИСЛОВИЕ

Как и многие другие читатели этой книги, я проводил большую часть своего свободного времени за играми, просмотром аниме и чтением комиксов. Эти увлечения сопровождали меня с самого детства, и они по-прежнему занимают важное место в моей жизни.

Я понимаю, что в этом нет ничего необычного, и, вероятно, не так сильно увлечён ими, как некоторые другие замечательные люди, с которыми я познакомился в процессе работы над этой книгой.

Я хочу, чтобы вы знали: я очень признателен и благодарен за возможность, которую мне дал этот проект. Даже после того, как я основал игровую компанию, я никогда не думал, что смогу создать Obojima. Для этого потребовалось не только объединить десятки талантливых людей, чтобы создать книгу, достойную прочтения, но и заручиться поддержкой сообщества, подобного вашему. Вы готовы тратить своё время, энергию и с трудом заработанные деньги на проект, который мог бы оказаться неудачным! (Но я обещаю, что это не так!)

Я искренне благодарен вам за то, что вы дали мне шанс создать то, чем я по-настоящему горжусь.

Спасибо всем вам.

-Jeremiah Crofton

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ОСТРОВ ОБОДЗИМА

Добро пожаловать на таинственный остров Ободзима, где вас ждут увлекательные приключения! Независимо от того, являетесь ли вы игроком или мастером, мы уверены, что вам понравится этот мир, наполненный особым колоритом. Ободзима хранит множество историй, от фестивалей духов до заброшенных маленьких рынков, которые стоит исследовать. Мы надеемся, что ваше путешествие по острову, знакомство с его жителями и разгадка тайн откроют вам новые горизонты и позволят по-новому взглянуть на D&D.

Удачи вам и попутного ветра!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Вот несколько рекомендаций, которые, по нашему мнению, помогут вам получить наилучшие впечатления от игры в мире Ободзимы.

Материалы для игроков и GM

Как и в большинстве других сеттингбуков, здесь есть разделы для всех читателей — как игроков, так и мастеров, — но в этой книге есть разделы, которые должны быть прочитаны только мастерами. Эти разделы, предназначенные только для глаз мастера, содержат секреты, которые игрокам лучше не читать, например, о трёх приключениях, описанных в этой книге, или о великих тайнах Ободзимы. И чтобы убедиться, что ваш опыт изучения книги будет на самом высоком уровне, мы раскрасили книгу по цвету!

Ищите синий цвет

Названия, колонтитулы, таблицы, графы и символы, выделенные синим цветом, - это то, чем мы выделили раздел только для GM. Если вы просматриваете книгу, обратите внимание на синий цвет.

Другие книги

Если за чем-то следует символ *, это означает, что это опция, описанная в другой книге, например, в базовых правилах 5e."

Жизнь в этом мире

Прежде чем создать своего первого персонажа, мы приглашаем вас ненадолго погрузиться в этот удивительный мир. Узнайте об острове, изучите его уголки, взгляните на иллюстрации, и пусть ваше воображение создаст историю. Также мы рекомендуем ознакомиться с предысториями и разделом о фракциях, чтобы понять, каково это — быть жителем этого волшебного острова, полного загадок и тайн.

Если вы любите играть или вести D&D, Ободзима может стать для вас свежим и захватывающим приключением в мире повествования и ролевых игр. Сражения с монстрами и поиск сокровищ, безусловно, могут быть неотъемлемой частью любого приключения в мире Ободзимы, но вас также ждут другие, менее боевые и более ролевые моменты - выяснение отношений, поиск ключей к разгадке странных тайн и даже переговоры с Древними Духами, чтобы унять их гнев.

Не упустите возможность стать настоящим жителем острова Ободзима и погрузиться в этот удивительный мир!

Мы хотим обратить ваше внимание на наши примечания, которые встречаются на страницах этой книги. Как авторы, мы часто предлагаем альтернативные толкования, варианты или просто заметки по различным темам. Эти примечания необязательны, поэтому не стесняйтесь их игнорировать, если предпочитаете стандартное изложение.

Мы желаем нашим уважаемым мастерам игры приятного повествования! Пусть ваша игра будет радовать и удивлять ваших друзей за столом воображения. А нашим бесстрашным игрокам — бесконечных приключений, полных чудес, в мире Ободзимы!

-Adam, Ari, and Jeremiah

О МИРЕ

Ободзима - это мир, полный волшебства и духов, где народы живут и исследуют мир, и где на любой случай устраиваются фестивали. Хотя жизнь здесь в основном кажется идеальной в своей простоте - фермеры возделывают свои поля, а пастухи ухаживают за своими овцедраконами, приключений здесь предостаточно. Путешественники могут насладиться ими, просто прогуливаясь от деревни к деревне, следуя слухам, встречаясь с духами-компаньонами и позволяя странным и чудесным историям высокой травы раскрываться.

ТЕМА И НАСТРОЕНИЕ

Большинство историй на Ободзиме обычно будут приятными и расслабляющими как для вас, так и для ваших игроков. Это увлекательное путешествие в мир фантазии, где время словно замедляется, а описания восхищают мельчайшими деталями. Вы сможете ощутить на себе тёплый ветерок, дующий над Штормовыми Полями, почувствовать, как он танцует на коже, или насладиться уютным вечером у костра в компании друзей, потягивая горячий суп из чашки. Эти маленькие детали являются самым мощным инструментом в арсенале Мастера.

Однако это не значит, что мир Ободзимы полностью пасторальный и безмятежный. Здесь есть монстры и множество опасностей, которые могут превратить приятную прогулку по сельской местности в мучительную ситуацию, требующую клинков, кровопролития и использования магии.

Такой контраст Ободзимы создает захватывающее повествование, делая моменты опасности еще более устрашающими, а моменты спокойствия — вполне заслуженными.

Вот несколько вещей, которые следует иметь в виду, когда вы будете создавать свое приключение на Ободзиме:

МАГИЯ В ОБЫДЕННОМ

История Ободзимы — это увлекательное путешествие в мир волшебства, где невинность, смех и простые радости играют не менее важную роль, чем магические открытия, разгадывание интриг и исследование тайн острова. Рассказы, представленные здесь, кажутся маленькими и полными жизни, как будто вы погружаетесь в каждый тонкий нюанс, причуду и очарование деревни и её обитателей. Мы приглашаем вас не торопиться и рассказать небольшие истории. Позвольте им завершиться. Не каждое приключение здесь должно превращаться в затяжную эпическую кампанию.

ОТЫГРЫШ

Завершение приключения становится особенно приятным, когда игроки погружаются в мир, полный многогранных персонажей, которые оживляют ваше повествование. Истории, идеально подходящие для Ободзимы, вращаются вокруг уникального колорита мира и трогательных, необычных существ, его населяющих. Поэтому мы приглашаем вас попробовать использовать в своих приключениях истории, основанные на характерах, а не на конфликтах.

Беседа может быть такой же насыщенной, как и сражение!

БИТВА ...ИЛИ ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД?

Большинство ситуаций можно разрешить, проявив немного мудрости, такта, изобретательности и, возможно, даже немного магии. Конечно, на острове есть свои конфликты и опасности, но не каждое столкновение обязательно заканчивается дракой. Чаще всего, творческий подход позволяет избежать конфликта и найти мирное решение.

Однако, чем дальше на восток, тем опаснее становится мир. За пределами Штормовых Полей умение владеть клинком приобретает все большую ценность. Даже если происходит конфликт, он не обязательно заканчивается смертью. Всегда есть возможность мольбы, переговоров и, конечно, бегства. Существа всех форм и размеров, как правило, ценят свою жизнь больше, чем возможность выйти победителем из схватки.

ЗЛОДЕИ И ЗЛОДЕЙСТВА

На Ободзиме зло не имеет сильного влияния. Как правило, существа и монстры, обитающие здесь, являются порождениями природы, движимые страхом или жадностью, а не злом в чистом виде. Большинство злодеев, встречающихся на Ободзиме, могут быть смехотворно амбициозными, предсказуемо жадными или полны упрямой убеждённости. Однако, если присмотреться внимательнее, часто можно обнаружить, что их мотивы лежат в ложном стремлении творить добро. Тем не менее, на Ободзиме есть и злые силы — духи, которые были превращены в демонов, у которых есть свои цели. Поэтому в любой сюжетный суп, который вы готовите на берегах Ободзимы, можно добавить небольшую щепотку злобы. Более подробную информацию о создании злодеев для истории на Ободзиме вы найдете на странице 267.

МАГИЯ ОСТРОВА

Чтобы полностью погрузить вас в мир Ободзимы, некоторые заклинания из Dungeons&Dragons были удалены. Кроме того, мы создали несколько новых заклинаний, уникальных для этого мира. Отсутствие некоторых заклинаний и добавление новых позволяет игрокам глубже погрузиться в атмосферу и получить более полное представление о мире. Полный список всех заклинаний — как новых, так и удалённых — вы найдёте на странице 179.

В мире Ободзимы существует всего два плана - Царство Духов и Физический мир. Чтобы подчеркнуть это, мы рекомендуем ограничить все заклинания, ориентированные на планы (такие, как Уход в иной мир*, Связь с иным миром* и похожие), только контактом с Царством Духов. В мире Ободзимы нет мультивселенной.

ЦАРСТВО ДУХОВ

Духи обитают по всей Ободзиме, и они живут бок о бок сꝺ ꝺɑᑫɛꝺɒgɑꜝ столько, сколько себя помнят, но, несмотря на то, что они живут здесь, они происходят из совершенно иного мистического мира — Царства Духов. Царство Духов - это план вечных сумерек, который находится поверх Ободзимы; он занимает то же пространство, но существует и действует за пределами понимания большинства физических существ. То, что в Физическом мире может показаться заброшенной фермой, в Царстве Духов может оказаться оживлённым рынком.

Большинство жителей Ободзимы знают о Царстве Духов, но мало кто путешествовал туда. Однако на острове есть те, кто знает, как мельком увидеть Царство Духов с помощью зелиЎ или особоЎ магии. Некоторые даже владеют врождённым даром, чтобы путешествовать туда в любое время.

Царство Духов в Ободзиме заменяет Эфирный план и Пограничный Эфир в Dungeons & Dragons. Физический мир - это Материальный план.

Вход в Царство Духов

Существует множество способов попасть в Царство Духов, но эти методы, безусловно, самые распространнные: сквозь портал; произнесение заклинания; поездка на Блуждающем Поезде; специальное зелье или использование магического предмета.

Порталы Духов

Порталы духов — это места на острове, где завеса, разделяющая Духовныў и Физический миры, достаточно тонка, чтобы позволить путешественнику пройти между ними.

Эти места - области неземной красоты, и, по слухам, там часто происходят странные события. Те, кто стал свидетелем телепортации существа в Царство Духов, видели, как тот исчезает из существования, не оставляя никаких следов и подсказок о том, куда он мог пропасть.

Чужак в чужой стране

Когда вы попадаете в Царство Духов, вы остаётесь физическим существом, и духи могут это ощущать. Они могут заметить, что от вас исходит «странный запах» или что вы «очень шумны». Вне зависимости от того, в чём именно заключается ваша странность, они понимают, что вы не из этого мира.

В Царстве Духов есть легендарные места — оживлённые рынки, плавучие святилища, корабли-призраки и храмы из мегалитов. Эти места могут находиться в любом месте Ободзимы, в самых отдаленных горных районах или рядом с большой деревней. Поскольку они невидимы для тех, кто живет в Физическом мире, большинство жителей Ободзимы понятия не имеют о существовании этих мест, хотя они могут находиться прямо у них под носом.

Выбраться обратно

Одно дело — попасть в Царство Духов, и совсем другое — вернуться обратно. Врата между мирами не всегда открыты, поэтому физическим существам часто требуется запасной план на случай, если проход, через который они попали в Царство Духов, закроется во время их визита.

Некоторые духи и редкие физические существа обладают способностью свободно перемещаться между мирами, беря с собой кого пожелают. Однако их услуги обычно оказываются не бесплатными, и для получения помощи вам, возможно, придётся пойти на сделку.

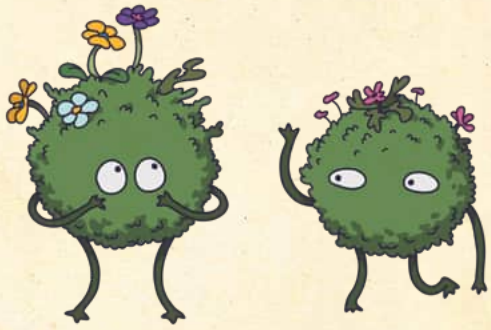
Тонкая завеса

Время от времени в одном мире можно заметить активность, которая происходит в другом. Духи, обитающие в Царстве Духов, иногда ощущают присутствие живых существ из Физического мира, но их образы остаются размытыми. И наоборот, существа из Физического мира могут заметить краем глаза какое-то движение или услышать странные звуки, такие как стук или царапанье, которые издаются духом, находящимся поблизости, но в Царстве Духов.

Например, особенно громкий смех духа, который играет в покер по ночам в Царстве Духов, может помешать спать соседу, живущему в деревне в Физическом Мире. Этот навязчивый или раздражающий звук слышен сквозь планы.

Время у духов

Как правило, в Царстве Духов время течет с иной скоростью — иногда значительно большей, - чем в Физическом мире. Мастер может настраивать это время по своему усмотрению.



Духи

На острове Ободзима обитают духи — магические существа, которые могут принимать различные формы и размеры. Они живут среди островитян уже много веков. Духи являются неотъемлемой частью общества Ободзимы, как и все остальные расы, и так было всегда.

Разновидности духов

В мире Ободзимы нет других планов существования, кроме Царства Духов и Физического Мира, и из-за этого внеплановые существа, такие как Фейри, Небожители и Аберрации, вместо этого становятся существами типа “дух”. Это также означает, что заклинания и другие специальные способности, которые влияют на эти типы существ, влияют на тип существа “дух”.

Призраки в Ободзиме

В мире Ободзимы нет привычных нам «душ», и не существует призраков в том виде, в каком мы их понимаем. Вместо этого местные жители используют слово «призрак» для обозначения духа, который никогда не покидает Царство Духов, но иногда может проявляться в Физическом Мире.

Вы можете использовать блок характеристик Привидения из D&D для обнаружения аномалии нежити или тронутого Порчей духа (смотрите "Тронутые Порчей духи" ниже).

Множество видов

Существует множество разнообразных духов: от лесных животных-духов, которые бегают по лесам и взбираются на горные хребты, до древних и могущественных Древних Духов, охраняющих священные рощи и горные вершины. Есть также болтливые разумные духи, которые могут быть владельцами магазинов или шеф-поварами. А неразумные духи могут быть кем угодно — от очаровательных созданий до озорных вредителей. В отличие от других существ в Физическом мире, духи выполняют невероятно широкий спектр ролей. Из-за этого у материальных существ нет единого мнения о них. Часто всё сводится к более простому и распространённому взгляду: если действия духа не приносят вреда, то его уважают и заботятся о нём.

Язык духов

Хотя большинство духов могут говорить на обычном языке, у духов есть свой собственный язык - Торум, который обычно слышен только в Царстве Духов.

Древние духи

Известно, что существуют древние и могущественные духи, обитающие как в Духовном, так и в Физическом мире. Эти Древние Духи хорошо известны тем, кто живёт рядом с ними, о чем свидетельствуют многочисленные святилища, расположенные у подножия гор и на берегах озёр и рек и отмечающие вход во владения Древних Духов.

Древние Духи часто выступают в роли защитников своих территорий, оберегая землю и проявляя о ней заботу. Однако так бывает не всегда. Некоторые из них настолько непостижимы, что все, что остаётся, — это строить догадки об их мотивах.

Встреча с Древним Духом

Встреча с Древним Духом - это само по себе испытание. Не все из них хотят, чтобы с ними связывались, а даже если бы и захотели, большинство из них нелегко найти. Многие Древние Духи не проявляют интереса к людям, а некоторые могут даже убивать их, как это делают дикие животные, если им угрожают. При правильном подходе Древние Духи могут мириться с присутствием существ, не являющихся духами, а те, кто понимает язык, могут даже общаться с Древними Духами.

Встреча с Древним Духом — это экстремальный опыт. Для одних это может быть сравнимо с общением с силами природы, с удивительными животными, с бурной рекой или с душой горы. Для других — это возможность услышать голос ветра, увидеть, как распускается космический цветок, или услышать легенды, передаваемые из уст древнего дуба.

Легенды Ободзимы рассказывают о могущественных Древних Духах, которые владеют тайной магией, о мифах и загадках, связанных с ними, и о многих, кто стремился обрести их мудрость или знания. Эти истории о приключениях в Царстве Древних Духов пересказываются в детских сказках, у костров и в тавернах поздней ночью. Некоторые из них наполнены ужасом, другие же открывают перед нами странную красоту и путешествия в иные миры. Однако каждый раз, когда искатель приключений встречается с Древним Духом, это становится событием, достойным пересказа.

Демоны

Как вы уже знаете, в мире Ободзимы нет других планов существования, кроме Царства Духов и Физического Мира, и из-за этого некоторые типы существ из других миров были заменены на “духов”. К демонам это не относится. Хотя демоны на Ободзиме такие же злые, как и их стандартные фэнтезийные аналоги, они больше не появляются из огненных адских просторов и не сражаются с ангельскими воинами.

В мире Ободзимы демон олицетворяет духа, претерпевшего греховную трансформацию. Эти духи настолько наполнены злобой и лишены любви, что их тела становятся слишком слабыми, чтобы удерживать зло, гноящееся внутри них; они прокляты трансформироваться, приобретая искажённый облик, далёкий от их первоначальной красоты. Именно таких духов называют демонами.

Когда дух становится демоном, он теряет свою связь с Царством Духов. Переход в свой родной мир становится почти невозможным, поскольку сам мир вызывает у него отвращение.

Тронутые Порчей Духи

Духи, которые были заражены Порчей (подробнее о Порче можно узнать на странице 16), становятся демонами. Этот процесс может занять от нескольких часов до нескольких недель, в зависимости от силы духа и того, как часто он взаимодействовал с Порчей.

Во время трансформации облик и поведение духа претерпевают болезненные изменения. Некоторые из них могут выглядеть разъярёнными, испуганными или дьявольскими, в то время как другие испытывают отчаяние и замешательство, желая вернуться к нормальной жизни.

КОСМОЛОГИЯ

Ободзима - это мир, состоящий из двух планов: Физического и Духовного. В этой вселенной не существует других планов. Богов как таковых нет, но есть Древние Духи и Великие Звери, которых жители Ободзимы почитают. Могущественные духи могут стать покровителями колдунов, делясь с ними частичками своей силы. Они также могут вдохновлять паладинов и жрецов, которые, благодаря своей вере и упорной практике, способны творить чудеса магии, черпая вдохновение из концепций, воплощенных этими духами.

Хотя на острове Ободзима обитает множество духов, вызывающих уважение и даже страх, сам остров почитается превыше всего. Жители Ободзимы глубоко верят в силу земли и обычно выражают благодарность за обильный урожай или благополучное завершение путешествия. Однако не все разделяют эти чувства. Некоторые безразличны к Великим Зверям и воле земли. Они считают, что все эти подношения и святыни не стоят и зёрнышка зелк. В целом, островитяне не слишком религиозны и больше заинтересованы в тарелке горячего супа и прослушивании хорошей музыки в уютной таверне с друзьями, чем в том, чтобы докучать какому-то могущественному существу своими бесконечными просьбами.

ОСТРОВ

Для жителей этого удивительного острова мир начинается и заканчивается на берегу. Ободзима окружена океаном, который простирается до самого горизонта во всех направлениях. Здесь есть только остров, океан и небо. Что же это значит для жителей? В этой главе мы подробно рассмотрим жизнь на острове. Вы узнаете о его истории, культуре и географии, а также о местной валюте. Кроме того, вас ждут описания фракций — организаций, действующих на всей территории Ободзимы.

КАК ЖИВУТ ОСТРОВИТЯНЕ

Ободзима - достаточно небольшой остров, и на протяжении веков на нём развивалась общая культура. В основном это смесь культуры накудама и людей, но с тех пор она стала чем-то, что выходит за рамки рас и регионов. Духи, магия и приспособления из далёкого прошлого острова - всему этому есть место в культуре Ободзимы. Каждое поселение имеет свой собственный характер, со своими причудами, нюансами и традициями, но они не настолько далеки от общей культуры, чтобы считаться чем-то совершенно отличным.

За редким исключением, островитяне живут в деревнях и небольших городках, которые разбросаны по всей Ободзиме. На острове нет единого монарха или правительства, которые бы претендовали на власть над всем островом. Вместо этого, у каждого поселения свое управление. Некоторые выбирают мэров или старейшин, которые руководят ими. Другие объединяются с соседними поселениями в кооперативные лиги, что является обычной практикой в регионе, известном как Дар Суритаси.

Как бы они ни управлялись, большинство жителей занимаются фермерством или рыбной ловлей. Другие распространенные профессии - ремесленники, торговцы, кулинары и зельевары. Специальности различаются в зависимости от региона и деревни.

В условиях, когда поселения полностью независимы, каждое из них несёт ответственность за свою защиту. В крупных городах есть городская стража, а в небольших посёлках может быть ополчение или даже одинокий местный воин, готовый встать на защиту своих сограждан. Это также приводит к тому, что для обеспечения безопасности поселений часто привлекаются авантюристы.

ГЛАВНЫЕ ВОПРОСЫ ЖИЗНИ

Пожалуй, ни один другой фактор не формирует мировоззрение типичных жителей Ободзимы больше, чем тот факт, что весь их мир состоит из острова.

За пределами острова

Подойдите к берегу. Погрузите пальцы ног в песок. Теперь посмотрите на океан. Ничего, кроме сверкающей воды. Повторите это в любом месте, где остров граничит с океаном, и результат будет таким же. Есть Ободзима, а за ней простираются просторы бескрайнего океана. Что ещё там есть?

Вот как жители Ободзимы видят место своего острова в их водном мире — они сами по себе являются островом. Каждый раз, когда у бесстрашной души возникает желание заглянуть за горизонт, это мировоззрение укрепляется, потому что те, кто уплывает, не возвращаются.

Это не значит, что они не задумываются о том, что может находиться за пределами поля зрения. На самом деле, среди посетителей таверн очень популярна игра «За пределами острова». В этой игре участники по очереди

рассказывают фантастические истории о том, что существует за пределами острова. Каждый игрок продолжает развивать идеи предыдущего, пока не получится поистине удивительная история.

Что касается духов

Жители Ободзимы сосуществуют с духами, которые занимают уникальное положение в обществе. Народы уважают и даже почитают некоторых духов, в то время как другие духи живут среди своих материальных собратьев в деревнях и городах. Некоторые духи даже считаются вредителями или паразитами. Как бы то ни было, духи - это часть повседневной жизни.

Это не значит, что духи и Царство Духов являются чем-то обыденным. Скорее, жители Ободзимы смирились с тем, что никогда до конца не поймут их таинственных манер. Это просто еще одна причуда в этом очаровательном мире.

Наблюдая за определенным поведением духов, островитяне разделили их на три категории, отражающие их связь с Физическим Миром. Выделяют три типа духов: духи, которые живут в Физическом Мире; духи, которые странствуют туда-сюда между мирами; духи, которые живут исключительно в Царстве Духов. В просторечии их называют Домоседами, Странниками и Призраками.

Домоседы. Местные жители называют духов, живущих в Физическом Мире, домоседами, поскольку они предпочитают жить и работать среди островитян, а не среди других духов в Царстве Духов. Есть много причин, по которым эти духи покинули свой родной план — некоторые могут наслаждаться суетой и ощущениями Физического Мира, в то время как другие вынуждены жить здесь из-за невозможности вернуться, возможно, по причине магического проклятия, долгого пребывания в Физическом Мире или Порчи.

Странники. Духи, способные свободно перемещаться между Физическим и Духовным мирами, известны как Странники. Часто они выступают в роли проводников, посланников или торговцев, предлагая товары, которые можно найти в обоих мирах. Однако среди них есть и те, кому нельзя доверять, кто стремится использовать доверчивых и наивных в своих интересах.

Призраки. Духи, которые по разным причинам никогда не ступали в Физический Мир и привязаны к Царству Духов, известны как Призраки. На самом деле, островитяне часто говорят, что если у кого-то дома шумный дух, то у него “завелось привидение”, поскольку некоторые духи могут поднимать такой шум, что их можно услышать в Физическом Мире, хотя они находятся в Царстве Духов.

Духи, которые могут свободно перемещаться между мирами, - это забавный сюжетный ход, позволяющий рассказывать интересные истории. Дух-посредник - полезный NPC, поскольку он может заключать сделки и давать задания в обоих мирах. С помощью духа-посредника можно организовывать приключения, в которых группу авантюристов приглашают помочь духам, или, если они оказываются в ловушке в Царстве Духов, дух-посредник может указать им путь.

Повседневная магия

Магия пронизывает Ободзиму, и не только в том смысле, что остров волшебный, каковым он и является. Это также часть повседневной жизни жителей Ободзимы. Различные традиции народной магии, академии волшебства и профессиональные секреты Ковенов Ведьм - все это часть магии, которую люди используют, чтобы облегчить себе жизнь. Большинство островитян не обладают магическими способностями, но те, кто обладает, часто находят своё место в поселениях, где могут предложить свои услуги местным жителям.

Зелья всегда востребованы. Фермеры, которые придерживаются принципа «работай умнее, а не усерднее», могут использовать зелье Кроличьей скорости, чтобы завершить сбор урожая быстрее. А странствующие торговцы, у которых сломалось колесо, могут достать Жидкую починку для быстрого ремонта. Этот вид обычной магии не вызывает страха или недоверия у островитян. Наоборот, новые магические открытия часто вызывают у них любопытство и волнение.

Кроме того, существует магия, способная ослепить и вызвать благоговейный трепет. Духи и могущественные заклинатели могут получить доступ к колдовству, которое выходит за рамки привычного. Это позволяет им заглянуть в невидимое море магии, бушующее по всей Ободзиме.

Представления о смерти

Представления о смерти на острове Ободзима столь же разнообразны, как и сами жители. Путешественник, исследуя остров и его многочисленные уголки, заметит, что место, где живет островитянин, играет важную роль в формировании его убеждений и взглядов на жизнь после смерти. Когда кто-то уходит из жизни, жители прибрежных деревень говорят, что он «ушел за горизонт», а фермеры, живущие на Штормовых Полях, говорят, что «вернулся к острову». Многие жители верят, что сущность каждого человека — это магия, та же сила, которая способна сотрясать землю, вызывать пламя или исцелять раны, а также нести свет сознания в каждое существо.

В основном, островитяне не слишком задумываются о смерти. Они больше сосредоточены на том, чтобы на полную наслаждаться каждым днём. Они трудятся, развлекаются, бездельничают и поют в течение дня, а когда солнце начинает садиться, все они собираются в деревне, чтобы насладиться общением и комфортом: музыкой, едой, напитками и историями.

Когда смерть наконец настигает кого-то из жителей деревни, это одновременно и печальный, и радостный момент. Многие люди относятся к смерти с любопытством и удивлением, ведь воссоединение с магией и тайнами Ободзимы считается величайшим благословением. Поэтому похороны на Ободзиме часто превращаются в праздник, наполненный горем. В зависимости от региона, островитяне могут по-разному хоронить своих близких: закапывать в землю, сжигать на погребальном костре, погружать в океан или оставлять на вершине холма. В любом случае, существует поверье, что Ободзима возвращает своих детей и принимает их обратно в свое сердце, возможно, даже для того, чтобы вернуть их снова в какой-то другой форме.

ВАЛЮТА

Хотя бартер остаётся обычным делом, особенно в сельской местности острова, большинство жителей принимают стандартные монеты, отчеканенные мудрецами из гильдии «Цветок Рассвета». В обращении находятся монеты трёх номиналов: «золотой цветок», «стеклянный лепесток» и «медный бутон». В обиходе их называют просто «цветками», «лепестками» и «бутонами».

Все монеты, которые выпускает гильдия «Цветок рассвета», наполнены магической энергией, которую в них вкладывают мудрецы. Для этих загадочных мастеров обмен деньгами — это не просто финансовая сделка, а важный процесс, поддерживающий циркуляцию энергии на острове. Звон монет, отчеканенных гильдией, звучит приятно для слуха. Монеты, не созданные «Цветком рассвета», или те, в которых утрачена заключённая в них магия, кажутся мёртвыми. Поэтому большинство островитян принимают в качестве валюты только настоящие монеты — те, что были отчеканены гильдией «Цветок рассвета».

Виды монет

КОНВЕРТАЦИЯ ВАЛЮТ	
Ободзима	**Книга Игрока**
Медный Бутон	1 медная монета
Стеклянный Лепесток	1 серебрянная монета
Золотой Цветок	1 золотая монета

Медный бутон

Бутон - это маленький продолговатый слиток меди, выгравированный в виде рассветного цветка, которому еще предстоит распуститься.
100 медных бутонов равны стоимости 1 золотого цветка.

Стеклянный Лепесток

Стеклянные лепестки уникальны тем, что они сделаны вовсе не из металла. Вместо этого они сделаны из стекла, форма которого напоминает лепестки рассветного цветка. Техника, с помощью которой мудрецы изготавливают лепестки, держится в строжайшем секрете, но известно, что для этого используется особый вид песка, который можно найти на берегах Ободзимы.
10 стеклянных лепестков равны стоимости 1 золотого цветка.

Золотой Цветок

На обеих сторонах этих больших золотых дисков выгравировано изображение распускающегося рассветного цветка. Звук “цветка”, упавшего на стол в таверне, ни с чем не спутаешь.

Валюта в царстве духов

Из-за своей духовной сущности золотые цветки реальны в обоих мирах, и духи охотно обменивают золото на товары и услуги, хотя есть некоторые духи, которые меньше интересуются драгоценными металлами и больше заинтересованы в обмене на товары, привезённые из Физического Мира.

Языки

Общий язык основан в основном на том, который принесли с собой на Ободзиму люди, хотя он также содержит небольшие фрагменты языка накудама, Наку-Наку. Большинство накудама продолжают говорить на своём родном языке, а также на общем наречии, и они утверждают, что их язык гораздо богаче и лучше подходит для рассказывания историй.

Торум - излюбленный язык Царства Духов. Хотя не-духи могут научиться понимать его, существа Физического мира часто не могут произносить многоуровневые звуки, необходимые для произнесения слов.

Предметы и сооружения, относящиеся к самым ранним эпохам существования острова, содержат множество письменностей на языках, известных островитянам как языки Первой Эпохи. За исключением учёных, посвятивших себя изучению этих загадочных языков, люди, как правило, знают лишь несколько слов.

ИСТОРИЯ

Историю Ободзимы лучше всего представлять как череду эпох, каждая из которых названа в честь народа, прибывшего в начале этой эпохи. Единственным исключением из этого правила является доисторическая эпоха, известная просто как **Первая Эпоха**, которая охватывает всю историю Ободзимы до прихода народа накудама. Дискуссии о Первой Эпохе в основном касаются одной из двух тем — необычных технологий, разбросанных по всей Ободзиме, и духов острова, которые, возможно, всегда были его частью.

Вторая эпоха, уходящая корнями в мифологию, — это **Эпоха Накудама**. Верить или нет мифам о том, как королева накудама пересекла бескрайние воды океана и достигла берегов острова, не так важно. Главное — осознать, что накудама жили на Ободзиме на протяжении многих поколений.

Эпоха Накудама сменилась **Эпохой Людей** 1200 лет назад, когда первые люди — мореплаватели — нашли дорогу на остров. Люди и накудама быстро нашли общий язык и основали множество совместных поселений, которые продолжают процветать и по сей день. В эту эпоху также родились первые эльфы среди людей .

Текущая эпоха берет свое начало 300 лет назад, когда дара впервые вышли из леса. Поэтому её прозвали **Эпохой Дара**. Однако приближение того, что было названо Порчей, может означать начало новой эры для всего мира.

Эпоха неизведанного. О временах, предшествовавших появлению накудама, известно немного. Учёные предполагают, что когда-то существовал народ, создавший чудеса Первой Эпохи, но нет никакого представления о том, как они появились на свет и куда ушли.

Прибытие Накудама. История народа накудама гласит, что их первая королева переплыла великий океан и высадилась на берегах Ободзимы. Именно на этих берегах она дала жизнь первой сотне накудама и основала свое королевство.

Основание столицы Лиливин. Было найдено очень мало археологических свидетельств о великом городе накудама, но исторические тексты утверждают, что Лиливин когда-то простирался на многие мили по Штормовым Полям. Некоторые ученые и историки полагают, что дороги и тропинки, которыми сегодня обычно пользуются на Штормовых Полях, могли иметь истоки в городе Лиливин.

Восхождение Огмая, Демона-Узурпатора. Падение королевства народа накудама было вызвано действиями могущественного демона, известного как Огмай. Его манипуляции привели к тому, что среди накудама образовались две враждующие фракции. В результате между ними разгорелась ненависть, и вскоре неизбежная война опустошила сельскую местность. Огмай воспользовался ситуацией, чтобы захватить трон, и с этого момента началось его короткое, но жестокое правление.

Монархия распадается. Несмотря на жестокость Огмая, сопротивление так и не было полностью подавлено, и вскоре народ накудама восстал против демона и его армий.

Огмай был свергнут и заключён в тюрьму, но королевство осталось в руинах.

Вместо того чтобы восстанавливать город, оставшиеся накудама во главе с мудрецом, известным как Шелвинг, решили распустить монархию и построить новое общество на территориях, не затронутых войной.

Прибытие людей. Согласно легенде, первые люди приплыли сюда на лодке, но в сохранившихся источниках не указано, откуда они прибыли. Однако учёные точно знают, что в исторических текстах накудама говорится о том, что эти люди принесли с собой более глубокое понимание Первой Эпохи, значительно превосходящее знания учёных накудама на тот момент.

Рождение первых эльфов. В дар народу Окири Древний Дух наделил родословную людей, живших там, особым благословением. С тех пор их дети и потомки их детей могли время от времени производить на свет эльфов — существ, тесно связанных с Царством Духов и несущих на своих телах знаки силы. Однако со времён появления этого благословения эльфы рождаются всё реже и реже.

Впервые замечена Исчезающая Гора. Первое наблюдение за Исчезающей горой стало причиной сильного волнения. Мысль о горе, которая то появляется, то исчезает на горизонте, вдохновляла множество моряков и исследователей, отправлявшихся в плавание и, к сожалению, никогда не возвращавшихся.

Землетрясение и цунами сотрясают остров. Разрушительное землетрясение и цунами потрясли остров и его жителей, причинив массовый ущерб во многих регионах и почти уничтожив деревню Столбоводье.

Технологии

На Ободзиме самые передовые технологии являются одновременно и самыми древними. Насколько могут судить историки, остров всегда был домом для этих необычных технологий. Однако они давно не являются чем-то удивительным, островитяне называют их реликвиями Первой Эпохи, и успешно интегрировали их в своё общество. Сегодня Ободзима представляет собой уникальное сочетание непонятных средневековых и почти современных технологий.

Использование реликвий Первой Эпохи в повседневной жизни — одна из тех вещей , которые придают этому миру особую атмосферу. Волшебник, надев наушники, может произносить заклинания с кассеты вместо книги заклинаний. Раненый путешественник может приобрести жизненно важное целебное зелье в торговом автомате. Дискета может оказаться ключом к скрытому хранилищу. Чтобы в полной мере воспользоваться реликвиями Первой Эпохи, не обязательно их до конца понимать.

Это не значит, что таинственность Первой Эпохи не вызывает интереса. Многие люди посвящают себя её изучению. Однако технологии были неотъемлемой частью островной жизни на протяжении столь долгого времени, что они стали частью мира.

Духи, магия и технологии

Чтобы многие реликвии Первой Эпохи могли функционировать, им требуется источник питания. Однако на острове нет бензина, батареек или розеток, и местным жителям пришлось придумывать нестандартные способы подзарядки. Некоторые духи обладают способностью работать как батарейки или источники топлива. Они известны как "питающие" и с радостью предоставляют свои услуги за разумную плату. Кроме того, островитяне могут использовать магию. За долгую историю острова волшебники открыли заклинание Разряд молнии, с помощью которого можно активировать различные устройства.

Состояние технологий

Рабочее состояние: Машину можно привести в действие с помощью духа или заклинания ***Разряд молний.***

Повреждено: Машина не будет работать, даже с помощью духа или заклинания, но это можно исправить, выполнив соответствующую проверку навыка.

Сломано: Машина повреждена и не подлежит ремонту. Пришло время разобрать её на запчасти.

Сравнение с реальным миром. Технологии Первой Эпохи воссоздают атмосферу 1980-х годов, когда аналоговые технологии постепенно сменялись цифровыми. На Ободзиме - время кассетных плееров и 8-битных видеоигр. Громоздкие компьютеры, видеомагнитофоны, фигурки героев и даже автомобили. Это мир, когда ещё не существует сотовых телефонов.

Про оружие. Для получения наилучшего впечатления от игры мы рекомендуем не использовать огнестрельное оружие, несмотря на то, что оно обычно существует наряду с такими технологиями. Но, как всегда, выбор за вами.

Вот несколько примеров того, как эти технологии были внедрены в общество:

Торговые автоматы. Остров изобилует чудесами и диковинками всевозможных форм и размеров, но немногие из них так многочисленны, как торговые автоматы, разбросанные по всему острову. Эти реликвии из стекла и металла стали неотъемлемой частью ландшафта, как любой камень или кустарник. Однако многие из них обрели новое предназначение. Благодаря волшебным чарам эти некогда заброшенные торговые автоматы вновь начали функционировать, но уже с волшебными безделушками на своих витринах. Эта тенденция настолько распространена, что можно с уверенностью предположить, что любой торговый автомат, найденный в хорошем состоянии, уже занят молодым волшебником, который планирует превратить его в свой собственный магический магазинчик. На протяжении многих лет хвастливые волшебники и ведьмы утверждали, что именно они были авторами идеи зачарования торговых автоматов, но этот вопрос лучше оставить историкам.

Оставлять десятки магических безделушек на виду в закоулках Ободзимы, безусловно, рискованно. На каждого талантливого мага, который зачаровывает торговый автомат, приходится два талантливых вора, стремящихся украсть уязвимые товары. Именно поэтому большинство торговых автоматов в отсутствие владельца охраняются стражами. Стражи часто представляют собой духов, монстров или других желающих, заключивших сделку с волшебником. В последнее время в качестве стражей стали использовать пробуждённых кошек.

Картриджи, кассеты и VHS. Когда мудрецы впервые увидели любопытную чёрную ленту, свисающую с пластикового корпуса кассеты, они сразу поняли, что она скрывает в себе тайные послания. Внутри этой ленты они обнаружили поющие голоса и музыку, которые могли проявиться только при помощи кассетного проигрывателя. То же самое можно было сказать и о более крупных кассетах — странных чёрных блоках с надписью VHS. На них тоже были изображения, которые завораживали мудрецов, словно открывая двери в потусторонний мир.

Кассеты были одними из первых предметов Первой Эпохи, которые стали использоваться заклинателями, когда они научились наполнять кассеты своей собственной магией. Они стали невероятно популярными среди ведьм и волшебников, которые использовали эти необычные безделушки в качестве свитков заклинаний. Когда были изобретены портативные кассетные плееры, волшебники быстро освоили их, заменив свои книги заклинаний множеством кассет.

Камеры мгновенной печати. На острове можно встретить множество интересных гаджетов, но особенно выделяются фотокамеры мгновенной печати. Эти удивительные устройства обладают уникальным свойством: после съёмки они выдают небольшую карточку, на которой через несколько мгновений появляется изображение, стоит лишь энергично встряхнуть её. К всеобщему удивлению, было обнаружено, что плёнки, используемые в этих камерах, чувствительны к магии, которая проявляется на снимках в виде ауры. Благодаря этому открытию, одна семья из деревни Окири обнаружила, что их семейная реликвия — половник — на самом деле заколдован могущественным проклятием, которое портило каждый суп, к которому он прикасался.

Найти оригинальную плёнку для фотокамер мгновенной печати становится всё сложнее, но талантливые алхимики недавно открыли новый способ её создания. В своём изобретении они используют серебряную пыль и немного магии.

ПОРЧА

За годы жизни на Ободзиме местные жители стали замечать странные явления, но они никогда не придавали им большого значения. Однако после сильного землетрясения и цунами, которые произошли три месяца назад, разговоров стало больше, чем обычно. Фермеры, всегда обеспокоенные состоянием своего урожая, стали ворчать чаще, чем обычно. Торговцы с тревогой рассказывают, что их фургоны стали двигаться медленнее из-за непредсказуемых действий островных духов. Но самые серьёзные разговоры долетают с восточной части Ободзимы. Там слухи и странные истории о растущей Порче начинают распространяться по всему острову, передаваясь шёпотом посетителям таверн и путешественникам, которые встречаются на тропинках.

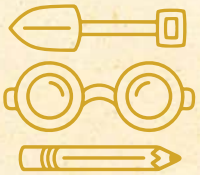
Для островитян нет ничего необычного в том, чтобы сталкиваться с чем-то странным и загадочным. Они часто слышат о зарослях волшебной травы, которые затрудняют передвижение по Штормовым Полям, или о бурлящих лужах слизи, внезапно появляющихся в фермерской деревне. В конце концов, Ободзима — это место, где духи и магия становятся неотъемлемой частью повседневной жизни.

Однако есть повод для беспокойства в связи с этой конкретной аномалией. Возможно, это связано с тем, что о распространении Порчи возвестило землетрясение, которое потрясло весь остров. Затем последовала приливная волна, заставившая жителей деревень на восточном побережье бежать на возвышенности. Эти события и последовавшее за ними распространение сверхъестественной Порчи вызвали у жителей восточной части острова серьёзную тревогу.

Те, кто видел зоны, затронутые Порчей, своими глазами, могут сказать, что только их рассказы помогают донести новости до запада. Однако островитяне не склонны к путешествиям, поэтому новости распространяются медленно. Восточные Ковены Ведьм относятся к Порче с особым интересом, сочетающим в себе загадочное очарование, метафизические размышления и, конечно, искусное колдовство. Многие из них посвящают своё время экспериментам с Порчей, изучая её магические свойства и то, как она может быть использована в зельях и отварах.

ФРАКЦИИ

В этом разделе описываются организации, действующие на всем острове. В ходе кампании персонажи могут присоединиться к одной или нескольким из них. Или же, столкнувшись с какой-либо фракцией, персонажи могут обнаружить, что у них появилось много врагов.



АИА

АКАДЕМИКИ - АВАНТЮРИСТЫ

Многое из прошлого Ободзимы может быть неизвестно, но гильдия археологов, историков и архивистов, известная как АИА, считает, что оно не является непознаваемым. Из своей штаб-квартиры в обсерватории, расположенной на Прибрежном Нагорье, АИА руководит работой полевых исследовательских групп, разбросанных по всему острову на не менее чем дюжине руин и мест раскопок.

Руководит АИА трио ученых — по одному представителю каждой из трех традиций гильдии. В совокупности они известны как Асло. Это трио состоит из археолога по имени **Гуррико**, женщины-накудама, интересующейся в первую очередь древними строительными техниками своего народа; **Лонинни**, женщины-человека и историка с предгорий Арборы и, наконец, высокого мужчины - синего дара по имени **Уба**, который является главным архивариусом гильдии.

Характер работы АИА приводит ее исследовательские группы в одни из самых опасных и диких уголков острова, поэтому они всегда нуждаются в бесстрашных помощниках-исследователях и вооруженном сопровождении.

Курьерская бригада

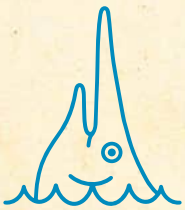
РЫЦАРИ ПОЧТОВОЙ СЛУЖБЫ

“Помогаем и доставляем”

Это кодекс Курьерской Бригады, ордена Почтовых Рыцарей, занимающегося безопасной доставкой посылок по всему острову, независимо от того, насколько опасной будет дорога или насколько далёк пункт назначения. В большинстве случаев курьеры доставляют посылки, но они также сопровождают путешественников. Большинство курьеров предпочитают в качестве верховых животных крупных нелетающих птиц, хотя это и не входит в требования устава Бригады.

В большинстве населённых пунктов есть почтовые ящики, за которыми следят курьеры, а в более крупных городах есть Бригадные центры, где проживают целые отряды курьеров.

Бригада также содержит ряд фортов, защищающих важные перекрестки, в том числе грозный форт Харгло на Штормовом Поле. В Ятамоне **Генеральный Почтмейстер Эскаланте** руководит операциями Бригады и лично возглавляет небольшую группу элитных Рыцарей, которые отправляются на помощь курьерам, оказавшимся в опасности.



Гильдия моряков

ПОДВОДНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Тридцать лет назад энтузиасты подводного мира основали Гильдию Моряков для поддержки подводных исследований. Под руководством её основателя, **капитана Клинтока**, Гильдия основала четыре Ложи — по одной на каждой из сторон света. Они служат одновременно домом и мастерской для дайверов гильдии, и в каждой из них есть небольшая верфь, где члены гильдии могут протестировать свои новейшие морские суда.

После первоначального пика популярности, её ряды значительно поредели за последние десятилетия, и теперь из четырёх Лож продолжают функционировать лишь две — северная и южная. В них руководят две дочери Капитана Клинтока: **Холли** и **Палома**. Капитан лишь изредка появляется на суше, предпочитая оставаться на борту *Поинту*, своей знаменитой подводной лодки, похожей на рыбу-меч.

В последнее время Капитан Клинток, его дочери и оставшиеся члены Гильдии моряков активно занимаются исследованиями, стремясь найти способ победить Порчу, которая распространилась на восточной части острова. Большинство их недавних работ были посвящены изучению влияния Порчи на морскую флору и фауну.

Во время одной из экспедиций к затронутому Порчей побережью была повреждена подлодка капитана. Его попытки добраться до своей дочери Холли, талантливого инженера, которая могла бы починить *Поинту*, были пресечены Королем Крылаток.

Общество Юных Стюардов

ЮНЫЕ СКАУТЫ

Молодёжь по всей Ободзиме является членами местного отделения Общества Юных Стюардов, организации, которая ставит своей целью воспитание бережного отношения к природе и формирование активной гражданской позиции. Юные Стюарды получают специальные значки, символизирующие их особые достижения или мастерство, например, умение строгать, разводить костры или знание наилучшего способа успокоить разъярённого горного дракона.

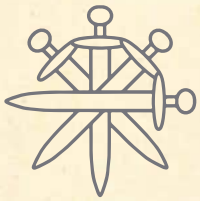
Главы ордена проводят церемонии, чтобы отметить исключительное служение, добрые дела и другие достижения, которые демонстрируют, что значит быть Стюардом. Как говорится, «Однажды став Стюардом, остаёшься им навсегда». У Стюардов есть множество способов помочь сообществу и острову. Был не один пример того, как они находили необычные способы спасти урожай, преодолеть разлившуюся реку или помочь заблудившемуся стаду коз вернуться в безопасное место.

Дикая природа — это второй дом для Стюарда. Во время туристических походов Стюарды часто сталкиваются с различными опасностями, которые могут поджидать на острове. На лагерь могут напасть ревуны, или Стюарды могут проснуться и обнаружить, что находятся посреди Ползучего Полога. В таких ситуациях искатели приключений объединяются, чтобы прийти им на помощь.

Каждое отделение Юных Стюардов названо в честь определенного вида птиц. Вы можете придумать название отделения или выбрать из таблицы ниже.

Названия отделения Стюардов (d10)

1. Синицы
2. Селезни
3. Зимородки
4. Поганки
5. Цапли
6. Воробьи
7. Зяблики
8. Грачи
9. Дрозды
10. Пустельги



Школы Мечников

СОПЕРНИЧАЮЩИЕ МАСТЕРА КЛИНКОВ

Ободзима известна своими традициями фехтования, и их на самом деле существует несколько.

Каждая из этих традиций представлена двумя мастерами равного уровня, которые возглавляют соответствующую школу. Они тщательно отбирают достойных учеников, чтобы поделиться с ними своими уникальными секретами мастерства.

Ученики школы фехтования имеют возможность тренироваться под руководством одного из мастеров и в итоге проверить свои навыки в поединке с ним. Обычно эти испытания проходят в формате первого касания, когда бойцы используют затупленные клинки, чтобы определить, кто нанесёт удар первым. Победа над мастером открывает двери к поистине ценному: возможности изучить фирменную технику этой школы.

Школы названы в честь мастеров-основателей. Список действующих школ и их местонахождение:

- Школа Кэндена и Луны, расположена в Ятамоне, на юге Дара Суритаси.
- Школа Лом и Соли, расположена на северном склоне Горы Арбора, недалеко от вершины.
- Школа Теллу и Чешуи, расположена на северном побережье Дара Суритаси.
- Школа Торафа и Глыбы, расположена в центре заболоченной равнины в Тихой Заводи.

Становление учеником

Есть два основных пути, по которым можно попасть в Школу Мечников. Первый — получить приглашение. Мастера этого искусства всегда ищут талантливых учеников, поэтому островитяне, которые прославились как мастера фехтования, наверняка привлекут внимание одной или нескольких школ. Часто талантливые кандидаты получают сразу несколько предложений от разных школ.

Второй путь — заслужить поступление. Воин может доказать своё мастерство, вызвав назначенного чемпиона на нелетальный поединок. Если чемпион признает претендента достойным, он может вручить ему печатку, которую затем можно будет передать любому мастеру, признавшему этого чемпиона в своей школе.

Обучение

Ученики могут заниматься в школе столько, сколько пожелают. Некоторые остаются только на один сезон, а другие становятся постоянными учениками и продолжают тренировки самостоятельно. Во время обучения они живут в общежитии с другими учениками и вносят свой вклад в содержание школы. Тем, кто хочет заниматься более продолжительное время, могут поручать несложные задания, которые они выполняют как представители школы. Эти задания часто связаны с благотворительными акциями, организуемыми школой. Их выполнение может занять всего один день или растянуться на целый год.

Дуэль

Когда ученик чувствует, что готов освоить технику мастера школы, он может попросить одного из мастеров провести с ним поединок в рамках одного из четырёх ежесезонных периодов тестирования. Это испытание представляет собой дуэль на затупленных мечах. Чтобы доказать свою готовность, ученик должен нанести удар мастеру в течение трёх раундов, не используя магию. Те, кто успешно пройдёт испытание, получают возможность изучить технику мастера школы. Тем же, кто потерпел неудачу, придётся ждать три месяца до следующего раза.

Для дуэли Класс Доспеха Мастера равен 30. За каждую неделю или месяц (на ваш выбор) обучения ученика в этой школе Класс Доспеха снижается на 1. Например, если ученик проучился в школе в течение пяти недель, КД Мастера для дуэли снижается с 30 до 25.

Ведьмы и Ковены

ВЕДЬМЫ СВЯЗАНЫ ДРУГ С ДРУГОМ КЛЯТВАМИ

Нужно диагностировать проклятие? Вы ищете ингредиенты для приготовления зелья? Хотите узнать для себя магические секреты, которые Ободзима скрывает от тех, кто не знает, где искать? Если ответ на любой из этих вопросов «да», вы, скорее всего, ищете ведьму. Ведьмы встречаются по всему острову. Их можно найти работающими в поселениях в качестве местных специалистов по магии или в диких жилищах и крепостях, где они развивают свое мастерство вдали от любопытных глаз завистливых соперников.

Большинство ведьм связаны с Ковеном — группой ведьм, поклявшихся помогать друг другу и делиться своими колдовскими секретами. Однако некоторые ведьмы предпочитают оставаться одиночками, стараясь держаться подальше от конфликтов между Ковенами. Но это не значит, что их не будут пытаться привлечь на свою сторону или, по крайней мере, оказать на них влияние.

Ковены всегда находятся в поиске учеников, достойных их уникальной традиции магии. Отдельные ведьмы, при должной убедительности, могут согласиться взять себе ученика.

Вступление в Ковен

Решение присоединиться к Ковену — это важное событие. Обычно молодые маги сначала проходят обучение у ведьм в Ковене, а затем их приглашают присоединиться. Некоторые талантливые ведьмы сначала практикуются самостоятельно, а потом вступают в Ковен. В любом случае именно Ковен в конечном счёте решает, направлять приглашение на вступление или нет.

Чтобы присоединиться к Ковену, ведьма должна принести клятву. Это особый ритуал, который привязывает ведьму к Ковену, а Ковен, в свою очередь, становится связанным с ведьмой. Ведьма, принёсшая клятву, становится полностью посвящённой в традиции и обычаи Ковена. Она получает доступ к колдовской силе и традициям, которыми владеет Ковен, а также Ковен обещает защищать её от любых угроз — как магических, так и обычных. Некоторые Ковены предоставляют ведьмам место для проживания и занятий магией, хотя многие предпочитают продолжать жить в собственных домах.

Ведьма, нарушившая клятву Ковена, подвергается проклятию, которое оставляет физический след на теле, отмечая её как клятвопреступницу. Природа этого проклятия может различаться от Ковена к Ковену.

Ковен Рыбьей Головы

Из своих владений на Штормовых Полях ведьмы из Ковена Рыбьей Головы распространяют своё тайное влияние на весь остров. Они контролируют открытие магических ингредиентов и торговлю ими, стремясь утолить неутолимую жажду к своему искусству. Десятки ведьм на острове входят в состав Ковена Рыбьей Головы, подчиняясь воле правящего Ковеном Совета Трёх и Тридцати. Это организация, которой меньшие Ковены завидуют.

Другие Ковены

Хотя Ковен Рыбьей Головы обладает наибольшим влиянием, на Ободзиме все еще достаточно места для нескольких других Ковенов, у которых есть собственные логова. Вражда между Ковенами обычно сводится к спортивному соперничеству, но время от времени вспыхивают ссоры, а некоторые даже выливаются в дуэли. Другие известные Ковены:

- Ковен Облачного Колпака у подножия Горы Арбора
- Ковен Лоскутной Мантии в Землях Горячей Воды
- Высокие Шляпы, путешествующие караваном на землях Дара Суритаси
- Клятвовороны в Тихой Заводи
- Лига Позолоченной Тыквы на Прибрежном Нагорье

ЗНАКОМСТВО С ОСТРОВОМ

Пешие прогулки — это, конечно, самый популярный способ исследовать дороги, которые пересекают Ободзиму. Однако, если вы хотите отдохнуть от ходьбы, есть множество альтернативных вариантов. Многие жители этого острова путешествуют верхом или в повозках и фургонах. Чтобы облегчить свои путешествия, они используют самых разных существ - чаще всего лошадей и духов животных, но на склонах Горы Арбора можно увидеть горных коз, а на Штормовых Полях — толстощёких рептилий. Даже редкие гигантские стрекозы не остаются без внимания островитян.

Некоторые предпочитают передвигаться на различных транспортных средствах. Воздушные шары и планеры — это обычное дело. Кроме того, реликвии Первой Эпохи открывают новые горизонты, включая велосипеды, мотоциклы и скутеры. Даже легковые и грузовые автомобили стали настолько распространёнными, что уже не вызывают недоумения на дорогах. Более подробную информацию о транспортных средствах можно найти на странице 161.

Самый по-настоящему удивительный вид транспорта - это Блуждающий Поезд, который делает остановки по всему острову, в том числе несколько в Царстве Духов. Более подробную информацию о Блуждающем Поезде смотрите на странице 113.

Независимо от того, какой способ путешествия вы выберете, вас наверняка ждут настоящие приключения. От причудливого западного побережья до опасных восточных пляжей почти 300 миль, большинство из которых представляют собой необитаемую местность.

РЕГИОНЫ

Большинство карт Ободзимы разделяют остров на шесть регионов, хорошо известных местным жителям. Эти регионы не являются политическими образованиями, а скорее описывают крупные географические области, которые обладают определёнными общими чертами. Седьмой регион описывает подводный ландшафт, окружающий остров. Это место известно как Отмель. За Отмелью находится обширное пространство океана, которое островитяне называют Бездной - место, которого следует избегать.

Дар Суритаси

Самый западный и крупный регион, также известный как Дар, назван в честь Древнего Духа, который когда-то бродил по западным лесам острова. Эта земля представляет собой лоскутное одеяло из идиллических пейзажей, включающих в себя холмы, пышные леса и песчаные пляжи. Большинство разбросанных здесь деревень и городков являются домом для фермеров и ремесленников.

Подробнее о Даре Суритаси и его локациях читайте на странице 23.

Земли Горячей Воды

В засушливом ландшафте между северным склоном Горы Арбора и морем раскинулись природные горячие источники. Островитяне, которые здесь живут, наслаждаются уникальной культурой, сочетающей в себе труд и отдых. В последнее время среди инженеров и ремесленников, проживающих в этих краях, все больше распространяется увлечение полётами.

Подробнее о Землях Горячей Воды и ее локациях читайте на стр. 48.

Гора Арбора

Величественную вершину этой древней горы можно увидеть из любого уголка Ободзимы. Талые воды, стекающие с её заснеженных склонов, питают реки острова, поэтому некоторые жители острова считают Гору Арбора бьющимся сердцем Ободзимы. Несмотря на свою величественность, эта гора коварна. Местность может быть суровой, и здесь обитают одни из самых крупных монстров острова.

Подробнее о горе Арбора и ее окрестностях читайте на странице 64.

Штормовые Поля

Центр острова представляет собой обширную равнину, поросшую необычайно высокой травой. Пересечь Штормовые поля - задача не из лёгких, но это самый быстрый способ добраться с одного конца острова на другой. Почтовая бригада курьеров обслуживает основные дороги, пересекающие Штормовые Поля, хотя кочевые общины, которые называют этот район своим домом и знают его тайные тропы, знают секрет Штормовых Полей - это владения **ревунов**.

Подробнее о Штормовых Полях читайте на странице 74.

Тихая Заводь

За исключением вершины Горы Арбора, заболоченные земли Тихой Заводи на востоке Ободзимы остаются самым малонаселённым районом острова. Местные жители, привыкшие к суровым условиям жизни на болотах, построили целые поселения на сваях. Этот регион известен своими многовековыми традициями ловли грязевого угря, но главная его гордость — это знаменитая Раменная Хакумона. Однако в последнее время ситуация в Тихой Заводи стала ещё более опасной. Недавно большая часть территории была охвачена таинственной Порчей, которая пришла с моря.

Подробнее о Тихой Заводи и ее локациях читайте на странице 81.

Прибрежное Нагорье

В юго-восточной части Ободзимы над Штормовыми Полями и Тихой Заводью возвышается скалистое плато, которое резко обрывается к морю, образуя впечатляющий отвесный утес. На поверхности этого утеса можно обнаружить несколько разветвлённых пещер, открывающихся прямо к морю.

Подробнее о Прибрежном нагорье и его окрестностях читайте на странице 97.

Отмель

Остров Ободзима окружён рифом, который называется Отмель. Пляж здесь опускается ниже уровня прибоя, образуя песчаное дно, простирающееся на несколько миль от берега. Глубина этого дна может достигать 200 футов, прежде чем риф поднимается, создавая вокруг Ободзимы коралловую страну чудес. За рифом начинается крутой склон, который ведёт к глубоким водам открытого океана. Это место является домом для множества морских обитателей, однако на часть Отмели также претендует Король Крылаток, который становится всё более агрессивным и воинственным с тех пор, как на остров пришла Порча.

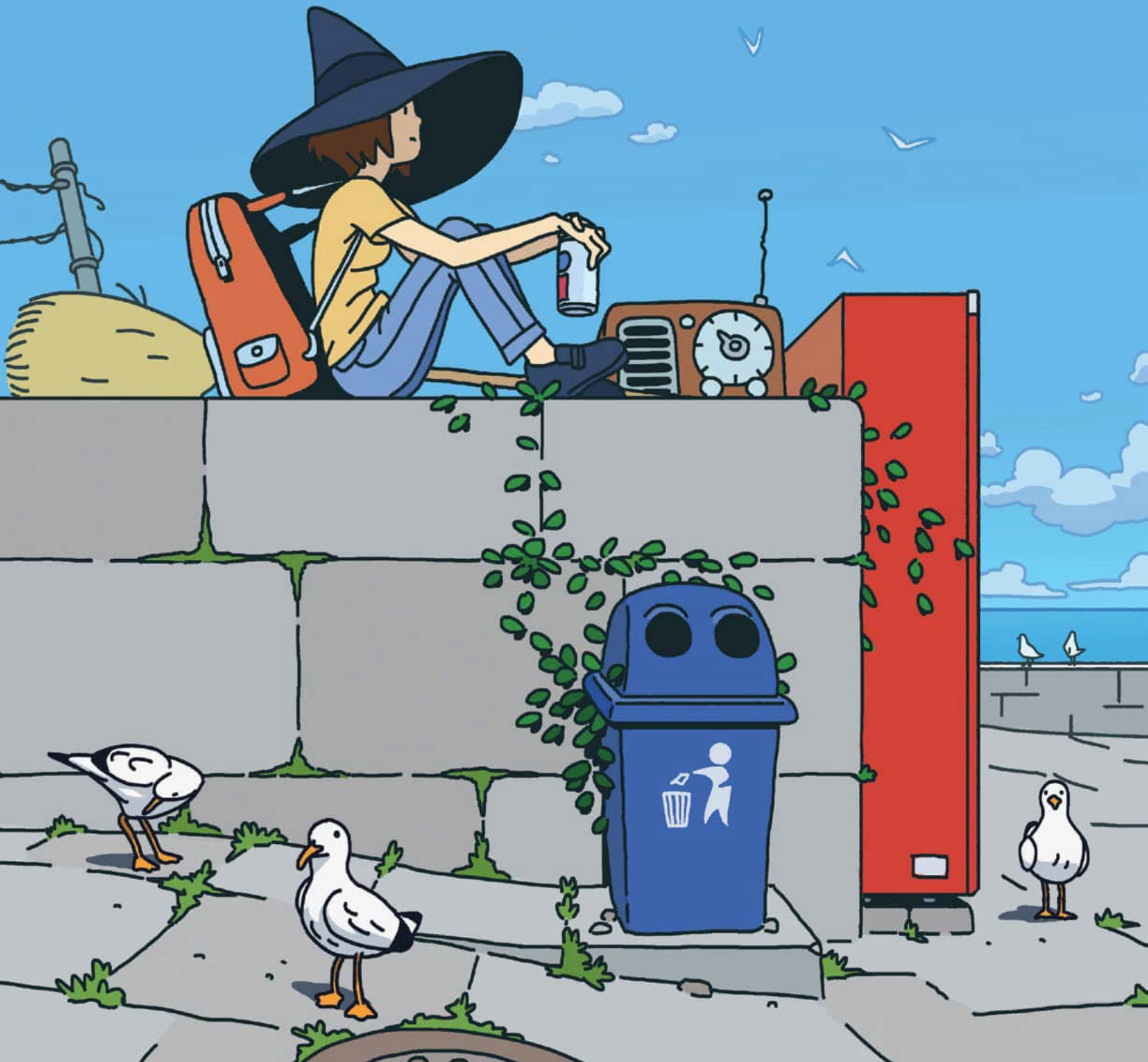
Подробнее об Отмели и ее окрестностях читайте на странице 108.

ЛОКАЦИИ

В этой главе вы найдете 30 уникальных мест по всему острову. Эти места распределены по регионам и варьируются от небольшой раменной до крупнейшего города на Ободзиме. Однако это не единственные важные места на острове. Есть еще много городов и деревень, которые мы умоляем вас создать самостоятельно.

Информация для игроков VS информация для мастера

В начале каждой локации есть текст, который даёт читателю общее представление о локации. Этот раздел предназначен для ознакомления игроков и мастеров. Текст, следующий за синим разделом “Тон / Атмосфера”, предназначен только для мастеров.



ДАР СУРИТАСИ

Дар Суритаси, известный местным жителям просто как «Дар», получил своё название в честь легендарного духа Суритаси, который, как говорят, когда-то бродил по Ободзиме. Этот регион представляет собой удивительное сочетание тропического рая и безмятежного спокойствия. Его ландшафт — это настоящий гобелен из зелёных сельскохозяйственных угодий, густых лесов и холмов, покрытых пышными лугами. Воздух здесь наполнен ароматами цветов. В долинах пологие реки, извиваясь, стремятся к побережью и золотым пляжам, которые прославили Дар на весь мир.

По всей стране раскинулись живописные деревни и городки, где жизнь течёт неторопливо и размеренно. Местные жители, преимущественно фермеры и ремесленники, возделывают землю, выращивая овощи, специи, чай и фрукты, а также разводят разнообразный домашний скот, который пасётся на склонах холмов. Эти поселения с их соломенными крышами и открытыми рынками обладают особым деревенским шармом, который гармонично сочетается с красотой окружающей природы. Ремесленники, создавая свои замысловатые поделки, передают дух Суритаси. В этих местах безмятежное спокойствие природы и нежный гул повседневной жизни сливаются воедино, создавая уникальное святилище, где наследие Древнего Духа Суритаси звучит в каждом шелесте листьев и грохоте волн.

Случайные Встречи

d12	Случайная встреча
1	***Дикие лошади.*** Табун диких лошадей (используйте статблок **пони***). величественно скачут галопом.
2	***Засада Йокарио!*** Группа из 1d6+2 **йокарио** появляются из своего укрытия, испуская ужасный шум, отдалённо напоминающий музыку. Они требуют плату или песню, чтобы группа могла продолжить свой путь дальше.
3	***Маленький печальный Дух.*** Дух-компаньон потерялся и громко плачет. С трудом подбирая слова и не в силах сдержать слёз, он рассказывает о своём любимом спутнике, с которым его разлучили.
4	***Дикие кабаны.*** Стадо **диких кабанов*** несётся на группу. Они голодны или злы, а может быть, и то, и другое вместе.
5	***Он всё ещё функционирует?*** В зарослях высокой травы виднеется заросший автомобиль Первой Эпохи.
6	***Кис-кис-кис!*** Пробудившийся кот хочет, чтобы группа оставила его в покое, чтобы он мог вздремнуть, или он будет следовать за ними, пока не получит лакомство.
7	***Трубадуры.*** Бродячая группа трубадуров держит путь в ближайшую деревню, чтобы дарить людям музыку и хорошее настроение.
8	***Падающая звезда.*** Падающая звезда стремительно проносится по небу и с громким, раскатистым звуком и яркой вспышкой света приземляется в нескольких милях от группы.
9	***Торговец.*** Вдалеке можно услышать, как торговец ворчит из-за того, что у его повозки сломалось колесо.
10	***Великий Зверь.*** Можно увидеть, как **Охотник** пролетает над головой, даже высоко в небе он впечатляет своими размерами.
11	***Символ дара.*** Успешная проверка Мудрости (Восприятие) СЛ 17 показывает символ дара на дереве.
12	***Юная ведьма.*** Юная ведьма (используйте статблок **прислужник***), обладающая достаточным уровнем магии, чтобы устроить пару неприятностей просит группу помочь ей с практикой магии.

ПРИБРЕЖНАЯ ЛОЖА ДАЙВЕРОВ

ЮЖНЫЙ ФИЛИАЛ

Одной из двух оставшихся дайверских Лож является Южная, расположенная в Даре Суритаси. Как и другие дайверские Ложи, Южная тесно связана с историей семьи Клинтоков. Несколько десятилетий назад знаменитый капитан Клинток основал Ложу Гильдии моряков в заброшенном рыбацком домике на утёсе. Теперь же за этим местом присматривает старшая дочь капитана — Палома.

Несмотря на то, что общий интерес к исследованию океана на острове угасает, сюда по-прежнему стремятся те, кого манит море. В Ложе, помимо Паломы, живут несколько членов гильдии, и в любой момент здесь могут остановиться несколько гостей или исследователей.

Расположение Ложи в скале обеспечивает идеальную защиту от нападений воинов Короля Крылаток.

ТОН/АТМОМФЕРА

Эклектичный, Товарищеский, Пустой

АКВАРИУМ

Южная Ложа Дайверов известна своим аквариумом, в котором представлена постоянно меняющаяся коллекция морских обитателей. Местный натуралист изучает этих существ, а затем выпускает их обратно в дикую природу.

КАПИТАН ПОИНТУ

Сам Клинток в настоящее время находится в резиденции, в то время как его подводная лодка, *Поинту*, остаётся в сухом доке для ремонта.

СТАРАЯ ВРАЖДА

Капитан Клинток и Король Крылаток десятилетиями находились в состоянии вражды, что стало одной из главных причин волнений на Отмели. У обоих были причины для ненависти друг к другу. Король Крылаток однажды оказался в плену в городе духов, Улуве, благодаря ловким действиям Клинтока, и в отместку потопил подводную лодку капитана.

Однако, кажется, с момента последнего визита в Ложу, Капитан Клинток стал менее решительно настроен в борьбе со своим заклятым врагом. Палома предполагает, что именно возраст стал причиной этого, хотя сам Капитан настаивает на том, что сейчас гораздо важнее сосредоточиться на борьбе с Порчей.

НОВАЯ УГРОЗА

Затронутые Порчей рыболюды с восточной стороны острова начали нападать на владения Короля Крылаток. Палома недавно столкнулась с ними, когда они напали на её корабль. Ей удалось спастись, но один из дротиков нападавших попал в неё, тайно заразив Порчей.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОРЧИ

Капитан Клинток привез с собой образцы водной флоры и фауны, которые были затронуты Порчей. Один из постоянных членов АИА в Ложе исследует эти образцы, что вызывает недовольство у других членов ложи.

NPC

Палома Клинток (ж. человек). Палома является руководителем Ложи, и это место для неё словно замок. Она выросла, перемещаясь между четырьмя Дайверскими Ложами, но всегда чувствовала, что южный филиал — это её родной дом. В отличие от своей сестры Холли, обладающей инженерным талантом, Палома обладает бесстрашием, которое порой граничит с безрассудством. Хотя она очень любит своих родных, члены этой Ложи стали для неё ближе, чем семья.

Из-за растущей воинственности рыболюдов Палома недавно начала отправляться в одиночные миссии во владения Короля Крылаток. Её цель — предотвратить возможные нападения. Во время этих миссий она надевает волшебный плащ из тумана, который окутывает её и её небольшой корабль, обеспечивая безопасность.

Капитан Клинток (м. человек). Капитан *Поинту* — человек немногословный, но его присутствие в зале может захватить всё внимание. Он целеустремлённый и погружённый в себя, с неутолимым интересом к морю. Море — его страсть, и с возрастом он всё больше осознаёт, что его наследие в деле прославления подводного мира будет омрачено его конфликтами с Королём Крылаток.

Когда во время своего последнего путешествия на восточную часть острова он столкнулся с Порчей, его охватило новое чувство целеустремлённости. Ведь над морской жизнью, которую он так ценит, нависла угроза.

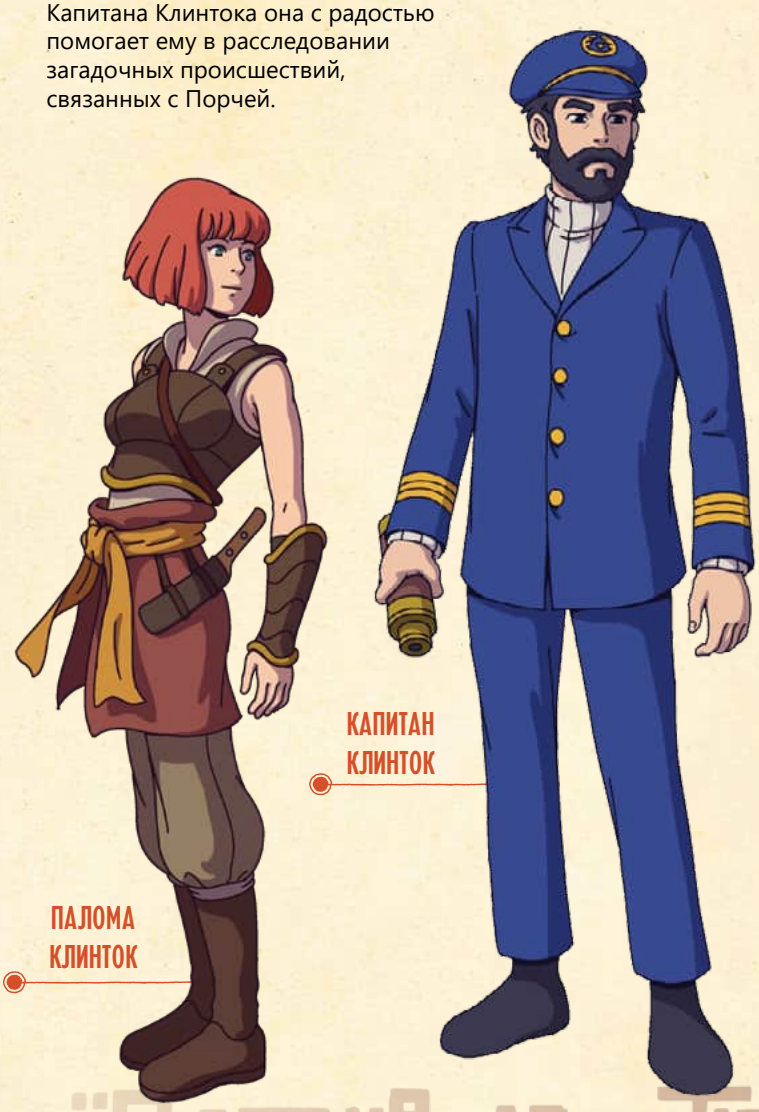
Капитан Клинток, человек, который обожает море, больше всего на свете ценит своих дочерей. Он очень гордится ими, и его любовь к ним находит отражение в письмах, которые он отправляет из дальних странствий.

Фигби - натуралист, музыкант, шеф-повар и выдающийся фридайвер (м. накудама). Фигби — накудама с весёлым нравом, который всегда готов поделиться своим смехом с окружающими. Он работает шеф-поваром в Ложе и готовит изысканные блюда из рыбы, которую ловит во время утренних погружений.

Когда же Фигби не в море и не на кухне, в домике звучат его весёлые мелодии на аккордеоне. Он — настоящий талисман, который объединяет всех членов Ложи.

Леобини, Штурман (м. человек). Старый штурман Леобини, живущий в домике дольше всех, является одним из самых близких друзей Капитана Клинтока. Леобини передвигается по дому с помощью мистера Тамлина — похожего на краба духа, который несёт его на своей спине. Хотя в наши дни они редко отправляются в путешествия, они всегда рады рассказать одну или несколько из тысяч историй о морских чудовищах, отважных моряках и глупых капитанах любому, кто готов их слушать.

Далия, стажёр (эльфийка). После того, как дайвер трагически погиб во время экскурсии по Землям Горячей Воды, Палома пригласила его маленькую дочь Далию погостить в их Ложе. Мать Далии ушла из жизни всего несколько месяцев назад, поэтому юная леди с благодарностью приняла предложение и была счастлива иметь крышу над головой. С тех пор Далия стала полноправным членом Ложи, обрела самостоятельность и стала любимицей всех обитателей. Известная как настоящий книжный червь, она проводит большую часть времени, увлечённо исследуя предметы Первой Эпохи, найденные на Отмели. Особенно Далия увлекается фигурками героев, и, возможно, у нее самая большая коллекция таких фигурок на острове. После возвращения Капитана Клинтока она с радостью помогает ему в расследовании загадочных происшествий, связанных с Порчей.



ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Поинту. Ни с чем нельзя спутать подводную лодку Капитана Клинтока, которая по форме напоминает гигантскую толстую рыбу-меч. Заострённый внешний вид и выпуклые линии придают ей неуклюжий вид, но на самом деле она довольно грациозна в воде. Интерьер украшен элегантными панелями из тёмного дерева и шикарной мебелью более старых времен.

Капитан Клинток больше всего гордится обширной библиотекой, находящейся на *Поинту*, которая включает в себя небольшую коллекцию документальных фильмов о море.

Поинту - необычное судно. Это одновременно и механическое, и магическое чудо. В нем никогда не заканчивается воздух, пригодный для дыхания, и оно может даже растягиваться, чтобы проходить через узкие проходы, хотя и у этой способности есть предел. Нос рыбы-меча - это не просто украшение, о чем могут свидетельствовать многие корабли Короля Крылаток, гниющие на морском дне.

Сейчас подводная лодка находится в сухом доке в Ложе. Во время экспедиции к затронутому Порчей побережью острова она получила повреждения и нуждается в ремонте. Король Крылаток не позволил Капитану отправиться в Северную Ложу, где находится его дочь Холли, обладающая талантом механика, и есть необходимые инструменты для починки подводной лодки. Поскольку никто из местных жителей не знает, как починить *Поинту*, капитан остаётся в Южной Ложе.

Ого Мо Вого. Ближайшим соседом Ложи является огромный дух, похожий на улитку с раковиной, усеянной множеством шипов, которая сверкает в лунном свете. Этого духа зовут Ого Мо Вого, и каждый, кто оказывается рядом с ним, знает об этом. Ого Мо Вого, кажется, благоволит Ложе, и его часто можно увидеть на склоне скалы неподалёку. Фигби, натуралист, живущий в Ложе, обнаружил, что дух не против перенести тех, кому он доверяет, на морское дно.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Пропавший Дайвер. Когда искатели приключений достигают Ложи, они узнают от дайверов, что один из их товарищей пропал прошлой ночью. Большинство считает, что его похитили рыболюды, но неясно, были ли они отправлены Королем Крылаток или Ядовитым Рексом. Палома Клинток обращается к искателям приключений с просьбой помочь ей найти друга.

Перебежчик из рыболюдов. В Ложе появляется рыболюд, заявляющий, что он больше не хочет служить Королю Крылаток, который, по его словам, стал неуравновешенным параноиком. Он говорит, что у него есть информация о готовящемся нападении на деревню Прибрежье.

Палома считает, что он диверсант или убийца, подосланный Королем Крылаток, но Капитан Клинток готов ему доверять.

Редкая строб-рыба. Несколько дней назад Фигби занимался дайвингом и наткнулся на редкую рыбу, которую он назвал строб-рыбой. Он хотел подробнее изучить её, но, к сожалению, ему пришлось отступить, так как он начал задыхаться. Фигби очень хочет изучить эту рыбу и был бы рад, если бы кто-нибудь помог ему найти её и, возможно, даже поймать для его аквариума.

Транспортировка *Поинту*. Король Крылаток не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить *Поинту* — драгоценную подводную лодку своего самого ненавистного врага. Недавний рейд был почти успешным. Капитан Клинток больше не может ждать, когда его дочь-инженер Холли вернётся из северного приюта, чтобы отремонтировать *Поинту*. Поэтому он решает нанять искателей приключений для сопровождения судна.

СЛУХИ И ЛЕГЕНДЫ

В тавернах по всему Дару Суритаси ходят слухи о таинственном судне, которое, как говорят, перехватывало и отгоняло от берега налетчиков рыболюдов. Эти слухи связывают с Ложей и большинство людей считают Капитана Клинтока невоспетым героем.

Дайверская Ложа связана с двумя угрозами, нависшими над Ободзимой: продолжающимся конфликтом с рыболюдами во владениях Короля Крылаток и угрозой Порчи.

Это идеальное место, чтобы искатели приключений могли узнать о любой из этих проблем и начали исследовать Отмель.

ДЕРЕВНЯ МАТАНГО

В глубине влажного леса, у западных склонов Горы Арбора, раскинулась деревня грибников. Давным-давно, фермеры обнаружили удивительный участок, который словно пропитан магией. Лишайники и грибы, которые они здесь выращивали, достигали таких невероятных размеров, что в них могли уместиться целые поколения.

То, что когда-то было пустой лесной подстилкой и пологом леса, теперь застроено великолепными домами и предприятиями. Эти здания высечены из гигантских грибов, которые были посажены здесь фермерами много лет назад.

ТОН / АТМОСФЕРА

Праздничный, Веселый, Манящий, Волшебный

РЕПУТАЦИЯ

Деревня Матанго известна не только жителям окрестных селений, но и всем любителям грибов, включая поваров и целителей. Некоторые люди приезжают сюда, чтобы насладиться другими уникальными особенностями этого места: купить изысканную одежду в магазине «Красные лисички» или уединиться в монастыре клана Рейши.

ГРИБНЫЕ КЛАНЫ

В деревне Матанго есть несколько известных фермерских сообществ, каждое из которых занимается выращиванием уникальных грибов. Эти традиции передаются из поколения в поколение.

В результате этого кропотливого труда были созданы уникальные участки леса, которые стали гордостью каждой семьи.

КУЛЬТУРА В МАТАНГО

Фермерское сообщество деревни Матанго всегда было веселым и добрым по отношению друг к другу. Каждую неделю жители деревни собираются в центре города, где обмениваются историями, новыми идеями, обсуждают, чьи грибы для гурманов самые желанные, а после обильного сбора урожая устраивают грибной рынок, куда покупатели съезжаются со всей округи, чтобы приобрести самые свежие грибы.

Этот очаровательный городок также известен своим фестивалем трюфелей, во время которого увлечённые искатели трюфелей со всего острова собираются в окрестных лесах.

ФЕРМЕРЫ МАТАНГО

Банда Мацутакэ. Банда Мацутакэ — это гордая и непокорная группа жителей, которые объединились из чувства единства и любви к грибам. Члены этой банды часто соприкасаются с землёй, так как занимаются выращиванием и сбором урожая. Они живут в больших, грубо сколоченных домах.

Красные Лисички. Красные Лисички - это семья модных фермеров, которые известны своими багровыми тканями и исключительной галантереей. Наряду со своими выдающимися грибами, Красные Лисички производят изысканную одежду, яркие красители и стильную обувь.

Клан Рейши. Клан Рейши — это сообщество бывших философов, которые превратили свою жизнь и работу в глубокое созерцание. Они живут и трудятся так, что сельское хозяйство стало для них не просто занятием, а неотъемлемой частью их духовного пути. Их монашеский образ жизни стал известен по всей Ободзиме, и время от времени клан Рейши открывает двери своего уединённого монастыря для посетителей, позволяя им погрузиться в медитацию.

Семья Порчини. Семья Порчини живет в Матанго уже несколько поколений. Она славится своим пением, жизнерадостностью и роскошными званными обедами. Каждый гость, приглашённый на эти обеды, становится полноправным членом семьи Порчини на весь вечер. Несмотря на свою благовоспитанность, члены этой семьи не боятся засучить рукава, вооружиться садовыми инструментами и дать отпор потенциальным грибным воришкам, если это необходимо.

ТРЮФЕЛЬНЫЙ ПРИНЦ

Каждый год жители со всего острова съезжаются в Матанго, чтобы принять участие в ежегодной Охоте за Трюфелями. Это знаменитое соревнование, в котором сотни сельских жителей, искателей приключений и любителей трюфелей отправляются в дикую местность, окружающую деревню, в надежде найти как можно больше из 73 уникальных грибов, произрастающих в этих краях. Победитель конкурса получает титул "Принц трюфелей" и честь общаться с Древним Духом Свиньи Рогорой, а также наслаждается восхитительными блюдами, приготовленными в честь этого духа. Трюфельный Принц правит, пользуясь всеми привилегиями и почестями, которые приходят с этим титулом, до следующей охоты в следующем году.

ВЛАДЕНИЯ РОГОРЫ

Рогора — Древний Дух Свиньи, который на протяжении многих веков считал леса Матанго своим домом. Легенда гласит, что после битвы с Великой Рекой Му, в которой он потерпел сокрушительное поражение, едва не стоившее ему жизни, Рогора нашёл здесь убежище. Раненый дух жил в лесу, питаясь разнообразными грибами и дарами природы. После года восстановления Рогора наконец-то решил остаться и сделать эти земли своими владениями. С тех пор леса постепенно наполнились волшебством Рогоры, преображая землю и обильно производя его любимое лакомство — грибы.

NPC

Рехени, нынешняя Трюфельная Принцесса (ж. человек). Рехени — жизнерадостная молодая девушка, которая в прошлом году выиграла Охоту за Трюфелями благодаря своему любимому поросёнку Гуме. Сейчас она наслаждается плодами своего успеха. С гордостью она носит свои регалии по всей деревне и делится с окружающими мудростью, которую обрела, общаясь с Древним Духом Свиньи, Рогорой.

Майрон Лишайниковый мудрец (м. человек). Майрон — деревенский друид, на которого возложена ответственность за поддержание особого магического баланса в деревне Матанго, где грибы растут с поразительной скоростью. Он стремится к гармонии с духами, которые живут в этом месте, и делает всё возможное, чтобы их умиротворить. Майрона часто можно увидеть, когда он копается в земле, обнюхивает её, исследует с помощью своей волшебной палочки или просто бродит по лесу, напевая песню, которая постоянно меняется.

Чого (м. человек). Главарем банды Мацутакэ является крепкий и мускулистый мужчина около тридцати пяти лет по имени Чого. Его внешность может показаться суровой из-за татуировок, но за ней скрывается доброе и отзывчивое сердце. Основная забота Чого — благополучие всех, кто находит убежище в его банде. Он делает всё возможное, чтобы его подопечные обрели общую цель и чувствовали себя нужными.

Марволио Чантарелле (м. человек). Главным вдохновителем и руководителем Красных Лисичек является Марволио — энергичный и стильный человек. В деревне хорошо известно, что именно Марволио вывел Красных Лисичек на новый уровень креативности и утончённости.

Некоторые считают его гением, и, хотя это остаётся лишь слухами, одно можно сказать наверняка: когда дело доходит до его идей, Марволио не терпит компромиссов.

При любой возможности Марволио стремится наладить сотрудничество с известными искателями приключений и победителями фестивалей. Он всегда говорит: «Икона острова должна быть одета так, чтобы производить впечатление, а что может быть более впечатляющим, чем оригинал Лисичек».

Мама Амала (ж. человек). Во главе клана Рейши стоит Амала — энергичная, но в то же время нежная женщина в возрасте около 50 лет. Ее рукопожатие словно излучает силу — физическую и духовную, которая скрывается за скромным внешним обликом. Амала всегда приветлива и готова поделиться своими знаниями со всеми, кто готов её выслушать. Ее миссия — донести до островитян силу лесных духов через грибы, которые выращивает клан Рейши. Она верит, что связь с островом приносит смирение, проницательность и интеллект.

Мадам Порчини (ж. человек). Глава семьи Порчини — полная и доброжелательная женщина, которую все зовут мадам Порчини. Когда вы приезжаете на границу фермы Порчини, первое, что слышите, — это мелодичный голос мадам Порчини. Она поет на своих грибных полях, а остальные члены большой семьи подпевают ей. В деревне Матанго её голос ассоциируется с вкусной едой и грандиозными вечеринками.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Грибные домики. У каждого фермерского клана в деревне Матанго есть дом в виде гигантского гриба, которым славится клан, с коридорами, лестницами и комнатами. Вокруг главного дома есть грибные домики поменьше, где проживают гости и члены других фермерских сообществ. Эти уникальные строения вырезаны из вековых грибов, которые могут расти в лесу в подходящих условиях.

Свиноферма. Свиноферма служит общим домом и местом сбора для местной гильдии крупных фермеров, известной как Пятачок. На протяжении многих лет гильдия занималась разведением свиней для охоты на трюфели высочайшего качества, какие только можно было найти в городе. Все эти свиньи рождались и росли в стенах их поместья, похожего на амбар. В последнее время гильдия утратила часть своего влияния в обществе после того, как титул принца трюфелей был присвоен Рехени и её свинье Гуме, охотнице за трюфелями.

Мшистый Котел. В этом уличном продуктовом киоске можно насладиться местным деликатесом, известным как "мшистое варенье". Это необычное блюдо, в котором обычно несъедобный Смеющийся мох превращается в удивительно сложное и упругое блюдо из искусственной лапши.

Автор этого знаменитого рецепта — Рококо, владелец и шеф-повар Мшистого Котла, большой двуногий дух жука и коллекционер необычных ингредиентов. С тех пор как год назад был открыт его скромный магазин, Рококо стал местной знаменитостью, но в последние месяцы ему стало трудно справляться с огромным спросом, который его известность вызвала у покупателей.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Грибные Бандиты! Банда жадных духов и грибных браконьеров разбила лагерь недалеко от города. Четыре основных грибных клана в панике и пытаются придумать, что с этим делать.

Разгневанные духи. Фермеры деревни Матанго были крайне разочарованы, когда их последний урожай оказался неожиданно скудным. Майрон, Лишайниковый Мудрец, считает, что причиной этого является злой дух леса, которого не удалось должным образом успокоить. Он просит о помощи, чтобы исследовать лес в поисках разгневанного духа.

Мох не растет на деревьях. Рококо, владелец Мшистого Котла, нуждается в большем количестве **Смеющегося Мха**. Для приготовления его знаменитого блюда требуется много этого необычного ингредиента для зелий, а его запасы катастрофически малы. Те, кто хочет помочь, могут обменять собранный мох на любой другой ингредиент из тщательно отобранной коллекции.

Участие в Охоте за Трюфелями. Искатели приключений присоединились к ежегодной Охоте за Трюфелями, не имея времени на подготовку. Им нужно быстро собрать снаряжение и отправиться на поиски самых редких грибов по эту сторону горы. Чтобы найти эти неуловимые грибы, они должны работать в команде и прочёсывать лесную подстилку, но это не единственное, о чём им нужно беспокоиться. В деревню направляется группа **йокарио**, и, если они появятся, то наверняка испортят праздник.

ДЕРЕВНЯ ОКИРИ

Причудливая, очаровательная и идиллическая фермерская деревня, расположенная на холмах в регионе Дар Суритаси, окруженная скромным лесом и ленивой рекой. Здесь царит атмосфера взаимопонимания и все жители знают друг друга. Река, текущая на юг от Горы Арбора, пересекается с дорогой, ведущей с востока на запад, в результате чего Окири находится на перекрестке дорог. Путешественники часто посещают деревню, принося с собой новости из внешнего мира. Но в целом Окири остается в некоторой степени изолированной от более серьёзных опасностей деревней, которые скрываются в обширных Штормовых Полях, простирающихся сразу за сельскохозяйственными угодьями.

Несмотря на свои скромные размеры, Окири может похвастаться разнообразным населением. На протяжении многих поколений деревня служила домом для накудама, людей и эльфов. Её история берёт своё начало в самые ранние времена Эпохи Накудама, и тогда, как и сегодня, здесь обитало множество духов природы и животных.

В отличие от других деревень такого же размера, Окири активно участвует в торговых отношениях. Особенно известна она своими овцедраконами, из шерсти которых производят различные изделия: шапки, свитера, ткани и одеяла. Другие жители деревни, не занятые овцедраконоводством, занимаются земледелием, ловят рыбу в реке и занимаются различными ремеслами.

ТОН/АТМОСФЕРА

Уютный, Умиротворяющий, Очаровательный, Словно в родном доме.

ВАЖНОСТЬ ОВЦЕДРАКОНОВ

Окири славится своим высоким качеством шерсти, получаемой от овцедраконов, которые пасутся на холмах вокруг деревни. Эти удивительные существа отличаются умом и игривостью, что делает уход за ними настоящим испытанием для пастухов. Жители Окири гордятся своими богатыми традициями, основной частью которых и являются овцедраконы. Они настолько любят этих созданий, что один из них изображен на гербе деревни.

ФЕРМЕРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Окири - многоликая деревня. Большую часть времени она остается спокойной и размеренной, но во время рыночных дней и фестивалей превращается в настоящий праздничный центр. Жители всего региона приезжают сюда, чтобы насладиться торговыми ярмарками и поучаствовать в ярких фестивалях. Каждый из них посвящен определённой культуре, и, пожалуй, самыми популярными являются фестиваль капусты и фестиваль сморщенных фруктов, которые собирают многолюдные толпы.

ФЕСТИВАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Большинство фестивалей сопровождаются увлекательными играми, которые стали основной причиной, по которой люди из соседних деревень приезжают в Окири. На фестивале можно принять участие в захватывающих соревнованиях, включая борьбу и разнообразные испытания на меткость.

Однако главным событием является игра под названием Промокашка, в которой участники делятся на команды, и каждому игроку выдается пастушья праща и мешочек с перезрелыми фруктами и овощами, которые он может использовать для метания в соперников. В одном из вариантов игры можно применять крышки от кастрюль в качестве щитов.

Все участники должны быть одеты в традиционные туники из некрашеной шерсти. Когда в участника попадает фрукт или овощ, на его тунике остается чёткое пятно. Игра состоит из серии раундов, в каждом из которых используются различные снаряды. К концу матча участники покрываются разноцветными пятнами, которые, как утверждается, нужно носить с гордостью.

Окири — это тихая и спокойная деревня, в которой не случается ничего страшного. Что бы ни происходило в мире, жители деревни, кажется, не обращают на это внимания. Возможно, это и к лучшему.

Если вы сможете передать очарование этого места и укрепить связи между искателями приключений и местными жителями, Окири может стать любимым местом, куда они будут с нетерпением возвращаться на протяжении всей вашей кампании.

ЖИЗНЬ В ОКИРИ

Окири охватывает не только саму деревню, но и множество ферм и пастбищ, простирающихся от её границ до самых Штормовых Полей. Люди, живущие на этих фермах, считаются жителями Окири наравне с теми, у кого есть дом в самой деревне.

Традиции играют важную роль в повседневной жизни большинства жителей. Все профессии и связанные с ними обязанности передаются из поколения в поколение.

Жители Окири отличаются сильным чувством единства и предпочитают упрощённый подход к управлению. В основном они решают свои проблемы самостоятельно. Однако в случае серьёзных конфликтов между соседями или когда требуется обсудить вопросы обороны деревни, они собирают представителей фермеров, пастухов, рыбаков и ремесленников в зале, известном как Высокий Очаг. Здесь они принимают решения по таким важным вопросам.

NPC

Брод Налдо (м. человек). Налдо обладает внушительной фигурой и мускулистыми руками, напоминая могучего быка. Если бы не его мальчишеское, дружелюбное лицо и легкая улыбка, люди могли бы вздрогнуть при виде него. Он всегда готов прийти на помощь, и его можно часто увидеть на одной из местных ферм, где он с радостью протягивает руку помощи или доставляет тяжёлые грузы жителям деревни. Несмотря на свою готовность помочь, Налдо может быть немного болтливым, и его легко отвлечь. Именно поэтому он завёл себе компаньона — пса Блока, который помогает ему сосредоточиться и не отвлекаться от дела.

Мисс Линдли (ж. человек). Когда в Окири ломается оборудование, жители обращаются за помощью к мисс Линдли, но делают это с некоторым волнением. Мисс Линдли не любит развлекать гостей и ожидает, что посетители и клиенты будут честны с ней в своих просьбах. Если её просят сделать ремонт, она часто требует принести ей какую-нибудь абсурдную деталь для выполнения задачи. Однажды покупательница принесла ей сломанный плуг, и мисс Линдли попросила её вернуться с ведёрком осколков синего стекла и репой — «и лучше бы стеклу быть синим!» Однако люди перестали задавать вопросы чудаковатой соседке, потому что предметы, прошедшие через её руки, часто оказываются лучше новых.

Жители Окири не знают, что их необычный специалист по ремонту — ведьма. Когда-то она была одной из самых могущественных и политически влиятельных ведьм в Ковене Рыбьей Головы, входя в Совет Трёх и Тридцати. Много лет назад она вышла на пенсию и теперь использует свою магию трансмутации для ведения торговли.

Братья Торрелли (м. люди). Самые находчивые пастухи в округе. Они отправляются в далекие походы, чтобы выгуливать своих овцедраконов на пастбищах вдали от дома. Эти путешествия делают их незаменимыми источниками информации о внешнем мире, и часто они

дополняют свои рассказы забавными анекдотами. Оба брата коллекционируют шутки и с удовольствием делятся ими друг с другом. Они проводят много времени, подшучивая и подбадривая друг друга, пока их стадо пасётся на лугах. Кроме того, они великолепно орудуют пращой и хорошо справляются с фестивальными играми.

Морна (ж. накудама). Если вы недавно приехали в деревню, будьте готовы к тому, что за вами могут наблюдать. Морна, девочка-накудама, любит уклоняться от работы, чтобы подглядывать за незнакомцами, которые, по ее словам, «чертовски интересны!» Она не застенчива, ей просто нравится наблюдать за новичками. Морна может появляться в случайных укромных уголках по всему Окири. Если её обнаружат, она с радостью вступит в разговор. Морна бесстрашна и часто ищет развлечения в опасных местах. У нее есть маленький нож, который она нашла, и она любит играть с ним, наслаждаясь тем, как взрослые от этого пугаются. Возможно, Морна — самый осведомлённый житель деревни.

Уэннет (ж. человек). Окири не славится своими воинами, но это не значит, что здесь их нет. Уэннет, фермерша средних лет, живущая со своей семьёй на окраине деревни, является признанной чемпионкой по фехтованию на мечах. Она представляет Школы фехтования на острове. Те, кто стремится присоединиться к одной из школ, могут вызвать Уэннет на дружеский поединок. Она беспощадна в обращении с клинком, но при этом подбадривает своих противников.

Для тех, кто путешествует на восток, деревня Окири - последний населенный пункт перед Штормовыми Полями Поэтому здесь находится форпост Курьерской Бригады. В конюшне всегда есть одна или две готовые лошади для проезжающих Курьерских Бригад.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Община. В центре деревни Окири располагается Община — небольшой холм, покрытый травой и украшенный тремя каменными столбами разной высоты. Обычно трава на этом месте остаётся густой до того, как начнётся «выпас на общинном поле» — традиция, во время которой овцедраконам разрешают есть траву. Этот ритуал подготавливает площадку для проведения игры в Промокашку.

Высокий Зал. Этот величественный деревянный зал расположен на возвышении у берега ручья. Хотя он не всегда используется, в Окири он выполняет множество важных функций. Во-первых, в Высоком Зале проходят деревенские собрания. Зимой он превращается в традиционный зал для праздничных пиршеств. Наконец, это, вероятно, самое прочное строение в деревне, поэтому именно здесь люди собираются в случае нападения. В подвале даже есть небольшой запас оружия, который при необходимости можно раздать временному ополчению.

Уличные очаги. У жителей деревни Окири есть традиция есть на открытом воздухе, когда это возможно, чтобы поощрять совместные трапезы. Рядом с Общиной есть несколько беседок, каждая из которых оборудована собственным очагом, встроенным в пол. Заброшенный фургончик с едой, реликвия Первой Эпохи стоит среди беседок, как памятник трапезе на свежем воздухе.

Магазинчик Бри. Этот небольшой магазинчик, расположенный в Окири, является единственным в своём роде. В нём представлен широкий ассортимент обычных товаров, но основной специализацией являются ингредиенты для зелий. Владельцем магазина является Бри — маленький круглый дух, напоминающий пирамидальную дыню благодаря своей колючей кожуре. Она с радостью принимает деньги от клиентов, но предпочитает обмен.

Пастбища овцедраконов. За фруктовыми садами и обработанными полями простирается широкая полоса невысоких холмов, на которых пастухи разводят овцедраконов. Земля здесь усыпана ржавыми остатками машин, которые были созданы в Первую Эпоху. Это место кажется тихим и отдалённым от деревни, но даже здесь можно столкнуться с опасностями. **Холмовые драконы** часто устраивают засады на путников, а в редких случаях на эту территорию забредают **Полевые великаны** которые сеют панику на своём пути.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Незваные гости. Праздничная атмосфера одного из деревенских овощных фестивалей привлекает шумную банду йокарио, чьи выходки угрожают сорвать всё веселье.

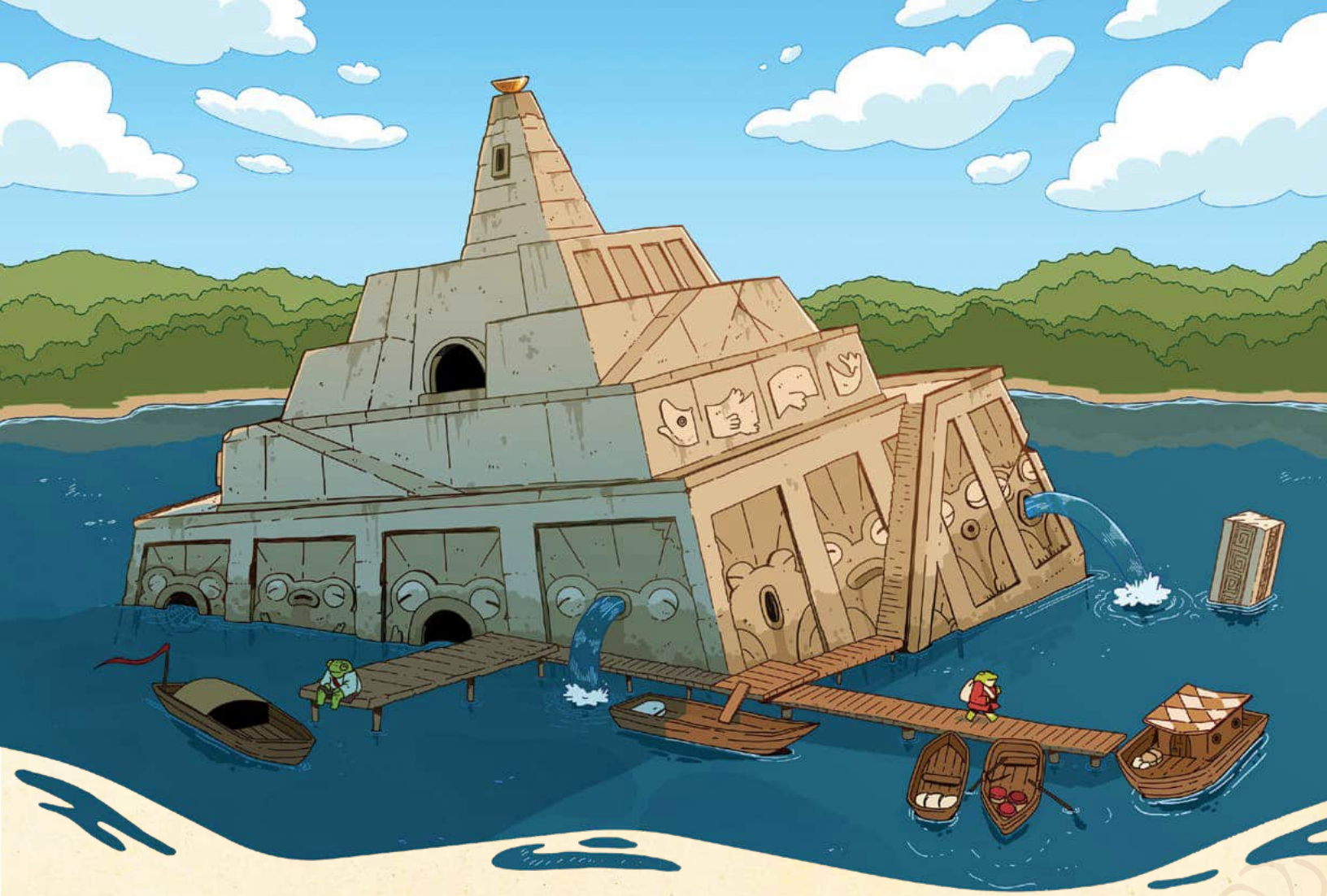
Летающий велосипед. В городе один мальчик нашёл зелье левитации, налил его на спицы своего велосипеда и забрался на него в надежде оказаться среди стаи летающих медуз, которые проплывают над головой. Однако велосипед унёс его слишком высоко, и, кажется, в ближайшее время он не собирается опускаться. Перепуганные родители мальчика обращаются к опытным авантюристам с просьбой вернуть их сына целым и невредимым.

Пропавшие пастухи. Ранним утром в центре города был обнаружен одинокий овцедракон из стада братьев Торрелли. Однако, несмотря на все усилия, поиски двух пастухов не увенчались успехом. Следы на пастбищах могут пролить свет на произошедшее.

Уладим это на поле. Накануне фестиваля в соседней деревне происходит беспорядок: хвастуны затевают драки с местными жителями, а затем и с искателями приключений. Если ситуация обостряется, местные жители вмешиваются и предлагают решить проблему на поле для игры в Промокашку.

Помощники Курьера. Когда израненная и измученная девушка из Курьерской Бригады прибывает в город, она поручает искателям приключений доставить важную посылку к Серым Ступеням на Горе Арбора вместо себя.

УЛИЧНЫЙ ОЧАГ



ХРАМ ШУМ

В отдаленной части Дара Суритаси, в глубоких водах озера Эллиор, одного из великих озёр Ободзимы, возвышается древний накудамский зиккурат. Большая часть его находится под водой. Это сооружение, называемое Шум, сохранило свою первоначальную форму, несмотря на годы и природные катаклизмы.

Руины поселения на южном берегу озера напоминают о былом величии этого места. В эпоху расцвета монархии накудама Шум был частью огромного комплекса, куда семьи накудама приезжали, чтобы вывести своих детенышей и остаться на некоторое время, чтобы вырастить их в первые дни жизни. Яйца доставлялись в зиккурат, а за водами тщательно следили и поддерживали их в идеальном состоянии множество повитух и служителей. Это было самое крупное место подобного рода на острове, и к тому времени, когда оно было практически заброшено много веков назад, оно даже приобрело полусвященный статус.

Сегодня накудама редко посещают Шум, не говоря уже о других путешественниках. Возможно, тот факт, что это место было полностью забыто, свидетельствует о том, что культурная амнезия, окружавшая его, была намеренной.

ТОН/ АТМОСФЕРА

Таинственный, Древний, Обнадеживающий, Зловещий

ОЗЕРО ЭЛЛИОР

Эллиор — самое большое озеро на острове, которое когда-то было сердцем цивилизации накудама. Руины древних построек можно увидеть по всему берегу озера. Наибольшая глубина озера наблюдается в его северной части, где находится зиккурат.

СЛУХИ И ЛЕГЕНДЫ

О Шуме не ходит много легенд, а те, что есть, не рассказывают ничего особенного об этом месте. Единственная интересная деталь, которую стоит знать о Шуме, — это то, что его внезапно перестали посещать, когда в водах появился опасный зверь.

Шум — отличное место для искателей приключений, где они смогут узнать о богатом прошлом Ободзимы и древней культуре накудама. Если это подходит для вашей кампании, вы можете представить Шум как затонувшее подземелье, в котором каждый этаж таит свои уникальные испытания для героев.

ПОЧЕМУ ШУМ БЫЛ ЗАБРОШЕН

В период своего расцвета Шум был процветающим инкубаторием, куда в любое время приходили десятки семей, чтобы вывести своих детенышей. Однако, казалось бы, внезапно это место было заброшено и быстро забыто. Вот почему:

После того как Шум стал центром культуры накудама, он был оставлен томиться в своем озере вскоре после появления загадочной фигуры, известной как Паразит Вораро. Вораро был харизматичным накудама, обладающим даром оракула. Он утверждал, что знает судьбы всех живых существ. Родители, стремясь узнать будущее своих детей, пригласили Вораро в Шум. Оказавшись внутри зиккурата, Вораро осознал истину о своих способностях. Он понял, что является колдуном, который служит жадному и ненасытному духу. Вораро использовал свою магию, чтобы очаровать большинство повитух, и принес яйца накудама в жертву своему покровителю. Не сумев изгнать Вораро и духа, было решено замуровать их в зиккурате и покинуть Шум.

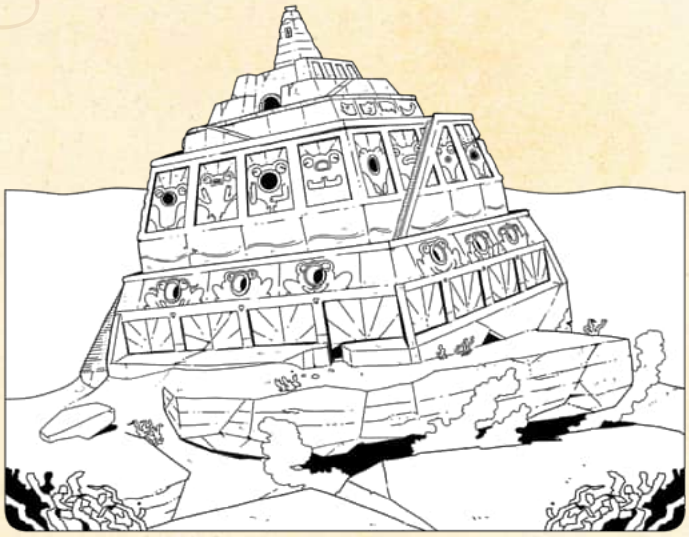
ШУМ СЕГОДНЯ

Заброшенный на протяжении веков, Шум был недавно вновь обнаружен экспедицией из восьми повитух народа накудама, которые долгое время искали это место. Землетрясение и последовавшее за ним цунами побудили их задуматься о прошлом своего народа. Войдя в зиккурат, они взялись за его восстановление в надежде вновь превратить это место в инкубаторий накудама. Однако работа идёт медленно, а их предводительница, Беатри, исчезла.

Зиккурат снова работает, и, несмотря на возможные опасности, слухи о нем распространились. Впервые за многие столетия семьи отправляются в Шум.

СОХРАНИВШАЯСЯ СИЛА ВОРАРО

После долгого периода бездействия Паразит Вораро вновь обретает свою силу. Он терпеливо ожидает своего часа, уверенный, что его настойчивость будет вознаграждена, когда в это место вернутся накудама. Тогда его дух-покровитель очарует и поглотит их.



ОСОБЕННОСТИ ЗИККУРАТА

Этажи

Зиккурат Шум состоит из шести прямоугольных этажей. Высота каждого этажа составляет 15 футов. Нижний этаж имеет ширину 100 футов и длину 80 футов, и каждый верхний этаж меньше нижнего, вплоть до верхнего этажа, ширина которого составляет 25 футов, а длина - 20 футов.

Только два верхних этажа находятся выше уровня воды.

Вход

Войти в зиккурат можно двумя способами. Главный вход расположен в верхней части сооружения, в закруглённых проёмах на восточной и западной стенах.

Второй вход находится на нижнем этаже. Он представляет собой потайной ход, который проходит через механизм затопления и идеально подходит для небольших существ.

Механизм затопления

Зиккурат был построен с помощью хитроумного механизма, который регулирует уровень воды в нем. Этот механизм состоит из двух рычагов, и для того, чтобы впустить или отвести воду, необходимо повернуть их в одном направлении. Один рычаг находится на втором этаже сверху. Другой находится в Покоях Будущих Монархов.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Зона приёма гостей. Верхний этаж зиккурата изначально был задуман как уютный зал ожидания для семей, которые приезжали давать потомство в инкубаторий. На внутренней стене всё ещё можно увидеть остатки фрески, изображающей монарха накудама с распростёртыми в приветственном жесте руками. Сейчас это помещение служит повитухам своими покоями, и именно здесь ведётся основная работа по восстановлению. В любой момент времени здесь могут работать от трёх до семи повитух.

Старые покои. С верхнего этажа на второй ведёт винтовая лестница. В древности здесь жили повитухи. При беглом осмотре помещения можно обнаружить лишь осколки керамики и редкие куски сгнившего дерева. Однако, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) СЛ 16, в стене камеры можно обнаружить секретную нишу. В нише находится рычаг — один из двух, необходимых для активации механизма затопления (см. ниже).

На этом этаже есть только один признак того, что зиккурат был обитаем, хотя и находился в запустении долгое время. В закрытой комнате можно найти полностью функциональный торговый автомат, три заброшенные аркадные игры в шкафчиках и стопку книг *Ава и все звёзды* — коллекционное издание. Любой, кто потратит хотя бы 10 минут на поиски в этой области, обнаружит свиток заклинания ***Дневной свет****, спрятанный в одной из книг.

1-й, 2-й и 3-й Инкубатории. Три средних этажа образуют сердцевину зиккурата. Каждая комната здесь идеально округлая, словно сжатый пузырь, что резко контрастирует с угловатым внешним обликом сооружения. Когда-то накудама приходили сюда, чтобы ухаживать за своими яйца. Под наблюдением повитух они размещали их в нишах, вырезанных в стенах и колоннах. Теперь эти обширные залы заполнены чернильно-черной водой. Водные элементали, которые раньше помогали повитухам, теперь патрулируют здешние воды.

Палата Будущих Монархов. В самом низу основного инкубатория находится небольшая, но богато украшенная комнатка. Когда-то это помещение предназначалось для королевских яиц на случай, если монархи решат посетить Шум. Сейчас же оно служит убежищем для Вораро.

В нише в стене расположен рычаг — один из двух, управляющих механизмом затопления зиккурата.

NPC

Зольде из Повитух (ж. накудама). Зольде - фактический лидер повитух, которые в настоящее время живут в развалинах на берегу озера. У неё широкое телосложение и вечно хмурое выражение лица, хотя она настаивает: “Просто у меня такое лицо”. Она груба с незнакомцами, но у неё доброе сердце. Прежде чем стать повитухой, она была искательницей приключений и до сих пор умеет обращаться с мечом. Зольде не была лидером, когда группа отправилась в путь, но когда Беатри пропала, другие повитухи, естественно, обратились к ней.

Паразит Вораро (м. накудама). Вораро — древний накудама, превративший зиккурат в своё логово. Этот могущественный колдун сохраняет тесную связь со своим безымянным духом-покровителем, который поддерживает его жизнь уже много столетий. С тех пор как Вораро заточили в зиккурате, он стал большим и раздутым, не в силах находиться вне воды. Его главной целью является поиск новых накудама для своего покровителя.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Экспедиция АИА. Накудама Дини, член АИА, приглашает искателей приключений отправиться в экспедицию в Шум в рамках полевых исследований эпохи Накудама. Дини не знает ни об экспедиции повитух, ни о присутствии Вораро в зиккурате.

Королевское Яйцо. Исследуя Шум, искатели приключений обнаруживают единственное яйцо накудама, которое каким-то волшебным образом сохранилось в зиккурате. Удивительно, но Вораро и его дух-покровитель не тронули яйцо. Если они поделятся своей находкой с кем-нибудь, например, с повитухами, слух об этом разнесётся по всему острову. Когда весть о яйце доходит до Короля Крылаток, он отправляет своих приспешников, чтобы они забрали яйцо для него. Так он сможет претендовать на древний титул монарха.

Завороженные. Внезапно накудама с юга Дара Суритаси почувствовали непреодолимое желание покинуть свои дома и отправиться в Шум. На вопросы о причинах этого решения накудама отвечают, что это было спонтанным порывом. Однако они не знают, что Вораро, пытаясь умилостивить своего духа-покровителя, приложил все свои силы, чтобы распространить свою магию на всех накудама и притянуть их сюда. Когда они окажутся там, Вораро планирует принести их в жертву своему духу-покровителю.

Пропавшая повитуха. Повитуха Беатри исчезла, и другие повитухи очень переживают за неё. Они тщательно осмотрели берег озера и два верхних этажа зиккурата, но её нигде нет. В последний раз её видели, когда она начала расчищать второй этаж.

ПРИБРЕЖЬЕ

ДЕРЕВНЯ ПЕСКА

Те, кто посещает Деревню Песка неоднократно, никогда не видят одну и ту же деревню дважды. Перемены здесь настолько постоянны, что в просторечии она получила название «Деревня Песка». Именно это делает её одним из чудес Ободзимы. В деревне проживают мастера-скульпторы, которые создают красочные песчаные сооружения, давшие ей своё название. За редким исключением, каждое здание построено из затвердевшего песка с использованием особого заклинания, которое придумали в деревне. Скульпторы-конкуренты соревнуются друг с другом в создании уникальных сооружений, расширяющих границы их мастерства. Для этого они используют гигантских крабов, специально обученных для этой работы. Таким образом, Деревня Песка видела бесчисленное множество своих версий, каждая из которых представляет собой временное произведение искусства. Мимолётность и изменчивость облика деревни — это то, чем местные жители гордятся. Они даже создают цветной песок, чтобы их деревня выглядела по-настоящему яркой и жизнерадостной.

ТОН/АТМОСФЕРА

Кипящий энергией, Удивительный, Склонный к соперничеству, Вычурный

ЖЕМЧУЖИНА РОНГОЛА

История деревни уходит своими корнями в древнюю традицию строительства из песка. На самом деле, она стала священным местом, когда ныряльщик по имени Ронгол вытащил из океана огромную жемчужину. Когда он положил её на песок, над его головой сгустились грозовые тучи, и через несколько мгновений по дуге ударила молния, пролетев в нескольких дюймах от жемчужины и вонзившись в песок. Там, где молния коснулась песка, выросла изогнутая башня из фульгурита, образуя Стеклянную Башню вокруг жемчужины. Ронгол стал первым Хранителем жемчужины, наблюдая за ней из Стеклянной Башни.

Несмотря на то, что деревня Песка выросла вокруг Стеклянной Башни, служители жемчужины предпочитают вести в основном замкнутый образ жизни, появляясь лишь изредка с каким-нибудь знамением, чтобы поделиться им с жителями деревни.

УГРОЗА С МОРЯ

Налётчики-рыболюды представляют реальную и постоянную угрозу для жителей Прибрежья. Нападения происходят в основном ночью, поэтому Песочные Скульпторы используют свою магию, чтобы каждый день в сумерках возводить песчаный вал, окружающий деревню, только для того, чтобы разрушить его на рассвете. Хотя в результате крупномасштабные набеги прекратились, ловкие налётчики продолжают время от времени проникать в деревню.

ВЫБРОШЕННЫЕ НА БЕРЕГ

Ещё одна достопримечательность, привлекающая посетителей в Деревню Песка, — это то, что на пляж с поразительной регулярностью выбрасывает самые разнообразные штуки. Огромные кости неизвестного животного, обломки затонувшего корабля, карты в бутылках — это лишь некоторые из последних находок. Эти вещи настолько тесно связаны с уникальной атмосферой деревни, что некоторые её жители даже украшают свои дома из песка интересными предметами с берега.

NPC

Вориан, подмастерье песочного скульптора (м. эльф). Юный эльф скромен, застенчив, неуверен в себе и вечно бормочет что–то невнятное, но при этом обладает всеми качествами, которых нет у его наставника, Великого Ферека, в том числе талантом Песочного Скульптора. Вориан — настоящий гений, и именно его внимание к деталям и трудолюбие помогли Фереку достичь славы.

Однако Вориан не стремится к самовосхвалению, предпочитая вместо этого посвящать всё своё время созданию прекрасных произведений искусства из песка. Когда он не занят выполнением поручений своего наставника, его часто можно увидеть сидящим на улице с огромным скетчбуком на коленях и что-то записывающим. Вориан - **обыватель.**

Ульмат, Говорящая о знамениях Жемчужины (ж. дара). Эта дара - самая высокая жительница деревни, а возможно, и во всём регионе Дар Суритаси. На её долю выпала обязанность рассказывать о знамениях Жемчужины. В её голосе слышится что-то потустороннее, и всё, что она говорит, звучит как дурной знак, даже если она просто болтает. Она является единственной служительницей, которая регулярно покидает Стеклянную Башню, и её можно увидеть прогуливающейся по Парку Скульптур, где она любуется последними новинками. Большинство жителей обходят Ульмат стороной, но она рада любому общению, особенно об искусстве.

Песчанка Грофф, Ведьма Песка (ж. человек). Песчанка Грофф — странная и одинокая ведьма, которая живёт на окраине деревни. Она предпочитает проводить время в компании двух своих гигантских песчаных блох — Флека и Спека. У неё обширные знания об Отмели, и ходят слухи, что когда-то она была советником Короля Крылаток. Хотя это неправда, большинство жителей предпочитают держаться от неё подальше. Несмотря на свой нелюдимый характер, она остаётся рядом с Прибрежьем, потому что считает своим долгом защищать жемчужину, которая хранится в Стеклянной Башне, по своим собственным причинам.

Песчанку Грофф трудно заметить, потому что она живёт в песчаной насыпи, которая постоянно перемещается. Изнутри насыпь представляет собой маленькую хижину с интерьером из песка, который не разрушается от передвижений по пляжу.

Пляжные бродяги (люди). Кента, Каз и Керш — трое детей, которые живут на окраине деревни и ведут самостоятельный образ жизни. Они зарабатывают на жизнь, исследуя пляж в поисках ценных вещей, которые прибивает к берегу, и продают их АИА или на деревенском рынке. В трудные времена они не стесняются заниматься карманными кражами. Они бережно хранят найденные сокровища в своём убежище — засыпанном песком корабле.

Керш, старший из детей, стал колдуном, заключив сделку с морским духом. Он носит на бедре стеклянный шар в веревочной сетке, в котором содержится дух рыбы фугу.

АИА поддерживает полупостоянный лагерь на пляже, чтобы члены могли наблюдать за феноменом «вещи на берегу» и вести каталог найденных предметов.

У Курьерской Бригады здесь есть небольшой аванпост, построенный из песка, хотя местный курьер предпочитает спать в палатке за скромным зданием.

Ведьминский Ковен Высоких Шляп время от времени проходит через Прибрежье, но они не находятся здесь постоянно. Песчанка Грофф не связана ни с каким Ковеном.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Башня Жемчуга и Стекла. В самом сердце деревни возвышается настоящее чудо — высокая фульгуритовая башня, в которой хранится Жемчужина Ронгола. Изогнутая форма башни, наклонённая к пляжу, создаёт впечатление, что она вот-вот рухнет. Несколько ответвлений отходят от основного сооружения, придавая башне силуэт, напоминающий рога оленя. На своей вершине башня возвышается на тридцать футов над песчаным пляжем.

Внутри башни, используя технику песочной скульптуры, служители создали сложную сеть камер и туннелей, которые ведут от первоначальной камеры, образовавшейся вокруг жемчужины, когда вокруг неё впервые выросла башня. Благодаря наклонам башни, её можно описать как трёхуровневую структуру. На нижнем уровне находится Зал Аудиенций — круглая комната с креслами, расположенными по краям. Именно сюда приходят жители, чтобы послушать Предсказателя, который делится своими видениями, увиденными в Жемчужине. Из Зала Аудиенций туннель ведёт в скромные жилища для четырёх служителей башни. Ещё один туннель ведёт к Хранилищу Жемчужины. Считается, что оно образовалось естественным путём, но на самом деле представляет собой идеальную трёхгранную пирамиду. Жемчужина хранится здесь на песчаном ложе, и доступ сюда разрешён только служителям.

Четыре служителя Башни - это:

- **Ульмат, говорящая о знамениях**—См. NPC выше.
- **Харрага (? человек)**—Слепой целитель, который очень любит сладкое.
- **Эол (м. человек)**—Крупный мужчина с лысой головой, который постоянно заботится о чистоте в башне.
- **Кем (ж. накудама)**—Шумная и дружелюбная, её сопровождает маленький чёрный дух кота по имени Буг.

Парк Скульптур. Стеклянная Башня возвышается над Парком Скульптур, где Песочные Скульпторы создают изумительные произведения искусства. Скульптуры в этом саду могут изображать как драматические сцены из мифов и легенд Ободзимы, так и объёмные абстрактные композиции, демонстрирующие мастерство художника. В Парке Скульптур обитает дух, который часто оживляет скульптуры, чтобы напугать прохожих.

Скульптуры не остаются здесь надолго. Как и сама деревня, они постоянно меняются, поскольку художники черпают вдохновение в новых идеях. Когда скульптура исчезает, она исчезает навсегда.

Один уголок Парка Скульптур отведен для Маленькой Ободзимы - карты острова, полностью сделанной из песка.

Пещеры крабов. Пляж Прибрежья раскинулся в живописной бухте, окружённой серповидным утесом, который словно вырастает из песка. Его подножие испещрено пещерами, некоторые из которых ведут вниз, к затопленному жилищу гигантских крабов. Местные жители уже давно одомашнили этих крабов, однако те, кто не знаком с особенностями их поведения, могут столкнуться с их порой раздражительным характером. Время от времени искателям приключений приходится сталкиваться с опасными существами и сборщиками хлама, которые облюбовали пещеры.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Украденная Жемчужина. Искатели приключений просыпаются от шума в центре Прибрежья, где служители зловещим голосом заявляют, что Жемчужина Ронгола пропала. Единственная подсказка - большая лужа во внутреннем святилище, где хранилась жемчужина.

Проблемы с блохами. Конкурс Песочных Скульпторов прерывается из-за того, что гигантские песчаные блохи роют норы. Но это происходит только тогда, когда определенные скульпторы демонстрируют свое мастерство. Совпадение? Саботаж?

Похищены рыболюдами. Ранним утром трое рыбаков отправились в море, но вернулся только один из них. Его нашли без сознания в лодке, которая села на мель недалеко от берега. На руле заметны следы укусов. Когда рыбак пришёл в себя, он рассказал, что на них напали рыболюды. Последнее, что он помнит перед тем, как потерял сознание, — это как его товарищей утащили за борт и выбросили на Отмели. Он не уверен, как ему удалось выжить в этой ужасной ситуации.

Выброшенная бутылка. Прогуливаясь по пляжу, искатели приключений натыкаются на пару чаек, дерущихся из-за закупоренной бутылки из зелёного стекла. При приближении искателей приключений птицы вскрикивают и улетают, оставив бутылку лежать среди водорослей. Осматривая находку, они обнаруживают внутри карту, на которой указан редкий ингредиент по выбору Мастера. Более подробную информацию о редких ингредиентах можно найти на странице 215.

ЛЕГЕНДЫ

Жемчужина - это маяк. Большинство жителей деревни считают, что Жемчужина Ронгола обладает способностью предсказывать будущие события. Однако некоторые предполагают, что жемчужина также может служить маяком. Легенда гласит, что Жемчужина взывает к чему-то, находящемуся глубоко в океане. Версии этой легенды различаются в зависимости от того, является ли это "нечто" добрым или злым.

Духи, дающие подарки. Некоторые утверждают, что регулярность, с которой на пляжах Прибрежья появляется всякая всячина, объясняется застенчивыми духами воды, которые по ночам вытаскивают подарки на песок. Многие ночные посетители пляжа утверждали, что слышали в шуме прибоя тихие смешки и разговоры, но никто не мог увидеть ничего, кроме плеска волн о песок.

УЛУВА

РЫНОК ДУХОВ

Над заброшенным рыбным рынком у причала возвышается Улува — оживлённый город в Царстве Духов. Сюда съезжаются духи самых разных мастей, чтобы торговать, сплетничать и наслаждаться веселыми развлечениями. Это место часто служит переходом для существ из Физического Мира в Царство Духов, и нередко можно увидеть, как они с широко раскрытыми глазами блуждают по лабиринтам улиц Улувы.

ТОН / АТМОСФЕРА

Странный, Волшебный, Запредельный, Волнующий

РЕПУТАЦИЯ

Репутация Улувы широко известна среди искателей изысканных ингредиентов, особенно духовной рыбы, обладающей уникальным вкусом умами, это поистине неземное удовольствие для ценителей. Рынок также известен как место, где можно весело провести время. Мастер Церемоний постоянно придумывает всевозможные мероприятия, чтобы привлечь внимание клиентов — будь то рестораторы, гурманы или те, кто просто ищет необычные и запоминающиеся впечатления.

ВХОД НА РЫНОК

Физические существа, желающие попасть на Рынок, должны получить приглашение от духа либо воспользоваться Блуждающим Поездом или паромной переправой. Чтобы сесть на поезд или паром, искателям приключений необходимо приобрести специальный билет, открывающий путь в Улуву.

БЕЗУМНЫЙ ЛАБИРИНТ

В Улуве искателей приключений встречает настоящий калейдоскоп красок, движения, ароматов и звуков. В основном это рыбный рынок, над головой и по аллеям рынка плавают косяки всех видов рыб-духов. Яркие цвета и освещение отвлекают посетителей, пока торговцы расхваливают свой товар и пытаются заманить искателей приключений в свои лавки, чтобы те отведали их вкусные деликатесы.

Мастер Церемоний, всегда готовый помочь, с радостью представляет посетителям последние новинки и охотно показывает посетителям все вокруг, устраивая для них грандиозную экскурсию по рынку (которым он ужасно гордится).

Планировка Улувы не отличается особой сложностью. Вокруг центральной рыночной площади расположены торговые ряды, некоторые из которых достигают нескольких этажей, причём прилавки установлены друг на друге. От площади зигзагами расходятся улицы и переулки, на каждой из которых есть свой центр торговли. Главная улица города ведёт от центральной площади к Рынку Качающихся Лодок, где небольшие рыбацкие лодки привязаны друг к другу. Некоторые из них ярко освещены и служат плавучими прилавками, на которых можно найти разнообразные товары.

Улува - это красочное, оживленное место, где, кажется, всегда происходит сотня разных событий одновременно, и все продавцы хотят, чтобы прохожие попробовали именно их товары - лучшие на рынке!

Мастеру чересчур насыщенная атмосфера Улувы поможет подчеркнуть уникальную индивидуальность этого места, где люди из Физического Мира, скорее всего, будут ошеломлены бешеным темпом рынка.

Улува - отличный способ продемонстрировать Царство Духов как удивительное и фантастическое место, даже по сравнению с Физическим Миром Ободзимы, который сам по себе является волшебным местом.

МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ

NPC

Мастер Церемоний (дух). Те, кто посещают Улуву, обязательно встретят Мастера Церемоний — высокого, долговязого, словно танцующего человека. У него тёплое и выразительное лицо, которое особенно выделяется благодаря карикатурно большим бровям, аккуратно ухоженным до самых кончиков. Он кажется обычным человеком, но его движения и жесты обладают сверхъестественной плавностью, словно он не имеет костей. Когда это необходимо, например, когда ему нужно помочь нескольким гостям одновременно, он, как известно, расстаётся со своей тенью и отправляет её выполнять поручения.

Он наслаждается своей ролью приветственного комитета Улувы и никогда не спит. Его голос, несмотря на шум, всегда слышен на Рынке Качающихся Лодок. Он объявляет о дневном улове, призывая гостей: "Полюбуйтесь на мастеров рыбного паштета и их могучие измельчители!"

Эмиль, уличный музыкант (м. дара). Эмиль — уличный музыкант, которого часто можно увидеть на углу улицы или на крыше. Он играет на уникальном струнном инструменте, известном как щиперин. Музыка, которую он исполняет, всегда соответствует настроению его окружения, но невозможно с точностью сказать, играет ли он в соответствии с настроением или создает его, таково очарование его мастерства. Эмиль приехал в Улуву в поисках учителя музыки, но его поиски увели его дальше в Царство Духов, где он заключил сделку с одним из духов в обмен на музыкальный талант. Когда он вернулся в Улуву, в его руках уже был щиперин и непревзойдённое мастерство игры на нем. Несмотря на то, что Эмиль относительно недавно появился в Улуве, он уже стал неотъемлемой частью местной общины. Однако немногие знают, что его игра — это не просто результат его таланта, а следствие договора с духом-покровителем. Он — меланхолик, который принимает свою судьбу. Он также является ценным источником информации, а еще его можно нанять для исполнения его волшебных мелодий.

Трот С Глазами Повсюду (дух). Рыночный констебль - одно из самых необычных существ, обитающих в Улуве. Трот — это своего рода коллективное существо, состоящее из множества плавающих глаз, которые патрулируют улицы, бдительно следя за ворами и нарушителями спокойствия. Несмотря на свое название, у Трота нет глаз повсюду, но, к счастью, люди в это верят. Когда один из глаз Трота замечает правонарушение, он поворачивается к небу и испускает яркий луч света, предупреждая охрану Улувы о потенциальной опасности.

Скромняга Уцу (дух). Этот крошечный дух, голова которого окружена таинственным чёрным пламенем, является одним из самых известных контрабандистов и мошенников Улувы. Уцу живет по принципу, что всё имеет свою цену, а это означает, что возможности поджидают его на каждом шагу. Маленький дух знает, как получить практически всё, а если и не знает, то, вероятно, знаком с кем-то, кто знает. Уцу говорит о себе в третьем лице, всегда представляясь как «скромняга Уцу». Найти его не так-то просто, хотя большую часть времени он проводит на Фонарной Площади.

СКРОМНЯГА УЦУ

ТОРГОВЦЫ

Список продавцов, которых можно встретить на рынке:

Четверо Орблов. Эти очаровательные маленькие духи, похожие на людей, — торговцы рыбой, известные своим мастерством в ловле огромных косяков, которые плавают высоко над крышами Улувы. Словно акробаты, они умело балансируют на плечах друг друга и подпрыгивают в воздух, чтобы поймать рыбу своими большими сачками для ловли бабочек. Их умение ловить рыбу делает их особенно ценными в Улуве. На Рынке Качающихся Лодок у Орблов есть свой киоск, где они продают свой экзотический улов.

Дапо-Дапо! Мастера рыбного паштета. Дапо-Дапо! — это дуэт известных мастеров по приготовлению рыбного паштета. Они создают такую деликатесную пасту, какую ещё никто не пробовал в Физическом Мире. Когда эту клейкую пасту разбивают молотком, она издаёт радостный писк. Оба мастера носят имя «Дапо», и когда они начинают замешивать тесто, они восклицают: «Даподаподапо-даподаподаподапо!!!». Они полностью сосредоточены на своём ремесле и болезненно реагируют на любые попытки отвлечь их, особенно на непрошеные советы по приготовлению рыбного паштета. Эти мастера являются местными знаменитостями. Каждый из них втайне восхищается талантом другого.

Вимм и Вигор, целители. Вимм — целительница, которая, как правило, лечит тех, кто не вызывает доверия: драчунов, закоренелых преступников и авантюристов. Вимм — это дух с чертами паука, она творит свою магию исцеления, окутывая пациентов паутиной, которая сращивает кости, залечивает раны и даже может выводить яд из организма. Ей помогает маленький каменный дух по имени Вигор.

В деревне обычно есть одна или несколько ведьм из Ковена Высоких Шляп. У них есть аптека и киоск для гаданий на Фонарной Площади, и они помогают островитянам, заблудившимся в Царстве Духов, вернуться домой. Хотя это единственный Ковен, постоянно действующий в Улуве, на рынке достаточно часто встречаются другие ведьмы, выполняющие свои собственные поручения.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Паромная переправа. Большинство людей добираются до Улувы на пароме. Причал, расположенный на берегу реки в Физическом Мире, представляет собой обычную пристань, в конце которой установлена деревянная статуя гигантской чайки с рыбой во рту. Дважды в день — на рассвете и в сумерках — паром отправляется в путь, чтобы доставить пассажиров в Улуву. Паромщиком на этом судне служит широкоплечий дух, похожий на коренастого человека, но без головы. На его шее красуется ожерелье из рыб, а когда он говорит, за него отвечают их головы. На борт парома могут подняться только владельцы билетов. Всех остальных паромщик быстро сбросит в реку.

На берегу реки у Улувы собираются речные лягушки, чтобы направить паром к его месту на Рынке Качающихся Лодок, где он встретит пассажиров, готовых отправиться обратно в Физический мир.

Фонарная Площадь. В Царстве Духов обычно царит полумрак, но на Фонарной Площади всегда ночь. В воздухе раскачиваются сверкающие фонари, отбрасывая свет, который отражается от чешуи рыб, проплывающих над головой. Эта площадь пользуется дурной славой как место, где собираются интриганы, воры и другие существа, затаившие злые намерения.

Ещё по одной. Это место нельзя назвать обычной таверной. Его владелец, полный усатый мужчина с постоянной улыбкой, с любовью зовёт его «залом веселья». Расположенное на окраине Улувы, это заведение всегда полно посетителей. Здесь часто выступают артисты на знаменитой сцене, которая находится на вершине пирамиды, возвышающейся в центре зала. Но что отличает это место от других в Физическом Мире, так это возможность насладиться напитками и едой за одним из многочисленных столиков, которые установлены на стенах и потолке. Магия этого места придаёт каждой поверхности свою собственную гравитацию, позволяя посетителям почувствовать себя словно в невесомости. Посетителям рекомендуют попробовать множество сладких вин, которые предлагает это заведение.

Станция Блуждающего Поезда. С крыши железнодорожной станции в Улуве открывается вид на центральную рыночную площадь. Когда поезд подъезжает к станции, плавающие рыбы-прилипалы облепляют поезд, а некоторые даже цепляются за неосторожных пассажиров, которые здесь выходят. Подробнее о Блуждающем Поезде смотрите на стр. 113.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Рыболовные крючки. Рыбаки в Царстве Духов всегда ищут материалы из Физического мира, особенно кости пальцев, из которых они делают рыболовные крючки и приманки. По какой-то причине (независимо от того, правда это или просто народное суеверие о духах) рыб в Царстве Духов очень привлекают кости пальцев из Физического Мира.

Поиск филе духа. Искушенный шеф-повар из Физического Мира дает искателям приключений задание: попасть в Улуву, найти первоклассного торговца рыбой и раздобыть целого духовного окуня из Царства Духов. Только так можно приготовить Сверхъестественное Рыбное Фондю Фару, легендарное блюдо, известное только самым амбициозным шеф-поварам Ободзимы.

Залечь на дно. Авантюристы наняты, чтобы найти известного вора, который сбежал из Физического Мира в Царство Духов. Он скрывается в Улуве, вероятно, замаскированный.

СЛУХИ И ЛЕГЕНДЫ

Подлинный перекрёсток. Некоторые считают, что Улува - это место, где смертные впервые попали в Царство Духов.

Королевский пленник. Король Крылаток когда-то был пленником в Улуве, и это до сих пор вызывает у него неприязнь к этому месту. Говорят, что если бы он смог найти способ вернуться в Улуву, то устроил бы атаку на Рынок как акт мести.

ЯТАМОН

ГОРОД ПЕРВОЙ ЭПОХИ

Неподалёку от южного побережья Дара Суритаси раскинулся самый крупный город на всём острове Ободзима — Ятамон. Ятамон - реликт Первой Эпохи, город, существовавший задолго до появления первых письменных свидетельств. В настоящее время здесь проживает около 10 000 человек. Ятамон был построен на склоне холма с великолепным видом на южные скалы, которые обрываются к морю. Это город высоких домов, узких переулков, крутых улочек, пестрящих рядами магазинов и винтовых лестниц.

Ятамон известен как оживлённый город, полный интересных достопримечательностей и вкусных запахов. Здесь в изобилии можно увидеть уникальные технологии Первой Эпохи, такие как велосипеды, лёгкие грузовики и торговые автоматы. Из-за своей репутации торгового центра, в котором можно найти всё что угодно, молодёжь часто приезжают сюда, чтобы присоединиться к одной из фракций, научиться новым навыкам и ремеслам у местных мастеров или просто окунуться в суету этого волшебного города.

Несмотря на то, что Ятамон — самый густонаселённый город Ободзимы, он также полон великих тайн. Магия Первой Эпохи, которая сохраняет его тысячелетние сооружения и артефакты в первозданном виде, остаётся загадкой. В этом городе происходят странные события, а его уникальные чары и древние, своеобразные духи делают его самым необычным местом на острове.

ТОН / АТМОСФЕРА

Суетливый, Людный, Разнообразный, Современный

ЖИЗНЬ НА РУИНАХ ПЕРВОЙ ЭПОХИ

Большинство жителей Ятамона уже привыкли к необычным технологиям и архитектуре, которые остались со времён Первой Эпохи. Дети играют на улицах и лазают по стенам и крышам, питомцы бродят по переулкам и сидят на садовых оградах, и все это выглядит так, будто было построено много лет назад, но на самом деле существует уже тысячи лет.

Ятамон также наполнен звуками технологий Первой Эпохи, которые оживают благодаря духам и магии, дающим им энергию для продолжения работы. Время от времени можно услышать звук проезжающего грузовика, грохот троллейбуса или скрипучую мелодию проигрывателя — всё это звуки, которые городской житель может услышать каждый день, находясь в Ятамоне. Постороннему наблюдателю зрелище и звуки этих причудливых машин могут показаться восхитительными, тревожными или сбивающими с толку. Однако это часть индивидуальности Ятамона — уникального места, которое живёт в более быстром темпе, чем остальная Ободзима.

Магия города

Под воздействием могущественных чар города те, кто живёт в Ятамоне достаточно долго, начинают развивать собственную магию, обычно в форме колдовства. Многие ведьмы считают, что это происходит потому, что город словно «знает», в чём нуждаются его жители, и, благодаря какой-то неведомой силе из Первой Эпохи, создаёт заклинание, которое может помочь им. Например, пекарь или кузнец могут внезапно обрести способность управлять пламенем, что значительно упростит их работу. Предприимчивый флорист однажды утром может проснуться с мыслью о том, что теперь он может заставить цветы расти, а трудолюбивый садовник может научиться обрабатывать землю после яркого сна.

КТО ПРАВИТ ЯТАМОНОМ?

Несмотря на свои внушительные размеры, в этом городе нет официального руководства и единого лидера. Благодаря магии Первой Эпохи все муниципальные службы, такие как водопровод, канализация и система отопления, функционируют с помощью волшебства. Это избавляет жителей от необходимости беспокоиться о подобных вещах. Маленькие духи любят освещать улицы по ночам, зажигая неоновые вывески и бумажные фонарики. Таким образом, даже освещение обеспечивается благодаря магии Первой Эпохи.

В городе есть влиятельные люди, которые не являются официальными лидерами, но оказывают значительное влияние на жизнь города и его жителей. Они проявляют заботу о городе и его соседях по-разному, но в одном они единодушны — не допустить расширения города. Сохранение уникального облика времен Первой Эпохи означает уважение как к исторической, так и к традиционной ценности этого места. Возможно, это также связано с нежеланием нарушать или оскорблять неизвестную силу, которая придаёт всем местам Первой Эпохи их нетленную природу.

ЦЕНТР ТОРГОВЛИ

Ятамон — это настоящий рай для тех, кто любит поторговаться. Город известен своими многочисленными магазинами и самодельными лавками, расположенными на его улицах. Однако главной торговой зоной является центральная площадь, где каждый день разворачивается оживлённый рынок под открытым небом.

Ночью же, когда спадает дневная жара, любители развлечений и шоппинга стекаются на Аллею Огненной Змеи — длинную, узкую и извилистую улицу, украшенную яркими фонарями и огнями. Здесь можно найти артистов, уличную еду и разнообразные диковинки.

Хотя медные бутоны, стеклянные лепестки и золотые цветки являются основной валютой, владельцы магазинов в Ятамоне всегда рады обменять их на определённые товары. Ведьмы и собиратели торгуют ингредиентами для зелий, в то время как утилизаторы и сборщики хлама продают свои товары Первой Эпохи торговцам, которые занимаются древними технологиями.

Рай из Торговых Автоматов

Являясь реликтом Первой Эпохи, Ятамон обладает самой высокой концентрацией торговых автоматов. Возможно, здесь их больше, чем на всём острове. Люди живут в этом месте уже много веков, и за это время все известные торговые автоматы были захвачены волшебниками и духами. Они продают или обменивают свои товары на бутоны, цветы, лепестки и другие ценные предметы. В торговых автоматах можно найти самые разнообразные вещи: от ингредиентов для зелий до странных предметов, закусок и напитков — всё, что пожелает положить туда волшебник. Но это ещё не всё! Есть ещё не обнаруженные торговые автоматы, в которых можно найти товары Эпохи Накудама или даже Первой Эпохи.

ПОД ГОРОДОМ

Благодаря магическому контролю над всеми внутренними системами Ятамона, у жителей редко возникает необходимость спускаться под город, чтобы исследовать его канализацию, дренажные трубы или подъездные туннели. Однако люди всё равно спускаются туда. Возможно, они хотят спасти заблудившегося котёнка или найти кольцо, которое случайно упало в водосток. Не говоря уже о любопытных детях, которые не могут устоять перед соблазном исследовать потайные уголки города.

Однако чем глубже под город проникает искатель приключений, тем опаснее становится путь. Концентрация магии Первой Эпохи привлекает странных зверей и духов, которые стремятся искупаться в этой магической энергии.

NPC

Доктор Залия Фронд и Кроциус (ж. человек и м. накудама). Доктор Фронд - археолог из АИА, которая работает на раскопках подземного города Ятамона, специализируясь на изучении тайн Первой Эпохи. Доктор Фронд - приветливая и полная энтузиазма ученая, которой не терпится узнать больше о древнем прошлом Ободзимы.

Кроциус — стройный и сдержанный накудама с мягким голосом, называющий себя учёным Второй Эпохи. Он предпочитает, чтобы все разговоры вела доктор Фронд, спокойно слушая и время от времени кивая в знак согласия. На самом деле, Кроциус использует Залию и АИА, чтобы исследовать опасные районы в поисках ключа к затерянной тюрьме древнего императора накудама Огмая.

Чолли (дух). Чолли — дух пеликана, который работает кондуктором троллейбуса. Когда люди заходят в этот троллейбус, они бросают деньги за проезд в его огромный клюв. Чолли, не переставая, пробивает билеты, подаёт закуски и одновременно приводит троллейбус в движение, что для духа, казалось бы, невероятно сложная задача. Несмотря на свою рассеянность, Чолли очень любит свою работу и с большим энтузиазмом болтает с пассажирами, пока троллейбус с грохотом поднимается и спускается по крутым городским улицам.

Бабушка Юзу (ж. человек). Если искатели приключений начнут расспрашивать жителей Ятамона о реликвиях Первой Эпохи, они в конце концов услышат имя бабушки Юзу. Бабушка Юзу живёт в уютном маленьком домике, окружённом деревьями юзу. В её доме можно найти разнообразные предметы Первой Эпохи, которые она собирает для украшения комнат и стен. Бабушка не любит продавать свои сокровища, но если кто-то ей понравится и вежливо попросит или предложит что-то, что ей тоже понравится, например, садового гнома или картину с изображением домика в лесу, она может отдать одну из своих безделушек. Если кто-то попытается украсть что-то из бабушкиных сокровищ Первой Эпохи или причинить ей беспокойство, Тибор, её верный дух мастифа, готов в любой момент защитить её.

Гомбер и Бикс, Частные детективы (м. человек и дух). Гомбер - частный детектив, а Бикс - его пузатый, похожий на человека-птицу напарник, вместе они составляют дуэт "Гомбер и Бикс", борющихся с преступностью. Гомбер — решительный и прямолинейный детектив, а Бикс обычно ограничивается простым «бик!». Однако Гомбер полностью понимает своего друга и, кажется, способен извлечь много информации из одного-единственного «бика» в череде неистовых «биков», которые выдаёт Бикс. Гомбер и Бикс официально являются частью Курьерской Бригады. Они помогают фракции выявлять мошенников, связанных с почтой, задерживать воров посылок и пресекать любые формы мошенничества, которые происходят в городе Ятамон.

Тацу и Горо-Горо (м. человек). Тацу — предводитель банды юных хулиганов, которые ходят по городу и в основном занимаются безобидным вандализмом. Он громко разговаривает, а за ним следует группа молодых людей, которые либо боятся Тацу, либо восхищаются им. Эта разношёрстная компания известна под названием «Горо-Горо». Они известны своими «магическими метками» — изображениями символа банды, ухмыляющегося Горо-Горо, которые они рисуют на домах, стенах, магазинах и других частях города, вызывая недовольство местных жителей и торговцев. Эти изображения сделаны с помощью волшебных чернил, изготовленных из специального зелья, и удалить их невероятно сложно.

Одна из Горо-Горо - **Микико (ж. человек)**, состоящая также в Юных Стюардах. Она — подающая надежды ведьма, которая умеет находить ингредиенты и готовить пигментные зелья. Микико стыдится того, чем она и её друзья занимаются, но она отчаянно стремится влиться в общество и считает Тацу невероятно крутым.

Имельда (эльфийка). Имельда — талантливая воровка, способная найти что угодно благодаря своему верному спутнику Чуфи, обладающему удивительным обонянием. Чуфи — это покрытый мехом дух, парящий в воздухе, который может определить, что за предмет находится перед ним, просто по запаху. Имельда зарабатывает на жизнь, воруя посылки. Она незаметно подбирается к оставленным без присмотра почтовым фургонам Курьерской Бригады и отправляет Чуфи исследовать их содержимое. Если Чуфи учует что-то ценное, Имельда без колебаний крадёт упаковку и затем продаёт её тому, кто предложит больше денег.

Чем больше успехов добивается Имельда, используя волшебный нюх Чуфи, тем более дерзкой она становится. Теперь она создала свою собственную визитную карточку, которую оставляет на месте преступления.

Мастер Ху (м. человек). Мастер Ху — талантливый пекарь, создатель знаменитого торта "Счастливая Радость". Но он не только пекарь, но и своего рода гуру, его самая известная цитата звучит так: "Как и во всём остальном, просто смотрите на торт, и ответ придёт".

Мастер Ху — увлечённый человек, который искренне любит готовить свои торты "Счастливая Радость". Как он сам говорит, "в каждый из них я вкладываю частичку любви и волшебства Первой Эпохи!"

Почтмейстер Миранда Эскаланте (ж. человек). Миранда Эскаланте — нынешний почтмейстер отделения курьерской бригады в Ятамоне и правая рука генерального почтмейстера Друбала. Она внимательно следит за обучением каждого Рыцаря в бригаде, чтобы новобранцы осознавали и с уважением относились к своей присяге почтовому корпусу и были полностью готовы к предстоящим испытаниям. Миранда — честный и общительный человек, всегда готовый прийти на помощь окружающим, когда это в её силах.

Мистер Бейсингсток (мужчина человек). Чтобы обеспечить беспристрастность, Ведьмовством (см "Ведьмовство" ниже в разделе о фракциях) руководит колдун, Мистер Бейсингсток. Он намеренно не связан ни с одним из Ковенов, Мистер Бейсингсток - устрашающий человек, руководящий Ведьмовством строго и эффективно. Его дух-компаньон - большой пугающий осьминог по имени Скорбь. Скорбь передвигается бесшумно, внимательно наблюдая за всем своими бесцветными глазами, проплывая по коридорам и даже сквозь стены. Из-за этого у Скорби появилась тревожная привычка внезапно появляться в комнатах, пугая всех находящихся там. Хотя лицо Скорби лишено каких-либо эмоций, мистер Бейсингсток часто улавливает её чувства, говоря: «Скорбь очень недовольна тобой сегодня», «Скорбь считает, что тебе следует передумать».

Многие ведьмы в Ведьмовстве гадают, то ли мистер Бейсингсток просто развлекается, то ли у Скорби и вправду есть чувства.

Но, как бы там ни было, молчаливое и зловещее поведение Скорби никогда не выдает ни единого намека на эмоции.

МИСТЕР БЕЙСИНГСТОК

ФРАКЦИИ

АИА

Хотя штаб-квартира АИА расположена к востоку от Ятамона, на Прибрежном Нагорье, в городе находится второй по величине офис организации, расположенный в библиотеке Первой Эпохи. Стеллажи, где раньше хранились сотни книг, теперь заполнены исследовательскими материалами и оборудованием АИА. В ящиках, где когда-то были десятичные карточки Дьюи, теперь хранятся образцы, собранные в различных местах по всему острову, которые изучает АИА. Здесь, в Ятамоне, члены АИА углубленно исследуют Первую Эпоху, поскольку в городе имеется множество возможностей для этого. Около 20 членов АИА круглосуточно работают в библиотеке, один из них - **Мортимус Фидс (м. человек)**, главный куратор этого офиса АИА. Мортимус управляет офисом АИА с чувством собственной важности и таким снобизмом, что он порой вызывает у окружающих неприязнь к его голосу. Если Мортимус почувствует, что какая-то информация, которой он обладает, хоть немного важна для искателей приключений, он выдвинет им сложные требования и заставит плясать под свою дудку, теша своё самолюбие, прежде чем поделиться ею.

Подземная экспедиция АИА. Благодаря своему глубокому интересу к истории, особенно к огромной тайне Первой Эпохи, АИА занимается археологическими раскопками под руководством доктора Залии Фронд и её коллеги-накудама Кроциуса, которые недавно спустились в подземные слои Ятамона, чтобы посмотреть, смогут ли они раскрыть ещё больше секретов Первой Эпохи.

Курьерская Бригада

В Ятамоне находится главная штаб-квартира Курьерской Бригады. Расположенная в здании, которое когда-то было банком Первой Эпохи, Бригада использует хранилище банка для безопасного хранения своих посылок, а ряд кассиров принимает посылки для доставки по городу или по всему острову.

На крыше штаба расположена просторная посадочная площадка, где стоит знаменитый «летающий фонарь». Когда он приземляется или взлетает из штаб-квартиры Курьерской Бригады, это всегда привлекает внимание жителей и туристов города.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК КУРЬЕРСКОЙ БРИГАДЫ

Ковены Ведьм

У всех Ковенов Ведьм здесь есть круг или святилище, и у каждого из них есть особый символ снаружи, украшенный особым образом, чтобы члены Ковена могли легко найти это место и провести время в общении и уединении.

Ведьмовство. В Ятамоне Ковены объединились, чтобы основать академию под названием «Ведьмовство». Сюда могут приходить начинающие ведьмы, чтобы освоить базовые навыки, а затем выбрать, к какому Ковену присоединиться. «Ведьмовство» расположено в древнем кинотеатре Первой Эпохи, где старшие ведьмы из каждого Ковена обучают новичков и определяют, кто из них наиболее подходит для их сообщества. Основной задачей академии является передача знаний о магии и принципах использования предметов Первой Эпохи в заклинаниях.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Улей. Улей — гостиница, представляющая собой стену из шестиугольных отверстий. В этих отверстиях могут бесплатно остановиться люди, которые приходят в себя после ночной попойки, попали в трудную ситуацию или просто проезжают мимо. Вдоль извилистой аллеи расположено около 50 капсул, которые можно арендовать в порядке живой очереди. Если искатель приключений хочет найти кого-то, кто не хочет быть найденным, то, скорее всего, этот человек остановился в "Улье".

Торты Счастливая Радость. Если спросить большинство туристов Ятамона, почему они прибыли в город, они ответят, что их цель — посетить пекарню "Торты Счастливая Радость". Вот уже более 50 лет здесь с любовью и волшебством готовится самое любимое лакомство Ободзимы — оригинальный торт «Счастливая Радость». Пекарня находится в восточной части города, и если у искателя приключений есть острый нюх и обоняние, он сможет легко её найти, следуя за восхитительным запахом выпечки. Экскурсовод пекарни, весёлый дух курицы по имени Бокка Бокка, всегда рад провести для всех желающих экскурсию по пекарне и раздать бесплатные образцы. Во время экскурсии можно даже встретиться с мастером Ху и понаблюдать, как он вручную готовит торт «Счастливая Радость».

Духовная Закусочная Лулы и Игорный Зал. Когда жители Ятамона хотят насладиться лучшими блюдами традиционной кухни духов, они непременно отправляются в ресторан Лулы. Если им повезёт, они могут попасть в просторный задний зал, где расположены несколько столиков. За каждым из них можно увидеть завсегдатаев, которые круглые сутки играют в свои любимые игры духов.

Лула — одна из тех редких духов, которые могут свободно перемещаться между Царством Духов и Физическим Миром, не используя порталы. Благодаря этому она хранит все свои напитки и ингредиенты в Царстве Духов, что позволяет ей значительно расширить пространство своей закусочной и быстро обслуживать клиентов. Работая в своей закусочной, Лула узнала множество историй, и ходят слухи, что она живет в Ятамоне уже много веков, а некоторые утверждают, что даже с незапамятных времён.

Мостовой Кот. Под одним из самых больших каменных мостов Ятамона дремлет гигантский дух, известный как Мостовой Кот. Он живёт здесь с незапамятных времён, похрапывая в, казалось бы, вечном сне. Время от времени Мостовой Кот может подергивать ухом, зевать или менять позу. Иногда, когда он зевает, он исчезает в Царстве Духов, а когда выдыхает, на мгновение становится прозрачным. Но, кроме этого, Мостовой Кот никогда не покидает своего места. На нём часто играют маленькие дети, а жители Ятамона приходят, чтобы погладить его живот на удачу и оставить духу подношения и подарки, поскольку считается, что это приносит долголетие и мирную жизнь. У каждого жителя Ятамона есть свое мнение о Мостовом Коте — почему он там спит и что будет, если он когда-нибудь проснётся, - но никто точно не знает ответов на эти вопросы, и Мостовой Кот остаётся еще одной вечной загадкой Ободзимы.

Велосипедная Аллея Даппы. На одной из извилистых улочек Ятамона находится главное место в Ободзиме, где можно приобрести великолепные механические изобретения Первой Эпохи — Велосипедную Аллею Даппы. Возглавляет это заведение энергичный накудама по имени Даппа, который помогает жителям Ободзимы освоить двухколесный транспорт. Он сам сел за руль год назад и теперь делится своими знаниями и опытом с окружающими. Здесь каждый искатель приключений может взять напрокат или приобрести велосипед или мопед. Некоторые из них уже зачарованы и предназначены для тех, кто хочет с лёгкостью перемещаться по городу.

Интересно, что Даппа не только предлагает свои услуги, но и активно использует магию и духов, чтобы организовать доставку велосипедов по городу. Он рассылает их как двухколесное такси, активно привлекая клиентов.

Ведерко с раменом Годзе. Годзе и его банда раменных громил владеют и управляют главной раменной Ятамона, известной как «Ведерко с раменом Годзе». Хотя у магазина есть много постоянных клиентов, он всегда был в тени легендарной Раменной Хакумона с момента своего открытия. Годзе втайне восхищается Хакумоном, но его не устраивает быть вторым. Он не может смириться с этим положением и постоянно стремится стать величайшим поваром по приготовлению рамена в мире. Каждый раз, когда Хакумон побеждает на фестивале, это вызывает у него раздражение. Теперь это вопрос уязвлённой гордости, и Годзе готов пойти на всё, чтобы одержать победу.

Таинственная Изакая Химицу. Таинственная Изакая Химицу — это место, скрытое в темном переулке, освещённом красными фонарями. Химицу, в первую очередь, является таверной для духов, поэтому днем она исчезает и выглядит как обычная каменная стена. Но в сумерках, когда зажигаются фонари, Изакая появляется, уже наполненная колоритными духами-завсегдатаями, чтобы открыть свои двери для физических существ.

Изакаей управляет дух по имени Химицу, известный своей уникальной способностью изменять форму.

За стойкой бара есть потайная дверь, которая ведет в другую часть Таинственной Изакаи Химицу, но туда можно попасть “только по приглашению”. Если искатель приключений получит пароль, его проведут через толстую деревянную дверь, вниз по каменной лестнице, в подвал, где есть несколько настольных аркадных видеоигр. В некоторых из них обитают духи, и они наполняют комнату красочным мерцанием своих дисплеев с кинескопами.

Считается, что аркадные игры таят в себе странную магию. Если дух управляет одной из бездействующих аркадных игр, она внезапно оживает, и некоторые из них могут передавать зашифрованные сообщения.

Химицу верит, что эти артефакты Первой Эпохи могут многому нас научить — в том числе мудрости, которая будет полезна в наше время.

Пропасть. В городе есть переулок, который упирается в каменную стену с длинной трещиной, проходящей через неё. Местные жители называют это место «Пропастью» — это знаменитый портал в Царство Духов. Благодаря своей бестелесности духи могут свободно проникать через Пропасть и появляться в Физическом мире. Можно наблюдать, как они входят и выходят из неё, перемещаясь между двумя измерениями. Из-за этого портала Ятамон стал одним из самых известных городов в Царстве Духов. Множество «духов-туристов» посещают город, чтобы насладиться всеми прелестями, которые может предложить Физический мир.

Магазин Дженни. Дженни — ведьма-человек, чей магазин стал центром торговли ингредиентами для зелий в Ятамоне. У неё есть два младших брата — Хоуп и Джиб, которые помогают ей заполнять полки и осуществляют доставку на своём старом мотоцикле. Дженни — добрая и отзывчивая девушка, которая просто обожает искателей приключений. Она очень ответственная, но если и было что-то, что могло бы отвлечь её от повседневных забот о магазине, так это захватывающее приключение!

Древнее метро. В городе есть старая система метро, которая, вероятно, когда-то была связана с другими станциями по всему острову. Однако сейчас станция не используется, а туннели, ведущие из города, давно обрушились.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ведьма в беде. Юная ведьма ищет свою метлу, которая улетела в близлежащий лес. Она очень нуждается в ней, чтобы доставить «особую посылку», которую она к ней привязала. Эта посылка была передана ей «странным духом», и ей необходимо доставить её часовщику Ятамона.

Если удастся найти посылку, то в ней окажется сложное и волшебное устройство с часовым механизмом. Чтобы оно снова заработало, его нужно правильно собрать, но какой именно функции оно служит — неизвестно.

Назревают неприятности. Следопыт из АИА приехал в город и собирает толпу, подняв над головой банку с Порчей и умоляя всех обратить внимание и быть бдительными, ведь на Ятамон надвигается Порча. Местные старейшины не в восторге от поднявшегося шума, и им не нравится, что кто-то пугает горожан этими дикими заявлениями о Порче и распространяет свои “пророчества о конце света”.

Если приблизиться к следопыту АИА, он будет молить искателей приключений о помощи и упомянет о бедственном положении Столбоводья (см. “Столбоводье” ниже). Если в отряде есть Затронутый Порчей Следопыт, то Порча в банке внезапно притянется к нему, словно магнит, и в то же время его раны начнут болезненно пульсировать.

Вокальная Проблема. Усик — дух кота карамельного цвета, который потерял дар речи из-за ведьмы по имени Мэг Уиклоу и теперь может только мяукать. Поскольку Мэг уже давно покинула Ятамон, Усику необходимо найти болтовгриб — особый вид грибов, который может вернуть ему голос. Однако единственное место, где можно отыскать эти грибы, — городская канализационная система. Усик понимает, что спускаться туда — не лучшая идея для духа кота, ведь там обитает множество опасных существ, которые только и ждут легкой добычи. Единственная надежда Усика — отыскать искателей приключений, готовых помочь ему в поисках болтовгриба, но как он может попросить о помощи, если единственное, что он может делать, — это мяукать?

ЗЕМЛИ ГОРЯЧЕЙ ВОДЫ

Между северным и восточным склонами Горы Арбора и морем раскинулись Земли Горячей Воды. Это засушливое место изобилует природными горячими источниками, бурлящими бассейнами и высокими гейзерами. Богатая минералами почва окрашивает ландшафт в яркие красно-желтые оттенки.

Местные жители создали уникальную культуру, в которой промышленность гармонично сочетается с отдыхом. Они используют геотермальную энергию для работы своих кузниц, обогрева домов, а также для купания в горячих источниках и посещения саун. В последнее время среди местных мастеров наблюдается всплеск интереса к полётам. Вдохновлённые парящими птицами, гейзерами и восходящими тепловыми потоками, они создают разнообразные летательные аппараты.

Прибрежные воды вокруг Земель Горячей Воды согреваются благодаря подводным источникам, создавая рай для экзотических морских существ: от светящихся рыб до грозных морских змей. Люди относятся к этим созданиям с благоговением и осторожностью, что свидетельствует об уважении к изменчивой природе этой страны.

Мировоззрение жителей этого региона сформировано под влиянием как разрушительных, так и животворящих сил окружающей среды. Это приводит к тому, что они часто смотрят на мир с двойственностью — ещё один способ, которым этот огненный горный край влияет на искусство и философию своих обитателей.

Случайные встречи

d12	Случайная встреча
1	***Извержение гейзера.*** Вдруг поблизости происходит извержение гейзера, и вас окружают клубы обжигающего пара и воды. Сделайте спасбросок Ловкости (Акробатика) СЛ 15, или получите 2d10 урона от огня.
2	***Успокаивающие горячие источники.*** Вы находите безмятежный горячий источник, идеально подходящий для отдыха и восстановления сил. Короткий отдых здесь дополнительно восстанавливает 1d8 хитов.
3	***Одинокий изобретатель.*** Один изобретатель из Долины Воздушных Змеев приехал сюда и создал временную мастерскую у геотермального источника. Его цель — протестировать прототип летательного аппарата. Он будет рад предложить свою помощь или даже поторговать с вами, если вы поможете ему с его экспериментами.
4	***Небесная саламандра.*** Вы видите длинную, извилистую фигуру **Небесной Саламандры**, парящую в воздухе.
5	***Минеральная жила.*** Вы обнаруживаете богатую залежь разноцветных минералов. Их добыча может быть рискованной, поскольку они чрезвычайно горячие. Проведите проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 14, чтобы найти безопасный способ их сбора.
6	***Термический восходящий поток.*** Внезапный сильный термический восходящий поток отрывает вас от земли. Сделайте спасбросок Ловкости (Акробатика) СЛ 12, чтобы благополучно приземлиться на ноги, или вас унесёт, и вы получите 1d6 дробящего урона при приземлении.
7	***Землетрясение.*** Вы ощущаете, как земля начинает дрожать и вибрировать у вас под ногами. Гора Арбора сильно сотрясается, и вокруг вас появляются новые трещины. Если вы успешно выполните спасбросок Ловкости (Акробатика) СЛ 12, то избежите падения в одну из этих трещин. Однако, если вы потерпите неудачу, то получите 1d10 урона огнём.
8	***Крушение воздушного змея.*** Изобретатель из Долины Воздушных Змеев пытался открыть новые термические колонны и, потеряв ориентацию в пространстве, упал со своего воздушного змея. Возможно, ему нужна помощь, чтобы спастись от монстров. Он предлагает информацию или механические ноу-хау в обмен на любую помощь.
9	***Облако серы.*** Из вентиляционного отверстия вырывается облако ядовитого сернистого газа, угрожая накрыть вас. Сделайте спасбросок Выносливости СЛ 15 или получите 1d6 урона от яда отравление на 1 час.
10	***Чешуйка Гигантского Карпа Кои.*** После успешной проверки Мудрости (Восприятие) СЛ 14 вы обнаруживаете чешую гигантской рыбы Кои, застрявшую между несколькими валунами.
11	***Сварливая гарпия.*** Вы натыкаетесь на гнездо одинокой **гарпии**. При успешной проверке Ловкости (Скрытность) СЛ 15 она вас не замечает. При провале она мгновенно смотрит на вас презрительным взглядом.
12	***Демоническая дыра.*** **Демон** выползает из фумаролы в скале, где у него есть свое логово. Он увидит вас, если вы не выполните спасбросок Ловкости (Скрытность) СЛ 15.

ЧАЙНЫЙ ДОМИК ЧИСУЭЯ

Поднявшись по тропе, усыпанной мхом, к подножию Горы Арбора, вы окажетесь в удивительном месте — Чайном Домике Чисуэя, который принадлежит Чайному Мастеру с именем, олицетворяющим его харизматичность и эклектичность.

Чайная пользуется большой популярностью по всей Ободзиме, и даже в отдалённых деревнях можно найти торговцев, продающих знаменитые чаи Чисуэя. Каждый из сортов этого вкусного, ароматного и освежающего чая представлен в уникальной и красиво оформленной упаковке. Во многих хозяйствах можно встретить упаковку самого известного чая, известного как Небесный Чай Чисуэя. Жители острова очень любят чай и с удовольствием рассказывают о нём, подробно описывая его полезные свойства. Некоторые любители чая даже могут указать на карте местоположение чайного домика, а истинные ценители, которые лично совершили паломничество, оставляют восторженные отзывы о чайном домике и его неповторимом шарме.

ТОН/АТМОСФЕРА

Расслабляющий, Элегантный, Приносящий Опыт

ПОСЕЩЕНИЕ ЧАЙНОГО ДОМИКА

Территория вокруг чайного домика словно создана для того, чтобы подчеркнуть атмосферу спокойствия, создаваемую чаем Чисуэя. В дневное время, когда вы подходите к чайному домику, вы слышите жужжание пчёл и сразу же ощущаете аромат окружающего травяного сада.

Этот сад с его сетью выложенных галькой дорожек вьётся среди множества трав, цветов и специй, источающих сладкие экзотические ароматы. Рядом с чайным домиком протекает чистый ручей, который обеспечивает свежей прохладной водой чайную. Как говорит Чисуэй, «вода — это душа чая».

Ночью чайный домик и его окрестности становятся не менее прекрасны. Освещённые множеством бумажных фонариков, они погружаются в волшебную атмосферу, наполненную танцем светлячков среди деревьев.

ИНТЕРЬЕР ЧАЙНОГО ДОМИКА

Интерьер чайной не менее впечатляет, чем её внешний вид. В течение дня раздвижные двери и окна остаются открытыми, впуская солнечный свет, который заливает деревянный пол тёплыми лучами, подчёркивая красоту шёлковых скатертей с искусной вышивкой и жаккардовой мебели.

Ночью солнечный свет сменяется мягким сиянием сотен светящихся бабочек, которые порхают под высоким сводчатым потолком.

ЧАЙНЫЙ ДОМИК И ЕГО УСЛУГИ

Обычно Чисуэя можно встретить в главном зале заведения. Он с большим вниманием относится к каждому посетителю, делится историями о том, как постигал искусство чаепития, и развлекает гостей забавными анекдотами.

За длинной барной стойкой из красного дерева располагается Миго — шестирукий дух, верный помощник Чисуэя. Когда Чисуэй принимает заказ от клиента, он называет рецепт, и Миго мгновенно приступает к работе. Его шесть рук, словно порхающие бабочки, вытаскивают ингредиенты из стены за стойкой, которая наполнена банками и ящиками с разнообразными видами чая, травами и ароматными специями. Затем Миго мастерски заворачивает ингредиенты в красивую цветную бумагу или передаёт их Чисуэю в чайном саше, вместе с чашкой, блюдцем, чайником с горячей водой и ассортиментом печенья. И наконец, Чисуэй преподносит клиенту его уникальную смесь чая, которая сочетает в себе яркость и утончённость вкуса.

ЧИСУЭЙ

NPC

Чисуэй, Чайных Дел Мастер (мужчина, человек). Владелец, Чисуэй (используйте статблок **Маг** или **Они**, в зависимости от того, в каком обличье находится Чисуэй), - стройный и энергичный чародей наследия Они. Он более десяти лет упорно трудился, чтобы заслужить титул чайного мастера. Чисуэй обладает невероятной харизмой и иногда может быть немного высокомерным, но он знает, как развлечь и очаровать всех, кто приходит в его чайный домик.

Когда Чисуэй не занят обслуживанием клиентов или осмотром своего ассортимента, он с удовольствием ухаживает за своим огромным садом, где растут разнообразные травы и чайные кусты. Этот увлечённый человек знает почти всё о чае и его свойствах — или, как он сам говорит, о «правильных чаях».

Знакомые. Чисуэй, кажется, дружит со всеми, кто хоть что-то значит на острове Ободзима. В разговоре с искателями приключений он часто упоминает **Адиру** — целительницу-травницу, которая управляет аптекой в Горячих Источниках Камнях Кабана. Она является верным помощником Чисуэя в лечении ран и недугов, от ядов до проклятий.

Темный секрет. Несмотря на свою приветливую внешность, Чисуэй хранит тайну — свою натуру Они, которую он никому не показывает. В моменты затишья, вдали от болтовни и смеха своих клиентов, Чисуэй борется со своими желаниями, которые подталкивают его к полному раскрытию своих способностей. Это борьба, с которой он сталкивается на протяжении всей своей жизни, и которая разделила его со старшим братом Хакумоном, мастером приготовления рамена.

Отыгрыш Чисуэя и его темной натуры может быть реализовано несколькими способами, но вот два из них:

Лихой Негодяй. Вы можете отыграть Чисуэя как хорошего парня, в характере которого больше озорства и шаловливости, чем опасности и зла. Он изворотливый и неугомонный — именно поэтому с ним весело находиться рядом!

Доктор Джекилл и мистер Хайд. Чисуэй может быть добрым в душе и стараться изо всех сил скрывать природу своего тела. Но время от времени это вырывается наружу и сеет хаос, а весь его персонал обучен держать все в секрете.

Миго (дух). Миго — это дух-помощник, который помогает Чисуэю управлять чайным домиком. У него множество рук, которые могут вытягиваться и сжиматься, что позволяет ему легко доставать чай и травы с высоких полок и упаковывать их для покупателей.

Миго не разговаривает, но он может кивать или использовать язык жестов, который, кажется, понимает только Чисуэй. Миго также способен определить, когда Чисуэй борется со своими тёмными чувствами, и быстро приходит на помощь, чтобы увести его.

Индиго и помощники-Фосса. Несколько лет назад, во время прогулки по склону горы, Чисуэй встретил группу пробудившихся фосса. Эти дружелюбные существа прекрасно воспитаны и отлично одеты, что делает их идеальной командой для обслуживания клиентов, наведения чистоты на территории и ухода за чайными садами. Индиго, чопорный и немного самодовольный фосса, взял на себя роль мажордома руководит командой, когда Чисуэй в отъезде. Индиго берет на себя все заботы о процветании чайного домика.

ИНДИГО И ПОМОЩНИКИ-ФОССА

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Зелёный чайник. Во время посещения Чайного Домика героям подают горячий чай в искусном зелёном керамическом чайнике. Когда Чисуэй отворачивается, чайник что-то шепчет одному из членов группы и утверждает, что он - волшебник по имени Саллифас, которого Чисуэй запер в чайнике колдовством. Саллифас просит освободить его, сняв проклятие. Когда Чисуэй замечает, что этот чайник используется гостями, он быстро меняет его с обезоруживающей улыбкой, говоря, что этот чайник довольно капризный.

Странный рецепт. В потайной части чайного домика Чисуэя есть волшебно запечатанная шкатулка, в которой хранятся заметки и эксперименты по приготовлению чая, известного как Чай Кошмаров. Этот рецепт написан почерком, который не похож на плавный почерк Чисуэя, потому что он написан Чисуэем, когда он в своей форме Они. Внимательно прочитав заметки (1 час изучения) и успешно выполнив проверку Интеллекта (Магия) СЛ 16, искатель приключений может сделать следующие выводы:

- Чай Кошмаров - это зелье, предназначенное для того, чтобы каждый, кто его выпьет, видел серию кошмарных снов, от которых он не сможет очнуться до восхода солнца.
- Для заклинания требуется смесь специальных чаёв и трав, заваренных в зачарованном чайнике.
- Любой, кто выпьет Чай Кошмаров, навсегда теряет 1 пункт Выносливости, но получает 1 пункт Интеллекта.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Старая Раменная Хакумона. Если искатель приключений зайдет с обратной стороны чайного домика, он сможет увидеть, что задний вход закрыт многочисленными магическими иероглифами и восковыми печатями. Когда-то, давным-давно, здесь был вход в старую закусочную Хакумона, где готовили рамен, когда они с Чисуэем планировали работать вместе.

Дверь в старую лавку Хакумона не только надежно заперта с помощью магии, но и находится под постоянным наблюдением группы духов-помощников Чисуэя. Они внимательно следят за тем, чтобы все любознательные посетители возвращались в чайную.

Если искатель приключений сможет пройти мимо охраны Чисуэя и исследовать запечатанную дверь, успешная проверка Интеллекта (Магия) СЛ 15 откроет перед ним коллекцию оберегов и печатей. Первые - несколько железных печатей, наложенные плутом-Мастером Воска. Чтобы открыть дверь, необходимо сначала сломать их, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) СЛ 16. Если железные печати будут сломаны, то следующие печати активируют заклинание Сна, наложенное на пятом уровне. Как только искатель приключений окажется внутри, он обнаружит, что комната безупречна и словно застыла во времени. Кажется, что Чисуэй хранит ее в неприкосновенности до возвращения своего брата.

Комната отдыха. Поднявшись по деревянной лестнице и пройдя через площадку с видом на главный зал, вы окажетесь перед деревянными двойными дверями, ведущими в Комнату отдыха. Эта комната элегантно оформлена резными деревянными столами, удобными стульями и диванами. Окна с прозрачными занавесками открывают вид на сад трав и ручей, а несколько деревянных полок наполнены разнообразными диковинками. Каждое утро духи-помощники Чисуэя приносят в номер свежие цветы и серебряные подносы с кондитерскими изделиями и разнообразной свежей выпечкой.

Комната отдыха — это место, где почётные гости и клиенты могут насладиться атмосферой уединения и изысканности.

Изысканные Кондитерские Блюда. Слева от барной стойки из красного дерева представлен широкий выбор выпечки: от заварной до фило, слоёной и песочной. Каждое утро прилавок ломится от изысканных птифур, круассанов, эклеров, тарталеток и штруделей. Однако посетители со всего мира приезжают сюда, чтобы попробовать разновидность торта "Счастливая Радость", которую подают только здесь, — "Элегантный Чайный торт Чисуэя". Чисуэй очень гордится этим и при любом разговоре не может не упомянуть его дружбу с известным кондитером и создателем торта "Счастливая радость" Мастером Ху.

ЛЕГЕНДЫ И СЛУХИ

Те, кто знает о родстве Чисуэя и Хакумона, могут лишь догадываться о произошедшем между ними расколе. Известно лишь, что это случилось очень давно. Когда-то Чисуэй и Хакумон работали в одном магазине, где занимались кулинарным искусством. Но они также были чародеями, которые стремились к нестабильной магии Они. По мере того как росла их магическая сила, возрастала и серьёзность их выбора. Смогут ли они принять свою зарождающуюся природу Они и, если да, то смогут ли они контролировать эту силу и жажду хаоса? Или же они откажутся от обещанной власти и будут лишь мечтать о волшебстве и чудовищной мощи, которые скрываются за завесой их хрупкой человечности?

Как бы ни было, Чисуэй решил сохранить человеческий облик, а Хакумон больше не может скрывать свою истинную сущность. Они оба хранят молчание в отношении друг друга.

ПРИБРЕЖНАЯ ЛОЖА ДАЙВЕРОВ

СЕВЕРНЫЙ ФИЛИАЛ

Гильдия Моряков в Землях Горячей Воды располагается в маяке "Гнездо Пеликана", давно заброшенном сооружении, которое Гильдия отремонтировала и продолжает обслуживать. Северный филиал был первой из четырёх Лож, созданных Гильдией десятилетия назад, и в период расцвета Гильдии оно служило штаб-квартирой и главной резиденцией лидера Гильдии и морского авантюриста Капитана Клинтока. Но это было много лет назад, и по мере того, как угасал энтузиазм по поводу усилий Гильдии, ослабевала и поддержка. Сейчас Северная Ложа остается одной из двух, которые еще используются.

Ложа расположена недалеко от береговой линии, которая окружает Долину Воздушных Змеев, на скалистой косе, которая врезается в море на севере от утёсов. Путешественники из города часто посещали Ложу, и Гильдия Моряков планировала расширить это заведение. Разрушающиеся остатки нескольких частично построенных пристроек и хозяйственных блоков - вот и все, что осталось от этих грандиозных замыслов.

СЕМЬЯ КЛИНТОК

Капитан Клинток, его жена Кара и две их дочери, Палома и Холли, были известны всей Ободзиме как первая семья искателей приключений. Это было примерно десять лет назад. Хотя с тех пор их слава несколько померкла, имя семьи по-прежнему вызывает уважение у любителей мореплавания и является неотъемлемой частью сообщества Дайверов. Особенно это касается Северного филиала, где они жили все вместе до смерти Кары. Несколько лет назад Палома, старшая дочь, взяла на себя управление Южной Ложей.

Хотя формально Капитан находится в этом филиале, он предпочитает оставаться в море на борту своей подводной лодки *Поинту*. Сегодня руководить Ложей приходится Холли, талантливому инженеру и корабельщику. Вместе со своим отцом она известна тем, что продвигает усилия по исследованию подводного мира. Холли отвечает за разработку новых технологий, включая костюмы для подводного плавания. Особенно примечательно, что именно она создала нынешнее воплощение *Поинту*.

ТОН/АТМОСФЕРА

Пустой, Неорганизованный, Дружелюбный, Услужливый

Северный филиал Гильдии Моряков - лучшее место для экипировки для тех, кто заинтересован в погружениях под воду, поскольку Холли не терпится, чтобы люди опробовали ее экспериментальное снаряжение. Таким образом, Ложа - отличное место для любителей морских приключений. На самом деле, это описано в приведенном далее приключении "За Отмелью" (см. стр. 351).
Ложа тесно связана с Южным филиалом Гильдии Моряков (см. стр. 24) и близлежащей Долиной Воздушных Змеев (см. стр. 58).

ХОЛЛИ КЛИНТОК

СОБЫТИЯ В ЛОЖЕ

Ложа связана с двумя основными конфликтами Ободзимы: Порчей и агрессией Короля Крылаток.

Поинту села на мель

Хотя Холли постоянно занята множеством различных проектов, она никогда не забывает о подводном аппарате, созданном её отцом. Нынешнее воплощение - это её дизайн, и она работает над ним, добавляя улучшения и модификации каждый раз, когда судно возвращается в Ложу. В последнее время её мысли часто обращаются к последней экспедиции *Поинту*, во время которой Капитан Клинток отправился исследовать Порчу на восточном побережье острова. Во время этого путешествия *Поинту* была повреждена, и агрессивные рыболюды не позволили Капитану вернуться в Северную Ложу.

Холли сейчас усердно работает над заплаткой для корпуса, но ей не хватает нескольких важных материалов. Более того, она даже не может приступить к работе, пока её отец не придумает, как доставить подводный аппарат в Северную Ложу.

NPC

Холли Клинток (ж. человек). Младшая дочь капитана Клинтока является талантливым инженером и конструктором, а также главой ложи. Некоторые давние посетители Гильдии Моряков сравнивают её с отцом из-за оптимистичного характера и неизменного чувства изумления. Холли с теплотой относится к таким комментариям, потому что она очень любит своего отца и разделяет его страсть к морю. Однако её сестра Палома остаётся загадкой для Холли. Их отношения не обязательно напряжённые, но между ними мало привязанности. Холли отчасти винит себя в этом, так как любые отношения обычно вызывают у неё стресс, и она предпочитает работать в своей мастерской, не обращая внимания на окружающий мир. Любой, кто внимательно слушает, как Холли работает, может услышать, как она разговаривает со своими инструментами, словно они старые друзья.

Марсель, Хранитель Маяка (м. человек). Марсель работает смотрителем маяка с тех пор, как Гильдия Моряков заняла его. Он широкоплечий и высокий, с густыми усами и мощными руками, на которых нанесены татуировки с изображением мифических морских обитателей. Несколько лет назад Марсель потерял зрение, но Холли модифицировала эхолот Первой Эпохи, который использует гидролокатор, чтобы помочь ему ориентироваться на башне маяка и выполнять свои обязанности. Холли считает Марселя членом семьи, и, хотя грубоватый старик не признается в этом, это чувство взаимно.

Капитан Клинток (м. человек). Если у Капитана и есть постоянное место жительства, то это здесь, в Северной Ложе. Однако в последнее время он застрял на юге. Более подробную информацию о нём вы можете найти в разделе о Южном филиале Ложи на странице 24.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Мастерская Холли. Если вы войдете в Ложу через главный вход, то окажетесь в самом центре мастерской Холли. Это круглое помещение разделено на две части: в одной из них находятся несколько верстаков, на каждом из которых лежат инструменты, чертежи и масштабные модели кораблей.

В другом конце мастерской сосредоточены крупномасштабные проекты, где они разрабатываются и проходят испытания. В задней части помещения есть две тяжелые металлические двери, которые, если их раздвинуть, открывают путь к морю. Для перемещения тяжелых материалов в воду и обратно используется большая лебедка.

Мастерская Холли — это место, где вы, скорее всего, встретите Холли и увидите ее самые свежие работы.

Студия Кары. Когда семья Клинтоков поселилась в этом месте, у матери Холли, Кары, была своя студия на втором этаже. Здесь она занималась искусством и создала свой знаменитый комикс *Ава и все Звёзды*. После её смерти, в знак уважения к памяти Кары, студия осталась нетронутой. Теперь она заполнена страницами оригинальных комиксов и памятными вещами. Дверь в эту комнату обычно заперта, хотя Холли иногда любит проводить здесь время.

Коллекция Клинтока. Со второго этажа маяка наверх ведет винтовая лестница. Любой, кто поднимется по лестнице, увидит всевозможные сокровища и диковинки, выставленные на круглой внутренней стене маяка. Известная как коллекция Клинтока, она включает в себя вещи, добытые в море во время многочисленных плаваний на *Поинту*. Среди нескольких примечательных экспонатов - загадочный рыбий череп, одна из глазниц которого светится призрачным светом, огромный меч, слишком большой для того, чтобы его мог носить человек, и спинной плавник оригинального *Поинту*.

Свет маяка. На вершине маяка находятся фонарь и линза. Парапет окружает просторную террасу, на которой можно разместить небольшой столик тем, кто желает насладиться обедом под звёздами. Марселя часто можно увидеть здесь, когда он присматривает за лампой. Кроме того, что свет маяка помогает проходящим судам, он также служит для оповещения Воздушного Змея. Если кто-либо из Дайверов заметит приближение рейдеров-рыболюдов, он может использовать свет маяка, чтобы предупредить город о возможной опасности.

Недостроенные сооружения. Сразу за маяком расположены несколько частично построенных каменных зданий, которые должны были стать гостевыми домами и столовой для посетителей. Однако от этих планов отказались, и с тех пор здания были захвачены красочными крабами. Время от времени в открытом помещении, которое должно было служить баней, можно увидеть пару духов-луковиц. Они борются здесь несколько дней, увеличиваясь в размерах, пока не лопнут.

Лодка Пикси. Примерно на полпути между Ложей и Воздушным Змеем находится очаровательный плавучий дом, который остановился на песчаной отмели. На первый взгляд он кажется заброшенным, но внимательный наблюдатель заметит, что лодка кишит пикси. На корме лодки написано название "Зачарованный", и именно его пикси, живущие здесь, выбрали в качестве названия своего сообщества. На лодке обитает несколько десятков пикси, и они не очень-то жалуют незваных гостей. В Воздушном Змее живёт моряк, который утверждает, что его преследовали и мучили пикси, когда он дрейфовал по морю после того, как его лодка перевернулась. Есть большая вероятность, что эти пикси были как раз отсюда.

Затопленная деревня. Это место описано в одном из приключений, включенных в эту книгу (см. стр. 351).

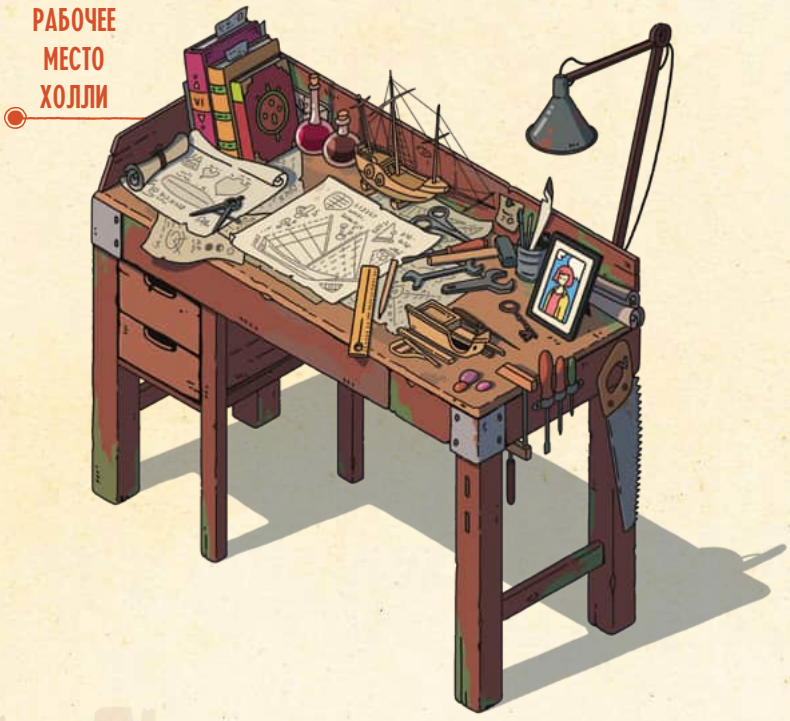
ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Поставка Припасов из Воздушного Змея. Долина Воздушных Змеев переполнена командами воздухоплавателей, которые собирают материалы, необходимые Холли Клинток для её работы. Она настойчиво пыталась отыскать нужные ресурсы, но её постоянно опережали новички. В отчаянии Холли готова предложить искателям приключений свои экспериментальные безделушки для дайвинга в обмен на их помощь в поиске ресурсов.

Миссия в Тоггл. Чтобы починить подводную лодку, Холли необходим лист особого сплава. Этот редкий металл можно найти только у мастеров Дуро и Гаро из города Тоггл. Она обращается к искателям приключений с просьбой помочь ей получить металл от мастеров.

Изгнанники-Рыболюды. В Ложе, как и в большинстве прибрежных мест, время от времени происходят нападения рыболюдов. Однако в последнее время особенно агрессивной стала небольшая, но смелая банда. Они даже проникли в Ложу и ограбили мастерскую Холли. Эти рыболюды в отчаянии, так как они были изгнаны Королём Крылаток и теперь готовы на всё, чтобы вернуть его расположение. Они обосновались в затопленной деревне, которая находится на морском дне в нескольких милях от побережья, к северу от Ложи. Эта же группа рыболюдов выступает главным антагонистом в приключении «За Отмелью», которое можно найти на странице 351.

Вторжение крабов! Во время ночного шторма крабы начали собираться на небольшом участке суши, где стоит Ложа. Они забрались в хозяйственные постройки и на внешнюю сторону маяка. К утру вся Ложа покрылась крабами, и их клацанье клешнями стало оглушительным. Но это ещё не всё! Крабы продолжают прибывать на берег! Возможно, их привлекает свет маяка. А может быть, один из крабов держит в клешне волшебный предмет, который заставляет остальных следовать за ним. Какова бы ни была причина, Холли и Марсель просят искателей приключений о помощи.



ГОРЯЧИЕ ИСТОЧНИКИ КАМНИ КАБАНА

Высоко на склоне Горы Арбора, из трещины в камне, бурля и кипя, вырывается геотермально нагретая вода. Она стекает вниз по склону, постепенно остывая, и попадает в реку, которая протекает далеко внизу. Согласно легенде, великий речной дух по имени Йон иногда принимает облик гигантского кабана и купается в горячем источнике, почесывая щетину о большие камни.

В древние времена друиды дали этому месту название "Камни Кабана" и считали его источником физического и духовного исцеления. Сегодня здесь расположен спа-центр, который привлекает путешественников со всего мира. На разных уровнях горы были вырыты большие бассейны, в которых собирается вода из горячего источника. Самые горячие бассейны расположены ближе к источнику, а более прохладные — ниже по склону. В центре спа-центра находится главное здание, окружённое деревянными хижинами и бунгало, которые расположены вдоль потока горячих источников. Все они соединены между собой гладкими каменными дорожками и шиферными лестницами. Некоторые бассейны просторные и открытые, что позволяет принимать много купальщиков одновременно. Другие же бассейны, меньшие по размеру и более уединённые, вмещают лишь несколько человек. Барды развлекают гостей приятной музыкой, а заботливый персонал всегда готов обеспечить каждому гостю все необходимые условия.

Горячие источники открыты для всех желающих как днём, так и ночью. В ночное время они становятся особенно прекрасны: бассейны и дорожки освещаются тёплым сиянием десяти тысяч свечей.

ТОН/АТМОСФЕРА

Успокаивающий, Манящий, Таинственный

РЕПУТАЦИЯ

Практически все жители Ободзимы слышали об источниках, и многие из них отваживались на длительные путешествия, чтобы добраться до этого места. Они поднимались по склону Горы Арбора, чтобы исцелиться в знаменитых водах Камней Кабана. Те, кто прошёл через это путешествие, всегда возвращались с историями о могуществе источников, а иногда даже рассказывали о чудесных видениях, которые им открывал дух реки Йон.

NPC

Адира, Главная Целительница (ж. человек). Адира — мастер траволечения и талантливая целительница, которая знает всё о целебных свойствах растений. Она заведует аптекой и создаёт уникальные препараты. Адира — невысокая, вежливая женщина с милым и спокойным, но в то же время энергичным характером. (Адира использует статблок **священника***, но все проверки Медицины совершает с преимуществом)

Мокка (дух). Мокка — это дух-компаньон Адиры, который с радостью помогает ей с пациентами, принимая облик милого поросёнка. Обычно он с удовольствием остаётся в этом образе, позволяя пациентам погладить его во время посещения аптеки. Однако, если Адире вдруг понадобится помощь в чём-то, требующем лишних рук, Мокка может неохотно трансформироваться в большую антропоморфную свинью.

Джолла Вечный Бриз (м. человек). Джолла — талантливый человек-бард, известный своим уникальным стилем музыки, который он называет «нуминозным грувом». Он освоил этот стиль, проводя время в Царстве Духов, где импровизировал вместе с духами. Джолла играет на уникальном духовом инструменте, внутри которого обитает дух-компаньон, позволяя Джолле извлекать разнообразные звуки — от плавных и мелодичных до мощных ударных, которые недоступны обычным духовым инструментам. Единственная цель Джоллы — «привести всех к груву». Он испытывает неподдельную радость, когда видит, что кто-то обретает нуминозные способности, необходимые, чтобы «войти в грув».

Здесь вы можете встретить множество членов Курьерской Бригады, которые отдыхают после многочасовых миссий по доставке. Если их маршрут проходит неподалёку от Камней Кабана, они обязательно найдут время, чтобы заглянуть сюда и восстановить силы в горячих источниках.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Друидские купальни. Среди множества бассейнов для купания выделяются три особенных. Они были созданы друидами, которые открыли горячий источник в склоне горы. С течением времени вода в этих бассейнах наполнилась магией, оставленной друидами, что значительно усилило её целебные свойства. Эти бассейны расположены отдельно от основных горячих источников и предназначены для особых сеансов исцеления, которые проводит Главная Целительница Адира. Они окружены прочными деревянными заборами с простыми и элегантными воротами, которые всегда остаются открытыми. Любой желающий может воспользоваться ими в любое время, однако на вывесках чётко указано, что они предназначены исключительно для исцеления.

Среди этих бассейнов есть следующие:

- **Изумрудный бассейн:** Этот бассейн, созданный из цельного куска малахита, обладает удивительными свойствами. Его воды способны исцелять раны и снимать недуги. Каждое существо, проведя в нём 10 минут, восстанавливает 1 хит. Если же находиться в бассейне более 30 минут, его магия избавляет от любой болезни и выводит из организма любой яд.
- **Янтарный бассейн:** Этот бассейн, созданный из гигантской капли янтаря, наполнен волшебными водами, которые способны вернуть жизненную силу даже самым утомлённым. Любой, кто проведёт в нём хотя бы 30 минут, сможет избавиться от всех степеней истощения, а его чары помогут снять паралич и окаменение.
- **Лазурный бассейн:** Этот бассейн создан из азуритовой жилы, которая веками шлифовалась водой, и его воды обладают удивительной способностью успокаивать разум и душу. Те, кто проводит в нём не менее 30 минут, ощущают умиротворение и безмятежность, а также восстанавливают все потраченные ячейки 3-го уровня и ниже.

Аптека Адиры. В Камнях Кабана есть множество зданий, включая раздевалки, помещения для совещаний и зоны отдыха. Среди них находится аптека Адиры — уютное, хорошо освещённое помещение, наполненное банками с травами и горшками с разнообразными лекарственными растениями. У входа в аптеку клиентов встречает Адира — опытный мастер в области врачевания. Её волшебный посох способен определить, что беспокоит человека, с первого взгляда. Часто решение проблемы заключается в купании в одном из специальных бассейнов или обтирании её фирменной смесью волшебных масел и лечебных трав. Однако иногда даже её посох не может сразу понять суть проблемы. В таких случаях Адира проводит пациентов в смотровой кабинет, где проводит обследование и диагностику, используя как обычные, так и магические средства, устраняя любые жалобы — от хронических недугов и нервных расстройств до проклятий ведьм и сверхъестественных ранений.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Таинственный недуг. Как только Адира осознает, что группа состоит из опытных искателей приключений, она обращается к одному из них с просьбой о помощи. Если искатель приключений соглашается, Адира ведёт их в заднюю комнату, где на кровати лежит мужчина, покрытый горящими красными язвами.

Если восстановить этому человеку 10 хитов, он приходит в сознание и, если его расспросить, рассказывает историю о том, как целая деревня на восточной стороне острова была поражена Порчей. Адира признается, что слышала об этой Порче, но до сих пор ей не приходилось сталкиваться с ней лично.

Её собственные лекарства не дают никаких положительных результатов. Она спрашивает, могут ли искатели приключений помочь раскрыть тайну этой Порчи и, если это возможно, найти лекарство.

Возвращение Йона. В последнее время по ночам в этом месте происходят необъяснимые вещи. Вода в некоторых бассейнах становится слишком горячей, а купальщики утверждают, что видели светящегося призрачного кабана, бродящего по склону горы. Некоторые говорят, что это возвращение Йона, великого речного духа, но мнения расходятся. Одни считают, что Йон встревожен вторжением купальщиков в Камни Кабана. Другие предполагают, что за этим стоит более зловещая сила. Древние друиды оставили вокруг источников несколько древних тотемов, которые, как считается, охраняют покой духа. Недавно некоторые из этих тотемов были утрачены или повреждены. Действительно ли дух Йона разгневан, или кто-то — или что-то — манипулирует легендой в своих целях?

ГЛАВНАЯ ЦЕЛИТЕЛЬНИЦА
АДИРА И МОККА

ДОЛИНА ВОЗДУШНЫХ ЗМЕЕВ

В долине, которая спускается к побережью, часто наблюдается геотермальная активность. Из-за этого в небо поднимаются потоки тёплого воздуха. Почти каждый день над приморским городом Воздушный Змей можно увидеть множество разноцветных планеров и воздушных змеев, которые следуют за восходящими потоками воздуха и выполняют невероятные трюки. По размеру Воздушный Змей уступает только Ятамону, расположенному на южной части острова.

Город получил свое название из-за традиции изготовления воздушных змеев и планеров, которые, согласно местным поверьям, были вдохновлены летающими по воздуху медузами, спускающимися с Горы Арбора. Фестивали и соревнования воздушных змеев проводятся часто и с большим размахом. Народ приезжает сюда со всей округи, чтобы насладиться красочным зрелищем. Посетители часто отмечают бесстрашие и беззаботность местных жителей, которые, кажется, живут только для того, чтобы подняться в небо.

Воздушный Змей раскинулся на скалистом холме, который когда-то давно был обработан каменщиками. Благодаря этому создаётся впечатление, что город словно построен на огромной лестнице, спускающейся к морю. В местном масштабе город делится на две части. Первая из них — Солёный квартал, расположенный у береговой линии. Здесь обычно живут рыбаки, корабелы и торговцы. Если подняться по ступенчатому склону города, можно оказаться в Небесном квартале — районе, где проживают самые известные семьи. Граница между кварталами известна как "линия воды". Это название также носит популярный паб, расположенный в центре города. Здесь люди собираются с поздней ночи до раннего утра.

ТОН/АТМОСФЕРА

Авантюрный дух, Новаторство во всем, Трудолюбие

Долина Воздушных Змеев известна своими воздушными змеями, планерами и экспериментальными летательными аппаратами. Люди здесь, как правило, довольны жизнью и с радостью занимаются своими делами и воплощают в жизнь свои проекты. Возможно, это связано с относительной изолированностью города. Но, какой бы ни была причина, Долина остаётся в стороне от событий, происходящих на остальной части острова.

ПРИЗЫВ ВОЗДУХОПЛАВАТЕЛЕЙ

Долина Воздушных Змеев всегда была популярна среди воздухоплавателей, которые приезжали сюда, чтобы пролететь на своих планерах над термальными источниками. Однако в последнее время город переживает настоящий бум, связанный с растущим интересом к полётам. Мастера-самоучки и новички-воздухоплаватели превратили Долину Воздушных Змеев в настоящий центр, где новые мастерские, кажется, появляются буквально за ночь. Крыши стали импровизированными стартовыми площадками, а таверны гудят от разговоров о дизайнерских идеях и рассказов о неудачных попытках.

МЕСТНЫЕ СЕМЬИ

Многие жители этого города происходят из семей, которые на протяжении многих поколений занимаются изготовлением воздушных змеев. Эти семьи передают из поколения в поколение особый дух и изображения животных, которые они наносят на свои воздушные змеи. Часто эти легендарные семьи украшают свои двери соответствующими символами, которые они рассматривают как фамильные гербы. В то время как некоторые семьи с энтузиазмом воспринимают новое увлечение полётами, охватившее город, большинство старожилов возмущены таким развитием событий.

ДОЛИНА СЕГОДНЯ

Несколько месяцев назад известный искатель приключений и воздухоплаватель Рок Рейли прибыл в Воздушный Змей драматичным образом — на разодранном в клочья планере, на котором ему каким-то образом удалось проделать весь путь от вершины Горы Арбора. Обращаясь к собравшейся толпе, Рок Рейли сказал: «Прошло много дней с тех пор, как мои ноги касались земли. Я забрался в небо выше, чем мог себе представить. Я встретил Небесного Короля, который лично пригласил нас в своё королевство. Нам нужно только добраться туда самим!» В мгновение ока Долина превратилась в центр бурной деятельности. Десятки команд инженеров и воздухоплавателей стремятся подняться к границе облаков.

В Долине Воздушных Змеев любители приключений могут купить планеры и насладиться захватывающими дух полётами над термальными источниками. Здесь можно принять участие в увлекательной экспедиции к облакам или просто отдохнуть в одном из крупных поселений Ободзимы.

ПЛАНЕР

По всему городу возникли мастерские, где трудятся команды ремесленников и воздухоплавателей, стремясь создать летательный аппарат, способный достичь владений Небесного Короля, парящих высоко над облаками. Между командами возникло соперничество, и многие из них бдительно следят за тем, чтобы не допустить проникновения шпионов и диверсантов.

Перемены Культуры

Подвиг Рока Рейли в одночасье сделал его знаменитостью, и этот статус привлек внимание местных политиков. На протяжении многих поколений жители Воздушного Змея наслаждались традиционными воздушными змеями и планерами. Однако теперь, благодаря Року Рейли и его последователям, значительная часть города охвачена новым стремлением к инновациям. Многие городские старожилы встревожены этим развитием событий, поскольку считают, что «новомодные» приспособления могут испортить красоту воздушных змеев и планеров, которые наполняют небо грациозной красотой. Этот назревающий конфликт часто обсуждается в городском совете.

Небесная Команда

Рок Рейли и его команда воздухоплавателей стремятся к созданию первого воздушного судна, которое сможет подняться на такую высоту, чтобы достичь Небесного Короля. Они поощряют (в основном) дружеское соревнование между инженерными командами, хотя и не гнушаются брать лучшие идеи для себя.

ДОСТИЧЬ НЕБА

В Долине Воздушных Змеев производятся два основных вида летательных аппаратов: планеры и воздушные змеи. Планеры обычно крупнее, и их пилотируют люди. Воздушные змеи же отличаются своей маневренностью и управляются с земли при помощи тросов. И планеры, и воздушные змеи используют силу ветра и восходящие потоки воздуха, чтобы держаться в воздухе. В городе и его окрестностях есть несколько мастеров, которые занимаются продажей и ремонтом как планеров, так и воздушных змеев. Планеры, предназначенные для участия в соревнованиях, обычно стоят дороже.

Традиционные изделия не предназначены для полётов на больших высотах, которые в последнее время захватили воображение многих воздухоплавателей. Чтобы решить эту проблему, в городе появились новые мастерские, где талантливые команды работают над созданием собственных идей, как достичь облаков. Некоторые изобретатели экспериментируют с розовыми свечами, напоминающими о воздушных шарах Курьерской Бригады, в то время как другие пытаются достичь успеха с помощью крыльев, вращающихся пропеллеров или сочетая несколько разных подходов.

ОПАСНОСТИ В ВОЗДУХЕ

Вблизи города опасность с неба встречается относительно редко, хотя нередки случаи, когда злые духи или даже дерзкие воздушные пираты нападают на уязвимых воздухоплавателей и туристов. Непредсказуемые ветры и внезапные штормы создают дополнительные риски. Однако наиболее распространенной опасностью остаются дикие животные региона. Среди них - огромные группы гигантских **плавающих медуз**, которые время от времени спускаются с Горы Арбора.

Избежать встречи с ними несложно, так как их появление легко предвидеть. Однако их ядовитые щупальца делают их довольно опасными для любого, кто окажется среди них. Здесь также водятся **чайки-молоты**, которые кружат высоко над головой, готовые швырнуть в кого-нибудь камнями, которые они часто держат в когтях. Ещё одной неприятностью являются прыгуны - хищники, сидящие в засаде на термальных каналах и ловящие птиц в воздухе. Обычно они избегают людей, но могут нанести серьёзный ущерб планерам.

УГРОЗЫ С МОРЯ

Рыболюды, живущие на Отмели, по-прежнему представляют постоянную угрозу для жителей Солёного квартала Воздушного Змея. В городе есть гарнизон у берега и несколько лодок, которые можно использовать для отражения любых нападений.

NPC

Роквелл "Рок" Рейли (м. человек). Рок — истинный воздухоплаватель, чьи мысли всегда витают в облаках. Кажется, что он обладает неиссякаемым запасом энергии и никогда не сидит на месте. Его энтузиазм просто заразителен, и он с удовольствием делится историями о своих прошлых экспедициях или рассказывает о будущих планах. Рок обладает легким обаянием и тёплой улыбкой, а к незнакомцам он обращается с лёгкой непринужденностью, называя их «друг».

За его дружелюбным фасадом скрывается сильное честолюбие. Рок не стесняется использовать других и свою известность, чтобы достичь желаемого — заполучить драгоценный серый янтарь, который, по слухам, хранится в огромном черепе Небесного Короля.

Советница Дзико (ж. человек). Дзико — самая старшая из пяти руководителей, входящих в городской совет. Она известна своим вспыльчивым и решительным характером, и часто объясняет свои действия фразой «я говорю то, что вижу». Дзико особенно активно выступает против тех, кого она называет «безрассудными воздухоплавателями, стремящимися загрязнить небо своими шумными аппаратами». Не в силах справиться с этой проблемой самостоятельно, она начала использовать методы, не зависящие от совета, чтобы уменьшить или устранить возникшие неудобства.

Олайя (дух). Этот милый змееподобный дух обладает невероятной тягой к творчеству и жаждой открытий. Ему быстро становится скучно, и он часто привязывается к тем, кто проявляет изобретательность. Обычно Олайя выглядит как прозрачный дух, но когда он поглощает творческую энергию, его тело становится более материальным. В Долине Воздушных Змеев, где сейчас активно идёт подготовка к экспедиции к Небесному Королю, Олайю часто можно увидеть на семинарах. Некоторые считают его настоящей музой, ведь он умеет задавать правильные вопросы, которые помогают найти решение. Однако другие видят в нём лишь надоедливую помеху, от которой практически невозможно избавиться.

Луиза, Мастер по изготовлению воздушных змеев (ж. человек). Опыт Луизы в создании воздушных змеев считается непревзойденным в городе. Однако уже довольно долго она не выпускает новые творения. Некоторые думают, что она ушла на пенсию, в то время как другие шёпотом говорят, что она потеряла свою былую хватку.

Жители города не знают, что мастер по изготовлению воздушных змеев была когда-то напарником Рока Рейли в их приключениях. Однако много лет назад Рок оставил Луизу в Ползучем Пологе, и с тех пор она не хочет иметь с ним ничего общего.

Холли Клинток (ж. человек). Большую часть времени Холли проводит в Ложе Дайверов, которая находится недалеко от Воздушного Змея. Однако время от времени она приезжает в город, чтобы пополнить запасы и, возможно, перекусить и выпить в пабе Линия воды. Сейчас в городе так много желающих заняться воздухоплаванием, что найти необходимые припасы стало непросто. Из-за этого Холли начинает разочаровываться в новичках. Любой, кто сможет помочь ей приобрести всё необходимое, может быстро стать её другом. Подробнее о Холли вы можете узнать в разделе "Прибрежная Ложа Дайверов" на странице 24.

РОКВЕЛЛ "РОК" РЕЙЛИ

Марлон, Смотритель Барж (м. накудама). Марлон отвечает за работу шлюзов Воздушного Змея, и ему часто приходится подниматься и спускаться по лестнице, которая идёт вдоль шлюза, когда через него проходят баржи. Однако Марлон очень ленив и постоянно испытывает недовольство от необходимости выполнять любую работу. Он постоянно жалуется на свою судьбу и на все, что усложняет процесс работы со шлюзами.

Руфус и Мэл, владельцы паба "Линия воды" (м. и ж. люди). Дуэт брата и сестры, которые сейчас управляют легендарным пабом, оказался в центре недавнего городского бума. Всего за год они превратили паб в разруху, и за несколько дней до того, как должны были его закрыть, появился Рок Рейли. Он мгновенно превратил Линию воды в место, которое снова стало популярным. Брат и сестра полны решимости сохранить этот успех как можно дольше. Руфус - один из самых льстивых союзников Рока, а Мэл даже пошла на то, чтобы распустить слухи о том, что Советница Дзико замешана в коррупции.

МАРЛОН,
СМОТРИТЕЛЬ БАРЖ

У Курьеров есть база в Солёном квартале, где они содержат небольшую флотилию лодок. Они также владеют небольшим магазином, где продаются ремонтные наборы для парусины и фонарей, которые завозят из Ятамона.

Долина Воздушных Змеев — это ближайшее поселение к Северной Ложе Гильдии Моряков, поэтому члены Гильдии довольно часто проезжают через город по пути туда.

Даже местные Юные Стюарды не остались в стороне от «гонки к облакам». Традиционным занятием этих ребят всегда было изготовление воздушных змеев, но теперь они добавили к нему элемент соревнования — гонки на воздушных змеях.

У Ковена Лоскутной Мантии, чья штаб-квартира находится в Долине, теперь есть магазин в Воздушном Змее, который почти полностью посвящён ремонту планеров. За прилавком магазина работает около дюжины ведьм, каждая из которых держит в руках множество швейных игл. Они усердно трудятся, чтобы удовлетворить растущий спрос на ремонтные услуги.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Паб "Линия воды". В этом старом пабе подают вкусные напитки, но еда оставляет желать лучшего. Однако это место по-прежнему пользуется большой популярностью у тех, кто увлекается планерами и, в последнее время, полётами. Посетители часто выстраиваются в очередь за напитками, чтобы наблюдать за испытательными полётами, которые проводятся днём. С балконов, расположенных на каждом из четырёх этажей паба, открывается захватывающий вид на дюжину или около того попыток полётов, которые ежедневно происходят на площадке для запуска на крыше. Это место было оборудовано из термального канала под пабом, который был специально выведен на крышу.

Мастерская Рока. В самом сердце Небесного квартала расположен огромный ангар, который Рок Рейли и его команда превратили в свою мастерскую. Они усердно трудятся, разрабатывая и создавая судно, на котором планируют подняться к Небесному Королю. В течение дня у входа в ангар собираются толпы людей, жаждущих хотя бы мельком увидеть знаменитого искателя приключений. Те, кто получил приглашение от Рока, могут войти в мастерскую и пообщаться с ним, что придаёт этому месту атмосферу эксклюзивного клуба. Остальные же наблюдают за происходящим с внешней стороны, где натянутая веревка сдерживает толпу у входа.

Магазин и пункт проката воздушных змеев Эмбер. В городе есть множество магазинов, где можно приобрести воздушных змеев и планеры. Некоторые из них гордятся тем, что предлагают товары самого высокого качества, в то время как другие могут похвастаться многолетним опытом. Только Эмбер претендует на звание самого дружелюбного продавца воздушных змеев в городе. Магазин Эмбер расположен в живописном складском здании, расположенном на высоком шлюзе, откуда открывается потрясающий вид на город. Она стремится создать атмосферу заботы для своих клиентов, особенно для тех, кто не имеет опыта в управлении воздушными змеями или планерами. Именно поэтому Эмбер предлагает услуги проката. Она даже готова закрыть свой магазин и стать инструктором, если бизнес не будет успевать обучать новичков.

Шлюзы. Воздушный Змей — город, разделённый на три части: южную, центральную и северную, многоступенчатыми шлюзами. Эти шлюзы обеспечивают доступ лодкам с моря к самым отдалённым уголкам Небесного квартала.

Лестница, протянувшаяся вдоль шлюзов сверху донизу, стала излюбленным местом для тех, кто любит наблюдать за прибытием и отправлением судов. Смотритель барж, обитающий в невысокой круглой будке на набережной у ворот самого нижнего шлюза, пристально следит за движением.

Время от времени рыболюды проникают в шлюзы и устраивают рейды на город.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Гонка на планерах. Главное событие Фестиваля Воздушных Змеев — гонка на планерах, захватывающее командное соревнование, в котором участники используют восходящие потоки воздуха, создаваемые термальными источниками, чтобы пролететь над Землями Горячей Воды. Каждый участник должен пилотировать свой собственный планер. Чтобы одержать победу, команда должна пересечь финишную черту первой, опередив другие команды. Размер команд будет зависеть от количества участников. Однако эта гонка не обходится без опасностей. Сильный ветер может привести к тому, что участники окажутся в море или на склоне Горы Арбора. Также существует угроза нападения чаек-молотов, которые могут сбрасывать камни на планеры с высоты, что может привести к крушению нескольких из них. Что бы ни случилось, искатели приключений и ещё одна команда — окажутся в сложной ситуации.

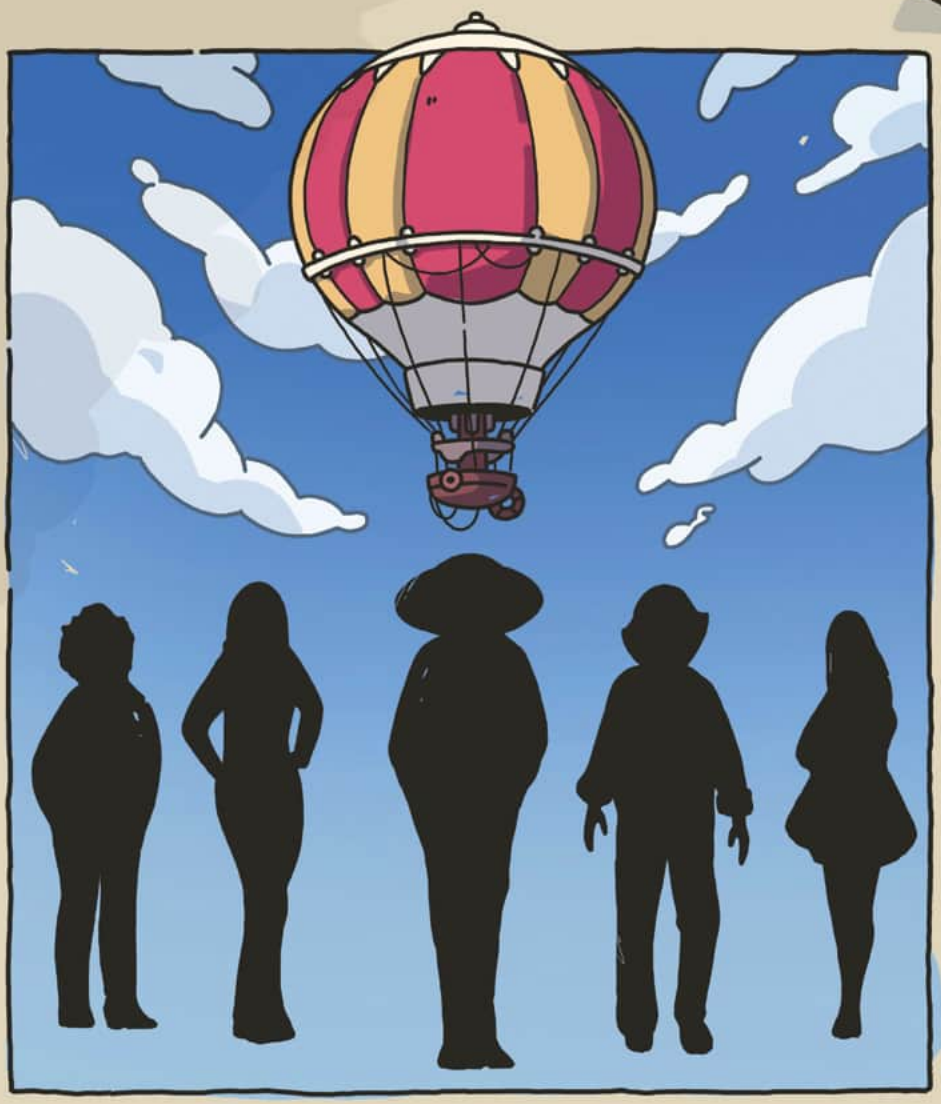
Саботаж. Советница Дзико решила действовать, чтобы остановить начинающих воздухоплавателей, которые, по её мнению, захватили власть в её городе. Она обратилась за помощью к добровольцам-саботажникам, попросив их посетить мастерскую Рока Рейли и уничтожить его изобретения. Это приключение может пойти по двум направлениям:

- Искатели приключений завербованы в качестве диверсантов и должны придумать, как проникнуть в оживлённую мастерскую Рока Рейли и завершить миссию.
- Воздушным пиратам удалось осуществить важный план, и Рок Рейли или группа воздухоплавателей наняли искателей приключений, чтобы вернуть украденное. У пиратов есть крепость на западном склоне Горы Арбора.

Беженцы из Столбоводья. Двое рыбаков, Гэв и Андерс (м. люди),часто появляются в Солёном квартале и пабе Линия Воды. Там они заводят разговоры с незнакомцами, пытаясь узнать новости из деревни Столбоводье, расположенной на восточной стороне острова. Эти двое являются беженцами из Столбоводья и не могут вернуться домой с тех пор, как несколько месяцев назад на остров обрушилось цунами. Они несколько раз пытались отправиться в путь на своих лодках, но каждый раз были вынуждены возвращаться из-за нападений агрессивных рыболюдов. Они отчаянно желают вернуться домой или хотя бы услышать какие-нибудь вести оттуда. Когда они видят искателей приключений, они приближаются к ним с надеждой в глазах. Более подробную информацию о событиях в Столбоводье можно найти на странице 85.

Имена в шлюзе. После ночи беспокойного сна к искателям приключений прибывает курьер, который передаёт им приглашение от начальника охраны барж явиться к шлюзам. У шлюзов их встречает Марлон, начальник охраны, который вручает им небольшой цилиндрический футляр. Он объясняет, что сегодня он был найден в самом верхнем сегменте шлюза, который был осушен для устранения неисправности. Внутри футляра находится веретено из слоновой кости, на котором написаны имена каждого искателя приключений, самого Марлона, а также имя Феррис Скайрайт. Марлон требует объяснить, что всё это значит, и просит искателей приключений найти связь. Он бы сделал это сам, если бы не был так занят. Беспокойный сон продолжается до тех пор, пока искатели приключений не выяснят, что происходит.

За Отмелью. Это одно из приключений, описанных в этой книге (см. стр. 351).



МОЖЕТ ЭТО БУДЕШЬ ТЫ?

ПОСТЕР
НЕБЕСНОЙ КОМАНДЫ
РОКА РЭЙЛИ

ГОРА АРБОРА

Величественно возвышаясь над Ободзимой, Гора Арбора служит священной вершиной острова и его мистическим стражем. Её белоснежная вершина видна из любой точки острова, словно постоянное напоминание о древней силе, которая когда-то наполняла эти земли. С ледяных склонов горы каскадами стекает талая вода, образуя мерцающие ручейки, которые петляют по густым лесам и плодородным равнинам острова. В каждой из этих рек живет Древний Дух, в честь которого они и получили свои названия. Эти реки питают землю, и благодаря им Гора Арбора заслужила почётное звание «бьющегося сердца Ободзимы».

Но гора — это нечто большее, чем просто источник жизни; она представляет собой царство, полное благоговения и опасностей. Её крутые склоны окутаны тайной, скрываясь за густыми туманами и коварными утесами. Легенды повествуют о мистических энергиях, которые протекают по её богатым минералами жилам, наполняя гору мощной магией, одновременно притягивающей и отталкивающей.

За своей безмятежной внешностью Гора Арбора скрывает множество опасностей. По её склонам бродят огромные существа, которые, как считается, являются остатками первобытного мира. Эти величественные создания, внушающие страх и почитание, придают горе таинственное очарование. Немногие решаются проникнуть в их владения, но те, кто всё же отваживается, ищут глубокие тайны горы и силу, которая, как говорят, скрыта в её священных вершинах.

Случайные встречи

d12	Случайная Встреча
1	***Вежливый Проводник.*** В зависимости от того, где вы находитесь на горе — выше или ниже линии деревьев, — вы можете повстречать либо **дриаду***, либо мирного **духа**, который выглядит как валун. Если вы проявите уважение к ним, они могут дать вам загадочный совет или одарить Благом.
2	***Надоедливые духи.*** Банда озорных огненных духов не прочь повеселиться, подшучивая над искателями приключений. Они могут поджечь предметы, запутать гостей или создать небольшие иллюзии.
3	***Лавина!*** После успешной проверки Мудрости (Восприятие) СЛ 12 авантюрист слышит, как вокруг него грохочут камни и/или снег, что указывает на приближение лавины. Чтобы избежать неминуемой катастрофы, ему предстоит пройти серию проверок навыков.
4	***Древний Страж.*** На пути стоит пробуждённое дерево или дух-камень, которые требуют объяснений от каждого, кто ступает на священные склоны Горы Арбора. Чтобы пройти дальше, этого упрямого, но мудрого стража нужно уговорить проверками Харизмы и ролевым отыгрышем.
5	***Рунический камень.*** Группа находит светящийся рунический камень. Когда кто-то прикасается к камню или взаимодействует с ним, он попадает в другое пространство. В этом пространстве они встречаются с Древним Духом, который может быть или не быть духом Горы Арбора. После небольшой ролевой игры и проверки навыков они могут получить временное магическое благословение.
6	***Снежная буря.*** Неожиданно на отряд обрушивается волшебная снежная буря. Видимость значительно ухудшается, и становится сложно ориентироваться в пространстве. Монстры, привыкшие к холоду, могут воспользоваться этой ситуацией, чтобы напасть на приключенцев.
7	***Охотник на сокровища.*** Эксцентричный искатель сокровищ из Тоггла предлагает обмен: он готов предоставить информацию о спрятанных в горах сокровищах в обмен на помощь в выполнении опасного задания. Однако стоит ли ему доверять? Возможно, он тайный враг, который хочет привести отряд к гибели.
8	***Застывшая подсказка.*** Можно увидеть нечто, напоминающее человека, вмёрзшего в лёд. Замерзший искатель приключений может обладать важной подсказкой или магическим предметом, или его можно оживить с помощью могущественной магии, чтобы он рассказал о своём путешествии.
9	***Игра в снежки!*** Группа духов-снежков приветствует героев.. Будет ли это дружеский диалог или игра в снежки?
10	***Найдите Перси!*** Растерянный и уставший фермер взывает к помощи, умоляя найти его любимого поросёнка Персиваля. Хитроумие сможет привести группу к Персивалю, но есть и риск наткнуться на монстра, преследующего свинью!
11	***Охота на охотников.*** **Горный Дракон** выслеживает отряд. Он поднялся на горные склоны в поисках добычи.
12	***Кровь Горы.*** В небольшой пещере на склоне горы находится бассейн с чистой водой. Если выпить из него, можно исцелиться, увидеть видения или даже получить метку одного из Великих Зверей, таких как Небесная Саламандра или Охотник.

СЕРЫЕ СТУПЕНИ

Это небольшое поселение, расположенное на южном склоне Горы Арбора, уникально тем, что духи обходят его стороной. До сих пор ведутся споры о том, почему так происходит: то ли духи отказываются приближаться, то ли просто не могут этого сделать. Наиболее распространенная теория связывает это с обветренными каменными статуями, которые окружают деревню. Однако, какой бы ни была причина, стоит отметить, что Серые Ступени не имеют аналогов в Царстве Духов.

Деревня населена людьми, которые, по словам жителей окрестных деревень, стремятся «жить в тишине». Путешественникам, проезжающим через неё, она может показаться холодной, а её жители — немного замкнутыми. В воздухе витает явное недоверие ко всему, что связано с духами. Медиумы и ясновидящие живут здесь, чтобы заглушить постоянный шум из мира духов. Люди посещают Серые Ступени либо в поисках убежища от злых духов, либо чтобы найти специалистов и предметы, которые помогут им в борьбе с ними.

Не всегда легко добраться до Серых Ступеней. Там, где Гора Арбора возвышается над Штормовыми Полями, есть узкая тропинка — винтовая лестница, которая вьётся прямо по склону горы. Те, кому удаётся преодолеть её, в конце концов попадают в туннель, ведущий в укромную долину, где и расположены Серые Ступени. Большую часть года деревня покрыта снегом, но путешественники, которые приедут сюда, когда снег растает, смогут увидеть зелёные и чёрные черепичные крыши, расположенные в форме глаза.

ТОН/АТМОСФЕРА

Отстранённый, холодный и неприветливый, сплочённый, подозрительный

РЕПУТАЦИЯ

Многие островитяне не знают о Серых Ступенях, но те, кто знает, обычно представляют их как отдалённую деревню, населённую недоброжелательными людьми. Духи обладают достаточной информацией, чтобы держаться от него подальше.

СТАТУИ-МАВЗОЛЕИ

Самыми древними строениями в Серых Ступенях являются пять тридцатифутовых статуй, которые окружают деревню, словно огромные монолитные камни. Эти статуи, известные как «статуи защиты и приветствия», или просто «статуи», напоминают людей, но имеют два лица: одно обращено наружу и изображает человека со щитом, а другое — внутрь, к деревне, с распростёртыми руками в жесте утешения. Существует теория, что именно эти статуи являются причиной того, что духи не посещают Серые Ступени. Кроме того, они служат мавзолеями для усопших жителей деревни.

СМОТРИТЕЛИ

Защита Серых Ступеней лежит на небольшом отряде стражников, известном как Смотрители. Хотя их основная задача — не допускать проникновения духов, большую часть времени они посвящают изгнанию монстров, которые спускаются с горы. В их рядах — шесть Смотрителей: пять стоят вдоль пяти статуй, окружающих деревню, а шестой — их капитан.

МАЛОВЕРОЯТНАЯ ЗАЩИТА

Когда житель деревни умирает, его тело покрывают красной глиной и помещают в одну из статуй-мавзолеев. Эта традиция существует уже много веков, она основана на взаимном согласии тех, кто решил здесь жить.

В случае возникновения опасности деревня имеет возможность призвать мёртвых, заключенных в Статую Защиты. Они пробуждаются в виде своего рода голема, чтобы оказать помощь жителям. Хотя местные чтят эту традицию, они предпочитают не делиться ею с посторонними.

Они верят, что если информация о ней станет известна другим жителям острова, их могут осудить и даже уничтожить.

ФЕНТ

NPC

Фент, Старейшина деревни (м. человек). Лидером деревни является харизматичный Фент — пожилой человек с тёплыми и простонародными манерами. Он очень любезен со всеми, но при более близком общении становится заметно его презрение к духам.

Фент не так давно занял должность старейшины, и его пребывание на этом посту определяется его активной кампанией по защите Серых Ступеней от того, что он называет «вторжениями» из Царства Духов. Порча — это лишь последний пример «махинаций с духами», как он неоднократно повторяет.

Его презрение к духам гораздо глубже, чем думают жители деревни. В подвале его дома есть потайная комната, где он держит в плену духа. Этот дух был заражён Порчей и, по воле Фента, впал в безумие. Как только дух полностью превратится в демона, Фент планирует выпустить его на свободу в городе Тоггл. Его цель — посеять среди людей ещё больший страх и паранойю по поводу духов.

Крепкая Крамм (ж. эльф). Невысокая и коренастая Крепкая Крамм — завсегдатай Таверны Мургина. Поговаривают, что она была одним из Следопытов Зелёного Пути, которые одними из первых столкнулись с Порчей. Однако вы вряд ли узнаете это от неё самой, потому что она редко говорит, лишь иногда издавая ворчание или фырканье. В основном она общается, царапая что-то на грифельной доске кусочком мела. Только те, кто покупает ей выпивку, могут спросить её о Порче.

До того, как Крамм была затронута Порчей, она была известна как опытный воин и чемпион, с которым можно было сразиться, чтобы получить печатку школы меча.

Мрачный Плащ (м. человек). В подвале Таверны и Постоялого двора Мургина расположился маленький магазинчик тайн и сувениров, которым управляет волшебник, известный как Мрачный Плащ. Он работает в Серых Ступенях всего несколько месяцев, но уже успел завоевать репутацию мастера, способного снимать проклятия и порчу, особенно те, что связаны с духами. У Мрачного Плаща короткая, слегка растрепанная черная борода и выцветшая синяя повязка на одном глазу. Даже в помещении он не расстаётся со своим коричневым плащом с капюшоном. Его голос звучит приглушённо, а фразы, как правило, обрываются на полуслове.

КРАСНАЯ ПОГРЕБАЛЬНАЯ ГЛИНА

Он также хранит тайну. Мрачный Плащ — всего лишь маскировка, полностью выдуманная личность. Если бы старый волшебник снял свою мантию, он бы превратился в Нухаро, четырнадцатилетнюю человеческую девочку, ученицу Ковена Облачного Колпака. Её предпринимательский дух вдохновил её на открытие магазина в Серых Ступенях, и до сих пор никто не знает, кто она на самом деле. Единственное, что объединяет её с Мрачным Плащом, помимо магического таланта, — это повязка на глазу. Мрачный Плащ/Нухаро использует статблок **ведьмы**.

Исправитель. Нынешний капитан Смотрителей — это неутомимый рассказчик небылиц, известный в деревне как Исправитель. Когда он не патрулирует деревню вместе с другими Смотрителями, его обычно можно найти в его скромном жилище, расположенном в сторожевой башне на северной окраине Серых Ступеней. Как капитан, Исправитель обладает Жезлом Пробуждения — магическим куском железа, который позволяет ему возвращать к жизни мёртвых, заключённых в статуи-мавзолеи.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Путевые Врата. Подходя к деревне по горной лестнице, путешественники должны сначала преодолеть Путевые Врата — туннель, который пронзает скалу насквозь. Этот туннель был построен накудама во времена монархов. Хотя его назначение утрачено в истории, он остается ярким свидетельством мастерства каменотёсов той эпохи. Все стены и потолок туннеля покрыты барельефами, которые изображают королевскую процессию, шествующую сквозь клубящиеся облака.

Туннель имеет длину примерно 120 футов и достаточно широк, чтобы по нему могла проехать повозка, запряжённая двумя лошадьми. Смотрители регулярно патрулируют этот туннель, но, несмотря на их усилия, когда на улице лежит глубокий снег, монстры часто выбирают его в качестве места для своих жилищ.

Таверна и Постоялый двор Мургина. Единственная таверна в деревне почти каждый вечер полна местных жителей. Случайные путешественники, оказавшиеся в этих краях, обязательно посещают её, и не только потому, что она служит постоялым двором, но и благодаря её славе — Таверна Мургина славится своими великолепными багетами. Хозяин таверны, которого местные жители ласково называют Королём, каждый вечер сам готовит багеты. Ему доставляет огромное удовольствие видеть восторг на лицах людей, наслаждающихся его творением.

В главном зале таверны расположены три очага, окружённые деревянными стульями в деревенском стиле. Здесь часто царит дым, а воздух наполнен ароматами пряностей. От главного зала отходит двухэтажное крыло, в котором находятся шесть комнат для гостей.

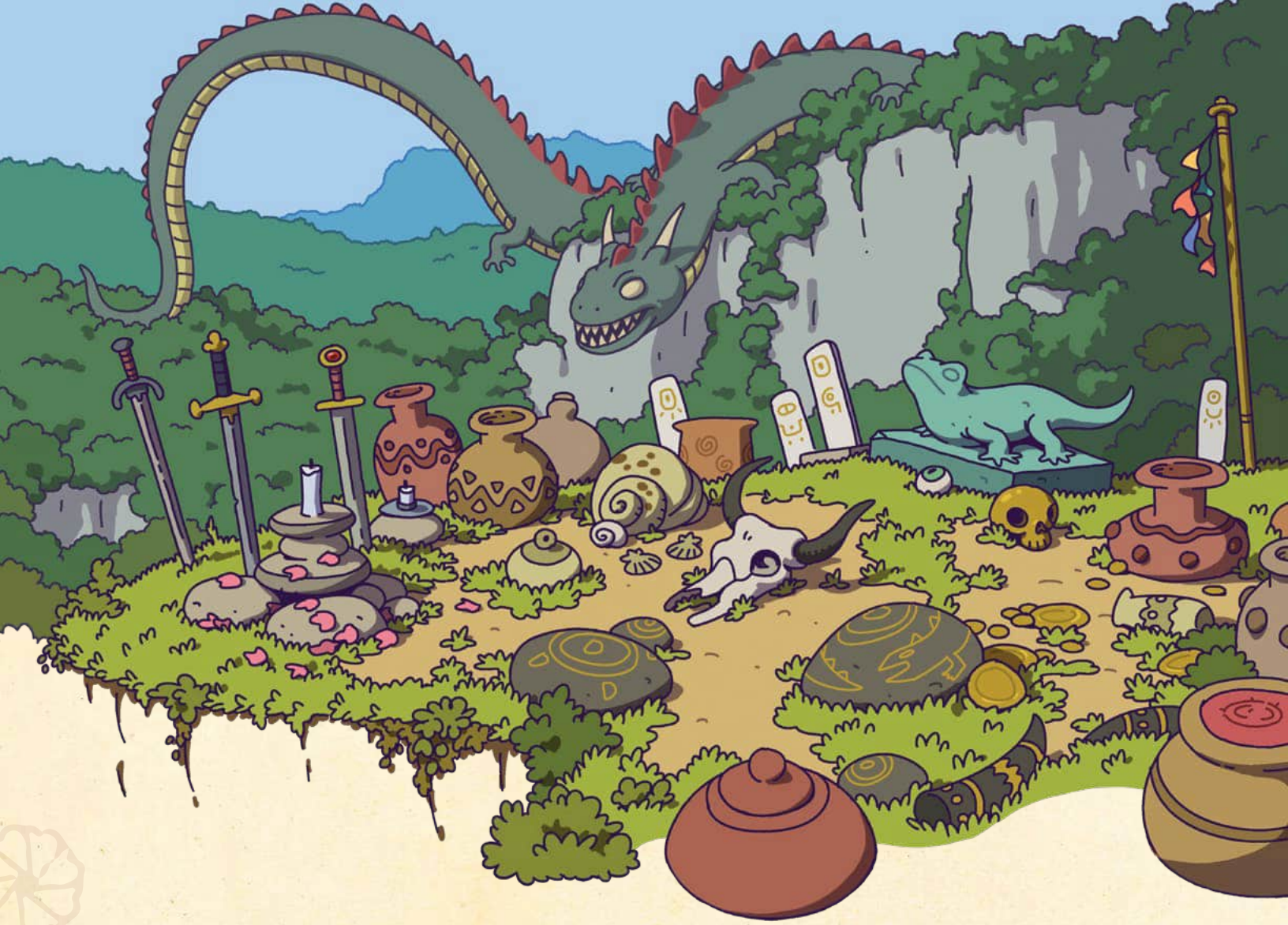
ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Горный обвал. Лавина, сошедшая высоко на склонах Горы Арбора, накрыла двух Смотрителей деревни, когда они пересекали горный склон. Исправитель, не имея возможности покинуть свой пост, обращается к искателям приключений с просьбой отправиться вместе с остальными Смотрителями и провести спасательную миссию.

Овца в волчьей шкуре. Дух, известный как Рогатый Волк, был замечен на окраине города в тот же день, когда пропал житель деревни. Фент обвиняет духа и просит искателей приключений прогнать его или убить. Однако, когда искатели приключений встречают духа, они быстро обнаруживают, что его детёныш тоже пропал.

ЛЕГЕНДЫ

Дьявольское происхождение. Хотя немногие жители деревни хотят говорить об этом, ученые из АИА выдвинули предположение, что статуи-мавзолеи могут быть останками демона-тирана Эпохи Накудама.



НАСЕСТ ДЖУМАГИ

Высоко на западном склоне Горы Арбора находится логово Небесной Саламандры — одного из Великих Зверей, которые населяют небеса Ободзимы. Небесная Саламандра бдительно охраняет свою горную территорию и пугает любого фермера, рискнувшего пасти свой скот на широких зеленых склонах величественной горы. Однако, несмотря на опасность, многие готовы пойти на риск, ведь говорят, что травы на этих склонах обладают магией гор. Корова, овца или коза, которые пасутся здесь, становятся более толстыми и счастливыми.

УСТУП ПОДНОШЕНИЙ

Неподалёку от одной из невысоких горных вершин Арборы, где обитает Небесная Саламандра, есть скальный выступ, известный как Уступ Подношений. На протяжении веков островитяне приходили сюда, чтобы оставить подношения Небесной Саламандре. Многие фермеры совершают паломничество по крутой тропе в надежде задобрить гигантского зверя и отвести его голодный взгляд от своего скота. Однако нет никаких доказательств того, что Саламандра обращает внимание на их знаки внимания. Кажется, её по-прежнему привлекает только возможность полакомиться крупной и неповоротливой коровой.

Другие совершают путешествие к Уступу Подношений по менее приземлённым причинам - попросить силы у Саламандры, искренне веря, что простое пребывание в присутствии Великого Зверя наполнит их силой и мудростью.

Однако большинство тех, кто видел или слышал о разрушительной силе Саламандры, считают, что рискнув отправиться в такое путешествие, можно лишь оказаться в опасности рядом с челюстями этого существа, способного дробить кости.

ТОН/АТМОСФЕРА

Загадочный, Величественный, Унижающий

РЕПУТАЦИЯ

Небесная Саламандра довольно хорошо известна на всей Ободзиме, и большинство островитян слышали о ней.

Все, кто живут рядом с Небесной Саламандрой, особенно Ветрогорцы, знают, что у неё бывают как хорошие, так и плохие дни. В хороший день Саламандра - великолепное зрелище, парящее в чистом горном воздухе, — истинный символ благоговения и величия Арборы. Однако в дни, когда Небесная Саламандра сердится, она может быть непредсказуемой и свирепой, как хищник, который ищет свою добычу, желая захватить самое большое и сочное животное из всех стад, пасущихся в предгорьях.

ВЕТРОГОРЦЫ

На западном склоне Горы Арбора находится небольшая деревушка под названием Доррин, где на протяжении многих поколений обитает группа Ветрогорцев. Этих бесстрашных людей традиционно нанимают в качестве проводников для тех, кто стремится пересечь гору или совершить опасное путешествие к Уступу Подношений, чтобы почтить Небесную Саламандру, которую Ветрогорцы именуют Джумага. Они не только проводят экскурсии, но и выполняют важную функцию стражей Уступа. Они не позволяют любопытным и безрассудным авантюристам погибнуть в опасном путешествии, а также препятствуют отчаявшимся ворам в разграблении груд сокровищ, которые лежат на покрытом травой склоне утёса.

Ветрогорцы также защищают Джумагу от людей, и людей от Джумаги. Они знают особенности поведения и предупреждающие знаки Небесной Саламандры — они могут предсказать её настроение и следить за тем, чтобы путешественники ненароком не подвергли себя опасности.

НЕБЕСНАЯ САЛАМАНДРА

Небесная Саламандра — одна из трёх Великих Зверей Ободзимы. Ветрогорцы утверждают, что Джумага моложе двух других, Охотника и Небесного Короля, так что если вам удастся поговорить с достаточно старым духом, возможно, он даже вспомнит день, когда Джумага впервые появилась на острове.

Джумага не проявляет агрессии по отношению к тем, кто живёт у подножья горы, и лишь изредка спускается вниз, чтобы схватить заблудившуюся корову или козу. Однако она очень территориальна. На протяжении веков она удерживала господство на своей небольшой территории на Горе Арбора и недавно стала проклятьем среди воздухоплавателей из Долины Воздушных Змеев.

NPC

Джиила (ж. человек). Джиила - Ветрогорец и одна из лучших гидов в Доррине, и недавно она получила статус героини как единственная из Ветрогорцев, которая смогла подобраться к Джумаге достаточно близко, чтобы прикоснуться к ней. Хотя Джиила благодарна за этот опыт и наслаждается вниманием, она также считает Небесную Саламандру священным существом и хочет относиться к этому великому животному с уважением. Из-за этого она редко делится своим опытом.

Кармаджин (м. человек). Кармаджин — наименее дотошный Ветрогорец, один из немногих, кто покидал пределы деревни. Хотя он родился в Доррине, его ранние годы прошли в путешествиях по Штормовым Полям в составе торгового каравана. Когда он вернулся в деревню несколько лет спустя, его встретили с распростёртыми объятиями, но с тех пор он произвёл плохое впечатление на тех, кто его приютил.

Теперь он приобрел менее заслуживающую доверия репутацию Ветрогорца, который готов возглавить экспедицию воров к Уступу Подношений.

Хотя терпимость Кармаджина к разбойникам и бездельникам намного выше, чем у среднестатистического Ветрогорца, он очень суеверен, поэтому не станет заниматься грабежом сам. Однако он был бы более чем счастлив получить долю от нечестно нажитого имущества, украденного другими.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Уступ Подношений. Те, кто приходит на Уступ Подношений, приносят с собой разнообразные подарки, чтобы оставить их Небесной Саламандре. Вот почему в любой момент времени это плато, вероятно, будет наполнено ценными предметами, которые не могут быть использованы тем существом, которому их дарили. На выступе можно найти самые разнообразные вещи: от золотых цветков до безделушек Первой Эпохи

Насест. На вершине горы, покрытой густым лесом, с которой открывается вид на Уступ Подношений, находится гигантское плетёное гнездо, не слишком похожее на птичье. Именно там Небесная Саламандра отдыхает. В густом лесу и на скалистых утёсах, окружающих гнездо Небесной Саламандры, можно найти множество скотомогильников, которые она создавала на протяжении сотен лет, считая это гнездо своим домом. Хотя свежая туша крупного рогатого скота может вызвать беспокойство, большинство из них заросли и покрыты ярко-зелёным мхом и яркими цветами, которые, кажется, цветут здесь круглый год.

Доррин. Жители деревни Доррин на протяжении веков называли западные склоны Горы Арбора своим домом. Это необычное поселение, в котором, мягко говоря, некомфортные условия для жизни, но небольшая группа островитян, насчитывающая более 100 человек, живёт здесь на протяжении многих поколений. До недавнего времени основным источником торговли в деревне были те случаи, когда приезжим требовался проводник на гору. Теперь, после открытия **Дорринских Пластин** и их полезных свойств для приготовления зелий, деревня славится новым товаром, поскольку это привлекло немало посетителей в маленький горный городок.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Крик над головой. Над головой раздаётся отдалённый крик о помощи, и искатели приключений становятся свидетелями того, как Небесная Саламандра уносит одного из Юных Стюардов. Когда огромный зверь пикирует вниз, молодой священник-Стюард вырывается из его хватки, падает и остается брошенным где-то в пустошах Горы Арбора.

Легендарные сокровища. Хотя местные жители считают Уступ Подношений священным местом, некоторые люди, менее щепетильные, после нескольких бокалов эля начинают шептаться о ценнейших подношениях, которые, по слухам, были оставлены там.

Многих потенциальных грабителей отпугивают рассказы о Небесной Саламандре, способной столкнуть незадачливого путника со склона горы. Даже те, кто не боится саламандры, содрогаются от мысли о том, что их могут проклясть за кражу священных подношений. Однако находятся и те, которые постепенно набираются смелости, поскольку ходят слухи о сокровищах, оставленных в этих местах. Эти сокровища могли бы заставить самого набожного монаха нарушить свой обет бедности.

НЕУДАЧЛИВОГО ШАХТЁРА ПОДВЕРГЛИ "ЗАТОГГЛИВАНИЮ"

ТОГГЛ

ГОРОД СТАЛЕЛИТЕЙНЫХ ЗАВОДОВ

На восточном склоне Горы Арбора расположен Тоггл, шахтёрский городок, построенный на склонах искусственного каньона, вырытого в скальной породе в форме гигантской буквы “X” за столетия добычи полезных ископаемых. Шахты каньона уже давно иссякли, и пустые шахты были отремонтированы, чтобы их могли занять около двухсот жителей, которые в настоящее время называют Тоггл своим домом. Многие из этих жителей - шахтёры, которые работают по всему склону горы, но есть и торговцы и ремесленники, которые открывают свои лавки в центре города и обслуживают проезжающих путешественников и торговцев, которые приходят в Тоггл.

ТОН/АТМОСФЕРА

Тесное сообщество, Уникальный образ жизни, Праздничный, Основанный на традициях

ПЕРЕКРЁСТОК

Центр города Тоггл, или “Перекрёсток в каньоне”, заполнен мастерскими, витринами магазинов и оживлённым рынком, где изготавливаются и продаются всевозможные изделия из металла, поделки, оружие, доспехи и ювелирные украшения. На каждой из четырёх улиц знаменитого перекрестка Тоггла есть таверна, которая обслуживает население днём и ночью.

ТОГГЛЕРЫ

Жители Тоггла, или, как их ещё называют, «тогглеры», суровы и серьёзны, всегда говорят прямо и редко скрывают свои мысли. Они не любят пышные торжества и праздники, предпочитая отмечать события в тавернах после тяжёлого рабочего дня. Однако есть одна вещь, которую они действительно любят — это пение. Нередко здесь можно увидеть, как внезапно начинается конкурс певцов, а вокруг собирается толпа, чтобы аплодировать и подпевать их любимым песням.

О ШАХТАХ И ШАХТЁРАХ

Шахтёры Тоггла с гордостью продолжают дело своих предков, даже несмотря на то, что их шахты давно истощились. Новые месторождения появились сравнительно недавно, и только Кодекс Шахтёра удерживает этих независимых работников от борьбы за новые участки для добычи. Некоторые считают, что Тоггл находится на последнем этапе своего развития, но другие убеждены, что следующий этап уже не за горами.

В течение дня примерно сотня шахтёров Тоггла отправляются на свои участки, расположенные на склоне горы. Когда они достигают своих рудников, то пробуждают своих духов-компаньонов, многие из которых спят в цилиндрах с медной облицовкой, закреплённых на поясе. Эти полезные спутники, известные как «световые зайчики», служат для зажигания налобных фонарей и помогают искать рудные жилы в шахтах.

В сумерках они возвращаются в свои любимые таверны, где пьют и поют до глубокой ночи. Даже самый явный неудачник в Тоггле заслужит похлопывание по спине от самого закалённого шахтёра, если у него золотой голос. Если ты умеешь петь, тебя уважают.

ЗАТОГГЛИВАНИЕ

Если кто-то совершает поступок, который, по мнению сообщества, выходит за рамки или нарушает Кодекс Шахтёра, например, занимает чужое место в шахте, горожане придумали соответствующее наказание, известное как «затоггливание», что является сокращением от «связывание по рукам и ногам и бросание в вагонетку, которую спускают по склону горы, чтобы та улетела с рампы и упала в лес».

ОСОБАЯ ВАЛЮТА

В Тоггле люди предпочитают расплачиваться кусками металлической руды, а не цветками и лепестками. Все торговцы с радостью принимают медные бутоны, стеклянные лепестки и золотые цветки, но слитки являются местной валютой и еще одним признаком сильной независимости тогглеров.

ОБИТАТЕЛИ ШАХТ

В шахтах Тоггла есть не только драгоценные камни и руда, но и множество опасных существ.

Слаггеры — это каменные шары, похожие на луковицы, которые плавают в пещерах. У каждого из них грозное выражение лица и серая кожа, напоминающая остывающую магму. Эти существа очень территориальны и часто проявляют капризный характер. Каждый, кто заходит в шахту, обычно сталкивается со **слаггером** и должен проявить уважение, подарив ему полную лопату угля. Если **слаггера** не задобрить, это может привести к обвалам или даже расплавлению стальных рельсов, тележек, кирок и лопат.

Барабанобрюхи также являются обычным явлением в шахтах. Из-за того, что их привлекает ритмичность, шахтёры научились бить кирками и молотками с разными интервалами, чтобы не привлекать их внимание.

NPC

Дуро и Гара (м. дара). талантливые кузнецы-дара, которые за последнее десятилетие завоевали признание среди ремесленников и творческих людей по всему острову. Они разработали уникальную технику ковки, известную как «складывание символов». Они наносят Символы знаний на разогретый металл, а затем сгибают и прессуют его. Это позволяет им создавать невероятно прочные слитки и предметы, постепенно нанося многочисленные Символы в процессе ковки.

Эти двое время от времени продают их особый металл в виде слитков или инструментов. Они редко берутся за работу на заказ. Однако пара всегда с интересом рассматривает необычные заказы и с большей готовностью откликнется на ваш, если он покажется им забавным.

Одноглазый Джонни и Головорез (м. человек и дух). С тех пор как Одноглазый Джонни потерял свой глаз, он стал ещё более раздражительным и дерзким. Его отец, Ремус Груд, был одним из самых успешных шахтёров, когда-либо живших в Тоггле. Однако Джонни никогда не оправдывал ожиданий, связанных с его отцом. Унаследовав все его шахты, Джонни сумел преуспеть, просто сдавая их в аренду и получая половину добытой руды.

Если кто—то переступает черту, дух—компаньон Джонни - огромный сгусток клубящегося ониксового дыма по имени Головорез - вмешивается, чтобы убедиться в соблюдении правил.

Изабель Скифф (ж. человек). Изабель, светская львица и представительница АИА, находится в поисках редкого драгоценного камня, известного как Кулак Дракона. Согласно её исследованиям, его можно найти только в восточном регионе вокруг Горы Арбора. Все известные экземпляры кулака дракона были обнаружены в рудниках Тоггла и их окрестностях. Изабель обладает значительным финансированием и самым современным оборудованием для поиска драгоценных камней, из-за чего она бросается в глаза. Однако, несмотря на свои городские манеры и элегантную одежду, она искренне желает работать наравне с шахтёрами. Изабель стремится показать, что может копать наравне с лучшими из них и найти настоящий Кулак Дракона.

Тетсури (м. человек). Тетсури — это затронутый Порчей следопыт, который в последние несколько недель скрывал свою личность, став новым лицом в городе Тоггл. Во время первого нашествия Порчи он был заражён и покинул свою деревню, чтобы защитить близких от возможной опасности. Ослабленный и отчаявшийся, Тетсури заключил сделку с Ядовитым Рексом, который замедлил его болезнь с помощью яда каменной рыбы. Теперь следопыт оказался в ловушке и, чтобы получить больше этого яда, действует как подчинённый Ядовитого Рекса. Сейчас Тетсури ожидает прибытия Холли в Тоггл, чтобы похитить её и доставить в штаб-квартиру Ядовитого Рекса. Если он услышит, что группа говорит о Холли, *Поинту* или о том, что они ищут голема Дуро (см. Зацепки для приключений далее), он попытается подружиться с ними и предложить свою помощь, выжидая удобного момента для нанесения удара.

Изабель Скифф ищет драгоценный камень Кулак Дракона и, если не найдет еще чего-нибудь примечательного, планирует уйти после того, как найдёт его.

Благодаря торговле, у Курьерской Бригады здесь есть просторный офис, где они получают и отправляют слитки и руду по всему миру.

Юные Стюарды иногда останавливаются в гостинице в Тоггле, когда исследуют Гору Арбора.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Миссия в Тоггл, Продолжение. Если искатели приключений согласятся на задание Холли - найти мастеров-кузнецов Тоггла, они обнаружат, что у Дуро и Гаро нет металла, который она просила. Эти двое объясняют, что создать металл такого качества весьма непросто, и за несколько недель до прибытия искателя приключений у них несколько раз не получалось сделать именно этот металл. Однако у них есть решение.

Когда-то давно Дуро и Гаро создали металлического голема из стальных слитков, созданных с помощью складывания двухсот символов — это самое грандиозное, что они когда-либо делали. Металл, из которого был сделан голем, обладал настолько магическими свойствами, что голем обрёл разум и ушёл. В последний раз его видели на болотах Тихой Заводи, и на его сверкающей броне не было ни пятнышка ржавчины. Если бы искателям приключений удалось вернуть голема, его нагрудную пластину можно было бы перековать в соответствии с требованиями Холли.

Пропавший дух. Молодой шахтёр потерял своего верного друга, духа-компаньона, в одной из медных жил. Его световой кролик прыгнул внутрь стены, чтобы найти руду, и не вернулся. Шахтёр отдал бы всё, что у него есть, лишь бы его друг вернулся невредимым.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Четыре Пути. Четыре пути перекрёстка — это четыре главные улицы в Тоггле, которые пересекаются в самом центре города. Каждая улица, названная в честь одной из сторон света, отличается своей особой тематикой и предлагает широкий выбор товаров и услуг, благодаря которым она стала знаменитой.

- **Северный Путь**. Здесь в основном торгуют сырьём — железом, медью, никелем и редкими металлами, такими как золото и цинковая руда. Здесь также продают невероятные необработанные драгоценные камни, которые шахтеры находят во время охоты в пещерах.
- **Южный путь.** Здесь занимаются доставкой и транспортировкой всех товаров, которые производит Тоггл, и вдоль улицы выстроились шахтёры, отправляющие или получающие товары от Курьерской Бригады, офис которой работает здесь днём и ночью.
- **Восточный Путь** - это место, где плавильщики перерабатывают сырую руду и формуют из неё слитки. Известно также, что на здешних заводах отливают металлические предметы и скульптуры, а также изготавливают сплавы с очищенной рудой.
- **Западный путь** - это место, где занимаются ковкой и изготовлением металла, поэтому его так удачно назвали “Лязгающая Аллея”, где все звуки кузнечных мастерских, занятых изготовлением оружия, доспехов, инструментов и других произведений искусства, сопровождаются веселым и постоянным звоном стали о сталь.

Тумблер. Тумблер — это огромный металлический рычаг, который управляет течением небольшой реки, протекающей параллельно городу. Когда тумблер переключён в одну сторону, часть воды направляется к гидроударнику, который в этих местах известен как Идди Бидди. Если же рычаг повернуть в другую сторону, вода стекает по крутому желобу, который используется Курьерской Бригадой для транспортировки посылок вниз по склону горы.

Железная Руда. Железная Руда - самая популярная гостиница Тоггла, расположенная вдоль Северного пути. Она представляет собой гигантский банкетный зал с открытым полом и А-образным каркасом, здесь находится гидроударник Идди Бидди. Хозяин бара, накудама Моккодзи, бывший шахтёр, превратил Железную Руду в своего рода музей горного дела и минералов. Он развесил по всей гостинице все свои разнообразные предметы горного снаряжения, в том числе свои самые эпические находки, которые выставлены на всеобщее обозрение.

СЛУХИ И ЛЕГЕНДЫ

Гвоздика. У каждого бывалого шахтёра есть леденящая душу история о Гвоздике, легендарном барабанобрюхе, который скрывается в многокилометровых туннелях, прорытых в склоне Горы Арбора. Все шахтёры, которые утверждают, что пережили столкновение с Гвоздикой (а таких немного), говорят, что непосредственно перед нападением они почувствовали что—то очень странное - сладкий запах гвоздики.

Штормовые Поля

В самом сердце Ободзимы простираются Штормовые Поля — обширная равнина, покрытая высокими травами, которые покачиваются на ветру. В некоторых местах эти луга словно оживают, а в других — трава напоминает растения с древнего морского дна, создавая фантастический пейзаж.

Хотя многие дороги были проложены Курьерской Бригадой, чтобы обеспечить более безопасный путь для своих Рыцарей, считается, что самая старая из них — это остатки древнего города накудама Лиливин. Эти дороги до сих пор обслуживаются и используются Курьерской Бригадой. Однако они также привлекают отважных и отчаянных путешественников, ведь они не обеспечивают достаточной защиты от множества опасностей, которые скрываются в траве, — от множества страшных монстров, которые превращают Штормовые Поля в свои охотничьи угодья.

Однако среди этого бескрайнего пространства существуют процветающие сообщества. Особенно интересны кочевники, передвигающиеся на ходулях. Они смогли адаптироваться к уникальным условиям Штормовых Полей, передвигаясь на ходяулях, возвышаясь над травой. Их высокие передвижные жилища также перемещаются на 12-футовых шестах, позволяя деревне ходульщиков преодолевать несколько миль в день. Почти все, кто живёт на Штормовых Полях, научились жить в гармонии с обитающими здесь животными. Но здесь также можно встретить древних духов — странных существ, которые могут направлять или сбивать с пути путешественников.

Случайные встречи

d12	Случайная встреча
1	***Ревуны.*** 2d4 **ревуна** начинают преследовать группу и окружают её. Вы можете сообщить о их присутствии, заставив группу услышать их вой сквозь шелест ветра в траве, или же устроить засаду.
2	***Смертоносный Хитрец.*** Днём чудовище, которое может издавать крик, похожий на плач маленького ребенка, пытается стащить группу с тропинки в высокую траву.
3	***Кочевники на ходулях.*** Группа кочевников на ходулях (1d6+1) предлагает торговлю и рассказы о Штормовых Полях. У них есть уникальные предметы, они хорошо осведомлены о самых безопасных маршрутах, знают скрытые тропинки, могут выдать одно-два задания и предложить гостям переночевать в одном из их домов на сваях.
4	***Штормовой дух.*** Из высокой травы появляется дух. Он может предложить помощь, указать путь к скрытой тропе, попросить о спасении или привести отряд к ещё большей опасности.
5	***Засада!*** 1d4+1 разбойников (используйте статблок **разбойника***) затаились в высокой траве. Они пытаются напасть на отряд из засады с целью завладеть их ценностями.
6	***Ползучий Полог.*** Группа сталкивается с Ползучим Пологом. Они могут увидеть его издалека — он выглядит странно неуместно на фоне Штормовых Полей. Лес может двигаться или оставаться неподвижным в течение некоторого времени. Лес также может поглотить группу, когда они разбивают лагерь в Штормовых Полях (с этого может начаться приключение, описанное в этой книге под названием "Затерянные в Ползучем Пологе").
7	***Вопли боли.*** Отряд встречает одинокого, раненого **ревуна**. Он выглядит отчаявшимся и опасным. Возможно, он отделился от своей стаи или был изгнан, а может быть, это всего лишь хитроумная уловка.
8	***Ведьмовство в действии.*** Ведьма из Ковена Рыбьей Головы обнаружила огромный скелет. Пока неизвестно, является ли он останками дракона или древней мегафауны, но она активно ищет способ его идентифицировать. Как только ей это удастся, она предпримут попытку вернуть его к жизни.
9	***Бугунг-Сокрушитель.*** Бугунг-Сокрушитель - это **дух** с эго размером с Гору Арбора. Бугунг хочет полакомиться сусликами, но Бугунг так голоден, что на данный момент подойдет практически все, что угодно.
10	***Ветряные угри.*** Стайка духов-ветряных угрей, легко паря на ветру, кружит над группой. Хотя они и безобидны, но они известны тем, что способны прогрызать дыры в каменных зданиях.
11	***Одуванчиковые духи.*** Ветер разносит духов-пушинок из одуванчиков, которые разлетаются повсюду. Духи веселятся вовсю. Некоторые из них настолько малы, что могут защекотать волоски в носу и заставить искателя приключений чихнуть.
12	***Скрытая деревня.*** В густой траве скрывается тщательно замаскированная деревня, которая находится здесь на протяжение многих поколений. Жители готовы поделиться едой, кровом и полезной информацией о местности. Кроме того, у них могут возникнуть потребности в вещах за пределами Штормовых Полей, и они с радостью обратятся за помощью к группе.

ВЛАДЕНИЯ КОВЕНА РЫБЬЕЙ ГОЛОВЫ

В дикой местности Штормовых Полей расположен Ковен Рыбьей Головы — могущественная и таинственная организация ведьм. Их земли усеяны загадочными геоглифами и каменными пирамидами. Границы владений охраняются магической изгородью, которая предупреждает лидеров Ковена о любом нарушителе. Изгородь оснащена сторожевыми постами, расположенными по четырем сторонам света, и каждый пост охраняется тремя ведьмами.

Те, кто приходит в это место, обычно хотят найти редкие ингредиенты, которые здесь можно приобрести, или получить совет от конкретной ведьмы, чей опыт в какой-то особой области магических знаний не найти больше нигде на острове.

ТОН/АТМОСФЕРА

Колдовской, Образованный, Сосредоточенный, Таинственный, Замкнутый

РЕПУТАЦИЯ

Для большинства жителей Ободзимы это место не кажется чем-то особенным. Однако для тех, кто практикует магию, сфера деятельности Ковена Рыбьей Головы полна противоречий. Представители других Ковенов могут восхищаться или возмущаться местом, где сосредоточилась власть самого могущественного Ковена. Но большинство ведьм завидуют магическим знаниям, которые, по их мнению, должны там храниться.

ВЕДЬМИНСКАЯ БАШНЯ

Штаб-квартира Ковена находится в самом сердце владений, в трёх кирпичных башнях, соединённых мостами. Уже более ста лет здесь собираются Ведьмы Рыбьей Головы. Они обмениваются информацией, варят зелья и время от времени принимают новых членов в свой Ковен.

СОВЕТ ТРЁХ И ТРИДЦАТИ

Дела Ковена Рыбьей Головы контролируется Советом Трёх и Тридцати. В любое время три могущественные ведьмы возглавляют Ковен вместе с объединённой духовной сущностью, известной как Тридцать. Совет собирается для обсуждения важных вопросов и официального признания новых членов Ковена. Он также имеет право созывать всех ведьм для участия в собрании в своих владениях. Когда одна из ведьм Совета умирает, на её место избирается новая из числа ведьм Ковена.

АЛЬМАНАХИ

У Ковена Рыбьей Головы есть два тома *Альманаха островных ингредиентов бабули Прумпл* (подробнее об ингредиентах читайте на странице 194). В дополнение к тому о Штормовых Полях, у Ковена также есть том, посвященный Отмели.

NPC

Совет Ведьм. В состав нынешнего совета, возглавляющего Ковен Рыбьей Головы, входят Йоликантер Крогисс — параноидальная женщина-накудама, которая специализируется на охранной магии, Бим из Чудовищ — загадочная женщина-человек неопределённого возраста, которая говорит только через животных, и почтенный Медный Глаз — крошечный, иссохший мужчина, чьи глаза были заменены медными шарами. Говорят, что он живет как в Физическом, так и в Духовном мирах. Ни одна живая ведьма не знает настоящего имени Медноглазого.

Совет Ведьм почти всегда присутствует на Мосту Ведьм, хотя обычно они предпочитают оставаться в своих покоях и собираются только в случае необходимости.

Ученик Тан и Аби (м. человек & дух). В Ведьминской Башне появился новый ученик — Тан, тринадцатилетний мальчик, ученик знаменитого члена Ковена Огнева. Тан родом из Амак Шурака, что находится на Штормовых Полях. Он был неуклюжим ребенком, который часто разговаривал сам с собой. Когда Огнев приехал в город, он сразу же заметил в Тане талант к колдовству и предложил взять его в ученики. Родители Тана с радостью согласились. Огнев разглядел то, что не заметили остальные: когда Тан, казалось, разговаривал сам с собой, он обращался к невидимому духу, который всегда был рядом с ним. Этого духа зовут Аби, и он всегда защищает Тана. Во время своего ученичества Тан учится быть медиумом, и хотя он успешно справляется с этой задачей, он предпочитает проводить время с Аби, а не с другими духами.

Тан и Аби обожают ночью незаметно покидать Ведьминскую Башню и исследовать окрестности. Их излюбленным местом стал огромный стоячий камень, на котором вырезано изображение змеи, обвивающейся вокруг него. В основании камня есть небольшая ниша, которую Тан использует для хранения своих маленьких безделушек, которые он стащил из Башни.

Для Аби используйте статблок **спектрального духа-компаньона.**

Странствующие ведьминские компаньоны (духи). В Ведьминской Башне есть два духа-компаньона, которые не связаны с какой-либо одной ведьмой, о них заботятся все. Они живут здесь уже очень давно, и если когда-то и были спутниками конкретной ведьмы, то эта ведьма уже канула в лету. Оба компаньона обладают интеллектом, сравнимым с интеллектом ребёнка. Один из них — очень общительная кошка-дух по имени Леди. Другой — Могучий Пипалип, толстый и пушистый длинношёрстный кот, который предпочитает передвигаться, удобно устроившись на своей летающей квадратной подушке. Обычно эта парочка ходит по территории вместе, но иногда то один, то другой могут отклониться, чтобы проследить за интересным посетителем.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Киоск Эрми. Под самым нижним мостом Ведьминской Башни стоит тележка, в которой можно приобрести ингредиенты для зелий. Ею управляет Цветочная Эрми — ведьма Ковена Рыбьей Головы. Эрми обладает привлекательной внешностью и приятной манерой общения, особенно если завязать с ней разговор о лучших местах, где можно вкусно поесть на острове. В её работе ей помогают три сороки, Лакрица, Сахар и Патока.

Ниже приведена таблица ингредиентов, которые у неё всегда есть в продаже. Не стесняйтесь дополнять список.

Ингредиенты в киоске Эрми

6 x Морковь Эппер	1 зц/шт
2 x Хвост Глиняной змеи	5 зц/шт
2 x Облачный рог	3 зц/шт
10 x Ягоды Ичи	1 зц/шт
5 x Кусочки тыквенного фонаря	1 зц/шт
1 x Живая картошка	10 зц/шт
4 x Паутина Паука-веретёнки	3 зц/шт
1 Ветроцвет	2 зц/шт
1 Вульфенит	9 зц/шт

Сжатые Кулаки. В Ковене Рыбьей Головы есть два таинственных хранилища, окружённых множеством легенд. Одна из самых необычных гласит, что в одном из них заточен древний дух, который служит ведьмам источником их силы. Ковен не стремится развеять эти мифы, так как они лишь придают им загадочности. Эти двойные хранилища, известные как "Сжатые кулаки", расположены глубоко в подземельях, встроенных в основания северной и южной башен. В северном хранилище Ковен хранит большую часть своих запасов ингредиентов. Куполообразная камера, украшенная масками, призвана охранять её от посторонних глаз. Некоторые из этих масок изображают демонов уругама, которые должны охранять хранилище.

В южном хранилище Ковена хранятся самые опасные магические предметы. Каждый из них прикреплен тонкой серебряной цепочкой к маленькой серебряной клетке с грибом внутри. Если потревожить одну из этих клеток, гриб начинает вибрировать и через 10 секунд выпускает облако спор, которое быстро заполняет хранилище. Существа, оказавшиеся в этом облаке, должны пройти спасбросок Выносливости СЛ 20, чтобы не стать парализованными. Каждый раз, когда существо впервые входит в облако или начинает свой ход внутри него, оно должно делать спасбросок. Эффект паралича сохраняется в течение 3 дней или до тех пор, пока его не нейтрализует секретный состав, известный только смотрителю хранилища. Споры не оказывают влияния на нежить и конструктов. Облако рассеивается через 5 минут.

Святилище. Глубоко под основанием центральной башни, у подножия скрытой каменной лестницы, расположена естественная пещера. На протяжении веков в этом месте Ковены хранили свою историю, заклинания и тайные знания. Эта секретная библиотека, известная как Святилище, доступна лишь немногим членам Ковена. Она освещается сотнями волшебных свечей, которые горят в маленьких нишах, вырезанных в извилистых коридорах пещеры. В каждой нише стоит изящно вырезанная статуэтка, не превышающая пяти дюймов в высоту.

Каждая из этих небольших статуэток, известных как чотто, хранит в себе дух, который, подобно книге, обладает ценной информацией — заклинаниями, сведениями о событиях или ингредиентах. Все эти статуэтки, объединённые вместе, представляют собой тайные знания и историю Ковенов Ведьм.

Чотто вырезаны из разных видов камня, на некоторых изображены животные, а некоторые похожи на людей. Иногда чотто вырезают в виде одного из персонажей из истории, которую она содержит.

Когда ведьма хочет получить какую-то определенную информацию, она должна взять в руки волшебный ключ-камень, указать, что она ищет, и попросить чотто проявиться. Если знание содержится в Святилище, то дух, обитающий в чотто, оживляет статуэтку, и она выпрыгивает из своей ниши, подбегает к ведьме и начинает делиться своими знаниями.

Чего никто не знает, даже большинство ведьм, так это того, что всегда есть несколько чотто, которые подслушивают и записывают каждый разговор и ритуал, совершаемый в Святилище. Эти шпионы остаются неподвижными и докладывают только Совету Трёх и Тридцати.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вор из Ковена. Искатели приключений сопровождают члена Ковена Рыбьей Головы во владения Ковена, чтобы он мог посетить собрание ведьм. Когда собрание заканчивается, ведьмы расходятся, но ваш друг внезапно обнаруживает, что его книга заклинаний исчезла. Он подозревает, что её украла одна из других ведьм.

Зеркальный Посланник. Искатели приключений терпеливо ожидают в полутёмной гостиной, расположенной внутри Ведьминого Моста. Возможно, они пришли на встречу с одной из ведьм, живущих здесь, или же они хотят передать что-то важное. Пока они ждут, их внимание привлекает толстый кот, который уже довольно долго смотрит в зеркало, лёжа на летающей подушке. Вскоре в зеркале появляется молодой человек, который проходит сквозь него в гостиную к искателям приключений. Он умоляет их о помощи в поисках его младшего брата, потерявшегося в Царстве Духов. Если искатели приключений соглашаются помочь, молодой человек просит их следовать за ним обратно через зеркало, которое переносит их в Царство Духов.

Духовное путешествие. Вас вызывает Алкун, ведьма Ковена Рыбьей Головы. Она просит вашей помощи в исцелении Соролу, Древнего Духа земли и лозы, который страдает от неизвестной болезни. Ведьма объясняет, что кто-то из группы должен собрать разнообразные ингредиенты, которые можно найти на Штормовых Полях, чтобы из этих ингредиентов она изготовила особый эликсир. Этот эликсир позволит общаться с Древним Духом в видениях, похожих на сон, и узнать, что его мучает.

ПОЛЗУЧИЙ ПОЛОГ

Ползучий Полог — это огромный лес, который бесконечно движется, оставляя за собой тропу шириной в несколько миль. Эта загадка появилась только в последние 300 лет, и большинство островитян, которые знают о Ползучем Пологе, не уверены, какая мощная магия позволяет ему двигаться и почему он, кажется, никогда не покидает границы Штормовых Полей. У многих есть свои предположения, но для большинства лес остаётся ещё одной неразгаданной тайной. Местные жители, пасущие свои стада и выращивающие бобы и тыквы, озадаченно качают головами, глядя на этот загадочный лес.

Те, кому посчастливилось выжить в глубине леса, рассказывали, что там на земле живёт очень мало существ. Поскольку лес постоянно перемещается, большинство из них обитают в кронах деревьев, перемещаясь по ним, словно верхом на деревьях, в то время как лес прокладывает себе путь через Штормовые Поля.

Иногда Ползучий Полог стоит неподвижно в течение нескольких дней или даже месяцев, словно приглашая любопытных исследовать его глубины и раскрыть его тайны. Однако те, кто не может устоять перед соблазном и отправляется в путь по неизведанным тропам леса, почти всегда терпят неудачу. Ведь лес в любой момент может ожить и начать двигаться, застигая врасплох нерадивых исследователей, путешественников или дровосеков в этом запутанном лабиринте постоянно меняющихся деревьев.

ТОН/АТМОСФЕРА

Сбивающий с толку, Причудливый, Пугающий

РЕПУТАЦИЯ

Для большинства островитян Ползучий Полог — это ещё один загадочный слух или миф, и многие сомневаются в его существовании. Однако, чем ближе путешественники подходят к Штормовым Полям, тем более правдоподобным кажется этот миф. Они начинают встречать тех, кто видел лес или знает о случаях, когда кто-то терялся в нём.

Из-за своей магической природы и потенциальной опасности для любопытных или неосторожных, большинство относятся к Ползучему Пологу с некоторым подозрением и даже страхом.

ВОЛШЕБНАЯ ДРЕВЕСИНА

Когда Ползучий Полог пробирается по своим извилистым тропам через Штормовые Поля, он оставляет за собой следы в виде сломанных веток и поваленных деревьев. Эти останки некогда величественного дерева, хоть и стали сухими, все еще хранят в себе частичку волшебства. Однако, существует множество суеверий, связанных с этими деревьями. Говорят, что прикосновение к ним может навлечь проклятия и гнев лесных духов. Из-за этого большинство островитян предпочитают не подходить к этим деревьям и оставляют их в покое.

Несмотря на предупреждения, некоторые лесорубы пренебрегают осторожностью и пытаются заготавливать живые деревья на опушке леса, чтобы получить древесину, пропитанную магией леса. Но Ползучий Полог известен как место, где прячутся монстры, а рассказы о лесорубах, похищенных демонами, отпугивают от него всех, кроме самых отважных и отчаянных.

Вот некоторые свойства древесины, собранной в Ползучем пологе:

- Сухостой, собранный в лесу, горит дольше и горячее, чем обычная древесина.
- Луки, созданные из живой древесины - луки +1.
- Стрелы, изготовленные из живой древесины, увеличивают дальность стрельбы лука на 30 футов.
- Если вы построите дом из живой древесины, собранной из блуждающих деревьев, он будет питаться за счет магии дерева в течение нескольких лет. Такие дома волшебным образом отапливаются зимой и, в редких случаях, могут перемещаться по команде владельцев.

СПАСШИЕСЯ

В глубине леса живёт группа личностей, которые называют себя «Спасшимися». Они образовали коммуну, открытую для всех желающих. Коммуна расположена на деревянных и верёвочных лесах, окружающих огромный полый ствол дерева, который они называют Хранилищем Безделушек. В этом стволе хранятся разнообразные вещи, которые были выброшены сюда членами общины. Чтобы присоединиться к Спасшимся, нужно пройти ритуал очищения. В конце этого ритуала кандидат подходит к Хранилищу Безделушек и избавляется от всего своего мирского имущества, потому что "эти вещи здесь не нужны".

Спасшиеся нашли способы жить в лесу в относительном комфорте — хотя другие могут счесть их жизнь примитивной, они кажутся стабильным и функционирующим сообществом.

Вы можете отыграть Спасшихся как за группу неигровых персонажей, помогающих заблудившимся в Ползучем Пологе. Вы также можете отыграть их как секту чудаков, которые в лучшем случае причудливы и смешны, а в худшем - зловещи и опасны. Если вы решите выбрать зловещий вариант, то у Спасшихся могут возникнуть странные, магические отношения с лесом. Вплоть до того, что они захотят использовать группу в качестве подношения сердцу леса.

NPC

Зеб, Джеб и Дингус (м. накудама). Это группа «предпринимателей», которые отправились в Ползучий Полог в поисках волшебного дерева и теперь оказались в затруднительном положении, хотя поначалу они и не признавали этого. Они услышали, что в Долине Воздушных Змеев есть покупатели, готовые заплатить большие деньги за ствол волшебного движущегося дерева, и поэтому планировали срубить одно из них и доставить обратно в Воздушный Змей, чтобы получить вознаграждение. Однако, после долгих блужданий, они просто хотят выбраться из этого места и вернуться к своей обычной фермерской жизни.

Эдгартон Харгривз III (м. человек) и Совет Кроо (люди). Если искатели приключений смогут проникнуть достаточно глубоко в Ползучий Полог, они могут столкнуться с группой отшельников, обитающих в ветхих домиках, подвешенных на деревьях. Эдгартон Харгривз III — эрудированный лидер группы сумасшедших отшельников, известной как Совет Кроо, в состав которой входят: Пенелопа Мибблторп — могущественная ведьма; Шелдрейк Уобблдрейн - колдун, обожающий жаб и всяких бородавчатых тварей; и Терстон Сморкуаггл — поставщик удивительных грибных деликатесов.

Как объясняет Эдгартон, большая часть деятельности Совета Кроо находится за пределами человеческого понимания. По его словам, они используют различные эзотерические и магические практики, чтобы удерживать космос в равновесии. Однако, слушая их необычные разговоры о космических жабах, осколках кристаллов и путешествиях вглубь Царства Духов, гости могут почерпнуть немного полезных знаний.

Шрамолицая и Зазывалы (ревуны). Шрамолицая — суровая и непреклонная воительница со шрамом на лице, которая возглавляет клан ревунов, известный как Зазывалы. Когда-то давно, после целого дня, наполненного агрессивным лаем, преследованием коров и устрашением жителей деревни, Косолапая и её клан разбили лагерь на Штормовых Полях. Однако, когда они проснулись, то обнаружили, что оказались в Ползучем Пологе.

После года безуспешных попыток найти выход, они наконец-то его обнаружили. Но после нескольких бурных обсуждений между собой они пришли к выводу, что это место им нравится, и решили остаться здесь. Поэтому они сами вернулись обратно.

Морго (дух). Морго — мудрец, который почти 20 лет блуждал среди Ползучего Полога. Он изучал мифы и легенды своего народа в поисках доказательств, подтверждающих его теорию о великой битве, произошедшей давным-давно между Небесным Королём

и Императором Демонов накудама. В результате этой битвы на Штормовых Полях образовался огромный кратер. Морго убеждён, что следы этой древней битвы всё ещё можно найти в лесу, и это лишь одна из многих тайн, которые скрывает блуждающий лес.

Бруно (пробудившийся пёс). Бруно — весёлый и преданный помощник мастера-пивовара в таверне «Сердитый Волшебник». Он не только знает всё о восхитительном вкусе эля, но и имеет общие представления о дистилляции алкоголя и основных магических заклинаниях. Эти знания он, безусловно, приобрёл, наблюдая за своим хозяином.

Хотя ни один из Ковенов не претендует на то, чтобы считать этот лес своим, несколько ведьм со всего острова проводят в нём свои исследования. Живые деревья привлекают внимание тех, кто склонен к магии, и ведьмы используют их для изготовления мётел и волшебных палочек, а также для изучения ингредиентов.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Таверна "Сердитый Волшебник". Таверна «Сердитый волшебник» — это высокая, немного ветхая башня, расположенная между двумя старыми деревьями. На первом этаже находится сама таверна, давшая название зданию, а на втором — лаборатория волшебника, кабинет, жилые комнаты и пивоварня.

Как кажется, таверна открывается только тем, кому сама этого желает. Но это ещё не всё: загадочности таверне добавляет тот факт, что бармен и официанты — это ожившие деревянные куклы, созданные из волшебных деревьев леса. Поговаривают, что Сердитому Волшебнику нужен был персонал для своей таверны, и он создал марионеток-помощников. А другие утверждают, что марионетки — это непослушные клиенты волшебника, которые превратились в приятных и услужливых деревянных кукол.

В этой таверне есть все, что нужно для приятного отдыха. Веселые музыканты-марионетки развлекают гостей до поздней ночи, а неутомимые бармены-марионетки с радостью предложат вам освежающий эль. На кухне вы найдете разнообразные кулинарные изыски, а огонь поддерживается волшебными дровами Ползучего Полога.

Хотя наверх ведёт лестница, в комнаты на верхнем этаже вход воспрещён. Если какой-то смельчак решит подняться по лестнице, куклы начнут нервничать и тревожиться, и, если потребуется, даже умолять туда не ходить.

На втором этаже находится пивоварня, полная бочек и медных горшков для варки волшебного эля "Сердитый Волшебник". Здесь также находится пробудившийся пёс **Бруно**, который раньше был спутником Сердитого Волшебника, но теперь выдает себя за него.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Пропавший Волшебник. После небольшого разговора с Бруно в таверне "Сердитый Волшебник" искатели приключений узнают, что владелец заведения таинственным образом исчез, и теперь Бруно делает все возможное, чтобы таверна и пивоварня волшебника продолжали работать. Бруно имеет лишь поверхностное представление о приготовлении эля, и это только вопрос времени, когда их запасы кончатся и Бруно придется варить эль самому. Бруно отчаянно нуждается в помощи и просто старается быть очень хорошим мальчиком.

Парализующий страх. В центре треугольника из трёх **сторожевых деревьев** оказался незадачливый путешественник, парализованный их пристальными взглядами. Хотя он не может позвать на помощь, ясно, что он застрял здесь на несколько дней. Никто не знает, сколько времени он сможет выдерживать это мучительное воздействие.

Сбежавший пень. Одно из лесных деревьев было срублено, и теперь его пень, вырвавшись из земли, вызывает беспокойство среди окружающих, создавая хаос и привлекая внимание.

Затерянные В Ползучем Пологе. Это одно из приключений, описанных в этой книге (см. стр. 360).

ТИХАЯ ЗАВОДЬ

На восточном побережье Ободзимы раскинулись туманные болота Тихой Заводи. В мутных водах тонут разрушенные поселения, их обветшалые деревянные сваи были сломаны недавним цунами, которое затопило этот район и оставило после себя солёную воду, пропитавшую искривлённые стволы сломанных деревьев.

После землетрясения и цунами этот регион был омрачен новым, зловещим явлением — Порчей. Она раскинула свои щупальца по Тихой Заводи, скручивая и деформируя всё, к чему прикасается, порождая живые проявления Порчи — тронутые Порчей Муки — среди флоры и фауны, и заключая неосторожных путешественников в свои удушающие объятия.

Ещё до того, как произошло цунами, жители острова с опаской обходили болота, населённые ревунами и чудовищами. Это одна из многих причин, по которым в этом районе почти нет городов или деревень. Однако те, кто отваживался путешествовать по Тихой Заводи, могли время от времени находить убежище в таких местах, как Раменная Хакумона. Это освещённое фонарями место было пристанищем для тех, кто осмеливался заглянуть вглубь опасных болот Тихой Заводи.

Случайные встречи

d12	Случайная встреча
1	***Ловля грязевого угря.*** Группа рыбаков готова поделиться своими историями и свежевыловленными грязевыми угрями (используйте статблок **дух животного**) в обмен на новости за пределами болот. Они выжили после цунами благодаря своей находчивости и глубоким знаниям о Тихой Заводи.
2	***Зыбучий песок!*** Группа может убегать от преследующего их чудовища, или это ловушка коварного **духа**, или им просто не везёт, но они заходят в зыбучий песок и должны справиться с этой угрозой.
3	***Гостеприимство Хакумона.*** Группа набредает на Раменную Хакумона. Хакумон радушно предлагает им сытную еду и ночлег, но предупреждает, что в окрестностях процветает Порча.
4	***Сомнительная станция.*** Частично погруженная в грязь платформа и железнодорожная остановка. На почти сломанной скамейке сидит старик. Он тихо читает книгу, ожидая прибытия Блуждающего Поезда (см. Локации).
5	***Железнодорожный Разъезд.*** Группа находит вход в подземную систему метро, которую можно найти в некоторых частях болот Тихой Заводи. (см. "Магазин Вкусностей" ниже).
6	***Засада Муков.*** 1d4 **Тронутых Порчей Муков** нападают на отряд из-под болота.
7	***Ползуны.*** Группа встречает 1d4 ***Ползунов***.
8	***Боргорк.*** Отряд натыкается на территорию Боргорка, надменного и властного молодого **Лягушкодракона**, который утверждает, что правит этой частью болот. Они должны задобрить Боргорка данью и лестью или испытать на себе его гнев.
9	***Пропавший житель деревни.*** Лесоруб, который был с Гриффтангом Крампом (см. раздел «Деревня Столбоводье» ниже), отделился от остальных и, стараясь сохранить жизнь, спрятался в дупле сломанного дерева. Он бежал от нападения ревунов, потерялся, и теперь не знает, как вернуться домой.
10	***Бурление снизу.*** Внезапно земля под ногами отряда начинает походить на грязь, а черные лужи Порчи сочатся из-под земли, как из выжатой губки. Тот, кто в наступит в лужу, должен совершить спасбросок Ловкости СЛ 14. При провале существо получает степень истощения.
11	***Львиный Цветок.*** Отряд натыкается на один (или несколько) **Львиных Цветков**. В одном из них запутался пропавший житель Столбоводья, который зовёт на помощь.
12	***Роакраска.*** Группа встречает духа глотающего угря, Роакраску (см. “Столбоводье” ниже).

ЗАТРОНУТОЕ ПОРЧЕЙ ПОБЕРЕЖЬЕ

Когда-то нетронутое юго-восточное побережье Ободзимы теперь стало местом тревожного явления, которое местные жители, пережившие его, называют Порчей. Это чёрное, похожее на смолу вещество может переливаться пурпурными, зелеными или красновато-оранжевыми прожилками.

Три месяца назад на острове произошло землетрясение, за которым последовало цунами. Вскоре после того, как вода отступила, из моря поднялась огромная волна Порчи. Она с шумом обрушилась на берег, растекаясь вглубь на несколько миль и оставляя за собой слой тины и разрушений.

Хотя изначально Порча распространялась стремительно, со временем в некоторых регионах её распространение, по всей видимости, замедлилось, а в некоторых местах, кажется, полностью остановилось.

ТОН/АТМОСФЕРА

Жуткий, Тёмный, Тревожащий

РЕПУТАЦИЯ

Большинство жителей Ободзимы, которые живут к западу от Штормовых Полей, не знают о затронутом Порчей побережье или, возможно, слышали только слухи о нём. Однако, чем дальше на восток от Штормовых Полей вы продвигаетесь, тем больше людей начинают беспокоиться об этом.

Те, кто столкнулся с Порчей или пострадал от неё, пытаются справиться с её последствиями или просто спасаются бегством. Они надеются, что это временное явление и однажды они смогут вернуться в свои дома.

Существует множество предположений о том, что, по мнению островитян, является Порчей или её причиной.

Свидетельство катастрофы

Сведения о том, как далеко распространилась Порча и как она влияет на дикую природу и людей, ограничены. Только члены Курьерской Бригады и АИА начинают осознавать истинные масштабы этого бедствия. Те, кто когда-то жил на восточном побережье, теперь в основном стали беженцами, перебравшись в среднюю и западную части острова. Однако они остаются одними из немногих островитян, которые могут рассказать об этом ужасном иле из первых рук.

Искатели приключений, которые зададут этот вопрос, услышат страшные истории о том, как леса превращались в застойные, бесплодные болота, а обитающие в них существа и растения увядали и мутировали. Говорят, что самое странное, когда заходишь в лес, поражённый Порчей, — это то, что ты больше не слышишь звуков животных и не видишь их движений. Среди почерневших кустов и покрытых слизью стволов царит лишь тишина и печаль.

Распространение Порчи

Порча на острове почти перестала распространяться. Когда цунами впервые принесло её на остров, она широко проникла в болота Тихой Заводи, но с тех пор её распространение замедлилось. Однако в течение последнего месяца она проникла глубже в лес, благодаря заражённым существам и разумным формам Порчи, известным как тронутый Порчей Мук и Сгусток Порчи.

Болезнь

Существа, которые вступают в контакт с Порчей на срок более нескольких минут, могут столкнуться с ужасной болезнью. "Затронуты Порчей", как стали говорить. Хотя точно неизвестно, как Порча влияет на разные виды, большинство из них испытывают разнообразные симптомы. В лучшем случае, у гуманоидов могут развиться побочные эффекты, которые изменят их жизнь, а в худшем — тронутые Порчей гуманоиды могут умереть в течение нескольких дней. Однако это лишь последствия для гуманоидов. Звери превращаются в скелеты самих себя, лишаются индивидуальности и высшего интеллекта, у них остаются лишь базовые инстинкты. Духи же, по-видимому, страдают от определенного вида безумия, что неизбежно приводит к их трансформации в демонов.

Маги и учёные неустанно работают над тем, чтобы определить, как действует Порча, но остается еще очень много вопросов, на которые нужно ответить. Ниже перечислено то, что известно:

- Если вы прикоснулись к Порче, это не значит, что вы сразу заразились. Однако чем дольше вы будете находиться в непосредственном контакте с ней, тем больше вероятность, что она передастся вам.
- Порча не распространяется по воздуху. Вы можете дышать в зоне Порчи и не заразиться.
- Вы можете прикоснуться к заражённому предмету — например, к дереву, животному или человеку — и не пострадать.
- Если вы находитесь в зоне Порчи в течение длительного времени и проявляете осторожность, стараясь не касаться её, то вы не заразитесь. Однако, возможно, столкнётесь со странными побочными эффектами. Специальные доспехи, зелья или заклинания могут снизить риск развития заболеваний или негативных последствий.
- Когда гуманоид заражается, это не всегда приводит к негативным последствиям. Порча обладает странной способностью забирать и отдавать. При определённых обстоятельствах, помимо более типичных симптомов и негативных эффектов, она может даровать способности, которые, по-видимому, связаны с теми страданиями, которые испытывает заражённый.

Что оно делает?

С тех пор как Порча впервые появилась на берегу, некоторые её очаги перестали распространяться в горизонтальном направлении и начали уходить под землю. Об этом знают лишь немногие жители острова, и лишь небольшая группа членов АИА, активно изучающих Порчу, имеет представление о происходящем. Исследования АИА показывают, что Порча проникает всё глубже в недра острова.

Теории АИА

Члены АИА выдвигают следующую теорию:

- Порча может просачиваться в грунтовые воды и с их помощью распространяться по всей Ободзиме, загрязняя колодцы и источники.
- Кажется, что Порча взаимодействует с самой собой, и некоторые члены АИА предполагают, что при достаточном раздражении она может проявить себя как единый, цельный организм.
- Некоторые члены АИА опасаются, что Порча ищет источник жизненной силы Ободзимы — духа острова.

NPC

Олунду (демон). Духи, как и смертные, подвержены воздействию Порчи, и древние духи не являются исключением. Олунду, гигантский древесный ленивец, некогда был Древним Духом, который заботился о чудесной роще древних деревьев башу, известной как Роща Десяти Колёс. Однако некогда прекрасная местность была опустошена щупальцами густой слизи, и Олунду, заболев, начал медленно разлагаться, пока не превратился в демона.

Теперь Олунду, лохматый и покрытый маслом хищник, рыщет по своей разрушенной роще с неестественной скоростью и желанием причинять вред. Он скрывается в почерневших кронах, откуда извергает Порчу на ничего не подозревающую добычу внизу, прежде чем наброситься на неё и разорвать на части своими когтями.

Бим из Чудовищ (ж. человек). Здесь вы можете встретить Бим из Чудовищ, ведьму Ковена Рыбьей Головы. Она занимается сбором и изучением Порчи (см. "Владения Ковена Рыбьей Головы" выше). Бим искренне обеспокоена благополучием всех животных после этой

катастрофы. Она построила временную лабораторию на окраине береговой линии, где пытается реабилитировать пострадавших животных, исследуя, как Порча влияет на них.

Блуп (зверь). Блуп - это странный скелет рыбы, который следует за искателями приключений, как бездомная собачка.

Гнашер (ревун). Гнашер - вождь ревунов (используйте статблок **Ревун-Рычун**), который был застигнут врасплох во время первого нашествия Порчи. Теперь он - призрачная версия самого себя, который поглощает Порчу, как будто это деликатес.

АИА усердно работает над исследованием побережья, стремясь найти ответы на все волнующие вопросы. Откуда это взялось? Из чего сделано? Как это остановить? Многие члены АИА, стремясь к истине, подверглись Порче, что делает их невероятно мотивированными в поиске лекарства. Однако, несмотря на их усилия, их число ограничено, и с каждым новым случаем заражения организация начинает сомневаться в том, насколько стабильными будут их исследования.

После землетрясения и цунами тропы, проложенные через этот и без того опасный район, были почти полностью размыты. Из-за этого Курьерская Бригада теперь с трудом преодолевает Тихую Заводь, и за последние несколько месяцев в болотах погибло несколько десятков человек.

Бим из Чудовищ, одна из самых могущественных ведьм из Ковена Рыбьей Головы, исследует здесь Порчу и собирает образцы. Хотя её целью было узнать, обладает ли Порча магическими свойствами для создания зелий, она осталась, чтобы помочь существам, которые пострадали от её распространения.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Деревня Гобо. На восточном побережье есть деревня, которая сейчас лежит в руинах, пострадавшая от цунами и землетрясения. На заброшенных улицах и в пустых домах чернеют лужи Порчи, словно змеи извиваясь по земле. Несмотря на опасность, в деревне всё ещё живёт одинокий безумный друид. По какой-то неизвестной ему самому причине магия Порчи не может причинить ему вреда. Вместо этого его терзают ужасные воспоминания, которые не дают ему покоя. Друид утверждает, что по ночам город наводняют демоны, но даже он сам не уверен, что всё это не плод его воображения.

Затонувшее деревенское кладбище. Прямо у берега, в почерневшей и испорченной воде, покачиваются лодки, удерживаемые липкими нитями Порчи. Эти нити тянутся к деревне, которая находится на глубине 15 футов. Когда-то здесь была деревня Экму, где находился священный храм накудама. Теперь он покоится на морском дне. В этой зловещей обстановке собираются тронутые Порчей рыболюды, а также демон по имени Слаатти, который принимает облик гигантского угря и считает затонувшую деревню своим логовом.

Тенистая Роща. Часть леса, расположенная у самой воды, выглядит безлюдной и заброшенной. Когда-то это было живое, цветущее болото, но теперь оно кажется холодным и безжизненным. Кажется, что здесь обитают только тронутые Порчей Муки и своенравные духи, которые постепенно принимают новые демонические формы.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Отчаянные меры. Беженцы из разных небольших деревень собрались в небольшом лагере посреди Тенистой Рощи. Группа, едва не погибшая во время стихийного бедствия, выжила только благодаря усилиям следопыта и местного друида, которые наткнулись на группу более месяца назад. Друид и следопыт спасли беженцев от растущей Порчи и тёмных существ, которые теперь обитают в лесах. Они оба очень устали, поскольку работали круглосуточно, защищая лагерь и обеспечивая группу питанием и элементарной медицинской помощью. Следопыт страдает от запущенной стадии болезни из-за контакта с Порчей, но использует последние остатки своих сил, чтобы обеспечить безопасность лагеря.

Их положение и без того было трудным, но ночью на нескольких слабых и измученных беженцев напали скелетообразные **ревуны**. Друид и следопыт уверены, что опасности вскоре настигнут их лагерь, поэтому они готовятся к путешествию в безопасное место.

Разрушенная деревня. В результате землетрясения, цунами и мощного потока Порчи, которая распространилась вглубь острова, целая деревня, включая всех её жителей, оказалась разрушенной. Из груды обломков образовался огромный **голем из щебня.** Этот голем, растерянный и скорбящий, теперь сидит среди сломанных столбов и разрушенных дорог на том месте, где когда-то стояла деревня. Хотя голема можно было бы уничтожить в бою, существует и другой способ — очищение деревни от Порчи.

БИМ ИЗ ЧУДОВИЩ

ДЕРЕВНЯ СТОЛБОВОДЬЕ

До того как несколько месяцев назад на восточную часть острова Ободзима обрушилось цунами, Столбоводье было процветающей рыбацкой деревней, построенной на сваях в защищённой лагуне на восточной стороне острова. Здесь проживало более ста жителей, а также располагалась небольшая флотилия рыбацких лодок с высокими носами. Большинство жителей Ободзимы мало что знают о деревне, за исключением этих необычных судов, которые регулярно появлялись в прибрежных поселениях по всей Ободзиме. На них деревенские рыбаки, которых можно было узнать по ярким шапкам и шарфам, продавали дневной улов.

Однако с момента цунами ни разу не было замечено лодкок из Столбоводья. Из-за сложности получения новостей появились различные слухи. Некоторые считают, что море поглотило всю деревню, в то время как другие предполагают, что Столбоводье находится под влиянием харизматичного, но скрытного лидера, который не допускает посторонних к богатствам своей деревни.

Известно, что сообщение между Столбоводьем и остальной частью острова прервано. Дороги, проложенные Курьерской Бригадой через болота Тихой Заводи, были разрушены цунами, и передвижение по пересечённой местности стало слишком опасным. Морские пути также стали непроходимыми из-за возросшей воинственности рыболюдов по обе стороны острова.

ТОН/АТМОСФЕРА

Печальный, Потерянный, Отчаявшийся

ВЫШЕ ОПАСНОСТИ

Болотистые земли Тихой Заводи печально известны своей коварной природой и необычными существами, в существование которых люди с других частей острова вряд ли бы поверили. Однако, на протяжении многих поколений Столбоводье служило безопасным убежищем между болотами и морем. Местные жители снижают риск, строя свои дома на сваях посреди Лагуны Новолуния. Вся деревня представляет собой сложную сеть взаимосвязанных переходов и подиумов, соединяющих каждое здание.

Столбоводье всё ещё не может оправиться от последствий цунами, и стало первым населённым пунктом, который столкнулся с Порчей. Рыбаки стали замечать, что рыбы превращаются в скелеты, и у многих жителей деревни проявляются явные признаки пагубных последствий Порчи. Столбоводье переживает кризис, и расположение деревни на болотах Тихой Заводи делает его особенно уязвимым к окружающим опасностям. Молодой лидер деревни делает всё возможное, чтобы защитить своих людей, в то время как его младшая сестра, сама того не ведая, заразилась Порчей, ставя под угрозу всех жителей Стобоводья.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЦУНАМИ

В пору своего расцвета Столбоводье было деревней на берегу моря. Десятки деревянных домов теснились друг к другу на платформах, которые были укреплены сваями, что и дало название этому месту. Здесь располагалась оживлённая пристань для яхт, а в воздухе витал аромат рыбы и соли, смешиваясь с протяжными мелодиями, которые наигрывали на гитарах местные жители. Эти мелодии дополнялись звуками рыбацких лодок, возвращавшихся с утренним уловом.

Но теперь всё это в прошлом. Жители Столбоводья знали, как справляться с цунами, и их деревня успешно противостояла многим предыдущим стихийным бедствиям. Однако это цунами было самым мощным за всю историю. Землетрясение и сила поднявшихся вод смыли пристань для яхт и уничтожили большую часть деревни. От деревянных опор остались только расколотые сваи. Хлынувшая морская вода разбила деревенские рыбацкие лодки о расщеплённые сваи или унесла их далеко вглубь страны, где они осели в болотистой грязи.

По меньшей мере тридцать жителей деревни погибли в результате разрушительного цунами. Эта цифра может быть ещё больше, поскольку несколько рыбаков находились в море во время удара стихии, и неизвестно, были ли они поглощены волной или им удалось выжить. Большинство людей остались без крова, а те немногие строения, которые уцелели, были превращены во временные клиники сразу после цунами. Некоторые жители покинули Столбоводье, став беженцами, но большинство осталось, надеясь на возрождение.

Большинство жителей деревни проживают в палатках на берегу лагуны, которая когда-то была их родным домом. Палатки располагаются вокруг небольшого костра в центре, где люди собираются, чтобы поесть. По всему посёлку можно увидеть груды свежераспиленных пиломатериалов, а береговая линия усеяна многочисленными рядами пней.

В лагуне до сих пор можно увидеть несколько зданий, которые пережили цунами. Добраться до них можно на лодке. В настоящее время ведется строительство новых опор на сваях, но процесс идет медленно.

ЛИДЕР ПОНЕВОЛЕ

После цунами многие жители деревни, которые в тот день были на рыбалке, не вернулись. Среди них оказались глава деревни Кларенс Эббс и его жена Грейс. Когда они не вернулись, их шестнадцатилетний сын Эрнест Эббс внезапно оказался новым старостой деревни в самое трудное время в её истории.

Несмотря на свою молодость и неопытность, Эрнест четко следует традициям деревни — он осознает свою ответственность, которую ему привили старшие. Жители деревни обращаются к Эрнесту за советом и помощью в восстановлении после недавней катастрофы, и он не может игнорировать их просьбы. Однако, помимо этих важных дел, Эрнесту также приходится заботиться о своей младшей сестре Мадлен, чьё поведение в последнее время вызывает беспокойство (см «Мадлен» ниже).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТОЛБОВОДЬЯ

Восстановление деревни идет медленно из-за огромных обломков, оставшихся после цунами. Из-за разрушений жители вынуждены уходить все глубже в болота в поисках древесины, так как деревья у берега слишком малы и не подходят для строительства. Это приводит к встречам с демонами и бандами ревунов, что делает процесс восстановления еще более опасным.

Накормить всех также становится все сложнее. Рыбакам приходится уходить всё дальше, потому что рыба в этом районе стала или стала скелетообразной, или вызывает странные заболевания у тех, кто её ест. Из-за этих перемещений жители сталкиваются с мародерствующими бандами рыболюдов-гадюк под изодранным знаменем Ядовитого Рекса.

МАДЛЕН

Мадлен, восьмилетняя сестра Эрнеста, пережила цунами и последовавшую за ним Порчу совершенно иначе, чем остальные жители деревни. Хотя эти события разрушили её дом и уничтожили семью.

После цунами считалось, что Мадлен унесла вода. Однако на следующий день после катастрофы она появилась на берегу океана, держа на руках рыбу-удильщика, которую назвала Ил. (см. NPC ниже.)

С того дня Мадлен почти не говорит, а когда начинает, то говорит о Порче почти как о добром существе. Она утверждает, что это лишь попытка вернуть всё к жизни. Она указывает на скелеты рыб и говорит, что мёртвые рыбы снова могут плавать, и так может быть для всех, и никто не должен умирать.

Сначала жители деревни объясняли странное и тревожное поведение Мадлен шоком от разрушения и потерей родителей. Однако теперь, когда у Мадлен проявились необычные способности, люди начали говорить по-другому. Увлечение Мадлен Порчей и её невосприимчивость к ней вызывают серьёзные опасения. Мадлен хочет поделиться своим открытием со всеми, поэтому ходит по округе и протягивает горсти ядовитой субстанции, которую собрала на морском дне, перепуганным жителям деревни. Некоторые считают, что она может быть ключом к исцелению, но многие начинают думать, что настоящая Мадлен погибла во время цунами, а эта самозванка — замаскированный демон или подменыш.

Эрнест очень любит свою сестру и пытается погасить конфликты, но действия сестры постоянно приводят к новым проблемам, и это начинает раздражать его.

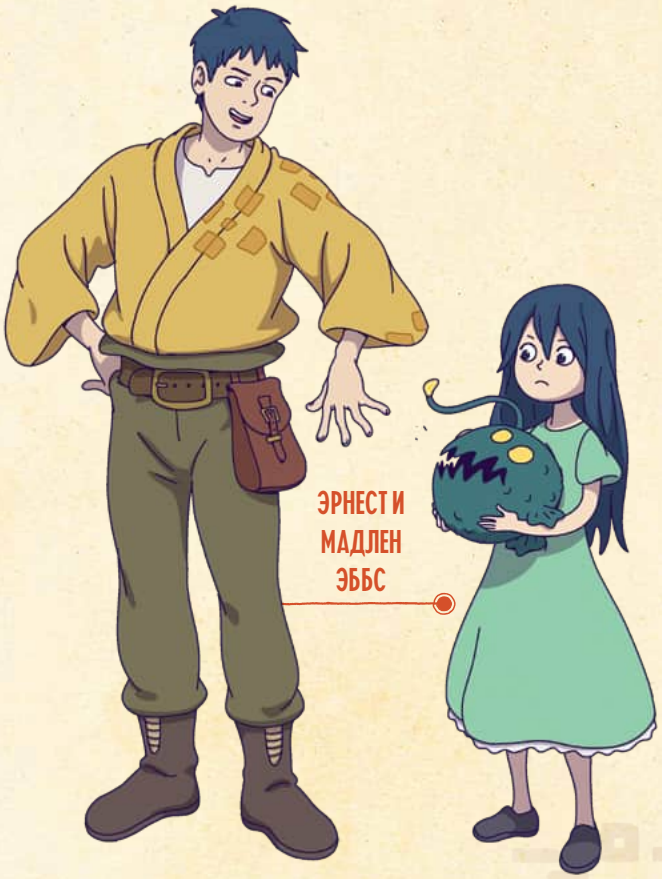
NPC

Эрнест Эббс (м. человек). Эрнест был назначен на руководящую должность, и теперь он обязан заботиться о благополучии своей деревни и решать проблемы, связанные с поведением его младшей сестры Мадлен. Однако Эрнест не уверен, что справится с обеими задачами. Он постоянно находится в состоянии стресса, сомневаясь, сможет ли вернуть Столбоводье и свою сестру к нормальной жизни. Этот стресс делает Эрнеста нетерпеливым, раздражительным и обиженным. Он пытается справиться с бесконечным количеством проблем.

Мадлен (ж. человек). Мадлен претерпела странную трансформацию, и теперь она может общаться с Порчей наряду с другими аномальными способностями. В своем детском сознании она верит, что Порча "оживляет все вокруг", и она не может понять, почему все так злятся из-за этого.

Ил (дух). Ил - это дух-компаньон, который спас Мадлен, когда её унесло в океан во время цунами. Несмотря на то, что Ил похож на рыбу-удильщика, он очень добр и защищает Мадлен и всегда стремится поступать правильно по отношению к своему спутнику. Когда Мадлен находится под водой и общается с Порчей, Ил обретает способность, которая позволяет только его спутнику дышать водой.

Гриффтанг Крамп (м. человек). Гриффтанг Крамп — отважный лесоруб, который возглавляет сбор ресурсов для восстановления города. Этот сильный и крепкий мужчина известен своим телосложением и умением обращаться с фамильным топором Моджо. Он вызвался отправиться в глубины болот Тихой Заводи, где Порча особенно распространена, чтобы рубить деревья и уничтожать все, что угрожает деревне. Несмотря на все свои столкновения с этой заразой, Гриффин не подвергся её влиянию.



Эрмина Шлёпноут (ж. накудама). Эрмина, ведьма из Клятвоворонов, пристально наблюдает за Мадлен. Она считает, что с её помощью можно найти лекарство от Порчи, или, что более вероятно, Мадлен скоро станет демоном. Эрмина изучила множество древних текстов накудама, в которых упоминается Огмай, Император Демонов. Она убеждена, что Мадлен страдает от той же болезни, что когда-то поразила Огмая и превратила его в демона.

Роакраска. Роакраска - это ***глубинный удильщик***, которого цунами отбросило вглубь болот Тихой Заводи. Теперь она скользит под тёмными кронами повреждённых деревьев, готовая напасть из засады и проглотить свою жертву в одно мгновение.

Клятвовороны, также известные как болотные ведьмы, располагали своей операционной базой в Столбоводье, но их штаб-квартира была уничтожена во время цунами. Теперь осталась только Эрмина Шлёпноут, и она сомневается, восстановится ли здесь Ковен или нет.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Импровизированная лаборатория. Эрнест построил небольшую хижину, где изучает все, что связано с Порчей. Он пытается найти лекарство, а также понять, что случилось с его сестрой.

Выброшенный на берег корабль. Примерно в одной миле к северу от Столбоводья, на замусоренном пляже, лежит 100-футовый корабль *Салли Сью*. Он был выброшен на берег и погребён под песком и обломанными ветками деревьев. Жители деревни боятся подходить к кораблю, так как на нём видны следы Порчи, и он мог быть захвачен Ядовитым Рексом. Однако многие начинают отчаиваться, ведь корабельные бревна могли бы стать ценным ресурсом для восстановления деревни.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Помощь с припасами.. Группа следопытов Зелёного Пути стремится оказать помощь жителям Столбоводья, однако поиск дороги или тропинки, не разрушенной цунами, становится всё более трудной и опасной задачей. Они были бы очень признательны за любую помощь в доставке припасов в Столбоводье, а также в поимке или преследовании любых мародеров, которые могут скрываться в болотах.

Помочь восстановить Столбоводье. Это эпическое задание, которое может содержать множество различных типов задач и миссий:

- Сопроводить жителя деревни в Прибрежье. Он должен освоить заклинание **Песочная Стена**, которое поможет восстановить волнорез и пристань для яхт в Стобоводье.
- Помочь Гриффтангу рубить деревья или защищать его и другиз жителей деревни, когда они будут это делать.
- Разобраться с гигантским угрем Роакраской. Это может привести к конфликту с Мадлен, которая подружилась с гигантским угрём.

МАГАЗИН ВКУСНОСТЕЙ

В глубине Тихой Заводи находится Лес Молода — первобытный лес, часто окутанный туманом. Если путешественники забредут достаточно далеко, они могут увидеть тускло мерцающие огни продуктового магазина, расположенного на краю холодной и неподвижной Топи Мурглав.

Магазин Вкусностей — это древняя реликвия Первой Эпохи, место, где когда-то отдыхали путешественники, измученные жаждой и голодом. Сейчас Магазин пугающе пуст. Он выглядит как побелевший скелет из другого времени, а единственным его обитателем является торговый автомат. И, как и многие другие реликвии той эпохи, он всё ещё стоит, несмотря на прошедшие столетия.

Магазин по-прежнему сияет волшебным светом, а его неоновые вывески словно оживают время от времени. В полумраке порхают духи-мотыльки, их слабо светящиеся крылышки трепетно переливаются. Среди тех немногих, кто видел Магазин Вкусностей, почти все считают его проклятым местом, и никто не осмеливается ступить на его порог. Со временем это место обросло мифами и легендами, а вокруг него сложилось множество историй — от слегка причудливых до крайне тревожных.

ТОН/АТМОСФЕРА

Странный, Тревожащий, Жутковатый, Опасный

РЕПУТАЦИЯ

Лишь те, кто путешествовал или жил в Тихой Заводи, знают об этом месте. Многие считают, что оно проклято духами, но те, кто действительно видел его, рассказывают, что оно словно пропитано неземным ощущением, от которого по спине пробегает холодок.

За пределами Тихой Заводи о легенде о Магазине Вкусностей почти ничего не известно.

ИССЛЕДУЯ МАГАЗИН

Многие островитяне считают, что реликвии и здания Первой Эпохи обладают магической силой. Они проявляют свойства, которые не встречаются у других сооружений. Например, они продолжают функционировать и не разрушаются со временем, в отличие от других построек. Магазин Вкусностей не стал исключением в своей магической способности противостоять воздействию времени. Некоторые считают, что магия Первой Эпохи наделила Магазин особыми качествами. По их мнению, он стал местом, притягивающим странных духов и сверхъестественных существ.

Интерьер Магазина. Если отважный искатель приключений осмелится войти в Магазин Вкусностей, он сразу заметит, что внутри царит удивительная чистота и лёгкий люминесцентный свет. Беглый осмотр не откроет ничего необычного, кроме товаров, которые обычно можно найти в круглосуточном магазине. Однако, если приключенцы будут более внимательными, они обнаружат скрытый проход. За запотевшим стеклом дверцы холодильника скрываются ступени, ведущие вниз по выложенному плиткой туннелю к разрушенной станции метро, которая находится далеко внизу.

РАЗРУШЕННОЕ МЕТРО

Разрушенная система метро представляет собой причудливую страну чудес, где правит Гомура — могущественный Дрений Дух, массивный червеобразный монстр с гуманоидным лицом. Метро погружено в темноту, но когда Гомура приближается, древние люминесцентные лампы начинают мигать и оживают, заливая подземку бледным искусственным светом. В метро километры туннелей и путей, по которым перемещается Гомура, ползая по рельсам и бормоча что-то себе под нос. Многие туннели метро все еще пригодны для использования, но в некоторых из них с потолка свисают корни деревьев, а другие полностью обрушились. Гомура также прорыл свои собственные туннели, пробиваясь сквозь скалу в бесконечном поиске своего утраченного сердца (см. "Сердце Гомуры" ниже).

Возможно, именно из-за Гомуры и его магического влияния метро, в отличие от продуктового магазина, находится в разрушенном состоянии.

Блуждающий Поезд. Время от времени здесь останавливается Блуждающий Поезд. Когда это происходит, он словно преображает всё вокруг, показывая, как выглядела станция метро в Первую Эпоху. Ещё до прибытия поезда станция преображается по волшебству: исчезает пыль, появляются недостающие плитки, загораются указатели метро, цвета становятся ярче, и даже звуки по ныне не работающему интеркому начинают звучать отчётливо. Однако, как только поезд отправляется, всё возвращается в прежнее состояние. Более подробную информацию о Блуждающем Поезде можно найти на странице 113.

Ревуны и Йокарио. Здесь, внизу, обитает множество монстров, включая ревунов и йокарио, которые испытывают страх перед Гомурой. Эти две группы монстров постоянно конфликтуют из-за того, кто будет контролировать недавно прорытые туннели Гомуры. Хотя йокарио меньше ростом, чем ревуны, они более многочисленны и у них хитрый лидер.

Каждая группа выбрала свой участок подземки для проживания. И ревуны, и йокарио создали самодельные вагонетки с насосами и рельсовые тележки, чтобы иметь возможность быстро передвигаться по путям - важный инструмент для побега от Гомуры.

Подземные сокровища. Время от времени, во время раскопок, Гомура находит жилу с драгоценными кристаллами, что приводит к новым конфликтам между ревунами и йокарио. Однако они должны быть осторожны, ведь Гомура не раз нападал на неосторожных или жадных шахтёров, привлечённый вибрацией и шумом, которые они создают.

NPC

Гомура (дух). Гомура — это встревоженный и чудовищный Древний Дух, который захватил разрушенное метро и ищет здесь своё потерянное сердце. Когда-то он был разумным существом, но с тех пор, как давным-давно утратил своё сердце, Гомура обезумел и превратился в опасного и неуравновешенного монстра. Из-за отсутствия сердца Гомура пожирает все, что попадается ему на пути, в попытке заполнить пустоту, которая зияет внутри него. Большую часть времени он проводит в одном из своих туннелей, оплакивая утраченное сердце, ощущая боль от его отсутствия и задаваясь вопросом, как же можно заполнить эту ужасную пустоту.

Одним из способов, которым Гомура пытается заполнить свою пустоту, является поглощение похвалы и внимания. Как только искатель приключений вступает с ним в контакт, он оказывается в опасности, ведь если он попытается прервать разговор или уйти, Гомура может поглотить его.

Нин-нин (йокарио). Нин-Нин — коварная **йокарио**, которая стремится найти способ избавиться от Гомуры, чтобы завладеть золотыми и хрустальными жилами, обнаруженными червём-монстром в его туннелях. Услышав бесконечные стенания Гомуры по поводу пропажи своего сердца, она уверена, что если ей удастся найти и уничтожить его, то Гомура перестанет существовать. Если ей удастся встретить каких-либо авантюристов, она попытается убедить их присоединиться к ней.

Чампа (ревун). Чампа — вождь ревунов, который поклоняется Гомуре, как божеству. Он верит, что Гомура избрал его для великой миссии — найти его сердце. Когда Чампа найдёт это сердце, он ожидает, что Гомура с помощью магии сделает его самым могущественным ревуном в мире. Однако, Чампа осознаёт, что Гомура также питается ревунами, и этот отрезвляющий факт вызывает у него некоторые сомнения. Но он не теряет надежды. Чампа понимает, что обретение сердца его бога доставит Гомуре радость. Он с нетерпением ждёт того дня, когда Гомура наделит его магической силой, чтобы он мог с большей эффективностью сражаться с йокарио и получать больше пищи.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Если искатели приключений готовы вступить в бой с бандами ревунов, йокарио или Гомурой, они могут исследовать подземные туннели метро и добраться до других разрушенных станций. Каждая из этих станций таит в себе что-то увлекательное и, возможно, ключи к новым заданиям и приключениям.

Вот несколько вариантов других станций на линии метро:

- На этой станции есть старинная накудамская фреска, повествующая о том, как армия накудама заключила в тюрьму великого демона глубоко под горой.
- На этой станции есть небольшой киоск, где обитает стоический дух и настоящий мастер-суши-шеф. Он готовит суши, которые могут составить конкуренцию лучшим суши в мире. Возможно, он сможет предоставить искателям приключений редкий ингредиент, например ***чернила Багрового Осьминога***, ***чешуйка Гигантской Кои*** или ***яд Крылатки***.
- На этой станции установлен необычный билетный автомат, который выдаёт билеты с загадочной информацией. Кроме того, он может предоставить билеты на Блуждающий Поезд (см. раздел «Блуждающий Поезд»).

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Сердце Гомуры. Путешествуя по подземке, искатели приключений обязательно услышат о сердце Гомуры либо от одной из фракций, живущих в подземке, либо от самого Гомуры.

Хотя из-за постоянных раскопок, проводимых обитателями подземки, может показаться, что сердце похоронено глубоко в переплетении туннелей, на самом деле его никто не видел уже много веков.

Некоторые барды утверждают, что много лет назад они видели сердце в качестве главного аттракциона передвижного шоу. Другие же верят, что оно было проглочено каменным китом, который спит глубоко под землёй. Есть даже предположения, что сердце было продано Хозяину Угля с Блуждающего Поезда. Независимо от того, есть ли в этих слухах доля правды, Гомура, похоже, убеждён, что его сердце находится где-то в метро.

РАМЕННАЯ ХАКУМОНА

На восточной стороне Ободзимы, у подножия Прибрежного Нагорья, есть длинная и пустынная грунтовая дорога, известная как Тропа Пеликана. Удивительно, но она никогда не зарастает травой. В конце этой дороги находится раменная под названием «Раменная Хакумона», которая открывается только с заходом солнца.

Сам магазин — это реликвия Первой Эпохи. Это простое и прочное деревянное строение, созданное специально для приготовления и подачи рамена. Вдоль барной стойки из полированного дерева, которая находится рядом с кухонной зоной, где Хакумон, немногословный дух, похожий на огра, творит свои шедевры из лапши и бульона, можно найти множество свободных мест. Пока Хакумон готовит и обслуживает своих клиентов, группа маленьких духов неустанно снуёт по зданию, принося свежие ингредиенты, забирая использованную посуду, наполняя бокалы и поддерживая чистоту и порядок. Это позволяет Хакумону полностью сосредоточиться на своем искусстве.

ТОН/АТМОСФЕРА

Безопасный, манящий, таинственный

РЕПУТАЦИЯ

Все ценители рамена говорят о Раменной Хакумона с большим уважением. Однако мало кто отваживается посетить это место, ведь паломничество в Раменную на болотах Тихой Заводи может быть рискованным. Но те, кто всё же решился на этот шаг, стали легендами на Ободзиме благодаря своим историям, которые они пережили.

РАМЕННЫЙ БУЛЬОН ХАКУМОНА

Хакумон продаёт свой знаменитый бульон в 10-галлонных бочках ведьмам, которые используют его для приготовления зелий. Хотя Хакумон никогда не готовит что-то некачественное, большинство ресторатров Ободзимы считают, что рамен, который можно попробовать в его магазине, превосходит по вкусу его фирменный бульон, который он продаёт.

NPC

Хакумон, шеф-повар раменной. Хакумон выглядит внушительно, но в глубине души он художник, стремящийся к совершенству в приготовлении рамена и к тому, чтобы его клиенты получали от посещения его заведения только удовольствие. Хакумон может быть грубоватым, но он умеет создавать атмосферу гостеприимства. Он лично приветствует каждого посетителя в своей раменной и не стесняется прогнать тех, кто создаёт проблемы. Если вы богатый клиент, к вам будут относиться как к почётному гостю. Хакумон никогда не подаст вам блюдо, которое не является его лучшим.

Хакумон — чародей наследия Они, который достиг предела в использовании магии и безвозвратно превратился в Они. Причины, по которым он пошёл на этот шаг, сложны, ведь Хакумон никогда раньше не практиковал колдовство, а его философия приготовления рамена заключается в использовании исключительно натуральных ингредиентов.

Хакумон - старший брат Чисуэя, владельца Чайного Домика Чисуэя в Землях Горячей Воды.

Чистильщики. Чистильщики — это группа маленьких помощников, которые следят за чистотой и порядком в Раменной Хакумона. Они выглядят как маленькие чистящие губки с лапками, которые быстро бегают и поглощают остатки пищи. Чистильщики собирают посуду и прыгают с ней в мыльную воду, чтобы тщательно её отмыть. Крупные чистильщики используют свои пушистые тельца для уборки как внутри магазина, так и снаружи, и вертятся, как волчки. Хотя они могут понимать основные команды, они общаются с помощью писков, трелей, а иногда и вздохов или стонов.

Мистер Нока-Нока. Мистер Нока-Нока, доппельгангер и известный вор рамена, всегда в поиске секретов знаменитого бульона Хакумона. Он близок к разгадке многих секретов, необходимых для приготовления рамена, и осталось всего несколько тщательно охраняемых. Однако мистер Нока-Нока начал сомневаться в своем решении украсть рецепт Хакумона.

Хотя Мистер Нока-Нока хитер, Хакумон видит его насквозь и обслуживает его, несмотря на его гнусные намерения. Хакумон питает слабость к подменышам и чудакам, и со временем настолько расположил к себе Мистера Нока-Нока, что тот стал одним из его самых преданных клиентов и может рассказать о нюансах и мастерстве приготовления бульона Хакумона больше, чем многие эксперты по рамену.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Тайна Тропы Пеликана. Хотя Тропа Пеликана и её окрестности расположены среди болот Тихой Заводи, она никогда не зарастает сорняками, кустарниками или деревьями. Из-за этого большинство жителей Ободзимы считают, что Тропа Пеликана проклята, особенно после того, как Порча распространилась по восточным берегам острова. Вскоре после появления Порчи Хакумон неожиданно перенёс свою раменную на Тропу Пеликана. Теперь, когда величайший повар Ободзимы стал жить в этом месте, островитяне начали медленно и неохотно пересматривать свои взгляды.

Древний Источник. За раменной, в роще у подножия холма, находится журчащий источник, куда чистильщики Хакумона отправляются за водой для приготовления раменного бульона. Чистильщики посещают этот источник только в глухую ночь, стараясь не привлекать внимания. Ведь родниковая вода — это один из секретов легендарного бульона Хакумона. Чистильщики с головой погружаются в источник, а затем отжимаются на специальном валике, когда возвращаются в мастерскую.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Идеальный Рамен. Если искатели приключений будут часто приходить в Раменную Хакумона, они в конце концов услышат истории о его главном ингредиенте — редком грибе, известном как ***Рука Эрио***. Хакумон обычно говорит мало, но когда речь заходит о древесном и землистом аромате гриба Эрио и его способности улучшать вкус рамена, он словно превращается в поэта. Его духи-помощники оставляют свои дела и с вниманием слушают, как Хакумон описывает восхитительные качества Руки Эрио.

Если искатель приключений принесет Хакумону гроздь грибов Эрио, это окажет ему глубокую честь. В этот легендарный момент на Ободзиме будет приготовлен величайший рамен, возможно, во всех вселенных. Каждый, кто впервые попробует этот рамен, навсегда увеличит свою Выносливость на 1.

Братская любовь. Хотя не многие знают об этом, Хакумон приходится братом Чисуэю, владельцу Чайного Домика Чисуэя в Землях ГорячейВоды. Давным-давно братья поссорились и с тех пор не поддерживают отношений.

В отличие от своего яркого брата Чисуэя, Хакумон предпочитает свою форму Они и не стесняется её даже перед самыми застенчивыми посетителями. Здесь, в Тихой Заводи, путешественники с меньшей вероятностью испугаются, увидев Они. Возможно, именно это стало одной из причин, по которой Хакумон выбрал это место для открытия раменной. Жители Тихой Заводи в целом более открыты и восприимчивы. Почему братья так сильно поссорились, остаётся загадкой. Известно лишь, что Хакумон не скрывает свою личность, в отличие от своего брата. Причины, по которым их пути разошлись, могут быть разными: непонимание, разногласия или упрямство и задетое самолюбие. Но, возможно, есть способ восстановить их отношения и снова объединить.

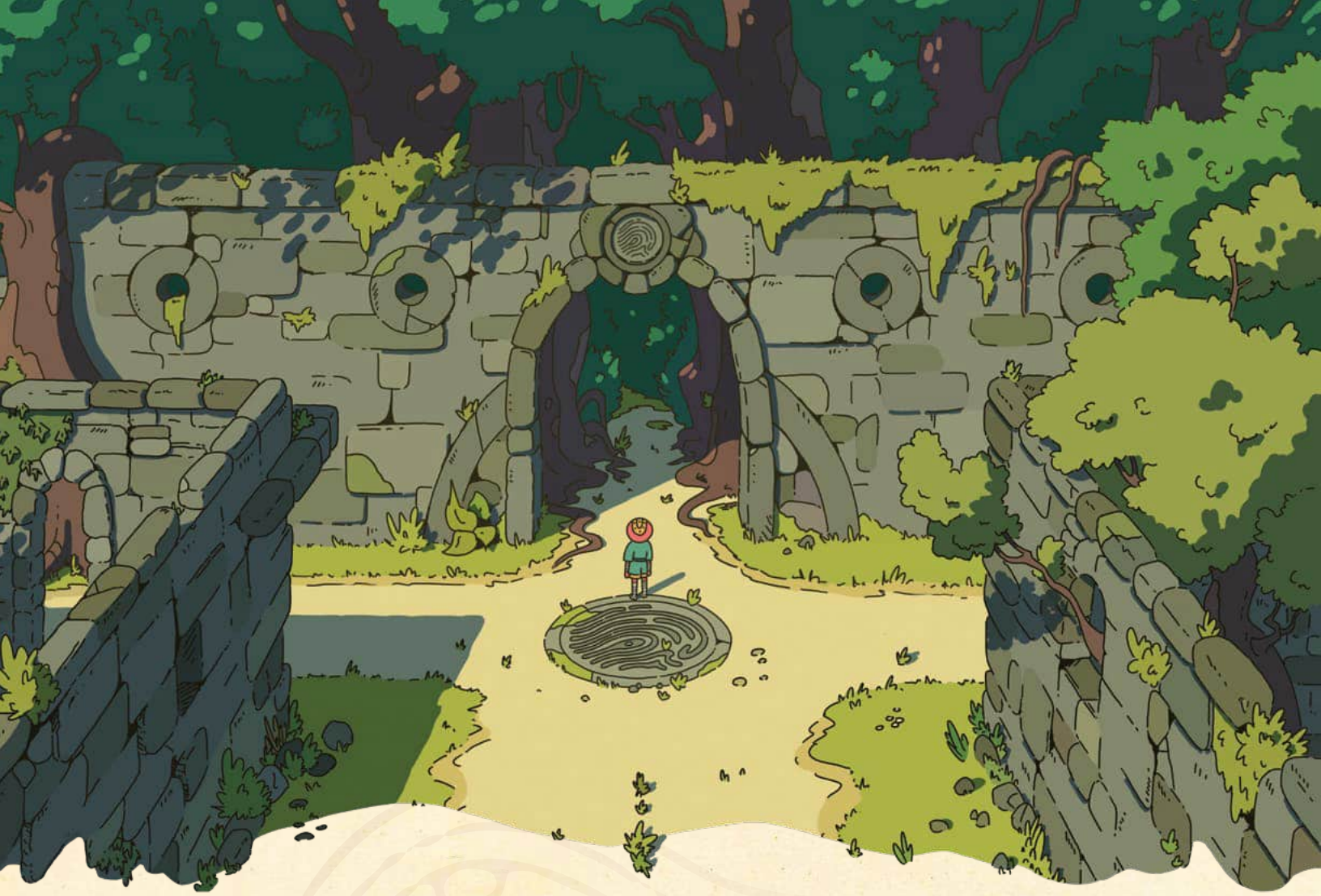
Разборки. Громилы из раменной Ятамона грубо врываются в Раменную Хакумона и требуют выяснения отношений прямо здесь и сейчас. Посетители уходят, но громилы требуют, чтобы все (особенно один или несколько искателей приключений) остались, чтобы “решить раз и навсегда, у кого самый вкусный рамен!”

СЛУХИ

Никто не смеет расспрашивать Хакумона о его брате из уважения или из страха перед его вспыльчивым характером. Никто не говорит о том, что когда-то он был человеком-чародеем. Из-за этого Хакумон - тихая загадка, существо, полностью посвятившее себя стремлению к совершенству и почти забывшее о своем прошлом.

Для тех немногих, кто знает тайну его брата и их размолвку, в этом неуклюжем шеф-поваре не видно и следа гнева или негодования. Лишь изредка можно уловить намек на глубокую и искреннюю печаль, которая закрадывается в его сердце.

ШЕФ ХАКУМОН



РОА КАЛА

ДЕРЕВНЯ ДАРА

Согласно научным исследованиям, триста лет назад Первый Дара покинул лес и отправился в путешествие по миру, как кочевник. Перед своей кончиной он основал Роа Кала — деревню, где новорожденные дара проводят свой первый год или около того. Однако большинство дара считают, что "настоящая" Роа Кала — это роща деревьев, где они появились на свет. В любом случае, Роа Кала стала домом для всех дара, которые продолжают следовать по стопам Первого Дара.

В настоящее время Роа Кала представляет собой деревню, состоящую примерно из сотни простых зданий, расположенных под открытым небом вокруг центрального зала. Этот зал, известный как Хом-Да, или Дом Первого Дара, является прочным каменным сооружением, где все жители Роа Кала собираются, чтобы насладиться трапезой, пообщаться и поделиться своими историями. От центрального зала расходятся остальные дома дара, образуя гигантский отпечаток большого пальца. Каждый дом дара представляет собой небольшое строение, в котором обычно проживает один дара. Однако, некоторые дара решают стать братьями и сёстрами или родителями друг другу, и в таких случаях они строят дом, достаточно просторный для всех членов семьи.

ТОН/АТМОСФЕРА

Спокойный, Умиротворяющий, Одухотворённый

РЕПУТАЦИЯ

Роа Кала знакома большинству островитян, не являющихся дара, поскольку почти любой путешественник-дара, которого вы можете встретить на дороге или проезжающим через город, родом из Роа Кала. Большинство островитян никогда не были в Роа Кала, но если их спросить, они, скорее всего, ответят, что это волшебное и таинственное место, к которому следует относиться с уважением.

РОЖДЕНИЕ ДАРА

Когда дара появляется на свет, он ищет "передающий" символ, который находится на том самом дереве, из которого он был рождён. Этот символ наделяет дара начальной информацией, необходимой для существования в мире. Каждый передающий символ не только обеспечивает понимание языка и письменности, но и является уникальным, что делает каждого дара личностью.

Когда дара касается передающего символа, процесс загрузки информации становится настолько интенсивным, что они погружаются в глубокую задумчивость, которая может длиться до недели. В течение этого времени за ними наблюдают и заботятся Коходои — группа монахов дара, посвятивших часть или всю свою жизнь этому священному долгу.

Лишённые Символа

Хотя это и случается нечасто, некоторые дара не связывают себя с передающим символом. Эти дара, известные как лишённые символа, вынуждены искать новый путь в жизни, который кардинально отличается от пути большинства их сородичей. Хотя они всё ещё обладают уникальными способностями дара, часто они не знают, как использовать эти способности. Большинство дара, лишённых символов, никогда не попадают в Роа Кала, но тем, кому это удаётся, предоставляется возможность воссоединиться со своим народом и раскрыть свои скрытые сильные стороны. Этот процесс может занять годы.

Церемония присвоения имени

После того как дара поглощают передающий символ, Коходои отводят их в центральный зал, где они получают свои имена. Большинство дара, которые начинают свой путь в Роа Кала, почитают Первого Дара, выбирая личное имя, за которым следует «Дара». Хотя у дара могут быть разные имена, некоторые из них являются традиционными для Роа Кала.

D8	Личное Имя Дара
1	Мукко
2	Хали
3	Солу
4	Дзёппи
5	Лоло
6	Чакка
7	Ботто
8	Лала

Дара Рассветного Цветка

В роще, которая окружает Роа Кала, растёт всего лишь несколько деревьев рассветного цветка. Поэтому, когда от одного из них рождается дара, жители деревни считают это особенным и даже удачным событием. Это убеждение подтверждается тем, что дара, рождённые от таких деревьев, часто имеют уникальную окраску.

ЖИЗНЬ В РОА КАЛА

После того как дара получают имя, они проводят в Роа Кала не менее года, присматривая за центральным залом и выполняя обязанности Коходои. В течение этого времени они живут в одном из пустующих домов, где могут узнать о жизни и окружающем мире от других дара и случайных посетителей Роа Кала.

Хотя дара рождаются взрослыми и без семьи, они часто выбирают своих близких по близости к соседним деревьям. Близкий родственник мог родиться всего лишь «за три дерева от них», в то время как близкий брат, сестра или родитель могут быть рождены из соседнего дерева.

Однако дара могут превратить кого угодно в своего родителя или брата. Обычно они выбирают кого-то по своему желанию и просят стать их ребёнком или братом. Если дара чувствует связь, то может спросить у любящей кошки, не станет ли она его мамой, или у друга — не будет ли он его братом или сестрой.

СМЕРТЬ ДАРА

Когда дара осознают, что их время подходит к концу, они возвращаются в Роа Кала, чтобы передать свои знания и опыт дереву. На этот процесс уходят последние жизненные силы дара. Как и все символы дара, эти «символы прощания» видны только им самим.

Однако иногда дара не успевают вернуться в Роа Кала вовремя. В таких случаях они находят дерево и передают ему свой символ. Если же дара погибает внезапно, то его знания и опыт теряются навсегда. О такой смерти глубоко скорбят, если новости о трагедии доходят до Роа Кала.

В случае, если персонаж-дара перед смертью оставляет свои знания в прощальном символе, но затем воскресает, вы можете отыграть это несколькими способами. Один из способов заключается в том, что когда произносится заклинание воскрешения, символ прощания исчезает с дерева, и персонаж возвращается к жизни со всеми своими воспоминаниями. Другой способ заключается в том, что при воскрешении они должны найти другой передающий символ, чтобы "родиться" заново. Если игроку это покажется интересным, он может придумать совершенно новый образ для своего воскресшего искателя приключений.

NPC

Аудок (м. дара). Аудок - старейшина Кохдои и смотритель Роа Кала. Не-дара сказал бы, что Аудок - глава Роа Кала, но он не стал бы претендовать на такой титул. Он невероятно скромный и добрый дара, который хочет служить своему народу и своей культуре как можно лучше. В свои 90 лет он утверждает, что у него впереди еще тридцать лет, прежде чем он планирует уйти со своего поста.

Миара (ж. дара). Миара — ремесленница, известная своими изящными и прочными тростями для ходьбы. Некоторые из её творений со временем обретают волшебные свойства. В последние несколько десятилетий её мастерство завоевало огромную популярность, особенно среди новых дара, которые мечтают иметь трость от Миары в своих путешествиях. Хотя Миара и наслаждается вниманием, она не спешит изготавливать трости для всех подряд. Чтобы приобрести искусно выполненную трость от Миары, необходимо сначала завоевать её дружбу.

Дзёши (м. дара). Дзёши - дара, который никогда не был связан с передающим символом. Вместо того, чтобы покинуть Роа Кала, чтобы узнать больше о мире, он предпочёл остаться и наслаждаться удобствами, которые предлагает ему сообщество. Большую часть времени его можно найти сидящим в лесу рядом с Роа Кала, иногда он рисует символы или размышляет о сущности мира. Время от времени его посещают видения, которые могут рассказать о различных событиях, как уже произошедших, так и возможных. Хотя дар Дзёши поистине удивителен, он не может найти в себе мотивацию, чтобы использовать его. Вместо того чтобы тратить целый день на ответы на вопросы, он предпочитает наслаждаться прекрасными пейзажами, окружающими его.

Поли (ж. дара). Поли - следопыт, которая охраняет рощу Роа Кала, записывая любые новые символы, которые она может найти в лесу, и защищая деревья с символами от **ревунов**, которые рубят их на дрова. Хотя формально у неё есть дом в деревне, большую часть времени она проводит за её пределами. Роща, которая считается частью Роа Кала, простирается на многие мили, и поэтому она постоянно в движении, внимательно следя за каждым уголком леса. Поли пользуется большой симпатией среди дара, живущих в деревне, но посторонним известно, что она не слишком дружелюбна, поскольку всю жизнь прогоняла из леса лесорубов и бандитов.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Хом-да. Хом-Да — это центральное здание, где все дара и посетители Роа Кала должны остановиться и принять участие в священном таинстве. Это место служит объединению дара, способствуя их взаимодействию и узнаванию о том, кто был до них. Внутри Хом-Да можно найти музей, храм, пиршественный зал и гостевой дом. Окружающий его ландшафт наполнен древними деревьями, каждое из которых имеет свою уникальную историю и название. За этими деревьями возвышается каменная стена, которая окружает эту центральную зону и отмечает это место как священное.

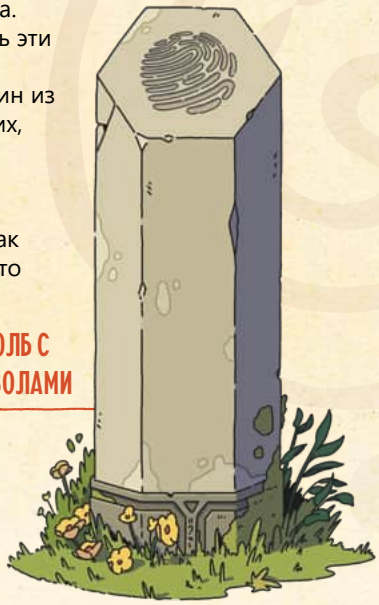
АУДОК

Столбы с Символами. По всей деревне можно увидеть шестиугольные каменные столбы, которые были оставлены предыдущими дара. На этих столбах высечены символы, которые навсегда запечатлены на каменном постаменте. Каждый символ содержит пословицу, написанную дара, создавшему этот символ. Эти мудрые слова оказали огромное влияние на формирование культуры дара за последние три столетия.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Незаконченное Задание. Умирающий дара вложил в дерево символ, который содержит информацию о незавершённом задании, которое он выполнял. Этот прощальный символ может находиться в Роа Кала или в дикой местности Ободзимы. Если среди искателей приключений есть дара, и он решит поглотить этот символ, его разум будет потрясен, поскольку он сразу узнает всю правду о незавершенном задании дара.

Осквернитель. Пока искатели приключений находятся в Роа Кала, к ним обращается один из монахов Кохдои. Он рассказывает тревожную историю о том, что кто-то вырезает символы с деревьев, делая их бесполезными и, по сути, нарушая жизнь дара. Не-дара не способны видеть эти символы, что позволяет предположить, что либо один из еретиков дара уничтожает их, либо кто-то или что-то удерживает дара в плену и заставляет его указывать на символы. Кохдои умоляет как можно скорее остановить это ужасное злодеяние.



СТОЛБ С СИМВОЛАМИ

ПРИБРЕЖНОЕ НАГОРЬЕ

На юге Ободзимы, у самого берега моря, величественно раскинулось Прибрежное Нагорье, возвышаясь над пышными Штормовыми Полями и окутанными туманами болотами Тихой Заводи. Эта местность представляет собой скалистое плато, покрытое выносливыми деревьями, которые постоянно обдуваются ветрами, холмистыми лугами и зазубренными камнями. В конце плато находится захватывающий дух обрыв, где суша резко обрывается к морю стеной отвесных скал. Эти скалы, высеченные веками ветрами и волнами, скрывают в себе обширную сеть пещер, устья которых открываются прямо над океаном, приглашая отважных исследователей проникнуть в их таинственные глубины.

Путешествуя по Прибрежному Нагорью, искатели приключений могут насладиться безмятежной красотой Шепчущего Леса или спуститься по реке Дин к Опаловому Водопаду— самому высокому и впечатляющему водопаду Ободзимы. Местные жители используют воды этого водопада для питания мельниц, подъёмников и деревообрабатывающих станков.

Здесь сохранились остатки Первой Эпохи, одним из таких мест является Аэродром Разбитых Птичек. Этот реликт Первой Эпохи, с его заброшенной взлётно—посадочной полосой и остовами самолетов, является домом для своеобразного отшельника и множества ужасных гарпий - опасное, но в то же время манящее место для тех, кто очарован артефактами Первой Эпохи или тайнами полётов.

Случайные Встречи

d12	Случайная встреча
1	***Поющие Гарпии.*** Отряд слышит чудесное пение, которое настолько чарует, что они не могут не прислушаться. Эти голоса принадлежат **гарпиям**, существам, у них есть дополнительная врождённая способность ***Очарование личности****, чтобы привлекать добычу для развлечения или в пищу.
2	***Странствующий Пастух.*** Пастух со стадом овцедраконов просит помощи в поисках потерявшегося ягнёнка.
3	***Странствующие торговцы.*** Бродячие торговцы из Опалового Водопада устроили временный рынок, где продают редкие и заколдованные товары. Они охотно покупают необычные предметы или рассказы о приключениях.
4	***Засада Гарпий.*** Группа **гарпий**, возможно, обитающая на Аэродроме (см. ниже), пикирует вниз, стремясь захватить путешественников. Они могут хотеть съесть их, потребовать дань, заманить поиграть в азартную игру или ограбить их, чтобы получить добычу.
5	***Внезапный туман.*** Сгущается густой волшебный туман, сводящий видимость к нулю. Туман приводит к дезориентации, если только участники не могут ориентироваться по звуку или другим образом. Если группа находится рядом со скалами, они должны совершить спасбросок Мудрости (Восприятие или Выживание) СЛ 15, чтобы не упасть в море или не разбиться о камни внизу.
6	***Овеваемый всеми ветрами утес.*** В Нагорье дуют внезапные и сильные ветры. Искатели приключений должны преуспеть в спасброске Силы СЛ 14 или будут отброшены ветром на расстояние 1d4x5 футов в случайном направлении — лишь бы не с обрыва!
7	***Древний Самолёт.*** Группа обнаруживает реликвию Первой Эпохи - старый самолет, наполовину погребенный в камнях. При осмотре они обнаруживают предмет Первой Эпохи, такой как плёнка или VHS-кассета, и возникает риск разбудить спящую ***медведерракуду***, у которой в самолете есть логово.
8	***Вид на Опаловый Водопад.*** Группа натыкается на идеальную обзорную площадку, откуда открывается вид на водопад Опал и Голубое озеро во всей их красе.
9	***Друид Прибрежного Нагорья.*** Друид — хранитель природного равновесия в этом месте. Он может предложить исцеление, поделиться мудростью или бросить вызов группе, чтобы продемонстрировать свое уважение к природе.
10	***Танцующие цветы.*** Группа натыкается на небольшую поляну, где сотни пробудившихся танцующих цветов преграждают путь вперёд.
11	***Путешественник в ловушке.*** Юный путешественник забрался в старый заброшенный холодильник, чтобы напугать своих друзей, но вскоре понял, что дверь за ним волшебным образом запечатал хитрый дух.
12	***Нежелательный компаньон.*** Болтливый и несколько раздражающий дух чайки проникся симпатией к группе и отказывается покидать их.

ОПАЛОВЫЙ ВОДОПАД

Если вы отправитесь в непроходимые дебри Шепчущего Леса или подниметесь по бурным порогам реки Дин, то в конце концов услышите оглушительный рев самого высокого водопада на Ободзиме — величественного Опалового Водопада. По мере приближения к водопаду вы вскоре познакомитесь с одноимённым городом и его колоритными жителями, которые построили свою жизнь вокруг этого священного и величественного места.

Оживлённый городок Опаловый Водопад изначально был основан вокруг Голубого озера, расположенного у подножия водопада. Жители деревни, стремясь использовать силу низвергающейся воды, расположились на склоне утёса, создав знаменитые здания и сооружения, которые возвышаются вдоль водопада.

ВЕРТИКАЛЬНОСТЬ ИНДУСТРИИ

Вдоль берега водопада протянулись строительные леса, мостки, веревки и лестницы, соединяющие разнообразные предприятия. Эти предприятия используют энергию воды для приведения в действие своих инструментов: для сверления, токарной обработки, шлифовки и обработки наждачной бумагой. Благодаря водопадам и возможности использования электроинструментов, здесь работают одни из лучших мастеров по дереву и огранке драгоценных камней, создавая настоящие произведения искусства. Почти все магазины, торгующие товарами и услугами, расположены у подножия водопада, но если у вас хватит смелости взобраться на эти ненадёжные, а порой и пугающе шаткие платформы, вы сможете совершить выгодную покупку, которая станет настоящей находкой для любого путешественника.

ГОЛУБОЕ ОЗЕРО

У подножия Опалового Водопада расположено Голубое озеро, получившее своё название благодаря большому количеству голубого лосося, который ежегодно мигрирует по реке Дин к северу, где он нерестится. Лосось попадает в Голубое озеро из океана через реку Дин, протекающую прямо к югу от Опалового Водопада, а также из реки Валлавалла, вытекающей из самого озера и направляющейся к восточной части Прибрежного Нагорья.

ТОН/АТМОСФЕРА

Изобретательный, Праздничный, Счастливый, Шумный

РЕПУТАЦИЯ

Многие островитяне, особенно торговцы, знают об Опаловом Водопаде. Этот город служит важным торговым центром, связывающим север и юг. Хотя Опаловый Водопад славится разнообразными товарами и услугами, он особенно известен благодаря использованию голубого лосося в своей кухне.

ДИН, ВЕЛИКИЙ РЕЧНОЙ ДУХ

Голубое озеро также известно как легендарное пристанище Древнего речного Духа Дина. Говорят, что он обитает в светящемся гроте, расположенном глубоко под водопадом, — месте, куда вход строго воспрещён из-за бурных и коварных вод. Согласно легенде, в давние времена Дин пожертвовал своей силой, разделившись на тысячи голубых лососей, чтобы обеспечить пропитание для всей Ободзимы. Из-за этого поступка Дин стал самым слабым из древних речных духов, но также самым известным и любимым. За это его часто называют Дином-Кормильцем.

ВЕЛИКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ЛОСОСЯ

Островитяне, как известно, любят хорошие праздники, и каждый год они собираются вместе, чтобы отметить волшебный путь лосося к водопаду. Когда лососи собираются в Голубом озере, магия Дина наполняет их энергией, позволяя им с невероятной скоростью взмывать вверх по бурлящей белой воде водопада. Извиваясь и брыкаясь, они устремляются к вершине водопада, чтобы продолжить свой путь вверх по реке Дин.

Горожане, одетые в яркие синие костюмы и оригинальные шляпы с изображением лосося, выходят из домов, мастерских и магазинов, чтобы собраться на берегу озера и насладиться захватывающим зрелищем. Они с интересом наблюдают за тем, как лосось, преодолевая свой путь, приближается к водопаду. Некоторые из них отмечают своих фаворитов и заключают пари, чей лосось первым достигнет вершины водопада. А другие устраивают бал "Король и Королева Лосось", где песни, танцы и угощения становятся неотъемлемой частью этого удивительного праздника.

NPC

Уорик, Заклинатель духов (м. человек). Уорик — специалист по драгоценным камням и член Лиги Позолоченной Тыквы. Как искусный мастер огранки, он создает изящные и ослепительные произведения искусства, превращая необработанный камень в сияющую драгоценность. Будучи членом Ковена, Уорик особое внимание уделяет созданию камней, которые становятся привлекательными для крошечных духов-компаньонов. Этих духов привлекает возможность поселиться в одном из сверкающих творений Уорика.

Лиффи Боло (ж. человек). Лиффи — одна из старейших жительниц деревни, каждый год надевающая блестящий костюм лосося и возглавляющая Великий Фестиваль Лосося. Эта добрая женщина является одной из немногих, кому довелось увидеть духа великой реки. Этот момент навсегда изменил её, и с тех пор она безгранично предана своей деревне и её традициям.

Мазука Бо (м. человек). Мазука — это друид-затворник, который обитает в низовьях реки и общается с лососем, как настоящим, так и воображаемым. Большинство жителей деревни знают о нём и считают его немного странным, но большинство находят его милым и забавным. Он живет внутри артефакта Первой Эпохи под названием "Воздушный Поток", который он сделал похожим на лосося. Он раскрасил его снаружи, используя материалы из бум-ягоды, и добавил деревянные и тканевые плавники, которые также окрасил при помощи жуков и лишайников. Дно Воздушного Потока заполнено водой, а иногда и лососем, поскольку он проложил канал от реки к своему дому.

Дин, дух Опалового водопада (древний дух). Дин — один из четырёх великих речных духов Ободзимы и один из немногих Древних Духов, который с такой лёгкостью делится своими владениями с окружающими. Хотя он редко появляется перед жителями Опалового Водопада, большую часть времени Дин проводит, общаясь с голубым лососем. Когда Дин находится под водой, он часто принимает облик гигантского голубого лосося, превращаясь в гуманоида только тогда, когда разговаривает с физическими существами.

Хотя Дин нечасто вмешивается в дела Физического мира, иногда он всё же приходит на помощь, ведь он известен тем, что дарует умирающим жителям деревни вторую жизнь в виде лосося. Сейчас Дин в смятении, так как до него дошли слухи о набегах Короля Крылаток. Дин считает, что Король Крылаток должен стать лучше и найти новый путь в жизни.

Члены Лиги Позолоченной Тыквы открыли несколько магазинов и мастерских по всему городу.

Курьерская Бригада использует реку для быстрой доставки товаров и посылок вверх и вниз по течению. Хотя официальная штаб-квартира находится в Ятамоне, самый первый офис был создан на вершине водопада много лет назад. Первый почтовый ящик можно увидеть рядом с Башней Речного Мастера и до сих пор.

Юные Стюарды часто отправляются в Опаловый Водопад, чтобы изучать голубого лосося и совершать экспедиции в Шепчущий Лес.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Башня Речного Мастера. На вершине водопада возвышается Башня Речного Мастера — прочное деревянное строение, окружённое просторным причалом. Здесь Речной Мастер **Вэйла (эльфийка)** наблюдает за движением лодок вверх и вниз по реке и взимает плату за проезд через водопад. Чтобы добраться до водопада с севера, лодки должны преодолеть ворота, перекинутые через реку. А вот лодки, идущие с юга, поднимаются в безопасное место с помощью системы веревок и блоков, которые приводятся в движение стремительной водной стихией.

Вэйла возглавляет две команды портовых рабочих, которые управляют водяными подъёмниками, приводимыми в движение гигантскими деревянными шестернями и шкивами на западной стороне водопада. Один из подъёмников поднимает лодки вверх, а другой опускает их вниз. Вэйла также следит за тем, чтобы лодки не соскользнули с водопада. На всякий случай, здесь есть прочная веревочная сеть, натянутая поперёк 100-футового пролета на вершине водопада. Эта сеть предназначена для того, чтобы ловить любые потерявшиеся суда, которые могут сорваться со своих причалов.

Вэйла также является членом Курьерской Бригады и с радостью делится со всеми, кто интересуется, что самый первый почтовый ящик был установлен именно здесь. Он был создан в честь великого речного духа Дина. Именно поэтому каждый почтовый ящик имеет форму рыбы или рыбьего рта.

Таверна "Старый Камнехвост". Эта таверна полна обломков лодок и сломанных вещей — гарпунов, вёсел, парусов и мечей. Всё это — результат встречи на реке со Старым Камнехвостом, гигантским крокодилом, известным своим окаменевшим хвостом, который крушит и топит всё, что попадает в его владения. Барменша **Элиза Грумм (ж. человек)**, бывшая лоцман баржи, всегда готова рассказать пару историй о своих неудачах на реке. Она любит поражать своих посетителей рассказами о том, как своими глазами видела огромные размеры и невероятную силу этого монстра. Хотя некоторые в городе считают, что таверна находится в плохом состоянии, местные жители, которые часто посещают это место, обычно говорят о монстре с уважением и даже почтением.

Храм под водопадом. У подножия водопада, глубоко под бурлящими и опасными водами, расположено логово древнего речного духа Дина. Попасть в это похожее на храм сооружение не так-то просто, и многие люди погибли, пытаясь найти путь к логову Дина. Мазука Бо, возможно, единственный из ныне живущих, кто знает секрет, как проникнуть в храм Дина. Однако он никогда бы не отправился в это путешествие, если бы его не направил сам Дин или один из его благородных слуг. Секрет, который знает Мазука, заключается в том, что вы можете либо ухватиться за спину лосося и приказать ему доставить вас в логово Дина, либо сами превратиться в лосося.

Секретная Штаб-квартира Отряда #503. Отряд №503 — это группа Юных Стюардов, увлечённых приключениями в Опаловом Водопаде и его окрестностях. Они слаженно работают вместе и знают много о Прибрежном Нагорье и его обитателях. У отряда есть тайная штаб-квартира, известная только им, расположенная менее чем в миле от города. Это место называется Рухнувшая Хижина — дом, построенный в Первую Эпоху, где члены отряда #503 проводят время и планируют свои следующие авантюры.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Битва на водопаде. Когда лодку поднимают к вершине водопада, среди её экипажа начинается драка. В разгар хаоса один из буксирных тросов обрывается, и лодку начинает сильно раскачивать над пропастью. Люди изо всех сил пытаются удержаться.

Бегающий Портал. К искателям приключений прибывает отряд Юных Стюардов #503, которые с тревогой сообщают, что их командир пропал. Они говорят, что он прошел через **Блуждающую Дверь**, которая находилась посреди леса, и исчез. Когда они пошли за ним, дверь убежала на двух ногах.

АЭРОДРОМ РАЗБИТЫХ ПТИЧЕК

Аэродром Разбитых Птичек - это место Первой Эпохи, в котором сохранились остатки взлётно-посадочной полосы с несколькими ангарами на одном конце и скромной вышкой управления воздушным движением на другом. Колючие кусты пробиваются сквозь трещины на неровной взлетно-посадочной полосе, по бокам которой стоят остовы древних самолётов, некоторые из которых выглядят так, словно их разорвали на куски огромными когтями.

Пятна красно-оранжевого лишайника придают всему пятнистый вид.

Аэродром Разбитых Птичек — это печально известное место, где живёт сумасшедший старый отшельник, который увлекается старыми самолётами. Там же обосновались сильно пьющие, сквернословящие и поедающие плоть гарпии, которые играют в карты. Это место таит в себе множество опасностей, и с годами его репутация только укрепилась. Однако оно также привлекает тех, кто интересуется всем, что связано с Первой Эпохой, особенно самолётами.

Среди Юных Стюардов Аэродром Разбитых Птичек привлекает тех, кто хочет доказать свою смелость, или тех, кто вынужден посещать его из-за непреложного закона вызова. Для местного отделения Юных Стюардов стало традицией тайком пробираться на лётное поле и возвращаться с какой-нибудь безделушкой.

ТОН/АТМОСФЕРА

Далекий, Напряженный,
Продуваемый всеми ветрами

ВОЗДУШНАЯ МАСТЕРСКАЯ ЛЕТАЮЩЕГО ФИНА

На Аэродроме находится Воздушная Мастерская Летающего Фина, которой управляет механик, специализирующийся на летательных аппаратах. Несмотря на недавний всплеск интереса к полётам в Долине Воздушных Змеев, расположенной далеко на севере, бизнес развивается довольно медленно.

Фина это вполне устраивает, поскольку он предпочитает проводить дни за работой с одним из множества

самолётов, находящихся в ангарах в различной степени готовности к полётам. Однако, если цена будет подходящей, он с радостью возьмётся за новый заказ. Фина можно назвать одним из лучших специалистов в своей области на всём острове. Однако стоит учесть, что его машины могут находиться в воздухе лишь ограниченное время, и это при условии, что воздушное судно вообще сможет оторваться от земли.

Когда кто-то выходит на взлётно-посадочную полосу, часто можно услышать гогочущих гарпий, которые наблюдают за происходящим с диспетчерской вышки.

ТУСОВКА ГАРПИЙ

Несколько лет назад группа **гарпий** захватила диспетчерскую вышку на аэродроме и превратила её в своё убежище. Всего их двенадцать, и они одеты как пилоты: в лётные куртки, шарфы и защитные очки. Когда они не досаждают проезжающим по близлежащим дорогам, то проводят ночи в шумных развлечениях. Они курят, рассказывают непристойные анекдоты и играют в карты, известные как «ржавые пики». Почти каждое утро они находятся в состоянии коллективного похмелья из-за выпивки, которое длится до сумерек, и тогда всё начинается сначала.

Им нравится баловать своих редких гостей, позволяя им следовать их вредным привычкам. Если они ещё не съели гостя, это не значит, что они не сделают этого в будущем, поэтому разумно не чувствовать себя с ними слишком комфортно.

Они могут за считанные секунды перейти от игривого поведения к укусам. Особенно если речь идёт о животном, которое является их излюбленной пищей. В такие моменты они становятся поистине ужасными. Их тела сгорбливаются, когти и зубы удлиняются, а глаза злобно сверкают.

Однако, несмотря на свой постоянный голод, гарпии не станут есть Фина, который раздражает их своим резким запахом уксуса. Тем не менее, время от времени они отбирают у него инструменты и насмехаются над ним, когда его летательные аппараты не могут взлететь.

ТЕРРИТОРИЯ МОНСТРОВ

Шум на аэродроме может привлечь внимание одного из гигантских или необычных существ, которые обитают в этом районе.

Охотник. Охотник — один из трёх Великих Зверей, которые обитают на острове Ободзима. Это огромное хищное существо, которое постоянно кружит над островом в поисках гигантской рыбы. Оно ныряет за ней и снова взмывает в небо. У многих жителей деревень есть свои легенды и мифы об Охотнике. Они размышляют о его предназначении и о том, где может находиться его гнездо. Однако до сих пор история Охотника остаётся окутанной тайной.

Колония Слаймов. Огромная колония Зелёных Слаймов живёт под потрескавшейся и изрытой выбоинами взлётно-посадочной полосой. Она находится в состоянии покоя, но иногда Слаймы просыпаются, привлечённые аппетитом к машинам. Если по взлётно-посадочной полосе прокатится что-то тяжёлое, то из трещин могут хлынуть потоки Слаймов. В таком количестве они представляют опасность, особенно для летательных аппаратов, так как могут прилипать к взлётно-посадочной полосе, значительно увеличивая её вес. Ни Фин, ни гарпии не подозревают о том, насколько велика эта колония.

Гигантская Дремлющая Кошка. Неподалёку от взлётно-посадочной полосы находится большая круглая земляная насыпь, известная как Грохочущий Холм. Каждый, кто приближается к этому холму, может услышать и почувствовать низкую вибрацию, благодаря которой он получил своё название. На первый взгляд кажется, что холм покрыт мягкой, пушистой оранжевой травой. Это идеальное место для наблюдения за одним из изобретений Фина, которое пытается подняться в воздух. Однако обитатели аэродрома не знают, что на самом деле этот холм — спящий **Кот невероятных размеров**, свернувшийся клубочком. Только самые громкие звуки могут разбудить его, и как только он проснётся, его внимание будет сосредоточено на движении. Летательный аппарат, который несётся по взлётно-посадочной полосе, без сомнения, является самой привлекательной игрушкой для него.

Кот, который сегодня достигает внушительных размеров, не всегда был таким большим. Много лет назад он был обычным домашним питомцем по имени Лайл, принадлежавшим маленькой девочке из Опалового Водопада. Но по какой-то невероятной случайности он начал расти и со временем превратился в гигантское существо, каким мы его знаем сегодня. Чем больше кот становился, тем больше времени он проводил во сне. Из-за этого в последние годы его стали принимать за холм. Хотя маленькая девочка из Опалового Водопада уже давно стала взрослой, она до сих пор помнит своего питомца и каждый день ставит для него блюдце с молоком на крыльце своего дома.

NPC

Фин (м. человек). Старик Фин прожил на аэродроме дольше всех, даже гарпий, которых он называет "этими глупыми птицами, которые вечно крадут мои инструменты". Он обосновался в углу одного из ангаров, что позволяет ему просыпаться посреди ночи, когда его охватывает вдохновение, и он решает заняться своей давней мечтой — реставрацией самолёта Первой Эпохи, который он с любовью называет *Угрозой*.

Впервые увидев эту древнюю машину в юности, когда был членом АИА, Фин посвятил свою жизнь тому, чтобы вернуть её к полётам. Его растрепанный вид прекрасно дополняет царящий в мастерской хаос. Чтобы иметь возможность продолжать свою работу над *Угрозой*, он иногда берётся за случайную работу по сборке летательных аппаратов для платёжеспособных клиентов.

Гарпии не представляют для Фина опасности. Он обнаружил, что они не переносят уксус, и пользуется этим знанием, постоянно употребляя солёные огурцы и принимая ванну с рассолом каждый день.

ФИН

Хищница, Милашка и Кара (гарпии). Хищница — самопровозглашённая лидер гарпий, которая может быть немного задиристой. Она тихая и хитрая, всегда сохраняет спокойствие и известна своим невозмутимым чувством юмора. Она уверена, что может перепить любую из других гарпий, и с радостью это доказывает.

Двое её помощниц — Милашка и Кара. Милашка кровожадна и жестока, её любимое блюдо — мясо накудам, которое, по её словам, «такое сочное». Кара кажется самой адекватной из гарпий, но именно это делает её опасной. Она может внушать ложное чувство безопасности до тех пор, пока её аппетит не возьмёт верх.

Бомбардировщица (гарпия). У этой огромной гарпии подрезаны крылья, из-за чего она не может летать. Она увлечена самолётами и проводит много времени в кабинах старых самолётов, которые разбросаны по всему аэродрому. Хотя она и хотела бы поучиться у Фина, она не смогла заставить себя попросить его об этом, особенно потому, что знает, что другие гарпии не одобрили бы это.

Плицу (дух). Этот очаровательный маленький призрачный дух — причина того, что Фин не может поддерживать *Угрозу* в рабочем состоянии. По какой-то причине Плицу считает, что эту технологию Первой Эпохи не нужно восстанавливать, и именно благодаря усилиям духа Фину удавалось достичь лишь минимального успеха. Ведь именно Плицу, а не гарпии, воровал инструменты.

Плицу использует своё очарование, чтобы привлечь искателей приключений на свою сторону и представить Фина в роли злодея. Однако, если кто-нибудь последует за духом к его жилищу в ближайшей роще, то обнаружит тайник с украденными инструментами.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Диспетчерская вышка. Гарпии облюбовали заброшенную башню управления воздушным движением, возвышающуюся над взлётно-посадочной полосой. Эта башня достигает в высоту примерно 50 футов, а на вершине её узкой металлической рамы находится квадратная диспетчерская, добраться до которой можно по остаткам сломанной лестницы.

Помещение диспетчерской обычно слабо освещено несколькими лампами. В беспорядке валяются пустые бутылки и мелкие кости, а воздух наполнен сигарным дымом. В центре комнаты стоит потёртый карточный стол, за которым гарпии собираются, чтобы играть в азартные игры, выпивать и обмениваться непристойными шутками. По ночам их хриплый смех разносится по всему летному полю. У одной из стен стоят разбитые панели управления, а в соседнем шкафу хранятся старые чертежи самолётов, которые Фин хотел бы заполучить.

Ангары. На аэродроме есть пара небольших ангаров, в одном из которых находится *Угроза* — ещё не достроенный летательный аппарат. Фин живёт в этом ангаре на полуразвалившемся чердаке, построенном из строительных лесов. Здесь можно найти множество инструментов (за исключением тех, что были украдены крошечным духом Плицу). Любой, кто ищет Фина, скорее всего, найдёт его здесь, если только он не занят активными испытаниями одного из своих летательных аппаратов.

Второй ангар представляет собой хранилище старых самолётных запчастей, порядок расположения которых известно только Фину. Это настоящее сокровище для любителей приключений, где можно потренироваться в искусстве утилизации. Более подробно об утилизации вы узнаете на странице 165.

За ангарами располагается небольшой огород, где Фин выращивает огурцы. Эти ароматные овощи он использует для приготовления вкусных солений.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

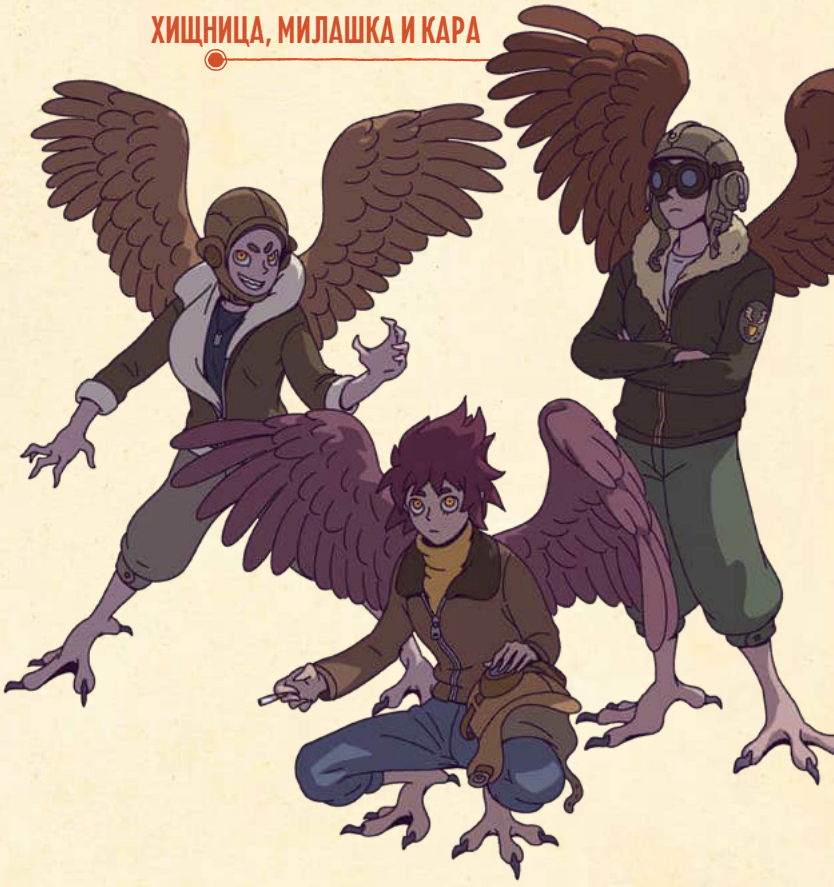
Сбежать от гарпий. Гарпии похищают искателей приключений и уносят их на диспетчерскую вышку. Перед тем как съесть свою добычу, гарпии хотят насладиться игрой с ней. Однако ночь азартных игр может подарить искателям приключений шанс на спасение, если они правильно разыграют свои карты.

Кроме того, искателей приключений могут привлечь к спасению группы Юных Стюардов, которые решили рискнуть и проникли на летное поле. Они так и не вернулись, и, как предполагают, находятся в плену у гарпий.

Защитить летательный аппарат. Если искатели приключений хотят приобрести летательный аппарат, они узнают, что Фин принимает заказы. Прибыв к нему, они должны помочь ему разобраться, почему его инструменты постоянно пропадают. Если им удастся решить эту загадку, они смогут успешно взлететь, но если их действия привлекут внимание одного или нескольких монстров, которые могут находиться поблизости.

Новые крылья. К искателям приключений приближается Бомбардировщица — гарпия с подрезанными крыльями. У неё есть ценная информация, которую она готова обменять на помощь в восстановлении её способности летать. В её глазах читается отчаяние.

ХИЩНИЦА, МИЛАШКА И КАРА



ШТАБ-КВАРТИРА АИА

Гильдия археологов, историков и архивистов, сокращённо АИА, основала свою штаб-квартиру в старой обсерватории, которая находится на живописном мысе с видом на море в юго-восточной части острова. Тем, кто стремится к познанию истории Ободзимы и её многочисленных тайн, стоит посетить это уединённое место.

Когда люди приближаются к обсерватории со стороны суши, они видят скромное круглое здание с куполом, которое легко принять за маленькую хижину отшельника. Однако, если смотреть на неё с океана, можно оценить её величие. Она возвышается над морем, словно огромная колонна, приросшая к скале. Обсерватория может похвастаться более чем дюжиной уровней, а несколько камер простираются от её границ вглубь скалы, создавая ощущение, что цилиндрическое сооружение словно погружается в неё.

Комплекс АИА является одновременно и обсерваторией, и музеем, и библиотекой, и лабораторией. Археологи занимают несколько этажей, где проводят научные исследования, историки занимаются сохранением множества редких артефактов, собранных со всего острова. Архивариусы АИА бережно хранят свой архив, который является крупнейшей коллекцией письменных работ, аудио- и видеокассет на острове. Члены АИА активно участвуют в создании хронологии истории Ободзимы. Они успешно расшифровали значительную часть языка Первой Эпохи и разгадали тайны технологий, которые существовали в то далекое время.

ТОН/АТМОСФЕРА

Загроможденный, Оживлённый, Похожий на музей, Академический

РЕЗИДЕНТНЫЕ ЭКСПЕРТЫ

Большинство деятельности АИА осуществляется в полевых условиях, в ходе многочисленных экспедиций и исследовательских полигонов. Тем не менее, всегда есть хотя бы несколько членов гильдии, которые остаются в штаб-квартире для обработки новой информации, поддержания в порядке коллекций, хранящихся здесь, и продолжения исследований, которые могут быть выполнены только в штаб-квартире — будь то изучение текстов или проведение лабораторных экспериментов.

Ожидается, что эти «резидентные эксперты», как их называют, также будут оказывать помощь посетителям, которые обращаются сюда с вопросами, представляющими интерес для АИА, хотя за такие услуги может взиматься небольшая плата.

ШТАБ-КВАРТИРА

Штаб-квартира представляет собой комплекс из девятнадцати уровней, начиная с обсерватории на вершине и заканчивая подводной смотровой площадкой, которая в настоящее время затоплена. Руководящий орган гильдии — Асло — имеет свой зал заседаний, где они заслушивают отчеты с мест и координируют новые исследовательские проекты и экспедиции. Также в здании есть уровень, предназначенный для размещения гостей, и уровень кафетерия.

Духи-летописцы. В штаб-квартире можно увидеть около дюжины духов-летописцев, облачённых в мантии. Они ждут, когда члены гильдии начнут диктовать им свои истории. Во время записи из рукавов их мантий выглядывают длинные узкие полоски свитков, на которых записывается всё, что было продиктовано. В Архиве можно найти кассеты с этими записями.

Телескоп

Штаб-квартира АИА по праву гордится своим недавно отремонтированным и вновь запущенным телескопом. Он позволяет наблюдать за ночным небом и отслеживать перемещения множества крупных летающих существ Ободзимы. С его помощью можно рассмотреть вершину Горы Арбора и даже увидеть разрушения на тронутом Порчей побережье.

ПОГРУЖАЯСЬ В ТАЙНЫ

В штаб-квартире АИА проводятся бесчисленные исследования, многие из которых далеки от окончательных результатов и лишь добавляют вопросов, требующих ответа. Вот несколько удивительных открытий, которые членам АИА еще предстоит объяснить.

Что-то происходит со Звездами. Наблюдатели АИА уже некоторое время следят за звёздами через телескоп обсерватории и заметили явное изменение в расположении созвездий. Древние свитки, предположительно относящиеся к периоду Первой Эпохи, содержат изображения звёздных созвездий и планет, которые сегодня невозможно распознать или которые больше не видны. Кроме того, существуют карты более поздних эпох, намекающие на продолжительные циклы изменения звёздного неба, сопровождающиеся десятилетиями кажущегося хаоса. Однако самые последние измерения показали, что движение небес значительно замедлилось, и циклы стали более короткими и, что удивительно, предсказуемыми.

В обсерватории не утихают дискуссии. Некоторые наблюдатели из АИА считают, что текущие данные указывают на замедление движения звёзд. По их мнению, это является признаком Эпохи порядка и процветания, а также свидетельствует о том, что небесные духи становятся более спокойными и менее взволнованными. Однако другие наблюдатели выдвигают иную теорию. Они предполагают, что остров, возможно, ранее дрейфовал по течению, подобно листу на поверхности пруда, и каким-то образом остановился, что и привело к замедлению движения звезд. Пока правда не будет раскрыта (см. раздел "Тайны"), наблюдатели АИА будут продолжать свои исследования, выдвигать теории и с радостью принимать любую информацию, которую смогут предоставить искатели приключений.

Порча. Многие научные исследования и эксперименты были отложены в пользу изучения Порчи. В настоящее время несколько следопытов, которые одними из первых столкнулись с этой проблемой, живут в одной из лабораторий под постоянным наблюдением и контролем. Хотя исследователи ещё не нашли лекарство или способ замедлить распространение Порчи, они ведут подробные записи о её последствиях.

Исчезающая Гора. Много лет назад на горизонте к северо-востоку от острова внезапно возникла гора. Она двигалась на юг в течение двух дней, пока снова не исчезла. Больше её никто не видел. Группа исследователей отправилась на поиски горы на лодке, но так и не вернулась. Эта давняя тайна по-прежнему вызывает интерес у небольшой группы членов гильдии.

NPC

Уба, Главный Архивариус (м. дара). В то время как двое других членов Асло предпочитают заниматься своей работой на местах, Главный Архивариус не устаёт лично контролировать повседневную работу архива. Он относится к нему как к своему детищу и бережно хранит его. Он с радостью делится своими находками — книгами, тезисами и записями — со всеми, кто проявляет искренний интерес к темам, представленным в архиве. Его манера общения напоминает учителя, который верит, что каждый способен предложить достойные идеи, и его миссия — воплотить их в жизнь. Однако на его совести лежит большой позор: однажды он позволил ученому-шарлатану скрыться с бесценным томом знаний, в котором подробно описывалась сеть пещер в Горе Арбора.

Лонзо, Оператор Телескопа (м. человек). Седой и ворчливый оператор телескопа, с голосом, напоминающим хруст гравия, является старейшим сотрудником АИА. Лонзо проводит много времени наедине с телескопом, время от времени задрёмывая, когда наносит на карту звезды. Радиоприёмник Первой Эпохи, который он носит с собой, издаёт белый шум, который иногда прерывается загадочными фрагментами на искажённом языке. По словам Лонзо, эти фрагменты являются «сообщениями о какой-то войне».

Хлоя, Археолог (эльфийка). Хлоя — это волшебница, которая присоединилась к АИА с целью посвятить свою жизнь всему, что связано с технологиями. Её часто можно увидеть в мастерской, где среди множества частично собранных устройств, разбросанных инструментов и полудюжины духов-помощников, помогающих ей в работе, царит атмосфера творчества и созидания. Хлоя специализируется на кассетных проигрывателях и является страстным коллекционером музыки Первой Эпохи - чем громче, тем лучше.

Вуточи, Исследователь Порчи (дух). Пожалуй, самым выдающимся экспертом по Порче и её влиянию на живых существ является дух кота, известный как Вуточи. Именно поэтому гильдия назначила его ответственным за изучение этого загадочного феномена. У Вуточи бесстрастный вид, и во время бесед дух кажется отстранённым или даже впадает в состояние транса. Однако люди не знают, что Вуточи существует одновременно в Физическом и Духовном мире, и ему время от времени приходится переключать своё внимание с одного плана на другой.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Смотровой Купол и Фойе. Вход в штаб-квартиру АИА ведёт на верхний этаж, где находится ценный телескоп гильдии. Когда телескоп собран, он занимает почти всё пространство, вторгаясь в коллекцию мягких кресел, предназначенных для гостей, ожидающих аудиенции в гильдии. Часто можно услышать, как Лонзо, управляющий телескопом, храпит со своего места рядом с ним.

Архив. Большая часть шести этажей Архива отведена для хранения огромной коллекции документов. Полки тянутся от пола до потолка вдоль цилиндрической внутренней стены, и попасть на них можно по одной из многочисленных приставных лестниц. Внутри этих полок, через неравные промежутки, оборудованы закутки, которые служат койками для архивариусов. Всего в Архиве достаточно места для проживания тридцати архивистов, которые могут комфортно спать в таких условиях. Самое ценное хранилище находится в охраняемой камере на склоне скалы. В Архиве есть несколько кабинетов для занятий и специальные комнаты, отделанные пробковыми досками и оснащенные мотками бечевки. Эти «теоретические кабинеты» можно использовать в течение определенного периода времени, что позволяет членам гильдии полностью погрузиться в изучение какой-либо идеи. Также здесь есть актовый зал, где архивариусы могут ознакомиться с содержанием многочисленных видеокассет, находящихся в их распоряжении.

Залы антиквариата. Залы антиквариата, объединенные в единый музей АИА, хранят множество экспонатов, которые отражают богатую историю острова. В одном из залов можно увидеть одно из величайших сокровищ АИА — коллекцию аркадных игр Первой Эпохи, известную как "Детективная сага об оборотнях". Все восемь комплектов игр находятся в рабочем состоянии. Но, пожалуй, самым впечатляющим экспонатом является полностью разобранный мотоцикл, подвешенный к потолку. Он словно представляет собой 3D-схему транспортного средства, развёрнутую во всей своей красе.

Лаборатории. В нижней части штаб-квартиры находятся лаборатории, многие из которых за последние несколько месяцев были переоборудованы для изучения Порчи. Один из этажей был преобразован в жилые помещения для четырёх следопытов, которые страдают от пагубных последствий Порчи. Исследователи АИА постоянно следят за ними, стремясь обнаружить любые признаки изменений. В других лабораториях находятся аквариумы, в каждом из которых обитают рыбы, превратившиеся в скелеты из-за контакта с Порчей. Эти лаборатории тщательно охраняются из-за нестабильного характера исследований и потенциально катастрофических последствий, если материалы, затронутые Порчей, окажутся на свободе.

Затопленная Смотровая Площадка. О нижних этажах штаб-квартиры АИА фактически забыли. Когда-то они служили подводной смотровой площадкой, но давным-давно были затоплены и закрыты. Без ведома АИА, эти помещения недавно были обнаружены и заняты тронутыми Порчей рыболюдами-гадюками, преданными Ядовитому Рексу, которые искали путь в штаб-квартиру.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Все исследовательские проекты АИА координируются и снабжаются из штаб-квартиры. Ниже представлен список некоторых текущих операций, которые проводятся на острове. Искатели приключений могут присоединиться к любой из них, стать сопровождающими или же проверить результаты работы.

- **Прибрежье**—изучить феномен предметов, выбрасываемых на берег недалеко от небольшого приморского городка (более подробную информацию смотрите на стр. 36).
- **Шум**—первая экспедиция в это заброшенное поселение Эпохи Накудама (более подробную информацию смотрите на стр. 33).
- **Прибрежная Ложа Дайверов, Южный филиал—**для каталогизации и изучения предметов Первой Эпохи, поднятых с морского дна (более подробную информацию смотрите на стр. 24).

ВУТОЧИ,
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПОРЧИ

ОТМЕЛЬ

Отмель, окружающая таинственный остров Ободзима, представляют собой обширное подводное пространство, где песчаное морское дно простирается на многие мили под кристально чистыми водами, образуя кольцо вокруг острова. Коралловые образования создают запутанный лабиринт, который служит одновременно убежищем и полем битвы для множества морских чудовищ, духов и обитателей моря. Здесь можно обнаружить затонувшие корабли давно минувших эпох, руины зданий Первой Эпохи и сокровища, спрятанные в коралловых пещерах, которые охраняются духами или животными.

Отмелью правят два грозных соперника: Король Крылаток, украшенный короной из перьев и ядовитых шипов, и Ядовитый Рекс — рыба-гадюка, чей устрашающий облик и острые, как кинжалы, зубы вызывают страх и уважение. Эти два выдающихся персонажа уже несколько десятилетий существуют отдельно друг от друга, но с приходом Порчи их вражда стала более ожесточенной.

Случайные встречи

d12	Случайная встреча
1	***Рыболюды-пираты.*** Группа из 1d4+4 пиратов-**рыболюдов** на борту своего корабля *Щёлкающая черепаха*, созданного из панциря гигантской черепахи, требует плату за проход через свои владения. Они могут предложить переговоры, желая обменять что-то ценное. Также есть возможность подкупить или обмануть их.
2	***Корабль-призрак.*** На Отмели можно обнаружить лодку, которая, кажется, была создана в Первую Эпоху. Существует две версии: либо ею управляет призрак, который испытывает проблемы с двигателем, либо же она была таинственным образом оставлена с рядом загадочных подсказок на борту, которые ведут к затонувшему городу.
3	***Затонувшее сокровище.*** На дне Отмели, едва различимый сквозь пробоину в корпусе затонувшего деревянного корабля, покоится сундук, окованный железом и наполовину зарытый в песок. Это затонувшее судно находится на глубине 20 футов и охраняется **водорослевым элементалем**. В сундуке может быть спрятано легендарное потерянное сокровище или же ключи к не менее увлекательному приключению на суше.
4	***Дух змея.*** Этот **дух животного**-змея может служить мудрецом или врагом, предоставляя информацию или требуя дань за безопасный проход.
5	***Водоворот.*** Чтобы избежать водоворота, нужно проявить быстроту реакции и ловкость. Чтобы преодолеть его, потребуются сила и выносливость. Те, кто сможет выжить в этом опасном месте, могут найти спрятанные сокровища или затонувший город.
6	***Обман в морях.*** Группа встречает **глубинного удильщика**, который ищет ничего не подозревающую добычу.
7	***Спящая девочка.*** На дне Отмели лежит маленькая девочка не старше 5 лет, которая спит в воздушном пузыре.
8	***Голубая леди.*** Присутствие группы привлекает дух, который принимает облик огромной рыжеволосой женщины. В зависимости от действий группы, этот дух может проявлять любопытство, безразличие или враждебность.
9	***Щупальца Порчи.*** Тёмные щупальца Порчи поднимаются из глубин рифа, образуя запутанный лабиринт, напоминающий паутину. Чтобы пройти через эту область, вам предстоит совершить несколько проверок навыков. Примечание: это событие должно произойти только на восточной половине отмели.
10	***Роковой Хребет.*** Отряд видит *Роковой хребет* (см. ниже), на борту которого находится **Король Крылаток** вместе с 3d4 его самыми преданными пиратами.
11	***Акула!*** Действия группы на Отмели привлекают внимание **гигантской акулы***.
12	***Косяк рыб.*** Косяк **рыб-скелетов** подплывает к группе. Возможно, одна из них - дух-компаньон, который испытывает симпатию к члену группы и может поделиться какой-нибудь интересной информацией.

ВЛАДЕНИЯ КОРОЛЯ КРЫЛАТОК

Одним из самых ярких и злобных существ в мире Ободзимы является Король Крылаток — самопровозглашённый монарх, напыщенное, капризное и тщеславное создание, правящее рыболюдами Западной Отмели вместе со своей командой пиратов и воинов-барракуд. Король объявил, что вся Отмель — рифы шириной в несколько миль, окружающие Ободзиму, — являются его законными владениями. Его пираты патрулируют воды, чтобы укрепить его власть. Согласно указу Короля, частью его королевства является всё, что находится на Отмели: затонувшие корабли, небольшие островные гроты, потерянные сокровища и затопленные здания, многие из которых относятся к Первой Эпохе.

ТОН/АТМОСФЕРА

Потусторонний, Странный, Чрезмерный

РЕПУТАЦИЯ

Король Крылаток и рыболюды широко известны в прибрежных городах и деревнях по всему побережью Ободзимы. Многие островитяне, которые ловят рыбу на Отмели, часто сталкиваются с нападениями пиратов рыболюдов. В качестве неотъемлемой части рыбной ловли на Западной Отмели они вынуждены платить дань Королю Крылаток. Большинство рыбаков неохотно выплачивают дань, но есть и те, кто возмущается этим и мечтает о том, чтобы рыболюды и сам Король Крылаток получили хорошую взбучку. Из-за этого отношения между жителями острова и рыболюдами часто бывают напряженными. Однако есть некоторые районы, где рыболюды и островитяне живут в относительной гармонии, но таких мест немного, и они расположены далеко друг от друга.

КОРАЛЛОВЫЙ ЗАМОК

Центральный дворец Короля Крылаток представляет собой коралловую насыпь, покрытую разнообразной морской растительностью. Главные ворота Кораллового Замка окружены ядовитыми анемонами, которые достаточно велики, чтобы легко поймать и целиком поглотить нарушителя границ. Подводные территории также патрулируются тяжело бронированными и агрессивными стражами-крабами, которые могут задержать ничего не подозревающего нарушителя, чтобы заставить его преклонить колени перед Королем Крылаток или просто раздавить в кашу своими массивными клешнями.

Верхняя половина Кораллового Замка полая, и в ней живёт Король Крылаток и члены его королевского двора. В него входят его советники-рыболягушки, его воины-барракуды, а также множество дворян и придворных самых разных видов - от рыб-бабочек до фугу и мурен.

РОКОВОЙ ХРЕБЕТ

Когда Король Крылаток находится в замке, на вершине центральной башни развевается его королевский флаг. В те моменты, когда его нет в замке, он находится на своей военной барже *Роковой Хребет*. Этот корабль был собран из частей затонувших кораблей и других судов, захваченных во время рейдов. Особенно примечательна передняя часть прототипа подводной лодки Капитана Клинтока *Поинту*, которая теперь служит носовой частью *Рокового Хребта*.

ПОЛОЖЕНИЕ В КОРОЛЕВСТВЕ

В настоящее время в Королевстве Короля Крылаток царит суматоха, стаи рыболюдов вторгаются в его королевство с востока, спасаясь от того, что они называют “грязными водами”, где Порча загрязняет океан и берега. Рейдеры из племени глубоководных рыболюдов, прислужники Ядовитого Рекса, также продвигаются все дальше на запад, сражаясь и грабя по пути, и все это делает Короля Крылаток более территориальным и агрессивным.

Несмотря на недоверие Короля Крылаток и его недружелюбное отношение к прибрежным жителям, некоторые из его вассалов тайно проявляют дружелюбие к островитянам. Особенно к Капитану Клинтоку и его дочерям, Холли и Паломе. Эти рыболюды осознают, что Порча представляет опасность для всех, и, несмотря на своё недоверие, они готовы к сотрудничеству с жителями суши, чтобы найти способы борьбы с этой угрозой. Однако они понимают, что не должны быть обнаружены своим Королём или его сторонниками, иначе их плавники будут подвешены к снастям "Рокового Хребта" и высушены на полуденном солнце.

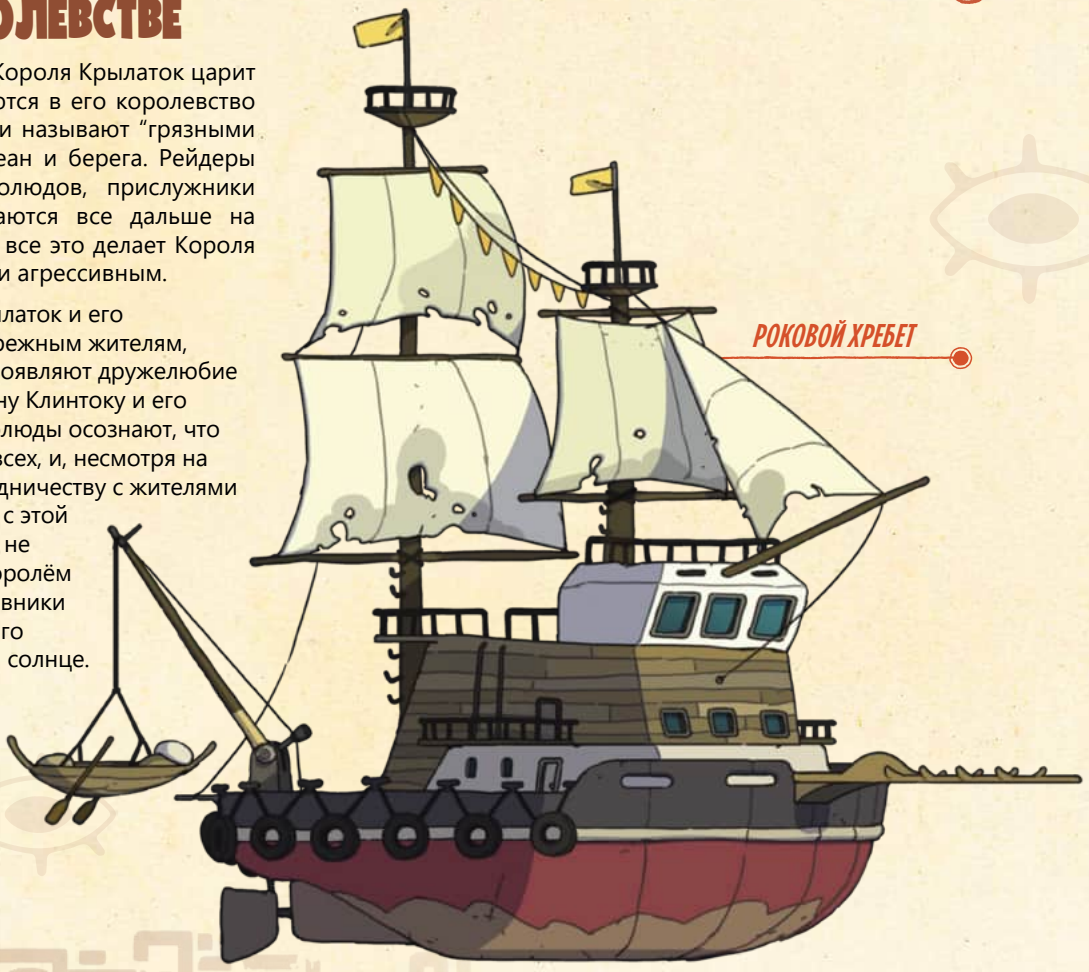
КОРОЛЕВСКИЕ УСТРЕМЛЕНИЯ

Пока Король Крылаток не противостоит Ядовитому Рексу и его глубоководным приспешникам, он одержим желанием доказать своё благородство, женившись на наследнице королевской крови. Эта идея возникла из-за двух древних томов, которые его пираты украли во время ограбления нескольких затерянных храмов накудама. Эти тома, известные как Королевские Родословные, содержат информацию о королевских семьях накудама за последние несколько столетий. Однако у Короля Крылаток есть одна проблема: тома написаны на загадочном шифре накудама, который ещё предстоит полностью расшифровать. Но у него есть свой волшебник-мурена, который работает над этим без устали, пока его пираты обыскивают земли в поисках любой накудама, обладающей королевскими манерами.

СОХРАНЯЙТЕ РЫБОЛЮДОВ ЧУДОВИЩНЫМ!

Как и Куо-тоа из D&D, рыболюды были созданы, чтобы быть комичными злодеями и многоцелевыми монстрами. Если вы хотите сделать свою боевую сессию более насыщенной, вы можете превратить их в злобных и опасных налётчиков, которых нужно уничтожать.

Если вам хочется более насыщенного ролевым отгрышем приключения, вы можете погрузиться в изысканную драму о напыщенных и коварных рыболюдах, где речь идет об интригах, борьбе за власть и решении проблемы Порчи.



NPC

Король Крылаток (рыболюд). Король Крылаток — эгоистичный, капризный и опасный, но не психопат. С ним можно договориться, если переговоры будут проходить в его пользу. Несмотря на свою пугающую и агрессивную внешность, он также испытывает страх перед Порчей, которая приближается к его рифу. Он видел, как она превратила огромных морских животных в скелеты, а также наблюдал за тем, как она уничтожает глубоководных рыболюдов. Именно поэтому он с нетерпением ожидает услышать о любых попытках найти лекарство от Порчи. Это, возможно, единственное, что может помочь ему избавиться от своей нарциссической мании.

Хотя у него и случаются моменты дружелюбия и готовности к сотрудничеству, Король Крылаток в основном правит, используя страх и хитрость. Он не склонен держать своё слово.

Его конечная цель — победить своих врагов и установить контроль над всей Отмелью. Тогда все, кто пользуется его водными путями, будут платить ему дань, соответствующую его королевскому величию. Его вершиной славы станет достижение истинного королевского статуса, а именно — женитьба на прямом потомке королевы накудама Окуми. Лишь тогда Король Крылаток сможет быть по-настоящему счастлив.

Ядовитый Рекс (рыболюд). Правителем глубоководных рыболюдов является Ядовитый Рекс — рыба-гадюка. Рекс страдает от Порчи, которая сделала его нестабильным и агрессивным. Его разум затуманен видениями о том, как он становится императором, и он часто впадает в паранойю, считая, что все вокруг него в заговоре. Несмотря на свой психопатический характер, Ядовитый Рекс не глуп. Если есть способ избавиться от Порчи, он готов прислушаться к советам. Однако попытка заключить сделку с Ядовитым Рексом — это опасная и часто смертельная игра.

Слизар (рыболюд). Слизар, королевский советник Короля Крылаток и маг океана, испытывает страх перед своим повелителем. Он постоянно находится под давлением требовательного монарха, отчаянно пытаясь разгадать тайны фолиантов накудама. По натуре Слизар труслив, но он также обладает проницательностью и хитростью. Он знает, как успокоить своего повелителя и манипулировать им, но стоит ему допустить ошибку, и его голова может присоединиться к голове многих других, которые проявили неосторожность в общении с Королём Крылаток.

КОРОЛЬ КРЫЛАТОК

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Пещеры разбойников. Эти тайные прибрежные укрытия, которые представляют собой скрытые морские пещеры, лагуны, гроты и естественные каверны в скалах. Каждая из этих пещер является постоянным пристанищем бандитов-рыболюдов. В этих пещерах, разбросанных по всему побережью, пираты-рыболюды держат своих пленников и большую часть награбленных сокровищ. Благодаря этим секретным местам, они могут появляться в любой части острова и наносить свои удары.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Проникновение на Роковой хребет. В носовом конусе прототипа подводной лодки Капитана Клинтока, который теперь служит носом *Рокового Хребта*, находится небольшое волшебное устройство, известное как водный стабилизатор. Этот стабилизатор представляет собой гироскоп и устройство для подводной навигации, созданное покойной женой Капитана Клинтока, Карой. После смерти Кары много лет назад Гильдия Моряков не смогла воспроизвести водный стабилизатор на уровне оригинала. В течение многих лет Холли Клинток обсуждала идею проникнуть на борт и украсть устройство, но её отец неоднократно запрещал эту миссию.

Багровый Осьминог. В пещерах у подножия Кораллового Замка обитает уникальный багровый осьминог, находящийся под надёжной охраной элитных крабов Короля Крылаток. Этот осьминог, которого король называет Бумбоксом, является предметом гордости и отрады правителя. Он осознает его ценность, особенно для жителей суши, которые высоко ценят его великолепные чернила. Король с радостью делится этой впечатляющей историей со всеми, кто готов его слушать, надеясь произвести неизгладимое впечатление.

Теперь эта увлекательная история попала в руки группы ведьм, которые мечтают вернуть себе хотя бы баночку с **чернилами Багрового Осьминога**, а возможно, и само существо, если группа хитроумных личностей согласится взяться за эту задачу.

Вернуть Королевские Родословные. Считается, что два тома накудама, Королевские Родословные, утрачены во времени, и лишь немногие на самом деле знают, где они находятся. Если бы стало известно, что они существуют, любой мудрец, историк или священник из народа накудама был бы бесконечно благодарен за возможность снова прикоснуться своими перепончатыми пальцами к этим бесценным реликвиям.

Любой достойный накудама, не задумываясь, вызвался бы присоединиться к поискам, чтобы вернуть эту священную часть своей истории.

ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ

Места, не привязанные к определённому региону

Ниже представлены места, которые можно найти во многих частях острова или места, которые перемещаются по острову.

БЛУЖДАЮЩИЙ ПОЕЗД

Может быть, если вам повезёт, то во время прогулки по полю или лесу вы ощутите необычное дуновение ветра, когда железнодорожные пути, словно по волшебству, соединятся в единое целое из дерева, камня и стали перед вами. Через несколько минут вы услышите грохот досок, стен и оконных стёкол, из которых сформируется остановка. Примерно через минуту начнут собираться духи, проверяя свои билеты или лениво читая газету на скамейке.

Затем из ниоткуда появляется Блуждающий Поезд, скользит по рельсам и останавливается. Из него выскакивает Проводник, который с большим терпением и настойчивостью помогает всем пассажирам зайти внутрь и затем двери закрываются. После этого Поезд отъезжает от остановки и исчезает в Царстве Духов, оставляя после себя лишь лёгкий ветерок и стальные рельсы, которые потихоньку начинают растворяться в воздухе.

ТОН/АТМОСФЕРА

Веселье, приключения, причуды

РЕПУТАЦИЯ

Хотя большинство островитян осведомлены о существовании Блуждающего Поезда, известно о нем очень мало. Карта всех его остановок так и не была найдена. Никто не знает, откуда он взялся. Обитатели Ободзимы просто знают, что он существует, и для большинства этого достаточно. Однако есть и те, кто по какой-то причине способен предсказать, где и когда появится следующая остановка Блуждающего Поезда.

ЧТО ТАКОЕ БЛУЖДАЮЩИЙ ПОЕЗД?

Очевидно, что Блуждающий Поезд был создан в Первую Эпоху, об этом говорят его форма и особенности изготовления. Однако остаётся только гадать, как он оказался в Царстве Духов. Существует лишь одна легенда, согласно которой в незапамятные времена Блуждающий Поезд был захвачен Древним Духом. Этот дух наделил поезд и всё, что с ним связано — указатели, остановки, скамейки и рельсы — своей силой и эссенцией, что создало единую цельную духовную сущность.

ФАКТЫ О БЛУЖДАЮЩЕМ ПОЕЗДЕ

Хотя Блуждающий Поезд окутан тайнами и волшебством, есть несколько интересных фактов о нём:

Блуждающий Поезд — это часть Царства Духов. Когда искатель приключений заходит в вагон, он оказывается в Царстве Духов. Таким образом, Блуждающий Поезд служит порталом в Царство Духов.

Остановки поезда. Каждая остановка Поезда имеет свой «код» — комбинацию символов и трёх цифр, которые указаны на табличке. Когда вы подъезжаете к своей остановке, Проводник подходит к вам, чтобы убедиться, что вы благополучно вышли из Поезда. Если кто-то пытается оказать сопротивление, Поезд исчезает, и нарушитель просто падает на землю.

Демоны. Демонам запрещено появляться в поезде, за исключением случаев, когда Поезд используется для транспортировки демона прочь из Царства Духов.

Вагоны поезда. В составе Поезда всего три вагона: передний, средний и служебный, в котором хранится уголь духов. Хотя на все вагоны Блуждающего Поезда можно забраться, попасть внутрь можно только через двери переднего вагона, и то лишь в том случае, если Проводник разрешит войти.

◊ **Передний вагон.** В переднем вагоне сидит Проводник (см. "Проводник" ниже), за ним находятся несколько пассажирских сидений, а в конце вагона находятся двери, ведущие в тамбур, откуда можно пройти во второй вагон.

◊ **Второй вагон.** Во втором вагоне находится большинство пассажиров. Он может быть как большим, так и маленьким, как вам захочется. В дальнем конце есть несколько дверей с тамбуром между ними, ведущим в служебный вагон.

◊ **Служебный Вагон.** Последний вагон, иногда называемый угольным вагоном. В нем обитает таинственный дух, известный как Хозяин Угля (см. "Хозяин Угля" ниже). Вагон заперт (СЛ 25) для всех, кто не работает в поезде.

ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА

За пять минут до прибытия поезда появляются рельсы и железнодорожная станция. Каждая станция уникальна по своему дизайну и размерам. Некоторые из них могут представлять собой лишь небольшое укрытие с вывеской, но если присмотреться внимательнее, то можно заметить, что внутри всегда найдётся место для всех желающих.

Остановка всегда появляется в свободном месте. Даже в самом центре леса, на склоне холма или в городе всегда найдётся просторное место, чтобы поезд мог подъехать и выехать. Если люди строят здание на том месте, где поезд проходил в прошлом году, он волшебным образом находит новое место для остановки, когда прибывает в следующий раз. В некоторых случаях, когда кажется, что добраться до определённого района невозможно, Блуждающий Поезд может на время «перекрывать» Физический мир или просто проходить через него. Блуждающий Поезд и Проводник никогда не опаздывают, и никакие препятствия не могут встать у них на пути.

КАК ПОПАСТЬ В ВАГОН

Существует множество способов попасть в вагон. Конечно, билет поможет, но также есть возможность предложить что угодно вместо него.

После того, как вы сядете в поезд, в проходе появится парящая корзинка. Количество остановок, которые вы сможете проехать, зависит от того, что вы положите в эту корзину. Мастер решает, как поезд воспримет предложение искателя приключений.

Если у вас нет билета, и вы не предложили достойную вещь вместо него, Мастер может выбрать, позволит ли Блуждающий Поезд путешественнику остаться внутри. Вагон может буквально исчезнуть у вас из-под ног, если у вас нет билета.

Если безбилетника выгоняют из вагона, когда поезд находится в Царстве Духов, он может оказаться в том же месте, но в Физическом мире, или, благодаря магической природе Поезда, на табурете в баре в Окири. Также есть вероятность, что он провалится в странную пустоту и окажется где-то в случайном месте на Ободзиме.

Смотрите заклинание ***Создать Остановку Поезда Духов***, чтобы узнать, как в приключениях можно использовать Блуждающий Поезд на более высоких уровнях.

КТО ЕДЕТ В ПОЕЗДЕ?

Пассажиры Поезда — это, в основном, духи, которые перемещаются между Царством Духов и Физическим миром. Однако в поезде могут оказаться и другие персонажи, за исключением демонов, изгнанных из Царства Духов. Вы всегда встретите здесь пассажира, читающего газету, или пару духов, беседующих друг с другом.

ИСПЫТАНИЕ ХОЗЯИНА УГЛЯ

Если искатель приключений выходит из второго вагона и идет в служебный, он попадает во владения Хозяина Угля - карманное измерение, формируемое разумом персонажа. Персонаж может открыть дверь и оказаться в первобытном лесу, или же внезапно оказаться посреди бескрайней пустыни. Каждый раз, когда он входит в этот вагон, его может поджидать самый большой страх или же самое сильное желание.

УГОЛЬ ДУХОВ

Когда в служебный вагон заходит группа, каждый игрок может оказаться в своей собственной реальности. Если игрокам не терпится подраться, это подходящее место для неё, поскольку здесь может появиться любой монстр.

Это пространство было создано, чтобы замедлить и отпугнуть любого, кто попытается проникнуть в служебный вагон без разрешения. Комната служит отвлекающим маневром, удерживая внимание существа до тех пор, пока Поезд не прибудет в пункт назначения. После этого существо выбрасывают из Поезда.

Прохождение Испытания. Только после того, как искатели приключений успешно пройдут все испытания, они наконец смогут попасть в служебный вагон. Это уже само по себе является большим достижением, ведь Хозяин Угля крайне редко встречает тех, кто способен преодолеть его испытания.

NPC

Вот несколько постоянных обитателей, которых искатели приключенийМогут найти в Блуждающем Поезде:

Проводник (дух). Проводник — это нервный, суетливый и дотошный дух, который заботится о пассажирах и следит за тем, чтобы поезд отправлялся вовремя. Он одет в безупречно чистую униформу и белые перчатки и вооружён блестящим свистком, в который дует ровно за минуту до отправления. Никто не знает, является ли Проводник частью Блуждающего Поезда или существует самостоятельно, но кажется, что они движутся как единое целое.

Хозяин Угля (духа). Хозяин Угля — это таинственный дух, наделенный невероятной силой. Как и Проводник, неясно, является ли он частью Блуждающего Поезда или отдельным существом. В служебном вагоне Хозяин Угля сгребает ценный уголь духов в Топку - большеротого духа, который всегда готов поглотить еще больше угля, чтобы привести поезд в движение.

Некоторые факты о Хозяине Угля:

- Хозяин Угля может принимать любую форму, какую пожелает, а его лопата может трансформироваться в любой предмет или оружие.
- Хозяин Угля знает, что большинство из тех, кто приходит к нему, хотят забрать немного угля духов. Он всегда готов заключить сделку. Хорошая сделка - это то, перед чем Хозяин Угля не может устоять.
- Как бы вы ни старались, вы никогда не сможете увидеть его лицо. Оно всегда в тени, скрыто капюшоном или каким-то странным образом затемнено.

Салазар Сейлс (мужчина эльф). Салазар — продавец прохладительных напитков, ставший предпринимателем. Помимо закусок и напитков, он предлагает и другие разнообразные товары. Однако Салазар — эльф не совсем честный, им движет жажда наживы. Многие его «закуски» оставляют желать лучшего на вкус. Он пытается продать воду из пруда как «освежающий эликсир» и перерабатывает остатки пищи в «Хрустяшки Салазара». Большинство покупателей слишком вежливы, чтобы жаловаться, а тем, кто всё же недоволен, Салазар рассказывает историю о том, что для такой изысканной кухни нужно обладать изысканным вкусом. Он настоящий шарлатан, и готов мгновенно придумать новый товар, если решит, что сможет продать его наивному покупателю.

Монтегью П. Попугай (дух). Монтегью - дух антропоморфного попугая, который носит берет и зарабатывает на жизнь воровством.

Монтегью быстро поправит любого, сказав, что правильное произношение его фамилии - “по-ПУГ-ай”. Монтегью и Салазар ненавидят друг друга и стараются держаться в разных концах пассажирского вагона, но никогда не упускают возможности увести друг у друга клиента или выставить другого дураком. Несмотря на то, что они враги, они не раскрывают воровство друг друга посторонним, так как это было бы плохо для бизнеса.

Когда Монтегью находится в Физическом мире, он способен менять свою внешность. Однако есть одна вещь, которую он не может изменить — это свой голос. Если кто-то узнает его, это вызывает у него сильное волнение. Если ситуация становится слишком напряжённой, Монтегью может исчезнуть в облаке зелёных перьев.

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Блуждающий Поезд может останавливаться практически в любом месте Ободзимы, но есть несколько особенных остановок. Искатели приключений могут найти на этих станциях ценные предметы, редкие ингредиенты и, возможно, ключ к разгадке тайны, которая изменит их жизнь. Большинство остановок нелегко обнаружить, но если внимательно исследовать и задавать правильные вопросы, можно найти верный путь.

Вот несколько идей особенных остановок:

- **Подводная Станция.** Эта станция находится глубоко под водой, вдали от берега, и может быть связана с приключением, описанным в этой книге. Более подробную информацию об этом месте можно найти в разделе «Отмель».
- **Облачная Станция.** Если искатель приключений садится на поезд до Облачной Станции, то в какой-то момент пути рельсы внезапно отрываются от земли и по головокружительной дуге устремляются высоко в облака. На Облачной Станции есть Летучий Рынок, где, задав правильные вопросы, можно найти удивительные товары, такие как Молния в бутылке и Слёзы Луны.
- **Тюрьма Огмая.** Эта остановка расположена в самом сердце Горы Арбора, где со времён Второй Эпохи томится в заключении Огмай— Император-демон Эпохи Накудама.
- **Сверкающая Станция.** Эта остановка расположена в заброшенной шахте недалеко от Тоггла, в центре запутанного лабиринта туннелей. Некоторые из них ведут в пещеры, украшенные драгоценными камнями, другие — на поверхность, а третьи — в зловещие логова чудовищ.
- **Остров Хмаг.** Хмаг - это остров, расположенный далеко от берега Земель Горячей Воды.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Добыть Уголь Духов. Каждый опытный охотник за ценными ингредиентами всегда ищет этот уголь, поскольку он очень редок и пользуется большим спросом. Но даже знание того, как добыть уголь духов, само по себе является приключением, поскольку информацию получить не так-то просто. На Ободзиме уголь духов в основном можно найти только в служебном вагоне Блуждающего Поезда.

ЧЕТЫРЕ ШКОЛЫ МЕЧНИКОВ

Ниже представлена подробная информация о четырёх школах владения мечом, расположенных на острове. Чтобы ознакомиться с общим обзором школ, перейдите на страницу 18 в главе, посвященной острову. В дополнение к стандартному обучению в школе мечников, мастера могут попросить своих учеников принять участие в испытаниях, заданиях или общественных работах. Эти особые пожелания могут служить альтернативными способами снизить КД мастера во время испытаний (подробнее см. раздел "Испытания мастеров" на стр. 18).

АКАДЕМИЯ МЕЧНИКОВ КЭНДЕНА И ЛУНЫ

Искусство фехтования в Школе Кэндена и Луны славится своей утончённостью и стремительностью. Это плавная техника, которая, когда её демонстрирует настоящий мастер, поражает воображение. Некоторые критики считают, что эта техника слишком напряжённая и ориентирована на эстетику. Однако те, кто овладел ею, находят в ней изысканность, напоминающую движения танцора. Это позволяет наносить удары с любого направления и в любой момент, а также уклоняться от атак, которые, на первый взгляд, кажутся несокрушимыми. Ученики этих мастеров учатся находить баланс между красотой и силой, что делает их уникальными на острове.

Академия, несомненно, является крупнейшей школой мечников как по размеру, так и по количеству учеников, Кэнден и Мун основали это учебное заведение на Ободзиме, привлекая абитуриентов со всего острова. Школа — богато украшенное шестиугольное сооружение, построенное в стиле Первой Эпохи, — занимает целый квартал в здании, которое когда-то было школой-интернатом в самом центре Ятамона. Школу окружает ухоженный сад, который служит одновременно и тренировочной площадкой, и почти каждое утро на рассвете Мастера Кэндена можно найти здесь, где он отрабатывает свои упражнения под своим любимым кленовым деревом.

Философия

Школа живет под девизом «правильное поведение и надлежащая форма в любой ситуации». По словам Мастера Луны, это относится как к обращению с мечом, так и к жизни в целом. В дополнение к физической подготовке, мастера школы также стремятся воспитать в своих учениках чувство служения обществу. На самом деле, если ученик не зарекомендовал себя в глазах окружающих, ему запрещается бросать вызов мастерам, чтобы продемонстрировать свое мастерство. Акцент школы на дисциплине, традициях и служении сделал её привлекательным местом для родителей, которые с удовольствием отправляют сюда своих детей. Хотя большинство студентов не достигают совершенства, по всему острову можно встретить тех, кто провёл здесь хотя бы одно лето, обучаясь.

Мастера

Мастера Кэнден и Луна испытывают глубокое взаимное уважение друг к другу. В глазах жителей Ятамона они являются не просто людьми, а словно существами из ушедшей эпохи мифических героев. Их почти повсеместно уважают, и они не знают, что такое конфликты. Хотя у них нет политических амбиций, они обладают огромным политическим влиянием. Их репутация как философов и воинов делает их советы крайне востребованными.

Хотя Кэнден и Луна не обладают официальным титулом, они, по сути, являются защитниками Ятамона. В те редкие моменты, когда городу угрожает насилие, им, вместе с их самыми опытными учениками, часто приходится брать на себя ответственность и справляться с ситуацией.

Мастер Кэнден (м. человек). В глазах новых учеников суровое лицо Мастера Кэндена и его размеренная речь могут показаться пугающими и загадочными. Однако, на самом деле, Кармайн Кэнден — чрезвычайно терпеливый учитель, который видит в своих учениках только лучшее. Но он не нянька. Мастер Кэнден верит, что мастерство достигается только через труд и самоотдачу. Он также считает, что мастерство без цели бессмысленно, поэтому служение другим является неотъемлемой частью школьной программы. Хотя старый мастер полностью предан своему мечу, больше всего он гордится благотворительной деятельностью школы.

Мастер Луна (ж. человек). Мастер Луна — воплощение грациозности, и её присутствие всегда оставляет глубокое впечатление. Ее движения настолько величественны, что порой кажется, будто она не от мира сего. Её изящество и точность в обращении с мечом, вероятно, не имеют себе равных на острове, и даже Мастер Кэнден признает, что у неё самые техничные руки, которые он когда-либо видел. Однако, как вскоре узнают ученики, Мастер Луна не так уж далека от реальности. Её легко рассмешить, и она испытывает страсть к чтению и декламации юмористических стихов.

Обучение в школе

Мастера Кэнден и Луна установили строгий распорядок дня. Ученики должны проживать в общежитии, которое прилегает к школе, и поддерживать в нём чистоту и порядок. Занятия начинаются на рассвете во внутреннем дворе, где демонстрируются и отрабатываются техники и приёмы. После обеда от студентов ожидается, что они примут участие в служении, чтобы выразить благодарность сообществу, которое обеспечивает порядок и комфорт, которыми они все наслаждаются. Мастера считают, что эти акты служения настолько важны для школьной программы, что только те ученики, которые зарекомендовали себя как смиренные слуги на благо общества, могут испытать свои силы в поединке с мастерами и, в конечном итоге, овладеть техникой мастера.

Ниже приведены некоторые возможные мероприятия, в которых могут принять участие ученики, но не стесняйтесь создавать свои собственные.

Дежурство. Городская стража состоит из добровольцев, но её ряды часто пополняются учениками школы. Студенты, которые соглашаются дежурить в дозоре, могут проводить целые дни, предотвращая случайные драки, раскрывая кражи или помогая жителям справляться с вредными духами.

Выступить в качестве судьи. Репутация школы как справедливого учебного заведения объясняет, почему так часто в школу приходят запросы на услуги судьи для местных соревнований. Это может быть парад, где участники строят сложные платформы, фестиваль, где чествуют лучшего уличного музыканта города, дегустация или даже танцевальный вечер.

Чудовищная угроза. Время от времени к Ятамону приближаются монстры. В таких случаях Мастер Луна обычно выбирает нескольких учеников, чтобы они присоединились к ней в этом опасном задании. Они должны оценить угрозу и, если потребуется, победить монстра.

Сопровождение исследователей. Ятамон — это уникальное творение Первой Эпохи, и исследователи АИА часто отправляются в экспедиции по обширной сети туннелей метро, которая простирается под городом. В этих туннелях легко заблудиться, к тому же многие из них обрушились. Здесь обитают монстры и духи, некоторые из которых могут быть весьма враждебно настроены к нарушителям границ. Из-за этих опасностей ученикам школы меча часто приходится сопровождать исследователей в подземные глубины.

Мастерская техника — Непостижимый Меч

Мастерство Кэндена и Луны в обращении с мечом было воплощено в технике, известной как «непостижимый меч». Эта техника основана на молниеносной скорости и ставит противника в замешательство, не давая ему возможности выбрать между атакой и защитой.

Ученики, побеждающие любого из мастеров в школьной ритуальной дуэли, получают доступ к черте, которая означает овладение техникой Кэндена и Луны. Подробнее об этой черте смотрите на странице 162.

Бросая вызов Мастеру

Ученик может вызвать одного из мастеров на ритуальную дуэль в течение одного из четырёх периодов тестирования в школе, если мастера сочтут, что ученик готов к этой попытке. Более подробную информацию о дуэли можно найти на странице 18.

Дуэль отличается от обычного боевого столкновения, так как здесь не снижается количество хитов. Ниже представлена вся необходимая информация о мастерах, чтобы провести дуэль. Каждый мастер использует один из аспектов техники своей школы в поединке.

Бросая вызов Мастеру Кэндену			
Бонус атаки: +7	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 35	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)
Бонус инициативы: +3	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)
Техника дуэли: Когда по Мастеру Кэндену попадает атака, он может использовать реакцию, чтобы отражать входящие удары. До начала следующего хода у него есть бонус +5 к КД, в том числе против инициирующей атаки, это может превратить попадание в промах. Мастер Кэнден использует эту технику один раз за поединок.			

Бросая вызов Мастеру Луне			
Бонус атаки: +7	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 35	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)
Бонус инициативы: +3	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)
Техника дуэли: Сразу после броска инициативы Мастер Луна может использовать свою реакцию перед первым ходом боя, чтобы выхватить оружие и переместиться на половину скорости. Если она завершит это движение в пределах досягаемости другого дуэлянта, она может использовать своё оружие для одной атаки в ближнем бою.			

Оружейный Колледж Лом и Соли

Оружейный Колледж — это старейшая школа фехтования в Ободзиме, основанная в начале Эпохи Накудама. Колледж также известен своим уникальным подходом к обучению. Студенты не только изучают основы владения мечом, но и, если им удастся убедить Мастеров Лом и Соль, могут глубже погрузиться в школьную традицию создания мечей.

Клинки, созданные любым из мастеров, являются истинными произведениями искусства и пользуются огромным спросом у ценителей по всему острову. Не секрет, что ими владеют и мастера из других школ.

Путь сюда не из лёгких. Это не только одна из самых древних, но и самая отдалённая школа фехтования. Она расположена в верховьях Горы Арбора, в расщелине горного склона, словно вырубленной в камне. По словам мастеров, те, кто отваживается совершить восхождение, делают первый шаг к тому, чтобы закалить своё тело и укрепить волю.

Философия

Философия, которой следуют мастера, проста и передаётся из поколения в поколение. Меч — это оружие с огромным потенциалом. Создавая такой меч, мы даём возможность причинить миру серьёзный вред. Лом и Соль считают, что те, кто будет владеть их мечами или мечами, созданными в их традициях, должны быть достойными этого. Они стремятся к тому, чтобы эти мечи использовались только в достойных целях.

Мастера

Лом и Соль — мастера, которые работают вместе уже шесть лет. Соль, старший Мастер, была наставницей Лом, и когда предыдущий партнер Соли ушёл из жизни, Лом заняла его место в качестве Мастера. Их отношения были основаны на взаимном уважении и переросли в нечто большее, чем дружба. Они обе глубоко уважают кузнечное ремесло, и это объединяет их. В отсутствие учеников пара, похоже, никогда не разговаривает, предпочитая общаться друг с другом с помощью специального языка жестов, который они развивали годами.

Мастер Лом (ж. человек). У мастера Лом грубоватые, но дружелюбные манеры и саркастическое чувство юмора. Она с любовью обращается к новым ученикам, называя их "слитками", что подразумевает огромный потенциал, скрытый в каждом из них, и возможность стать лучше, чем они есть на самом деле. Подобно тому, как слиток может быть обработан и превращен в лезвие, так и человек способен превратиться в нечто прекрасное и полезное. Мастер Лом искренне верит в это, поскольку сама прошла через этот путь, и она известна тем, что с радостью принимает под свое крыло студентов, переживших трудные времена.

Прежде чем стать Мастером фехтования, Лом была частью банды, которая совершала набеги на поселения у подножия Горы Арбора. Когда она узнала, что в Оружейном Колледже хранится запас ценных мечей, она повела своих товарищей на гору, чтобы украсть их.

Там она впервые столкнулась с Мастером Солью, которая в одиночку отразила их нападение. Лом была в восторге от её мастерства и сдалась ей, умоляя научить её своему ремеслу. Однако Соль сначала отвергла её, и Лом потребовалось много лет, чтобы загладить свою вину за прошлые деяния, прежде чем Соль согласилась принять её в ученики. Как только её приняли, она быстро освоила новое искусство и проявила себя талантливым воином и кузнецом.

Мастер Соль (эльфийка). Говорят, что этот мастер с мрачным лицом словно родилась с молотком в одной руке и щипцами в другой — настолько естественно она умеет ковать мечи. Возможно, это преувеличение, но не слишком большое, ведь она выросла в школе, где грохот молотков по металлу был неотъемлемой частью жизни.

Уже в детстве её мастерство было признано и постоянно развивалось. Она проводила недели в кузнице, работая с металлом, стремясь, как она однажды сказала своему наставнику, «высвободить клинок изнутри». С тех пор мало что изменилось. Она неутомима перед кузницей. Когда она начинает проект, она надевает наушники и под звуки синти-попа наносит первые удары своим молотком.

С учётом её репутации кузнеца, можно было бы не обратить внимания на её мастерство дуэлянта. Однако о её выносливости ходят легенды, и она предпочитает одерживать победу, переживая своего противника. Именно это умение — терпеть — она стремится передать своим ученикам. Она не любит много говорить, а её голос обычно едва слышен. Но одна мысль, которую она часто повторяет, звучит так: «Всё будет непросто. Выдержка помогает нам действовать обдуманно, избегая опрометчивости, которая является источником всех ошибок».

Доказать, что достоин

«Меч тяжёл в достойной руке». Эти слова выгравированы на стене в общей комнате школы, которая, возможно, в древности служила храмом. Неизвестно, когда они были написаны, но некоторые считают, что они появились ещё до появления первых мастеров меча.

Ученики, желающие освоить тайные техники школы, должны не только продемонстрировать умение обращаться с мечом, но и показать, когда его следует обнажать. В процессе обучения мастера, скорее всего, отправят учеников на задания, которые станут проверкой их характера. По тому, как студент справляется с этими испытаниями, мастера поймут, готов ли он к дальнейшему обучению.

Мастера оценивают действия ученика при выполнении этих заданий, используя следующие четыре достоинства:

- *"Я обнажил свой клинок, защищаясь"*
- *"Я обнажил свой клинок, чтобы помочь другому"*
- *"Я уберёг меч от недостойной руки"*
- *"Я не обнажил свой клинок"*

Бросая вызов Мастеру

Если мастера согласны с тем, что ученик продемонстрировал нужные качества характера, этот ученик может вызвать одного из них на ритуальную дуэль в течение одного из четырех периодов тестирования в школе. Более подробную информацию о дуэли можно найти на странице 18.

Дуэль отличается от обычного боевого столкновения, так как здесь не снижается количество хитов. Ниже представлена вся необходимая информация о мастерах, чтобы провести дуэль. Обратите внимание, что у этих мастеров нет специальных дуэльных техник. Они специализируются на ковке клинков.

Бросая вызов Мастеру Лом			
Бонус атаки: +8	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)
Бонус Инициативы: +0	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Бросая вызов Мастеру Соли			
Бонус атаки: +8	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)
Бонус инициативы: +1	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Мастерская техника — Ковка Клинка

В Оружейном Колледже основной акцент делается не на искусстве владения мечом, а на его создании. Если ученик проявляет талант и мастерство, его могут пригласить в особое святилище — секретную кузницу, где под руководством двух мастеров он должен сам выковать клинок. Этот процесс занимает около двух недель.

Выбор металла для лезвия

Прежде чем приступить к созданию клинка, ученика ведут в небольшую кладовую, где хранятся слитки различных металлов. Каждый металл, добавленный в стальной сплав, наделяет новый клинок уникальными свойствами. Большинство клинков, которые изготавливают мастера, содержат два металла. Если не придерживаться этого правила, лезвие может стать неустойчивым и даже расколоться. Ученику предоставляется возможность выбрать два металла, которые он хотел бы использовать для создания своего клинка.

Металлы. Ниже приведено описание каждого металла и свойств, которые они придают лезвию.

- **Кобальт:** Этот металл придает лезвию голубое сияние в присутствии духов. Оно излучает свет, подобный свету факела.
- **Медь:** Этот металл наделяет клинок, выкованный из него, естественной защитой от электричества. Обладая таким клинком, вы можете уменьшить урон от электричества на величину вашего Бонуса мастерства.
- **Свинец:** Этот металл придает клинку, изготовленному из него, мягкий нейтрализующий эффект от нежелательной магии, предоставляя его владельцу преимущество на спасбросок от магии один раз в день.
- **Никель:** Этот металл делает клинок способным направлять магию, позволяя ему действовать как фокусировку для заклинаний. Клинки, выкованные из никеля, магические.
- **Вольфрам:** Этот металл делает лезвие прочнее большинства других. Лезвие, изготовленное из вольфрама, наносит двойной урон предметам.
- **Цинк:** Этот металл придаёт лезвию ножа особую музыкальность, когда его извлекают из ножен или взмахивают в воздухе. Высокий, свистящий звук, который он издаёт, вызывает сильную реакцию у большинства животных. Когда владелец ножа начинает размахивать им, он может получить Экспертность для бросков на Уход за животными и Запугивание, если целью броска является зверь.

После того как клинок будет выкован, попросите игрока описать меч своего персонажа. Как выглядит лезвие? Лезвие с одной стороны или обоюдоострый? Как завёрнута рукоять? Есть ли у него поперечная гарда или другой вид защиты для рук? Как насчет ножен? У меча есть название?

ШКОЛА КЛИНКОВ ТЕЛЛУ И ЧЕШУИ

Среди других школ фехтования Ободзимы, Школа Теллу и Чешуи выделяется своей необычностью. У них нет постоянного места расположения и единого руководства по боевым искусствам. Теллу и Чешуя путешествуют по западному побережью острова, и школа разбивает лагерь там, где они оказываются. Мастера обучают любым техникам или фрагментам мудрости, которые они считают необходимыми в данный момент. Их стиль преподавания скорее интуитивный, чем академический, и основан на доверии к собственным чувствам и интуиции, а не на сухих академических знаниях.

Школа Теллу и Чешуи — самая новая и к тому же самая маленькая по количеству учеников, которые в ней обучаются в любой момент времени. Это прекрасно подходит для неординарных мастеров, которые понимают, что их стиль подходит не всем. Некоторые ученики неизбежно чувствуют себя потерянными без чёткой структуры, которую предлагают другие школы. В то же время другие расстраиваются из-за тренировок, которые явно не связаны с фехтованием. К студентам, которые решили покинуть школу, Чешуя обращается после их ухода. Он говорит им, что ожидания могут стать оковами и что они должны вернуться, когда будут готовы отпустить их.

Философия

Что вдохновило Теллу и Чешую на создание их уникальной школы, так это стремление преодолеть то, что они назвали «хрупкостью форм». Оба мастера фехтования ценят спонтанный стиль, основанный на интуиции воина. Вместо того, чтобы подавлять интуицию жёсткими техниками, они стремятся привить своим ученикам навыки, ориентированные на баланс и смелый творческий подход. Обучение приходит из жизни. Конечная цель - развить гибкий ум, что приводит к гибкому стилю ведения боя.

Мастера

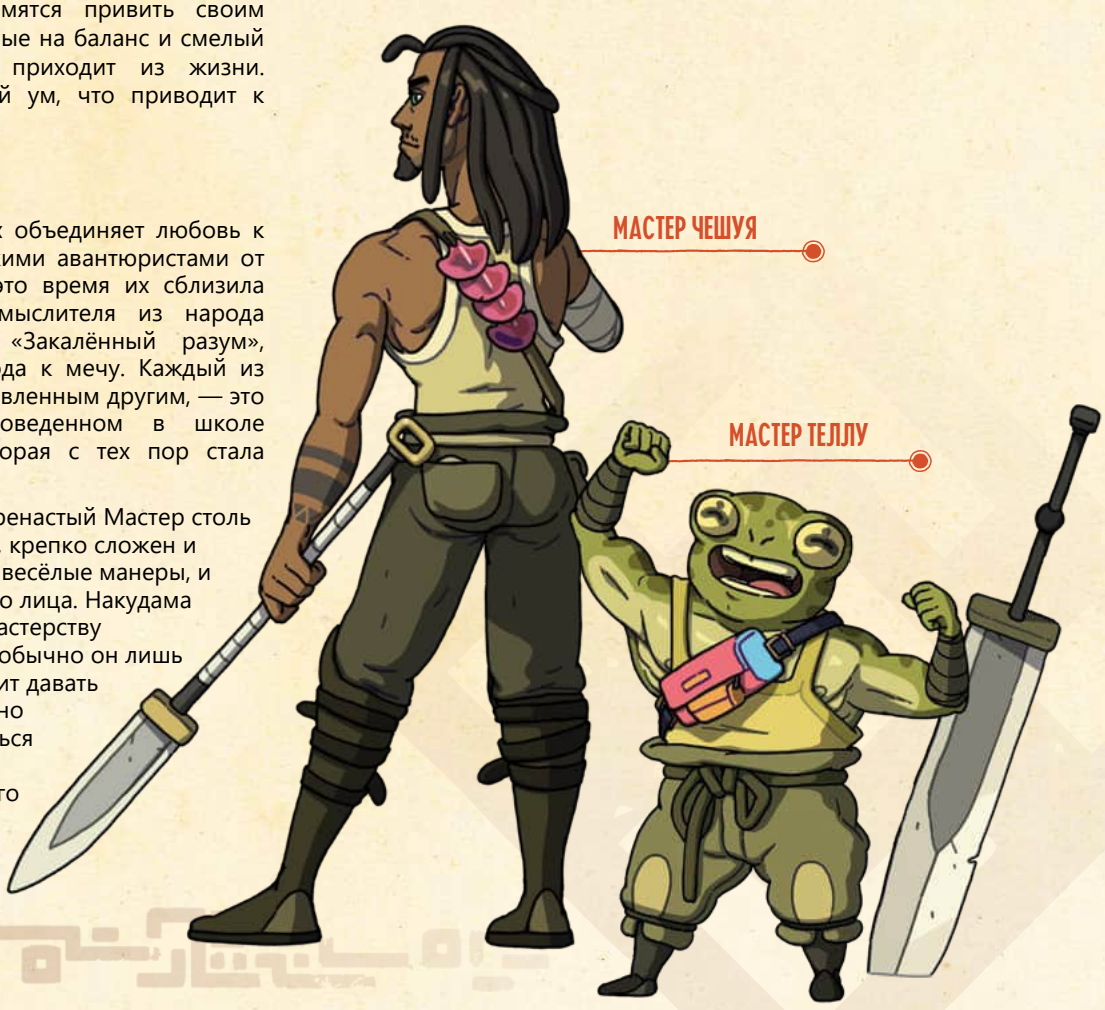
Теллу и Чешуя — как братья. Их объединяет любовь к мечам и морю. Они были морскими авантюристами от имени Гильдии Моряков, и за это время их сблизила философия Флоуоу, древнего мыслителя из народа накудама. Он написал книгу «Закалённый разум», которая стала основой их подхода к мечу. Каждый из мастеров владеет клинком, изготовленным другим, — это напоминание о времени, проведенном в школе мечников на Горе Арбора, которая с тех пор стала Школой Мастеров Лом и Соли.

Мастер Теллу (м. накудама). Коренастый Мастер столь же широк в плечах, сколь и высок, крепко сложен и редко бывает неподвижен. У него весёлые манеры, и кажется, что улыбка не сходит с его лица. Накудама стал известен благодаря своему мастерству владения двуручным мечом, хотя обычно он лишь отшучивается на эту тему. Он любит давать указания своим ученикам, особенно новичкам. Перед тем, как поделиться особенно глубокой мудростью, он выпивает особое зелье, от которого на его подбородке вырастает длинная борода. Он поглаживает её во время своих нравоучений.

Мастер Теллу — талантливый песочный скульптор, который, следуя традициям жителей Прибрежья, использует магию для создания сооружений из песка. Вы можете найти более подробную информацию о Прибрежье и песочных скульпторах на странице 36.

Мастер Чешуя (м. человек). Чешуя — человек с практичным и удивительно покладистым характером. Из-за этого его порой считают наивным и недооценивают, но на самом деле он мог бы использовать эту черту в своих интересах. Как инструктор, Чешуя полон энтузиазма, хотя, как известно, может быть суровым с непокорными учениками. Он специализируется на дуэлях с одноручными клинками, искусство которых отточил с тех пор, как много лет назад потерял руку в пасти могущественного морского духа. Несмотря на это тяжелое испытание, Чешуя не потерял веру в себя. Наоборот, он стал считать мир ещё более удивительным, а жизнь — полной неожиданных поворотов и событий. Он верит, что каждый может оседлать волну, а это умение требует практики и уверенности.

Чешуя гораздо старше, чем кажется. Его вечная молодость является результатом встречи с морским духом. Давным-давно этот дух вызвал Чешую на поединок. Для духа это было обычным делом, ведь он сражался с поколениями смертных на протяжении веков. Тогда Чешуя был известен как Корен — молодой мастер меча, чья растущая слава привлекла внимание духа. Они сражались день и ночь, и в конце концов дух укусил Корена за руку. Боль была почти невыносимой, но этого оказалось достаточно, чтобы он приблизился и вонзил свой меч в глаз духа. Впечатлённый решимостью смертного и его готовностью пострадать, дух решил пощадить Корена и передал ему великую силу. В этот момент Корен превратился в Чешую, что стало свидетельством связи между смертным и духом.



Обучение в школе

От Чешуи следует ожидать свободного и гибкого стиля обучения. В то же время, мастера ожидают от своих учеников серьёзности во всем и непредвзятого подхода к обучению. Мастера проводят уроки, когда у них появляется настроение, в любое время дня и ночи.

Занятия с Мастером Теллу часто посвящены укреплению тела, что, по его словам, является основой для контроля над ним. Он говорит: «Тело, которое не сталкивалось с трудностями, не знает, на что оно способно». Мастер Чешуя особенно ценит гибкость мышления, побуждая своих учеников находить новые способы решения проблем и преодоления препятствий.

Оба преподавателя ожидают, что их студенты также будут заниматься самостоятельно. Они разрабатывают испытания, которые помогут оценить навыки студентов и развить их силу воли. Это могут быть как короткие задания, так и целая серия задач, которые нужно выполнить последовательно. Ниже представлен список возможных заданий, но вы можете создавать свои собственные. Количество испытаний, которые должен пройти персонаж, чтобы продемонстрировать своё мастерство, зависит от вас, как и продолжительность каждого из них. Поощряйте творческий подход и фантазию!

Песочная Фаланга. Одним из заданий, которое предлагает Мастер Теллу, является испытание на прочность. В рамках этого испытания ученики должны пробиться через строй песчаных сооружений, созданных самим мастером. Эти сооружения имеют форму гуманоидов и расположены в ряд на расстоянии нескольких футов друг от друга. Мастер Теллу устанавливает на своем секундомере Первой Эпохи одну минуту, и за это время участник должен преодолеть все сооружения, используя только свои силы. Чтобы преодолеть каждое сооружение, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) СЛ 12. Если претендент набирает 5 успехов до того, как наберёт 3 неудачи, он побеждает в соревновании. Однако вы можете изменить эти цифры по своему усмотрению.

Свежий фрукт. Согласно условиям задания, вам необходимо доставить фрукт до того, как он испортится. Однако это не простой фрукт, а колючий персик — нежный плод, который легко повредить и который начинает гнить уже через два дня после того, как его сорвали с дерева. Насколько известно мастерам, колючий персик можно найти только в одном месте — в диком фруктовом саду, расположенном на юге Штормовых Полей. Обычно пеший путь туда занимает больше недели, поэтому для решения этой задачи требуется творческое мышление. Не существует единственно верного способа решения этой задачи, поэтому поощряйте любые оригинальные идеи. Важно отметить, что когда колючий персик срывают с дерева, он издаёт насыщенный сладкий аромат, который привлекает гарпий.

Письмо в бутылке. Это испытание напоминает о любви Мастера Чешуи к дайвингу. Неподалёку от пляжа на Отмели есть узкая впадина, в которой находится каркас затонувшего корабля. Мастер Чешуя пишет послание на бутылке и прячет её в ящике внутри корабля. Претендент должен узнать, что написано в сообщении, и передать это хозяину. Во время испытания претендент не может использовать магию, но всё остальное зависит от его навыков и умений. Чтобы усложнить задачу, на корабле может находиться один или два монстра.

Мастерская Техника — Универсальный Клинок

Основная техника Теллу и Чешуи заключается в том, чтобы вывести противника из равновесия. Эта техника не имеет официального названия.

Ученики, побеждающие любого из мастеров в школьной ритуальной дуэли, получают доступ к черте, которая означает овладение техникой Теллу и Чешуи. Подробнее об этой черте смотрите на странице 164.

Бросая вызов Мастеру

Ученик может вызвать одного из мастеров на ритуальную дуэль в течение одного из четырёх периодов тестирования в школе, если мастера сочтут, что ученик готов к этой попытке. Более подробную информацию о дуэли можно найти на странице 18.

Дуэль отличается от обычного боевого столкновения, так как здесь не снижается количество хитов. Ниже представлена вся необходимая информация о мастерах, чтобы провести дуэль.

Бросая вызов Мастеру Теллу

Бонус атаки: +4	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)
Бонус инициативы: +1	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Техника дуэли: Когда Мастер Теллу владеет универсальным оружием двумя руками, его мощная стойка позволяет ему застать цель врасплох. Всякий раз, когда враг, находящийся в пределах его досягаемости, атакует его оружием ближнего боя и промахивается, он может использовать свою реакцию, чтобы попытаться вывести нападающего из равновесия. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 16 или упадёт ничком.

Бросая вызов Мастеру Чешуе

Бонус атаки: +7	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	16(+3)	16(+3)	13 (+1)
Бонус инициативы: +1	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Техника дуэли: Мастер Чешуя владеет универсальным оружием одной рукой, а его быстрые движения и гибкая защита позволяют ему удерживать позиции, даже когда враг приближается. Один раз перед началом совего следующего хода, когда существо, находящееся в пределах его досягаемости, атакует его в ближнем бою и промахивается, оно отбрасывается назад на 10 футов.

Школа бесстрашия и отваги Торафа и Глыбы

Приземистая квадратная башня, возведённая из камня, возвышается над болотами Тихой Заводи, находящимися на самой южной окраине Бледных Холмов, простирающихся через весь регион с севера на юг. Во времена правления династии Накудама эта башня служила охотничьим домиком. Сейчас же её облюбовали мастера фехтования Тораф и Глыба, выбрав её в качестве места расположения своей школы. Здесь они обучают студентов, как противостоять опасностям, поджидающим в самых диких уголках Ободзимы.

Многие студенты стремятся сюда, привлечённые репутацией школы, где нет ничего лишнего. Это идеальное место для тех, кто ищет что-то новое и необычное. В отличие от других школ, здесь предпочитают полевые тренировки строевым упражнениям. В любое время здесь есть опасность, требующая внимания мастеров, поэтому даже самые неопытные ученики должны присоединиться к ним в экспедициях по болотам. Мастера считают, что нет лучшего способа проверить своё мастерство, чем возможность получить реальные телесные повреждения. Те, кто не готов к такому испытанию, быстро покидают школу.

Философия

Главный принцип школы можно выразить словами Мастера Глыбы, которые он адресует новым ученикам: «Если это поможет тебе в бою, используй это. Если нет, то это тебя погубит». Все остальное, как считают Тораф и Боулдер, — лишь несущественные детали.

Мастера

Мастера Тораф и Глыба не являются друзьями. Их объединяет лишь глубокое презрение к другим школам мечников, но не друг к другу. Они стали мастерами, когда пара, ранее обладавшая этими титулами, погибла от болезни, распространившейся по болотам. Перед своей смертью старые мастера призвали Торафа и Глыбу, своих бывших учеников, взять на себя руководство.

В школе они обычно стараются не контактировать друг с другом. Однако иногда они всё же устраивают спарринги, чтобы продемонстрировать свою технику. И именно тогда их непростые отношения становятся явными, поскольку их схватка неизбежно переходит в драку.

Несмотря на различия в подходах, их стили преподавания имеют одну общую черту: оба учителя демонстрируют свою версию жёсткой любви, и им обоим не хватает терпения.

Мастер Тораф (м. человек). У Мастера Торафа характерный лающий голос, и его отличительная черта — это громкость. Его внушительные размеры, черная броня и шлем цвета оникса создают образ монстра из болот. Это могло бы показаться забавным, если бы не внушало страх. В школе живёт грозный мастер. Как учитель, он не из тех, кто проявляет заботу о своих учениках. В любой момент по всей школе можно услышать его рёв, когда он безжалостно разбивает технику ученика. У него есть особое прозвище для тех студентов, которые проявляют то, что он называет «особой глупостью». Таких учеников он именует «заусенцами».

Мастер Тораф живёт, чтобы каждый день бросать вызов самому себе, и он ожидает, что его ученики будут следовать его примеру.

Тораф обучался в каждой школе фехтования на острове, но до сих пор считает, что другие мастера слишком зациклены на теории боя. Только в этой школе он почувствовал настоящий вызов. Достигнув мастерства, Тораф предложил свои услуги тому, кто больше заплатит. В основном он работал вооружённым охранником для торговцев. Именно на службе у одного из таких клиентов он получил прозвище «Дверь» из-за своей привычки полностью перекрывать дверные проёмы своим огромным телом.

Мастер Глыба (м. человек). Мастер Глыба - непревзойдённый специалист по выживанию. Он предпочитает проводить время на свежем воздухе и, в отличие от Мастера Торафа, живёт за пределами школы, в лагере в дикой местности неподалёку. Мастер Глыба получил свои навыки боя не только от предыдущих мастеров школы, но и от многих лет, проведённых в качестве следопыта на Зеленом Пути. Там он сражался с монстрами, которые обитают в болотах. У Мастера Глыбы беспокойные манеры движения. Он ходит на полусогнутых ногах, как будто всегда готов к нападению на врага, который может появиться из ниоткуда. Его голос тихий, и ученикам приходится наклоняться к нему, чтобы расслышать его слова. В редкие моменты покоя он занимается оттачиванием лезвия своего меча с помощью точильного камня.

Он руководствуется своей клятвой следопыта защищать регион от неведомых опасностей и часто делится с учениками своими знаниями о них. По его мнению, страх — это важный инструмент, который стимулирует действия. Поэтому цель — подготовить разум и тело к тому, чтобы быть полезными в случае, если страх овладеет нами, а не вести себя как шут.

Обучение в школе

В какой-то степени было бы более логично, если бы школа называлась Школой Торафа или Глыбы, поскольку большинство учеников, как правило, следуют учению лишь одного из мастеров.

Ученики, находящиеся под опекой Мастера Торафа, живут в школе и часто сопровождают его в его многочисленных приключениях в болотах. Там они оказывают помощь заблудившимся путешественникам, которые нуждаются в помощи в дикой природе.

Ученики Мастера Глыбы разбивают лагерь в дикой местности. Здесь он руководит их экспедициями по выслеживанию самых опасных монстров, обитающих на болотах.

Ниже приведен список возможных заданий в болотах Тихой Заводи, но не стесняйтесь создавать свои собственные. Количество заданий, которые персонаж должен пройти, чтобы продемонстрировать свое мастерство, зависит от вас, как и продолжительность каждого из них.

Охота на Ползуна. Мастер Глыба ведёт своих учеников в самую заболоченную часть болот, где обитают **ползуны**. Цель — поймать одного из них. Однако задача может усложниться, если в схватке появится ещё один человек или если ползун нырнёт глубже в болота, забрав с собой одного из студентов.

Охота на Слайма. Мастер Глыба встревожен, заметив следы **слайма**, ведущие из болот Тихой Заводи. В рамках этого задания студенты должны выследить и обезвредить опасного слайма, прежде чем он достигнет Штормовых Полей. Чтобы сделать задачу ещё более сложной, вы можете добавить группу **ревунов**, которые будут преследовать учеников.

Беженцы в опасности. Измученный и растрёпанный путешественник, едва держась на ногах, падает на ступеньки школы. С трудом он шепчет: «У Хакумона...», прежде чем потерять сознание. Как только его доставдяют в лазарет, Мастер Тораф собирает своих учеников и приказывает им отправиться в Раменную Хакумона (подробнее о раменной можно узнать на странице 91). В этот момент раменная захвачена группой **вестпома**, которые своими чарующими речами вводят посетителей в заблуждение.

Экспедиция в Столбоводье. Мастер Тораф отправляет группу студентов в деревню Столбоводье, расположенную на восточном побережье острова. Их задача — помочь в восстановлении деревни, пострадавшей от недавнего цунами. По пути студенты могут встретить беженцев, покидающих Столбоводье, или Курьеров, которым нелегко преодолевать заболоченные земли. В самом городе они могут столкнуться с последствиями Порчи. Более подробную информацию о событиях в Столбоводье можно найти на странице 85.

Мастерская техника — Мрачный Набор Навыков

Тораф и Глыба — это не создатели, а хранители фирменной техники школы, известной как Атакующая Змея. Эта техника включает в себя три различных удара, каждый из которых начинается с одной и той же защитной позиции. Мастер этой техники знает, как скрыть цель своей атаки до последнего момента, а затем нанести удар мечом, который может поразить врага в голову, туловище или ногу. Впервые эта техника была разработана для борьбы с особыми монстрами, обитающими в болотах Тихой Заводи. Тораф и Глыба надеются, что их ученики овладеют этой техникой, сражаясь с этими монстрами.

Ученики, побеждающие любого из мастеров в школьной ритуальной дуэли, получают доступ к черте, которая означает овладение техникой Торафа и Глыбы. Подробнее об этой черте смотрите на странице 164.

Бросая вызов Мастеру

Ученик может вызвать одного из мастеров на ритуальную дуэль в течение одного из четырёх периодов тестирования в школе, если мастера сочтут, что ученик готов к этой попытке. Более подробную информацию о дуэли можно найти на странице 18.

Дуэль отличается от обычного боевого столкновения, так как здесь не снижается количество хитов. Ниже представлена вся необходимая информация о мастерах, чтобы провести дуэль.

Бросая вызов Мастеру Торафу

Бонус атаки: +8	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)
Бонус инициативы: +1	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Техника дуэли:

Удар в голову. Перед тем, как Мастер Тораф совершит атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым он владеет, он может принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, цель получает помеху на следующий бросок атаки, который она совершает до конца своего следующего хода.

Удар в туловище. Прежде чем Мастер Тораф совершит атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым он владеет, он может принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, цель не может говорить до начала следующего хода Торафа, после чего она становится невосприимчивой к ударам в туловище в течение следующей минуты.

Мастер Тораф может использовать только один из этих ударов за атаку.

Бросая вызов Мастеру Глыбе

Бонус атаки: +8	**Характеристики:**		
КД: См. правила по КД мастера на странице 18.	**СИЛ**	**ЛВК**	**ВЫН**
Скорость: 30	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)
Бонус инициативы: +4	**ИНТ**	**МДР**	**ХАР**
# атак за раунд: 2	12 (+1)	16 (+3)	11 (+1)

Техника дуэли:

Удар в голову. Перед тем, как Мастер Глыба совершит атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым он владеет, он может принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, цель получает помеху на следующий бросок атаки, который она совершает до конца своего следующего хода.

Удар в ногу. Прежде чем Мастер Глыба совершит атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым он владеет, он может принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, скорость цели снижается на 10 футов (до минимальной скорости в 10 футов). Этот эффект действует до начала следующего хода Мастера Глыбы.

Мастер Глыба может использовать только один из этих ударов за атаку.

ОПЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приготовьтесь отправиться в путь и исследовать остров Ободзима! В этой главе представлены материалы, которые помогут вам создать персонажа для вашего приключения на острове. Они предназначены для использования вместе с Руководством игрока.

В этой главе вы найдете следующие разделы:

Расы Ободзимы: Это подробный обзор людей и эльфов острова, а также знакомство с двумя новыми расами - похожими на лягушек накудама и вечно веселыми дара. В этом разделе также содержатся рекомендации о том, как представить другие расы D&D, которые канонически не являются частью Ободзимы.

Подклассы: Одиннадцать новых вариантов подклассов, связанных с миром Ободзимы.

Предыстории: Шесть новых предысторий помогут вам создать персонажей, которые являются неотъемлемой частью этого мира.

Языки: Три новых языка.

Снаряжение и механизмы: Коллекция нового оружия, доспехов и снаряжения для приключений, а также множество реликвий Первой Эпохи.

Черты: Двадцать новых черт, некоторые из которых открываются по ходу приключения.

Навыки: Два новых навыка, которые позволяют взаимодействовать с электроникой и техникой Первой Эпохи.

РАСЫ ОБОДЗИМЫ

На острове Ободзима живут четыре расы: люди, дара, эльфы и накудама. Именно вокруг них и их истории формируется культура и история этого мира. Если вы хотите полностью погрузиться в мир Ободзимы, вам стоит выбрать одну из этих рас.

Это не значит, что вы не можете играть за другие расы. Просто вам придётся по-своему адаптировать их к условиям острова. На странице 130 вы найдёте информацию о том, как адаптировать существующие в 5е расы.

Люди

Хотя люди не были первыми, кто ступил на этот остров, они составляют самую многочисленную часть населения Ободзимы. Многие из них живут в небольших фермерских и рыболовных общинах, наслаждаясь скромным и размеренным образом жизни в окружении близких друзей и семьи. Однако, несмотря на это, в людях всегда присутствует жажда приключений. Нередко они отправляются в путешествия по острову, стремясь раскрыть его тайны и получить новые впечатления. А затем возвращаются к привычной, простой жизни.

Из моря

Жители Ободзимы считают этот остров своим домом, но, безусловно, так было не всегда. В записях накудама упоминается о прибытии людей на кораблях, которые были затоплены во время высадки. Были ли эти люди беженцами, бесстрашными искателями приключений или просто потерялись в море, остаётся неясным.

Одна интересная запись того времени дошла до нас из свитка, написанного мудрецом, Учёным Ати, который несколько раз назвал это событие "возвращением" людей. “Теория возвращения”, как называют ее современные историки, горячо обсуждается, хотя ясно, что технологии Первой Эпохи странным образом связаны с людьми.

Дара

Дара — это загадочная раса, которая возникла в лесах Ободзимы менее 300 лет назад. До сих пор неизвестно, являются ли они коренными жителями Ободзимы или пришли из другого мира. Даже сами дара строят предположения о своём происхождении, хотя большинство из них считает, что все они происходят от таинственной фигуры, известной как Первый Дара. Одна из главных черт дара — их неутолимое любопытство, которое, по их словам, унаследовано от их прародителей. Эти существа часто испытывают тягу к путешествиям, стремясь исследовать все, что их увлекает. Во время своих наблюдений они делают множество заметок и зарисовок. Невозможно предугадать, что именно привлечёт их внимание в следующий раз: они могут с одинаковым интересом наблюдать за маленьким жучком, ползающим по листу, и за извилистым драконом, летящим по небу.

Послание из Прошлого

Дара обладает уникальным благом — способностью мгновенно усваивать огромное количество информации при контакте с магическим символом. Эти магические символы, напоминающие большие отпечатки пальцев, можно найти на деревьях по всей Ободзиме, и увидеть их может только дара. Тот, кто прикоснется к одному из этих символов, получит доступ к его хранилищу знаний. Благодаря этому дара могут получить не только информацию, но и новые навыки. Широко распространено мнение, что многие из этих символов были оставлены Первым Дара как руководство для будущих поколений.

Жизненный цикл дара

Известно, что жизнь одного дара начинается там, где заканчивается жизнь другого. Когда дара вот-вот умрет, его последнее действие - запечатлеть свои воспоминания и поместить их в один единственный символ, который он помещает на дерево. Известный как символ прощания, он содержит в себе личность, воспоминания и навыки умирающего дара. Он остаётся на дереве до тех пор, пока его не обнаружит новый дара.

Дара рождается из земли, появляясь на Ободзиме полностью сформировавшимся из корней дерева, на котором изображен символ прощания. Большинство дара родились на деревьях в священной роще в Роа Кала, на родине предков дара (подробнее о Роа Кала читайте на стр. 94), но это может быть где угодно, где умер дара. Когда дара выходит из земли, он - чистый лист, осознанный, но лишенный индивидуальности до тех пор, пока не прикоснется к символу прощания, найденному у основания его дерева.

Символы прощания открывают юным дара набор умственных возможностей для существования. В форме воспоминаний эти символы раскрывают взгляд прежнего дара на мир, который новому еще предстоит познать. Для многих дара символ прощания приводит их к Роа Кала, и оттуда они выбирают свою новую жизнь.

Свойства дара

Ваш персонаж-дара получает особенности, которые позволяют ему путешествовать и процветать на острове.

Увеличение характеристик. Значение одной вашей характеристики на ваш выбор увеличивается на 2, и значение другой вашей характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Возраст. С момента появления дара на свет они осваивают все основные двигательные функции. По прошествии месяца они становятся полноценными членами общества. Неизвестно, сколько может прожить дара, но в среднем это примерно 100 лет.

Мировоззрение. Дара, как правило, ведут неторопливую и наблюдательную жизнь. Их природное любопытство и желание учиться часто превращают их в пассивных наблюдателей. Их нелегко поколебать, и они склонны сохранять нейтралитет как в конфликтах, так и в жизни.

Размер. Дара бывают разных размеров - от 2 до 7 футов в высоту и весом от 65 до 300 фунтов. Ваш размер может быть Маленьким или Средним, в зависимости от того, к какому типу дара вы относитесь: Маленький (красный) или Средний (синий).

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы зависит от вашего роста: 25 футов, если вы маленький, или 30 футов, если вы средний.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и еще на одном языке по вашему выбору.

Пробудившиеся навыки. Вы овладеваете тремя навыками по вашему выбору.

Создание Талисмана. В качестве действия вы можете создать волшебный бумажный талисман, который может наделять уникальными способностями любое существо, обладающее им. Когда вы делаете это, выберите одну из следующих форм талисмана:

- ◊ **Солнечный Талисман.** Существо, обладающее этим талисманом, может использовать бонусное действие для активации талисмана, что даст ему "Отход" или "Рывок" (на выбор).
- ◊ **Земляной Талисман.** Когда количество хитов существа, обладающего этим талисманом, уменьшается до 0 (при условии, что оно сразу не умирает), талисман активируется, в результате чего количество хитов существа снижается только до 1.
- ◊ ***Лунный Талисман.*** Этот бумажный талисман можно поместить на любое оружие в качестве действия. В следующий раз, когда это оружие успешно поражает цель, талисман активируется, нанося дополнительный лучистый урон, равный вашему уровню.

Талисман действует в течение 1 часа или до тех пор, пока не будет активирован. Однажды использовав это свойство, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

Священное откровение. Вы обладаете благом, позволяющим вам воспринимать и усваивать информацию из необычных символов, разбросанных по острову. Эти символы в форме отпечатка большого пальца могут передать вам что угодно - от простых

сообщений до сложных навыков. В качестве действия вы можете прикоснуться к символу и поглотить информацию, хранящуюся в нем.

Передача знаний. Дара, которые обретают мудрость, которой действительно стоит поделиться, наделяются уникальной способностью передавать её через символ перед смертью. Это необыкновенное умение почитается среди дара.

Когда вы достигаете 10-го уровня, вы получаете возможность передавать сообщения с помощью символов дара. В качестве действия вы можете приложить руку к любой поверхности и создать уникальный для вас символ в форме отпечатка большого пальца. Создавая этот символ, вы произносите послание, которое будет храниться внутри. Символ может быть виден только другим дара и может быть поглощён с помощью способности Священное откровение.

Цвета дара

Дара бывают двух различных форм, отличающихся многими особенностями, но другие народы различают их по цвету: синий или красный. Между синими и красными дара нет социальных различий, и, похоже, они встречаются в равных количествах. Происхождение этих двух видов неизвестно, хотя среди дара бытует мнение, что Первый Дара выглядел как слияние обоих типов.

СИНИЕ ДАРА

Синие дара обычно имеют рост от 6 до 7 футов, кожу синего или голубого оттенка и единственный большой глаз посередине головы. На их теле полностью отсутствуют волосы, а телосложение довольно плотное.

Синие дара получают возможность использовать Талисман Знаний и создавать его один раз в день в дополнение к другим известным им талисманам.

Талисман Знаний. В качестве действия вы можете создать Талисман Знаний. Когда существо, обладающее этим талисманом, выполняет проверку характеристики оно может активировать талисман, бросив 1d6 и добавив выпавшее число к броску; существо может бросить кубик до или после проверки. Талисман действует в течение 1 часа или до тех пор, пока не будет активирован. Использовав это свойство, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

КРАСНЫЕ ДАРА

Красные дара намного ниже ростом, их средний рост составляет от 2 до 3 футов. Помимо небольшого роста, их легко отличить от более крупных сородичей по ярко-красному оттенку кожи и двум глазам.

Красные дара получают возможность использовать Талисман Могущества и создавать его один раз в день в дополнение к другим известным им талисманам.

Талисман Могущества. В качестве действия вы можете создать Талисман Могущества. Когда существо, обладающее этим талисманом, делает спасбросок, оно может активировать талисман, бросив 1d6 и добавив выпавшее число к броску; существо может бросить кубик до или после проверки. Талисман действует в течение 1 часа или до тех пор, пока не будет активирован. Использовав это свойство, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

Эльфы

Эльфы Ободзимы имеют глубокую и особенную связь с таинственным Царством Духов и его обитателями. В отличие от других жителей острова, они не формируют обособленных сообществ или анклавов, поскольку не считаются отдельным народом в традиционном понимании этого слова. Это происходит потому, что эльфы рождаются от родителей-людей. Хотя такое явление и нечасто, оно не настолько редкое, чтобы вызывать презрение или страх. Считается, что эльфы находятся на грани между двумя мирами.

Отмеченные духами

У всех эльфов есть общие черты, такие как заострённые уши и способность видеть в темноте. Однако, они отличаются друг от друга благодаря знакам Оака. Каждый эльф имеет уникальную метку, которая символизирует его связь с миром духов. Эти загадочные символы, напоминающие мерцающие родимые пятна, могут иметь различные размеры: от небольшого, как монета, до внушительного, способного покрыть всю конечность.

Знаки Оака представляют собой не только простые физические отметины, но и обладают огромным значением для эльфов. Они олицетворяют глубокую связь с Царством Духов и наделяют эльфов уникальными сверхъестественными способностями.

Посредники

На протяжении веков островитяне и духи жили в гармонии, хотя нельзя сказать, что они всегда и во всём были согласны. Поэтому эльфы часто выступают в роли посредников, когда между духами и людьми из Физического мира возникают конфликты.

Особенности эльфов

Вы, как и другие эльфы, обладаете уникальными чертами, которые роднят вас с духами, обитающими на острове Ободзима.

Увеличение характеристик. Значение одной вашей характеристики на ваш выбор увеличивается на 2, и значение другой вашей характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Возраст. Эльфы становятся взрослыми в позднем подростковом возрасте и живут примерно 100 лет.

Размер. Эльфы различаются по росту, который может варьироваться от 5 футов до более чем 6 футов. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы - 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем языке.

Тёмное зрение. Вы отлично видите в условиях темноты и тусклого освещения. Вы можете видеть в радиусе 60 футов от себя так же ясно, как при ярком свете, а в полной темноте — как при тусклом освещении. Однако в абсолютной темноте невозможно различить цвета, только оттенки серого.

Эфирное зрение. Ваше мастерство в области зрения не ограничивается темным зрением. Вы можете использовать действие, чтобы переключиться на Эфирное зрение. Это позволит вам наблюдать за существами в Царстве Духов, которые предстают перед вами в виде светящихся контуров. Этот эффект длится в течение одного часа. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Способность восстанавливается после завершения долгого отдыха.

РОДИМЫЕ ПЯТНА ОАКА

Отвага. Вы знаете заговор ***Сопротивление**** и можете использовать его без материальных компонентов. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Героизм**** как заклинание 2-го уровня с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

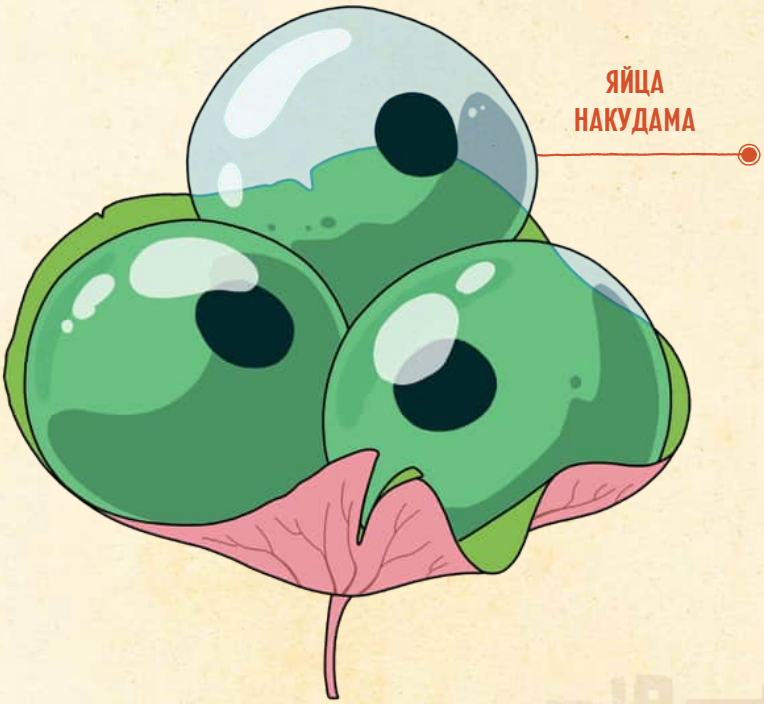
Ярость. Вы знаете заговор ***Священное Пламя*.** Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Дребезги**** без материальных компонентов с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Гармония. Вы знаете заговор ***Указание****. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Умиротворение**** с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Природа. Вы знаете заговор ***Пляшущие огоньки**** и можете использовать его без материальных компонентов. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Почтовое животное**** без материальных компонентов с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Чистота. Вы знаете заговор ***Уход за умирающим****. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Малое восстановление**** с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Самоотверженность. Вы знаете заговор ***Прочная дружба***. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание ***Подарок*** с помощью этой особенности, и вы сможете сделать это снова, когда закончите долгий отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.



Накудама

Сладкое угощение, к которому так и не притронулись, горячий источник, в который так и не окунулись, незажжённый костер — все это трагедия для народа, стремящегося насладиться всеми удобствами и диковинками, которые только есть на острове. Другим народам кажется, что земноводные накудама готовы активно участвовать во всём с большим энтузиазмом и азартом.

Накудама, как правило, избегают анклавов в пользу более космополитичных поселений, разбросанных по всему острову. Они очень общительны. Завсегдатаи чайных домиков, таверн и постоялых дворов обязательно услышат гулкие, квакающие голоса накудама, смешивающиеся с толпой.

Я когда-нибудь рассказывал тебе о...

Жизнь слишком коротка, чтобы тратить её на то, что не станет основой для захватывающих рассказов. Одна из самых почитаемых традиций накудама — делиться историями и собирать их. Именно это вдохновляет многих накудама путешествовать по острову или посещать общественные мероприятия. Однако истории не появляются просто так. Любой накудама подтвердит, что это искусство, которое требует как жизненного опыта, так и творческого мастерства. Последнее включает в себя свободу самовыражения и, как минимум, небольшое преувеличение. В искусстве можно практиковаться, но опыт необходимо получить. Поэтому накудама часто выходят на улицу в поисках новых историй, которыми можно поделиться с окружающими.

Самые ранние обитатели Ободзимы (возможно)

Хотя детали истории были утрачены или преувеличены за годы, принято считать, что накудама - первый народ, который назвал Ободзиму своим домом. Несколько памятников по всему острову свидетельствуют о

существовании древней цивилизации накудама, и многие поселения, по-видимому, сохранили архитектуру их которая выделяется своими уникальными водными элементами.

Другие свидетельства, которые указывают на более ранний период Эпохи Накудама, можно найти в легендах, полных фантастических подвигов могущественной Королевы Накудама. Хотя в изображениях она часто предстает в преувеличенном виде, её деяния, кажется, согласуются с недавними археологическими открытиями.

Свойства накудама

Ваш персонаж-накудама получает особенности, которые позволяют ему путешествовать и процветать на острове.

Повышение Характеристик. Одна характеристика на ваш выбор увеличивается на 2, и другая характеристика на ваш выбор увеличивается на 1.

Возраст. Юные накудама учатся ходить и плавать на мелководье всего через несколько недель после рождения. Они достигают зрелости к 10 годам и живут в среднем 45 лет.

Размер. Взрослые накудама достигают 2-3 футов в высоту и весят в среднем 50 фунтов. Ваш размер - Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 25 футов, а ваша скорость плавания составляет 30 футов.

Земноводные. Вы можете дышать воздухом и под водой.

Прыгучесть. Ваш прыжок в длину - до 20 футов, а в высоту - до 15 футов, с разбега или без разбега.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Наку Наку.

Цепкий язык. В качестве бонусного действия вы можете коснуться языком предмета, который находится в радиусе 15 футов от вас и весит не более 5 фунтов, и подтянуть его к себе, поймав свободной рукой или позволив ему упасть к вашим ногам. Если предмет держит или носит существо, это существо должно успешно пройти встречную проверку Силы.

Липкий язык. В качестве бонусного действия вы можете высунуть язык, чтобы зацепиться за поверхность или существо, которое как минимум на один размер больше вас, и подтянуться к нему. Цель должна находиться на расстоянии не более 15 футов от вас.

ДРУГИЕ РАСЫ

В следующем разделе рассказывается о том, как на острове Ободзима представлены существующие в D&D расы.

Драконорожденные

Драконорожденные не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Вы - последний потомок древнего народа, который называл остров своим домом ещё до Эпохи Накудама.
2	Вы родились в море, и рыбаки и другие обитатели океана почитают вас как королевскую особу.
3	Вас считают предвестником возвращения великого дракона Ютро.
4	Вы были прокляты драконом, заставившим вас принять этот облик после того, как он поймал вас на краже его вещей.

Дварфы

Дварфы не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Вы и ваш народ были заключены в камень на дне океана на протяжении веков. Недавно, во время отлива, вас обнаружили.
2	Ваши родители посвятили свою жизнь служению духу, чтобы их ребёнок родился с уникальными способностями, не похожими ни на чьи другие.
3	Скульптор-дара создал статую с такой страстью и любовью, что остров наполнил ее жизнью.
4	Во время недавнего землетрясения часть Горы Арбора треснула, освободив вас и ваших людей.

Чтобы играть уже существующей D&D расой, вы должны определить свое происхождение по табличке ниже или придумать самостоятельно.

Гномы

Гномы не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Проведя несколько дней в заточении в Блуждающем Лесу, вы были вынуждены съесть странный фрукт, который изменил ваше тело.
2	Вас проглотил Древний Дух и выплюнул обратно через 3 дня. После этого события ваше тело навсегда изменилось.
3	Вы были учеником ведьмы, чьё неудачное зелье привело к вашей нынешней форме.
4	Когда-то вы были эльфом, но однажды вы увидели падающую звезду и загадали желание стать человеком.

Полуорки / Орки

Орки и полуорки не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Вы были прокляты ведьмой, которая завидовала вашей красоте.
2	Когда-то вы были огром, но, влюбившись в человека, начали меняться.
3	Вы родились у человеческих родителей, как эльф, но в вас больше от духа, чем от человека.
4	Вы - первый зелёный дара.

Полурослики

Полурослики не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Несмотря на то, что вы уже взрослый человек, из-за проклятия, которое было наложено на вас много лет назад, вы выглядите как ребёнок.
2	Вы прошли через то, что, как вы думали, было порталом в Царство Духов. Однако вместо этого вы оказались в случайном месте на острове в своём нынешнем облике.
3	Группа отдыхающих на пляже нашла вас погребённым под слоем песка. Когда вы очнулись, то не могли понять, как и почему стали в два раза меньше обычного человека.
4	Когда-то вы были накудама, который, заключив сделку с могущественным магом, превратился в человека, но сохранил свой маленький рост.

Тифлинги

Тифлинги не существуют в мире Ободзимы, но их можно добавить несколькими способами.

D4	Происхождение
1	Когда-то вы были человеком, но после многих лет, проведённых в Царстве Духов, ваше тело начало меняться.
2	Вы — дух, который был изгнан из Царства Духов и обречён существовать в телесной оболочке.
3	Вас выбросило на береговую линию, и вы ничего не помните о своей прошлой жизни.
4	Вы погибли от рук злого духа, но затем возродились, объединившись с ним.

ПОДКЛАССЫ

В разделе ниже подробно описаны одиннадцать новых подклассов, связанных с островом Ободзима, его культурой и обитателями. Эти варианты классических архетипов - не единственные типы персонажей, которых вы найдёте на острове, но они создают неповторимый стиль Ободзимы.

Путь варки в брюхе

Варвар

Эти варвары — мастера варить зелья "на лету", прямо у себя в желудке! Там, где другим приходится кропотливо и искусно готовить зелья, они направляют свой внутренний голод на раскрытие магии, заключённой в сырых ингредиентах, без какой-либо подготовки.

Личности, с рождения испытывающие сильное чувство голода, часто обнаруживают, что обычная пища не может их полностью насытить. Их желудок требует чего-то необычного. Поколением ранее небольшая группа предприимчивых островитян, обладающих хорошим аппетитом, решила найти способ удовлетворить свою бесконечную жажду еды. Так они открыли для себя искусство «варки в брюхе». Некоторые продукты, съеденные вместе, не только на время успокоили бурю, но и произвели эффект, похожий на действие зелья. С тех пор они стали знамениты.

Брюшная смесь

С 3-го уровня вы осваиваете с таким трудом приобретенный навык "брюшной варки" - тайную технику, при которой вы проглатываете, смешиваете и готовите магические смеси прямо внутри себя, создавая ряд уникальных эффектов.

Когда вы входите в ярость, вы сосредотачиваете свою энергию на том, чтобы использовать и активировать эффекты брюшной смеси. Выберите боевую, полезную или причудливую. Вы получаете эффекты от выбранной брюшной смеси, как описано ниже. Вы можете менять состав смеси каждый раз, когда впадаете в ярость.

БОЕВАЯ

Ваше тело претерпевает уникальные изменения, которые волшебным образом изменяют вашу физическую форму, придавая ей свойства резины. Находясь в этом эластичном состоянии, вы можете использовать свою реакцию, когда вас поражают дальнобойные атаки, отражая их животом. Когда вы делаете это, урон, который вы получаете от атаки, уменьшается на 1d12 + ваш модификатор Выносливости + ваш уровень варвара. Это уменьшение урона происходит до уменьшения урона от ярости.

Кроме того, непосредственно перед тем, как вы проведёте атаку оружием ближнего боя в свой ход, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы вытянуть руки, увеличивая свою досягаемость на 5 футов до конца хода. При первом ударе, когда ваши руки вытянуты таким образом, атака наносит дополнительные 1d6 урона того же типа, что и тип урона оружия.

ПОЛЕЗНАЯ

Бурлящий эликсир в вашем желудке идеально перемешивается, чтобы растворить и поглотить все, что вы сможете проглотить. Бонусным действием вы можете съесть любой предмет, который поместится у вас во рту. Сделав это, вы можете потратить одну из ваших костей хитов, чтобы исцелить себя. Бросьте кубик, добавьте свой модификатор Выносливости и восстановите количество хитов, равное общему количеству (минимум 1). Проглотив предмет таким образом, вы уничтожите его, при условии, что он не магический. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное бонусу мастерства, и вы вернете все потраченные использования после долгого отдыха

ПРИЧУДЛИВАЯ

Вы сосредотачиваетесь на магической смеси внутри себя и получаете множество странных и неуправляемых эффектов. Находясь в этом состоянии, вы получаете один из следующих эффектов в начале каждого хода:

- ◊ Вы телепортируетесь в незанятое пространство в пределах 10 футов от себя, которое вы можете видеть.
- ◊ Вы получаете 1d4 некротического урона; следующая проверка характеристики, которую вы проведете до конца своего хода, получит бонус, равный выпавшему числу.
- ◊ Вы можете немедленно использовать "Помощь" в качестве бонусного действия.

Кроме того, вы получаете случайный визуальный эффект, который дополняет причудливые особенности смеси. Например, ваши волосы могут начать напоминать мох, над головой может появиться призрачная птица, или на вашем лице может возникнуть татуировка танцующего человека, которая будет двигаться по вашему телу.

Побочные эффекты

На 3-м уровне вы получаете ряд побочных магических эффектов благодаря бесчисленным магическим ингредиентам, которые вы употребили. Вы изучаете заговоры ***Фокусы**** и ***Чудотворство****.

Быстрая варка

Начиная с 6-го уровня, вы научились лучше контролировать эффект, который производит ваша брюшная смесь.

Выберите обычное зелье, которое вы могли бы выпить. Вы можете активировать эффекты выбранного зелья в качестве бонусного действия. Активировав его однажды, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых. Если действие зелья требует спасброска, то СЛ равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Выносливости.

Каждый раз, когда вы повышаете уровень в этом классе, вы можете заменить выбранное вами зелье на другое.

Альтернативный способ использования этой функции - разрешить игроку выбирать только из списка известных ему рецептов зелий. Если персонажу еще предстоит изучить рецепты зелий, то Мастер должен предоставить список из 10 вариантов на выбор.

Затяжные последствия

На 10-м уровне вездесущая смесь в вашем желудке теперь настолько сильнодействующая, что приносит вам пользу, даже когда вы не в ярости.

Когда вы заканчиваете долгий отдых, выберите одно из следующих состояний: ослеплённый, очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный или оглохший. У вас есть преимущество на спасброски против этого состояния, пока вы не выберете другое этой способностью.

Мощная Быстрая Варка

Начиная с 14-го уровня, вы изучаете дополнительное обычное зелье, а также необычное зелье, используя свою способность Быстрой Варки.

Каждый раз, когда вы повышаете уровень в этом классе, вы можете поменять одно из выбранных вами зелий на другое.

Коллегия Масок

Бард

Быть бардом из Коллегии Масок — значит быть настоящим актёром театра, способным полностью погрузиться в роль, используя маски, наполненные магией. Эти маски позволяют бардам подражать другим и даже принимать черты личности, изображённой на них.

Увидеть мир глазами другого человека. Показать миру лицо, отличное от твоего собственного. Стать кем-то другим. Это цель актера. Некоторые местные актеры могут играть на сцене в качестве хобби или развлечения,

но не барды из Коллегии Масок. Как расплавленная бронза, эти актёры смогли превратить своё внутреннее «я» в податливую форму, способную трансформироваться в кого-то другого.

Традиции Выступления

Коллегия масок отсылает к театральной традиции Ободзимы, когда одинокий актёр в маске показывает истории, основанные на мифах и народных сказках острова. В таких постановках часто встречаются архетипические персонажи, такие как Старик, Рыба, Демон и другие.

В течение представления актёр умело меняет маски, создавая разнообразные образы. Каждое представление уникально, поскольку не существует двух одинаковых.

Инструмент Выступления

Когда вы присоединяетесь к Коллегии Масок на 3-м уровне, вы получаете возможность вплетать магические дары в театральные маски, которые наделяют вас способностями, пока вы их носите. Вы создаете две маски на свой выбор, которые подробно описаны в разделе "Маски" ниже. Вы сможете создать еще одну маску по своему выбору, когда достигнете 7-го, 11-го и 15-го уровня в этом классе. Каждый раз, когда вы создаете новую маску, вы также можете заменить одну маску, которую вы уже создали, на другую.

Надевая маску, вы получаете её особые способности. Вы можете надевать маски или менять их в качестве действия или бонусного действия. Если способность маски требует спасброска, то сложность равна сложности заклинаний барда.

Подражатель

Начиная с 3-го уровня, вы получаете возможность быстро менять свою внешность, чтобы она соответствовала внешности другого гуманоида. В качестве действия вы можете потратить одно использование бардовского вдохновения для произнесения заклинания ***Смена обличья****, используя опцию Изменение внешности, чтобы превратиться в другого гуманоида, которого вы видели. При таком применении заклинание претерпевает следующие изменения:

- Оно не требует от вас концентрации, но вы все равно можете завершить заклинание в любой момент (никаких действий не требуется).
- Вы получаете 5 временных хитов, и действие заклинания заканчивается досрочно, если вы потеряете все эти временные хиты или умрёте.
- Вы получаете новое снаряжение, которое ассоциируется у вас с целью и о котором вы знаете, что оно у неё есть, например, одежду, броню, оружие и другие мелкие предметы. Любое снаряжение, полученное таким образом, не обладает магическими свойствами, даже если оно есть у исходного предмета, используемого целью.
- Любое снаряжение, которое было у вас или на вас, сливается с вашей новой формой, и вы не можете активировать, использовать, орудовать или иным образом извлекать выгоду из него.

Смена обличья

Изменение внешности. Вы изменяете свою внешность. Вы сами решаете, на кого будете походить, включая рост, вес, лицо, звук голоса, длину волос, цвета и отличительные характеристики. Вы можете стать похожим на представителя другой расы, но ваши показатели не изменяются. Вы также не можете выглядеть как существо другой категории размера, и ваше тело остается примерно тем же самым; например, это заклинание не сделает вас четырёхногим. Пока заклинание активно, вы можете действием изменять свою внешность.

Представление с множеством масок

На 6-м уровне вы получаете способность очаровывать аудиторию драматическим представлением. В течение 1 минуты вы можете разыграть захватывающее представление и попытаться очаровать, напугать или лишить сознания находящихся поблизости существ (на ваш выбор). Выберите в радиусе 60 футов от себя несколько существ, вплоть до количества, равного вашему уровню барда, которые могут вас слышать. По окончании представления каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против СЛ ваших заклинаний, или получить выбранное состояние.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите долгий отдых.

Дар Театра

На 14-м уровне вы получаете возможность отдать одну из своих театральных масок союзнику, находящемуся в радиусе 5 футов от вас. В качестве действия вы временно снимаете заклятье, которое привязывает к вам вашу театральную маску, позволяя одному из ваших союзников использовать её. Маску можно использовать таким образом в течение 1 минуты, и только одно существо может её использовать.

После того, как вы дали союзнику театральную маску, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Маски

Маски представлены в алфавитном порядке.

Демон (Необходим 7 уровень). Надевая эту маску, вы получаете способности Магическая память и Демонический глаз.

- ***Магическая память.*** Надев эту маску, вы можете использовать действие и потратить ячейку заклинаний 1-го уровня или выше, чтобы с помощью магии узнать, находилось ли указанное вами существо или объект в радиусе 20 футов от вашего текущего местоположения за последние 24 часа. Если вы потратите ячейку заклинаний 3-го уровня или выше, вы получите краткое представление о существе или объекте, пока оно находилось там, и узнаете точное время, когда это существо или объект присутствовали.

- ***Демонический глаз.*** Действием вы получаете способность волшебным образом видеть сквозь твёрдые предметы на расстоянии до 15 футов. Ваше зрение проникает сквозь большинство барьеров, но ему мешает камень толщиной в 1 фут, обычный металл толщиной в 1 дюйм, тонкий лист свинца, дерево толщиной в 3 фута или грязь.

Гарпия (Необходим 11 уровень). В этой маске вы можете летать со скоростью 30 футов и получаете сопротивление психическому урону.

Рыба. Надевая эту маску, вы получаете скорость плавания, равную скорости ходьбы, и получаете возможность дышать под водой. Кроме того, вы изучаете заклинания ***Водяная Пуля*** и ***Подавление оружия***.

Лиса. Надев эту маску, вы можете перемещаться по пространству враждебного существа, независимо от его размера, и пространство другого существа не является для вас труднопроходимой местностью. Кроме того, ваш КД увеличивается на 1, и когда вы делаете спасбросок Ловкости, вы можете использовать свою реакцию, чтобы получить преимущество на бросок.

Голем (Необходим 7 уровень). Когда вы носите эту маску, ваши атаки оружием наносят дополнительные 1d8 урона при попадании. Если вы маленького размера, у вас нет помехи при бросках атаки оружием из-за свойства "тяжёлое". Кроме того, ваши атаки и заклинания наносят двойной урон объектам и сооружениям.

Старик. Надев эту маску, вы можете использовать ***Обнаружение Магии**** и ***Опознание**** по своему желанию, не тратя ячейки и материальные компоненты.

Главный герой. Когда вы бросаете на инициативу в этой маске, вы получаете временные хиты, равные половине вашего уровня барда (округленные в большую сторону). В качестве бонусного действия вы можете пометить существо как своего противника на 1 минуту. На это время у вас есть преимущество на проверки характеристик против вашего противника. Кроме того, когда вы видите, что ваш противник совершает атаку, вы можете использовать свою реакцию, потратив Вдохновение Барда и бросив кость Бардовского Вдохновения, чтобы дать штраф на атаку, равный числу, выпавшему на кости.

Морской ёж. Надев эту маску, вы можете бонусным действием использовать свое Вдохновение Барда, бросая кость Бардовского Вдохновения, чтобы исцелить себя на количество хитов, равное выпавшему значению плюс половина вашего уровня барда (округленного в большую сторону).

Кроме того, вы можете использовать действие, чтобы попытаться обездвижить существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, прыснув в него магические токсины. Цель должна успешно выполнить спасбросок Выносливости или стать опутанной на 1 минуту. В конце каждого хода цель может повторить спасбросок, в случае успеха прекращая действие эффекта. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстановить все потраченные использования после долгого отдыха.

Дух (Необходим 7 уровень). Пока вы носите эту маску, вы знаете заклинание ***Разговор с мёртвыми****. Кроме того, вы можете использовать свое Вдохновение Барда, чтобы временно переместиться в Царство Духов. Всякий раз, когда вы перемещаетесь, вы проходите сквозь завесу и попадаете в Царство Духов в том месте, где оно совпадает с вашим текущим планом. Вы остаетесь в Царстве Духов до тех пор, пока не перестанете двигаться или пока не закончится ваш ход. Если в этот момент вы занимаете то же место, что и твёрдый объект или существо, вас немедленно перемещает в ближайшее незанятое пространство, которое вы можете занять, и вы получаете 1d10 силового урона.

Находясь в Царстве Духов, вы можете воздействовать только на других существ на этом плане. Существа, которые не находятся в Царстве Духов, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами, если только особая способность или магия не дают им такой возможности. Вы игнорируете все объекты и эффекты, находящиеся вне Царства Духов, что позволяет вам перемещаться сквозь объекты на том плане, откуда вы пришли. Этот эффект действует до конца вашего хода.

Камень. Надевая эту маску, вы получаете владение навыком Атлетики, а весь урон от ударов дробящим, колющим и рубящим оружием, который вы получаете от немагических атак, уменьшается на 2. Кроме того, у вас есть преимущество на проверки характеристик и спасброски, когда вас толкают, тянут или сбивают с ног во время ношения маски.

Круг лепестка

Друид

В безмятежных рощах, где царит гармония природы, можно встретить друидов, чьи души созвучны нежному танцу лепестков, развевающихся на ветру. Эти хранители мира природы, известные как Круг Лепестка, черпают свою силу из духа Ободзимы, постоянного островного бриза и эфемерной красоты и упругости цветов. Обладая этими тонкими способностями, они используют шёпот ветра и нежную ласку лепестков, чтобы творить свои чары и формировать мир вокруг себя.

Друиды Круга Лепестка славятся своей тесной связью со священным деревом лепестков рассвета. Они способны вызывать его безмятежное великолепие как в мирных святилищах, так и в сложных ситуациях. Эти друиды становятся проводниками жизненой энергии, преобразуя эссенцию цветов в целебные бальзамы, защитные барьеры и даже разрушительные всплески цветочной ярости. Подчиняясь вечному циклу роста, цветения и увядания, они олицетворяют постоянно обновляющуюся жизненную силу природы, гарантируя, что даже в самые мрачные времена надежда расцветет вновь, как лепестки на ветру.

Танец Лепестка

На 2-м уровне вы проникаетесь духом Ободзимы и теперь можете контролировать часть магии острова, которая проявляется в виде лепестков цветка по выбору друида. В качестве бонусного действия вы можете использовать свой Дикий Облик, чтобы призвать эту силу и создать упругое облако из лепестков, которое станет продолжением вас самого. Это облако действует в течение 1 часа. Находясь в облаке, вы увеличиваете свой КД на 1, и получаете следующие преимущества.

В качестве бонусного действия вы можете заставить лепестки налететь на существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, чтобы порезать его тело. Проведите дальнобойную атаку заклинаниями, используя свой бонус атаки заклинаниями. При попадании цель получает 1d6 рубящего урона. Этот урон увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 5-го уровня (2d6), 11-го уровня (3d6) и 17-го уровня (4d6).

Кроме того, когда вы или существо, которое вы видите в радиусе 10 футов от себя, получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить этот урон на величину, равную вашему уровню друида + ваш модификатор Мудрости. Как только вы это сделаете, облако рассеется.

Зверь из лепестков

На 6-м уровне вы получаете способность вдохнуть жизнь в лепестки. В качестве действия вы можете призвать духа, который примет облик существа по вашему выбору. Этот дух появляется с сильным ветром, который подхватывает лепестки, прежде чем превратиться в желаемого зверя, которым вы управляете.
Дух использует статистику **Духа Зверя** со следующими изменениями:

- ◊ Его хиты равняются вашему уровню друида, умноженному на три.
- ◊ Когда он выполняет действие атака, его модификатор атаки равен вашему модификатору атаки заклинаниями.
- ◊ В дополнение к скорости ходьбы, он получает скорость полёта 20 футов и может парить в воздухе.
- ◊ Он может перемещаться в пространстве других существ, как если бы они были труднопроходимой местностью.

Дух появляется в свободном пространстве по вашему выбору в радиусе 30 футов от вас и начинает действовать в ваш ход. Дух может совершать только действия Рывок и Атака. Если количество хитов духа уменьшается до 0, он рассеивается, образуя потрясающий каскад лепестков и до конца вашего следующего хода заклинание ***Огонь фей**** действует на всех существ в радиусе 20 футов от духа. Если дух не рассеивается таким образом, он исчезает через 1 минуту. Его можно отпустить раньше времени (никаких действий не требуется).

Начиная с 11-го уровня, вы можете потратить два использования этой способности, чтобы вызвать двух духов вместо одного, когда используете это действие.

У вас есть два использования этой способности, и вы получаете возможность использовать её ещё раз, когда достигаете определенных уровней в этом классе: 11-го уровня (три раза) и 16-го уровня (четыре раза). После долгого отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования.

Дух Ободзимы

Начиная с 10-го уровня, дух Ободзимы начинает оказывать вам свою поддержку, как на подсознательном уровне, так и более явственно. Каждый раз, когда вы проводите проверку Мудрости (Выживание), чтобы найти путь или существо, ветер приносит в нужное место сверкающие белые лепестки. У вас появляется преимущество на такие проверки.

Кроме того, вы можете использовать действие, чтобы магическим образом вызвать гигантское облако лепестков, которые сформируют прочный барьер. В пределах видимости появляется стена из непрерывно движущихся лепестков. Толщина этой стены составляет 1 фут, высота — 15 футов, а длина может достигать 60 футов. Вы можете расположить её в любом выбранном вами направлении: горизонтально, вертикально или под углом. Стена может свободно парить в воздухе или стоять на твёрдой поверхности. Если она пересекает пространство существа в момент своего возникновения, существо перемещается к одной из сторон стены (на ваш выбор).

Никто физически не может пройти сквозь стену, кроме указанных вами существ. Она невосприимчива ко всему урону, так как лепестки магическим образом залечивают любые дыры, которые могут образоваться в результате атаки или эффекта. Эта стена держится количество минут, равное вашему уровню друида.

После того, как вы использовали барьер из лепестков, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите долгий отдых.

Ветра Возрождения

Начиная с 14-го уровня, дух Ободзимы приходит к вам на помощь в трудную минуту. Когда количество ваших хитов снижается до 0, вы восстанавливаете половину своих хитов и поднимаетесь на ноги среди бурного вихря лепестков.

Затем вы можете немедленно использовать свою реакцию, чтобы послать волну сотрясающего ветра, исходящую от вас. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов от вас, должно преуспеть в спасброске Силы против вашей сложности заклинаний, или отбросится на 15 футов от вас и получит 2d8 рубящего урона.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы должны закончить долгий отдых, прежде чем сможете использовать её снова.

ДУХ ЗВЕРЯ

Средний Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты Ваш уровень друида, умноженный на 3

Скорость 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Навыки Запугивание +1, Восприятие +3, Скрытность +4

Чувства Пассивное восприятие 13

Языки Общий

Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Многообещающая угроза. Дух зверя имеет преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) против цели, которая видела, как Дух поразил кого-либо своей атакой укусом за последнюю минуту.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 9 (2d6 + 2) колющий. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 14 или будет сбито с ног.

Реакции

Пожирание. Когда Дух зверя уменьшает количество хитов существа до 0, он поглощает часть его сущности, восстанавливая 1d10 хитов.

ВЕТВЬ ДЕРЕВА РАССВЕТНОГО ЦВЕТКА

Слившийся с Духом

Воин

Даже жизнь духа когда-нибудь заканчивается.

Те, кто называют себя воинами, слившимися с духом, обычно делают это не по своей воле, а по стечению обстоятельств. Чтобы стать таким воином, нужно сначала принять в себя умирающего духа. Никто не может сделать это по своему желанию, потому что никто не понимает, как и почему это происходит.

Известно лишь то, что разум и тело духа переходят в новое состояние, и его сущность теперь сосуществует внутри воина, наделяя его способностями, которые выходят за рамки возможностей обычного духа. Те, кто способен использовать эту силу, могут направлять скрытую энергию в предметы, вызывая магические эффекты или мощные атаки. Именно такие волшебные приёмы используют эти необычные воины в своих сражениях, и именно поэтому они вызывают такой интерес и внимание на острове.

Магическая Причуда

Магия внутри проводника могущественного духа может быть странной и неуправляемой. Хотя вы научились контролировать свои силы, магическая энергия все еще может пробуждаться, часто создавая странные эффекты.

Выберите одну или несколько магических причуд, перечисленных ниже:

- При активации любой способности этого подкласса технологии Первой Эпохи вокруг вас начинают вести себя непредсказуемо.
- Всякий раз, когда вы совершаете атаку оружием, радио или кассетный проигрыватель, находящийся у вас на теле, воспроизводит фрагмент песни.
- Всякий раз, когда вы получаете урон, вы кашляете пузырьками.
- Духи находят ваш запах невероятно отталкивающим.
- Духи находят ваш запах невероятно привлекательным.
- Когда вы находитесь без сознания, ваше тело парит на высоте 1 фута от земли и может быть унесено ветром.
- Когда вы успешно наносите критический удар по существу, ваша голова случайным образом трансформируется в нечто странное, например, в антропоморфную голову свиньи, в вашу версию с красной кожей и огненными локонами, в лицо уругамы или в телевизор. Эта трансформация длится до тех пор, пока вы снова не преобразитесь или не закончите долгий отдых.

Проведение Эссенции

Начиная с 3-го уровня, вы получаете возможность направлять энергию духа в свои атаки. У вас есть запас из четырех кубиков d6, которые вы тратите на подпитку этой способности, которые называются Кубиками Эссенции.

Когда вы проводите атаку оружием против существа, вы можете использовать кубик из своего запаса, чтобы добавить его к броску. Кроме того, вы можете использовать кубик из своего запаса, чтобы добавить его к броску урона от атаки. Вы можете сделать это либо до, либо после выполнения броска атаки, но до того, как будут применены какие-либо эффекты атаки.

Вы восстанавливаете все свои израсходованные Кубики Эссенции, когда заканчиваете короткий или долгий отдых.

Вы получаете дополнительный d6 к вашему набору кубиков эссенции на определенных уровнях этого класса: 7-й уровень (5d6), 10-й уровень (6d6), 15-й уровень (7d6) и 18-й уровень (8d6).

Проведение в объект

Начиная с 3-го уровня, вы получаете возможность направлять свою внутреннюю духовную энергию в объекты. Вы изучаете один из вариантов проведения на ваш выбор (см. “Варианты проведения” ниже). Кроме того, вы получаете объект по вашему выбору, который вы можете использовать для проведения.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Вы также получаете владение навыком Утилизация.

Духовная Батарея

Начиная с 7-го уровня, вы изучаете заговор ***Разряд Молнии*** со следующими изменениями:

- Когда вы нацеливаете этот заговор на машину, она заряжается на 1 час вместо 18 секунд.
- Ваш модификатор атаки этим заговором равен модификатору вашей Выносливости + вашему Бонусу мастерства.

Кроме того, один раз в каждый из ваших ходов, когда вы поражаете цель атакой оружием в рамках действия атаки, вы можете заменить её урон на урон от заклинания Разряд Молнии. Когда вы делаете это, вы бросаете кубик урона Разряда Молнии (который наносит электрический урон) вместо кубика урона от оружия, и вы не можете получить никаких других преимуществ к урону от атаки с помощью других способностей или заклинаний.

Вы считаетесь существом типа Дух.

Улучшенное проведение в объект

На 7-м уровне вы изучаете дополнительный вариант проведения и теперь можете использовать Проведение в объект количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после короткого или долгого отдыха.

Импровизированная Броня

Начиная с 10-го уровня, вы учитесь направлять свою энергию в предметы, которые носите, заставляя их на короткое время становиться твёрже стали. Когда вас атакуют, вы можете использовать свою реакцию, чтобы бросить один из своих Кубиков Эссенции, добавив выпавшее число к вашему КД против этой атаки, что потенциально может привести к тому, что атака пройдет мимо вас.

Резервная батарея

На 15-м уровне вы научились использовать внутреннюю энергию духа, чтобы получить быстрый прилив энергии. Вы получаете дополнительное использование Второго Дыхания. Когда ваши хиты падают ниже отметки, равной вашему уровню воина, и у вас есть непотраченное Второе Дыхание, вы можете использовать Второе дыхание немедленно (никаких действий не требуется).

Мастер Хлама

Начиная с 18-го уровня, вы получаете дополнительнй вариант проведения для способности Проведения в объект.

Кроме того, когда вы бросаете на инициативу и у вас закончились использования Проведения в объект, вы восстанавливаете два использования.

ВАРИАНТЫ ПРОВЕДЕНИЯ

Надувная сумка. В качестве бонусного действия вы заставляете сумку (например, брезентовый мешок, рюкзак, поясную сумку или ранец), которую вы держите в руках или которая находится при вас, быстро наполняться воздухом. Затем сумка всплывает вверх, отрывая вас от земли и поднимая на высоту до 30 футов прямо в воздух. Вы зависаете на месте до тех пор, пока не отпустите сумку (никаких действий не требуется) или до начала вашего следующего хода, после чего сумка мягко опускается обратно на землю.

Альтернативно, при падении вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить сумку надуться, что обеспечит вам преимущества ***Падения пёрышком****.

Запутывающий шнур. При выполнении действия атаки вы можете заменить одну из своих атак на опутывающий удар. Выберите предмет, который имеет что-то вроде верёвки или провода (например, рулетку, игровой контроллер, удлинитель, саму веревку или цепь). Объект может находиться рядом с вами или в пределах 30 футов от вас, при условии, что вы можете его видеть.

Когда вы это делаете, объект оживает и тянется к существу, которое вы видите в радиусе 15 футов от него. Проведите дальнюю атаку, используя свой модификатор Выносливости + ваш Бонус мастерства. При попадании цель подтягивается к объекту на расстояние до 15 футов.

Найди эту штуку. В качестве действия вы фокусируете свою энергию с помощью навигационного объекта (такого как компас, GPS или карта). Это позволяет вам использовать заклинание ***Поиск предмета**** со следующими изменениями:

- Заклинание не требует от вас концентрации на нем.
- Продолжительность заклинания составляет 1 час.
- Заклинание может обнаружить объект на расстоянии 1 мили от вас, а не 1000 футов.

Жеребец Первой Эпохи. Вы проводите ритуал, который создает связь со специальным транспортным средством по вашему выбору (например, велосипедом, мопедом или подобным предметом, на котором вы можете сидеть). Это транспортное средство может перевозить только одно существо, его скорость передвижения составляет 60 футов, и оно не имеет скорости полёта.

В качестве действия вы можете призвать это транспортное средство к себе. Пока призвано, транспортное средство неуничтожимо и исчезает в облаке дыма через 1 час.

Затуманенное зрение. Надев защитную маску для глаз (например, лыжные очки, подзорную трубу, солнцезащитные очки от солнца или сварочную маску), вы можете действием позволить себе видеть при тусклом освещении в радиусе 60 футов от вас, как при ярком свете, и в темноте, как при тусклом освещении. В темноте невозможно различить цвета, только оттенки серого.

Кроме того, у вас есть преимущество на проверки Интеллекта (Анализ), позволяющих определить, является ли что-либо иллюзией. Действие этих эффектов на ваши очки длится 1 час.

Прыгающие кроссовки. Надев пару ботинок, вы можете использовать бонусное действие, чтобы придать своей походке пружинистость. В течение 1 часа вы получаете преимущества заклинания ***Прыжок****.

Карманный голос. Вы тратите 1 минуту на выполнение ритуала, который привязывает ваш голос к объекту, который вы видите и который выглядит так, как будто он сможет издать звук (например, бумбокс, пара наушников, статуя с открытым ртом, портрет человека, радио или шкатулка для драгоценностей).

Ваш голос остается привязанным к объекту в течение 1 часа или до тех пор, пока вы не отключите эффект в качестве бонусного действия. Пока действует эффект, всё, что вы говорите, также можно услышать через объект.

Сброс воды. В качестве бонусного действия вы опрыскиваете себя струей воды из баллончика (например, из бурдюка, банки из-под газировки, бутылки с водой или пульверизатора). При этом вы перемещаетесь на 10 футов назад по прямой линии и получаете преимущества от действия "Отступление".

РАЗРЯД МОЛНИИ

Заговор, воплощение (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Из вашей руки в сторону существа, которое вы видите в пределах досягаемости, вылетает электрический разряд. Проведите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1d8 урона электричеством.

Кроме того, вы можете нацелиться на машину, находящуюся в пределах досягаемости, и временно включить ее, позволив ей функционировать так, как если бы она была захвачена духом или постоянно зачарована. Машины, на которые направлено это заклинание, остаются включенными в течение 18 секунд, а затем снова выключаются. Чтобы машина могла функционировать с использованием этого заклинания, она все еще должна быть в рабочем состоянии.

Урон от заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5-го уровня (2d8), 11-го уровня (3d8) и 17-го уровня (4d8).

Пастух Овцедракона

Монах

На острове овцедракон часто олицетворяет доброту и искренность. Эти существа стремятся к свободе и нерушимой связи со своим стадом. Пастухи, которые живут и обучаются среди овцедраконов, учатся глубокой заботе о своих собратьях и понимают, как стадо преодолевает трудности вместе. Они должны быть готовы в любой момент бежать в безопасное место, но при этом знать, как защитить своё стадо. Роль пастуха овцедраконов требует стойкости, сострадания и доброго сердца. Из-за этого жители Ободзимы считают пастухов по всему острову героическими, а иногда даже мифическими фигурами.

Историческое прошлое

Согласно легенде, первым пастухом был дух ветра по имени Венту. Он обитал среди травы и считал своими друзьями всех, кто пасся на полях Ободзимы. Однако ни одно из этих существ не привлекало Венту так сильно, как игривый овцедракон. С течением времени Венту и овцедракон стали неразлучны. Менялись времена года, а они продолжали резвиться и с беззаботным весельем прогуливались по Штормовым Полям. Говорят, именно в это время Венту наделил овцедракона способностью летать и управлять ветрами.

Однажды, когда Венту гулял по полям, он заметил вдалеке нечто тревожное. Огромный столб чёрного дыма словно разрезал горизонт пополам. Венту побежал по пологим холмам, но его настигла ужасная картина. Бушующий огонь уже опалил южные поля и медленно продвигался на север. Венту был охвачен горем при мысли о том, что может произойти с его овцедраконом, который жил прямо за холмом. Он принял героическое решение противостоять адскому пламени в одиночку.

До сих пор остаётся загадкой, что произошло с Венту, но величественный овцедракон является ярким свидетельством его доброты и отваги.

Выпас Овец

На 3-м уровне вы получаете возможность объединять своих союзников, подзывая их поближе или уводя подальше от опасности. В качестве бонусного действия вы можете потратить 1 или более очков ци, чтобы заставить желающее существо, которое вы видите в радиусе 60 футов от себя, двигаться в вашу сторону или в любом другом направлении. Это движение не провоцирует атак по возможности. Если существо движется к вам, оно может перемещаться на расстояние до 15 футов за потраченное количество ци; если оно движется в любом другом направлении, оно может перемещаться на расстояние до 10 футов за потраченное количество ци. Существо не может двигаться таким образом больше, чем позволяет его скорость.

На более высоких уровнях, когда вы используете эту способность, вы можете затронуть дополнительных существ. На 5-м уровне вы можете затронуть 2 существ, на 10-м - 3 существ и на 15-м - 4 существ.

Выстрел Ветром

Когда вы достигаете 6-го уровня, вы получаете возможность имитировать Плевок овцедракона, поражая врагов на расстоянии мощными ударами ветра. Когда вы наносите атаку безоружным ударом, вы можете вместо этого выбрать специальную атаку, выпустив изо рта струю сжатого воздуха. Эта дальнобойная атака оружием имеет дистанцию 60 футов и использует тот же бонус к атаке и урону, что и ваш безоружный удар.

Кроме того, когда вы поражаете цель этой специальной атакой, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы заставить цель совершить спасбросок Силы против вашей СЛ спасброска ци. При провале цель упадёт ничком или отбросится на 10 футов от вас (на ваш выбор).

Перехватывающий Маневр

Также на 6-м уровне ваша натура защитника проявляется особенно ярко в моменты умелого отражения атаки против ближайшего союзника. В качестве реакции, когда дружественное существо, находящееся в радиусе 10 футов от вас, подвергается атаке, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы уменьшить наносимый ему урон на величину, равную одному броску вашего кубика боевых искусств + ваш модификатор Ловкости.

Поднимаясь в небо

К тому времени, когда вы достигнете 11-го уровня, вы овладеете уникальной техникой, позволяющей вам скользить по ветру, как величественный овцедракон. Когда вы используете Поступь Ветра, вы также получаете скорость полёта, равную скорости ходьбы. Эта скорость полёта сохраняется до конца вашего хода.

Кроме того, когда вы используете Поступь Ветра, вы одновременно выполняете как Отступление, так и Рывок.

Проводник Стада

На 17-м уровне ваше бдительное наблюдение за своими товарищами в разгар боя позволяет вам подавать им сигналы о том, когда им следует усилить свою защиту. Всякий раз, когда вы используете Терпеливую Оборону, чтобы получить преимущества Уклонения, вы можете потратить 1 дополнительное очко ци, чтобы поделиться этим преимуществом со своими союзниками. Каждое дружелюбное существо, которое может видеть или слышать вас и находится в пределах 30 футов от вас, может немедленно использовать свою реакцию, чтобы также воспользоваться преимуществами Уклонения до начала вашего следующего хода.

РЕЛИГИОЗНЫЕ АРХЕТИПЫ

В мире Ободзимы нет никаких божеств, а это значит, что такие героические персонажи, как жрецы и паладины, должны находить свою силу в других источниках. Они черпают свою силу в искренней преданности идеалам и природной магии, посвящая свою жизнь служению своим убеждениям.

Клятва Реки

Паладин

Те, кто посвящает себя Клятве Реки, находят вдохновение в изменчивых водах и величественных существах, которые в них обитают. Такие паладины строят свою жизнь и следуют своим принципам по образу спокойных вод голубого бассейна и стремительных вод огромного водопада. Они всегда пытаются обойти препятствия, если это возможно, но готовы преодолеть их, когда другого выхода нет. Река, изгибаясь, находит путь наименьшего сопротивления на пути к океану. Подобно реке, паладины, давшие эту клятву, остаются гибкими, но непоколебимыми на своем собственном пути.

Принципы Реки

Принципы Клятвы Реки могут различаться в зависимости от конкретного паладина, но все они основаны на способности воды к адаптации и её готовности следовать течению. Паладины, придерживающиеся этих принципов, должны уметь определять, когда лучше применять силу для защиты справедливости, а когда — понимание и прощение.

К основным принципам Клятвы Реки можно отнести:

Река Течет Дальше. Прощение может быть острым, как любой клинок.

Река Иссушает или Топит. Суждение приберегается для тех, кто действительно его заслуживает.

Река бушует. Если мне придется сражаться, я буду сражаться со всей своей страстью и силой.

Река стремится к морю...Всегда. Я не откажусь от своего долга, особенно когда на меня рассчитывают другие.

Заклинания Клятвы

Вы получаете заклинания клятвы, когда достигаете определённых уровней паладина.

Уровень Паладина	Заклинания
3	*Благословение*, Подавление оружия*
5	*Поиск скакуна*, Малое восстановление**
9	*Подводное дыхание*, Хождение по воде**
13	*Власть над водами*, Свобода перемещения**
17	*Множественное лечение ран*, Погружение*

Божественный Канал

Когда вы приносите эту клятву на 3-м уровне, вы получаете следующие два варианта Божественного Канала.

Стремительный Поток. В качестве действия вы можете вызвать мощную волну воды, которая выплеснется наружу в радиусе 20 футов от вас. Каждое большое или меньшее существо по вашему выбору в этой области должно пройти спасбросок Силы или будет отброшено на 5 футов за его пределы.

Священный Источник. Бонусным действием вы произносите ласковые, но мужественные слова, которые ободряют ваших союзников и исцеляют их. Выберите существ, количество которых в два раза превышает ваш модификатор Харизмы (минимум 2) и которых вы можете видеть в радиусе 30 футов от себя. Каждое существо восстанавливает 2d6 хитов.

Аура реки

Начиная с 7-го уровня, вы начинаете излучать особую ауру, которая создает ощущение, будто вы преодолеваете брод, замедляя приближение ваших врагов. В радиусе 10 футов вокруг вас местность становится труднопроходимой для других существ. Вы можете указать любое количество существ, которых, по вашему мнению, это не затронет. Для этого не требуется никаких дополнительных действий.

Кроме того, когда вы первый раз в ходу попадаете по Большому или меньшему существо атакой ближнего боя, вы можете использовать свою ауру, чтобы переместить цель на расстояние до 10 футов в выбранное вами свободное пространство.

На 18-м уровне область в пределах 30 футов от вас, вместо 10 футов, считается труднопроходимой для других существ.

Защищающий Дух

Начиная с 15-го уровня, всякий раз, когда вы совершаете спасбросок Ловкости, вы можете использовать свою реакцию, чтобы вдвое уменьшить урон, который вы бы получили от этого эффекта. При этом вы также можете потратить ячейку заклинаний, чтобы распространить это преимущество на ближайших союзников. Выберите количество существ в радиусе 10 футов от себя, равное уровню потраченного заклинания; урон также уменьшается вдвое для каждого из этих существ.

Форма реки

Начиная с 20-го уровня, вы можете вызывать могущественный облик речного духа вокруг своего тела. В качестве бонусного действия вы получаете следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете скорость плавания в 60 футов, а скорость ходьбы увеличивается на 15 футов.
- У вас есть преимущество на все спасброски.
- Всякий раз, когда вы успешно перемещаете существо с помощью своей ауры, вы можете нанести ему 2d8 дробящего урона.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите долгий отдых, или не потратите ячейку заклинания 5-го уровня, чтобы использовать её снова.

Затронутый Порчей

Следопыт

Вы заразились таинственной болезнью, известной как Порча, которая уже долгое время преследует этот остров. Эта страшная магия, ранее окрасившая береговые линии в чёрный цвет, теперь поселилась в вашем теле. Она портит вашу кожу и просачивается из пор, и со временем вас будет всё труднее отличить от себя прежнего.

Вам решать, как это произошло. Возможно, вы были одним из первых, кто заметил признаки Порчи, когда она появилась на берегах Ободзимы. И, возможно, вы стали единственным выжившим из храброго отряда следопытов. А может быть, вы были исследователем, который обнаружил очаг Порчи и заразился ею. Или, быть может, вас заразила злая ведьма.

Какой бы ни была ваша судьба, теперь вы одновременно прокляты и наделены силой гниющей, увядающей магии Порчи. Эта магия постепенно овладевает вами, словно проникая в самую вашу плоть и заменяя её своей неземной мощью.

Как затронутое Порчей существо, вы должны мудро выбирать свое будущее, потому что трудно сказать, как проявится в вас эта болезнь.

Первое проявление

Начиная с 3-го уровня, Порча внутри вас начинает проявляться в бою.

Всякий раз, когда вы получаете урон, вы также получаете Метку Проклятия; если урон был нанесён в результате критического удара, вы получаете две Метки Проклятия. Эти метки будут оставаться активными до конца вашего следующего хода, а максимальное количество Меток Проклятия, которое вы можете накопить за один раз, равно 2. Когда вы поражаете существо атакой оружием, все полученные вами Метки Проклятия мгновенно расходуются, нанося цели дополнительные 1d4 некротического урона за каждую Метку.

В качестве альтернативы, вы можете использовать бонусное действие, чтобы призвать Порчу изнутри себя и немедленно получить максимальное количество доступных вам Меток Проклятия. При использовании этой способности вы не сможете получить больше максимального количества меток проклятия.

Количество Меток Проклятия, которые вы можете накопить за один раз, увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе: 3 на 5-м уровне, 4 на 11-м уровне и 5 на 17-м уровне.

Второе проявление

На 3-м уровне вы начинаете замечать необычные явления, происходящие в вашем собственном теле. Порой вам кажется, что ваши конечности и туловище совершают самостоятельные движения, словно живут своей жизнью.

Когда вы проводите проверку Силы или Ловкости, вы можете заменить результат на число, равное 10 + ваш уровень следопыта. Вы можете сделать это после броска d20, но до того, как Мастер сообщит, будет ли бросок успешным или неудачным. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное половине вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Все потраченные использования восстанавливаются после долгого отдыха.

Третье проявление

Начиная с 7-го уровня, когда вы атакуете существо с помощью оружия, вы можете потратить одну Метку Проклятия для броска 1d4 и добавить результат к броску атаки. Вы можете использовать Метку Проклятия таким образом до или после броска атаки. Вы можете израсходовать Метку Проклятия таким образом только один раз за ход.

Кроме того, всякий раз, когда вы получаете урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить получаемый урон на величину, равную вашему уровню следопыта. Как только вы уменьшите урон таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Четвертое проявление

На 11-м уровне ваше заболевание начинает оказывать побочное воздействие на ваш организм. Получите одно из следующих заболеваний на ваш выбор.

Тускнеющее зрение. Ваши глаза ослабевают, и окружающий мир начинает терять часть своего красочного блеска. Чтобы приспособиться к вашему медленно ухудшающемуся зрению, вы можете видеть вслепую на расстоянии 15 футов. Кроме того, вы автоматически обнаруживаете зрительные иллюзии, если сложность Интеллекта (Анализ) для их обнаружения меньше или равна вашей сложности заклинаний.

Ослабевающие легкие. Ваши лёгкие начали болеть, и дни наполнены постоянным кашлем. Иногда вам кажется, что не хватает воздуха, и в такие моменты вы учитесь перехватывать дыхание у окружающих. В качестве действия вы забираете следующий вдох у существа, которое видите. Цель падает ничком и не может использовать реакции до начала вашего следующего хода. Кроме того, все ваши Метки Проклятий расходуются, нанося существу 1d4 некротического урона за каждую Метку, израсходованную таким образом.

В качестве альтернативы, вы можете отдать свое дыхание другому существу. Всякий раз, когда существо, которое вы видите, совершает спасбросок Ловкости, вы можете использовать свою реакцию, чтобы дать ему преимущество на этот спасбросок и увеличить его скорость на 15 футов до начала вашего следующего хода.

Потеря чувств. Онемение охватывает ваши мышцы, кости и разливается по коже. Острота чувств уступает место полному безразличию. Вместо этого ваши кисти пылают холодным, неземным пламенем, которое видите только вы. В качестве бонусного действия вы можете нацелиться на существо, которое видите в радиусе 60 футов от себя, окутав его тем же проклятым пламенем. Когда вы наносите урон своими Метками Проклятия существу, охваченному вашим пламенем, каждая Метка Проклятия наносит некротический урон в размере 1d6 вместо 1d4.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Пятое проявление

Когда вы достигаете 15-го уровня, у вас появляется возможность призывать Порчу, которая значительно усиливает ваши природные способности. В качестве бонусного действия вы можете активировать эту способность, которая удваивает вашу скорость ходьбы, увеличивает ваш КД на 2 и позволяет вам наносить две дополнительные атаки при выполнении действия Атака. Кроме того, все атаки рассматриваются так, как если бы у вас было накоплено максимальное количество Меток Проклятия. Действие этой способности сохраняется до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность без негативных последствий один раз, восстанавливая её на долгом отдыхе.

Если вы используете эту способность во второй раз без долгого отдыха после первого использования, то в дополнение к тому, что эффект исчезает в начале вашего следующего хода, вы также получаете одну степень истощения и немедленно снижаете свои хиты до 1, если в начале вашего следующего хода у вас более 1 хита.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью во второй раз, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите долгий отдых.

Мастер Воска

Плут

У Мастеров Воска на острове Ободзима долгая история борьбы с опасностями и волшебством. Они известны тем, что обладают множеством инструментов и уловок, позволяющих им проникать в самые опасные места и почти всегда возвращаться с сокровищами и рассказами. Для Мастера Воска любая проблема или опасность может быть решена с помощью небольшого количества воска, щепотки ума и большого количества магии.

В самом начале

Курьерская Бригада была создана для транспортировки посылок между деревнями и защиты торговых фургонов в опасных местах. Однако на Ободзиме есть несколько районов, наполненных магией, духовными опасностями и сверхъестественными явлениями.

Легенда гласит, что именно Лидия Старрайт, Первая Ступень Курьерской Бригады, вопреки всем советам обратилась за помощью к могущественной ведьме, которая, по слухам, жила в хижине из расплавленного воска глубоко в Землях Горячей Воды. Именно там, в той растаявшей хижине, ведьма научила Лидию магическим приемам, известным только определенным духам острова, умению чудесным образом зачаровывать воск и огонь. Именно эти знания сделали Лидию первым Мастером Воска.

Лидия передала эти знания Курьерской Бригаде и сформировала Восковое Подразделение - специальную группу магически одарённых плутов, которые добровольно выполняли самые опасные задания и доставляли товары Курьерской Бригаде.

В наши дни искусные Мастера Воска уже не ограничиваются Курьерской Бригадой, а их мастерство находит применение по всему острову.

Создание Пламени

На 3-м уровне вы изучаете заговоры ***Пляшущие огоньки**** (огни выглядят как летающие свечи) и ***Сотворение пламени****.

Восковые Зачарования

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вы изучаете Восковые Зачарования, которые подпитываются вашей способностью извлекать магию из Царства Духов и манипулировать ею. Они представлены количеством Очков Фитиля.

Зачарования. Вы изучаете три зачарования на ваш выбор, которые подробно описаны в разделе “Зачарования” ниже.

На 5-м, 10-м и 15-м уровнях вы изучаете два дополнительных зачарования по вашему выбору. Каждый раз, когда вы изучаете новые зачарования, вы также можете заменить одно известное вам зачарование другим.

Спасброски. Для некоторых ваших зачарований требуется, чтобы существо совершило спасбросок, чтобы противостоять эффектам зачарования. Сложность спасброска рассчитывается следующим образом:

СЛ спасброска от зачарований = 8 + ваш Бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор)

Очки Фитиля. У вас есть 3 очка фитиля, которые отражают вашу текущую способность использовать магию из Царства Духов. Манипулирование магией из другого плана и привлечение её энергии к объекту, даже такому маленькому и простому, как свеча, может быть сопряжено с физическими и умственными трудностями. Когда вы тратите Очко Фитиля, оно становится недоступным до тех пор, пока вы не закончите короткий или долгий отдых, в конце которого вы восстановите все свои израсходованные очки фитиля.

Всякий раз, когда вы повышаете уровень в этом классе, вы получаете 1 дополнительное очко фитиля.

Зачарования

Расцветающий Свет. В качестве действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля на то, чтобы зажечь тёмно-зелёную свечу, которая горит таким же цветом, распространяя тусклый свет в радиусе 10 футов от свечи. Существа, находящиеся в свете свечи, скрыты от магии прорицания, не могут стать мишенью для такой магии и быть обнаружены с помощью датчиков магического видения. Этот эффект действует в течение 1 часа.

Восковой Клей Боча. Клей Боча - это деликатная смесь из лучших доступных видов воска и набора ингредиентов, известных только Мастерам Воска. При правильном нанесении он может временно скреплять любые два предмета. В качестве действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля, чтобы склеить два предмета, используя всего лишь небольшое количество клея Боча. Два предмета остаются склеенными в течение 24 часов, после чего действие зачарования ослабевает, и два предмета разделяются. Существо, находящееся в пределах досягаемости от предметов, может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) против сложности вашего зачарования, и разъединить предметы в случае успеха.

Задержка сгорания (необходим 5 уровень). Вы можете потратить 3 дополнительных Очка Фитиля, чтобы одновременно активировать Задержку Сгорания при использовании одного из следующих зачарований: *взрывная свеча, свеча из рыбьего жира* или *взрыв*. Когда вы делаете это, вы откладываете активацию этого зачарования на 1 раунд, 1 минуту или 10 минут (на ваш выбор).

Взрывная Свеча. В качестве бонусного действия вы можете потратить 2 очка фитиля на то, чтобы зажечь и швырнуть бесформенную жёлтую свечу в существо, которое вы видите в радиусе 60 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, чтобы избежать частичного облепления воском, поскольку свеча взрывается при ударе. При провале цель опутывается воском. В конце каждого своего хода опутанная цель может повторить спасбросок, завершая эффект на себе в случае успеха.

Поглощающее Пламя (необходим 10 уровень). Когда вы видите, что враждебное существо в радиусе 60 футов от вас произносит заклинание, вы можете использовать свою реакцию и потратить 3 Очка Фитиля, чтобы быстро зажечь пламя тонкой белой свечи и применить ***Контрзаклинание****. Если заклинание было успешно прервано, и его уровень был 3-й или ниже, вы можете потратить дополнительные 2 Очка Фитиля, чтобы повторно активировать эту способность и сохранить заклинание внутри своей свечи.

Держа свечу в руках, вы можете использовать любое заклинание, хранящееся в ней. Заклинание использует уровень ячейки, сложность спасброска от заклинания, модификатор атаки заклинанием и базовую заклинательную характеристику первоначального заклинателя, но в остальном оно воспринимается так, как если бы вы использовали это заклинание. После произнесения заклинания свеча раскалывается и становится непригодной для использования. Заклинание может храниться внутри свечи в течение 24 часов, после чего оно исчезает и его больше нельзя использовать.

Изысканность. В качестве бонусного действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля, чтобы придать свече терпкий аромат **Пирамидальной Дыни** и целебные свойства речного духа. В качестве бонусного действия существо может съесть свечу, она восстанавливает 1d6 хитов и насыщает существо на один день. Свеча сохраняет это зачарование в течение 24 часов, после чего её свойства исчезают. У вас может быть не более 2 свечей с этим зачарованием одновременно.

Взрыв (необходим 5 уровень). В качестве действия вы можете потратить 3 Очка Фитиля, чтобы зажечь и бросить чёрную свечу в точку, которую вы можете видеть в радиусе 60 футов от себя. Из свечи вырывается ослепительный столб пламени, заставляя каждое существо в сфере радиусом 20 футов от этой точки совершить спасбросок Ловкости. При провале цель получает 2d6 огненного урона и 2d8 урона звуком, или вдвое меньше урона при успехе. При использовании этого зачарования вы можете потратить дополнительные Очки Фитиля, чтобы увеличить урон от огня на 1d6 за каждое потраченное дополнительное Очко Фитиля.

Огонь распространяется. Это приводит к возгоранию находящихся поблизости легковоспламеняющихся предметов, которые никто не держит и не носит.

Свеча из рыбьего жира. В качестве действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля, чтобы поджечь и бросить маслянистый брикет воска, который упадёт в незанятое место на земле в радиусе 60 футов от вас. Через один раунд после приземления воск выпускает облако разноцветного дыма, которое создает сильно затемнённую область в радиусе 20 футов с центром на брикете воска. Он продолжает извергать дым в течение 1 минуты и оставляет в небе видимый след, который можно увидеть на расстоянии 10 миль.

Обильный поток. В качестве действия вы можете потратить 2 Очка Фитиля, чтобы зажечь чайную свечу и бросить её в незанятое место на земле в радиусе 60 футов от себя. После приземления свеча быстро тает, пузырится и кипит, выделяя огромное количество воска, который стекает и заполняет 15-футовую площадь с центром на свече. Воск остается в течение 1 минуты. Он легко воспламеняется, и 5-футовый кусок воска, подвергнутый воздействию огня, сгорает за 3 раунда, нанося 2d6 огненного урона любому существу, которое начинает свой ход в огне. Все места, покрытые воском, на время действия являются труднопроходимой местностью.

Железная печать. В качестве действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля на то, чтобы расплавить и прижать восковую-железную печать к любой двери или предмету с крышкой. После наложения вашей печати предмет становится магически закрытым и не может быть открыт до тех пор, пока существо не проведет успешную проверку Силы (Атлетика) против вашей сложности зачарований, чтобы снять печать. Железная печать действует до тех пор, пока не будет сломана или рассеяна (как если бы это было заклинание 1-го уровня). Вы можете использовать действие, чтобы прикоснуться к одной из своих железных печатей и досрочно прекратить ее действие.

Техника резьбы по воску. Используя утраченную технику резьбы по воску, вы создаете точную копию предмета. При использовании техники резьбы по воску вы можете потратить 2 Очка Фитиля в течение 10 минут, чтобы создать эффект, повторяющий эффект заклинания ***Дубликат***. Предмет, который вы дублируете, может быть размером не более 1 фута в кубе.

Клеймо Создателя. Когда вы совершаете атаку одноручным оружием как часть своего действия атаки в свой ход, вы можете потратить 1 Очко Фитиля на нанесение безоружного удара в рамках того же действия с использованием кольца-печатки. Эта атака наносит дробящий урон, равный 1d4 + ваш модификатор

Ловкости, плюс дополнительные 1d6 урона от огня. Эта атака может быть вашей Скрытой атакой, при условии, что вы еще не нанесли свой урон от Скрытой атаки в этом ходу.

Вы можете использовать это зачарование один раз за ход.

Защитная Печать. В качестве действия вы можете потратить 1 Очко Фитиля, чтобы расплавить восковую *защитную печать* и прижать её к желающему этого существу или к предмету, защищая их от входящего урона. Цель, на которую наложена печать, получает 5 временных хитов, которые действуют в течение 24 часов. За каждое потраченное дополнительное Очко Фитиля вы можете получить дополнительно 5 временных хитов, до максимума в 15. Одновременно у вас может быть активна только одна *защитная печать*. Создание другой *защитной печати* в то время, когда зачарование того же типа уже активно, приводит к преждевременному прекращению действия первоначальной печати.

Душ из искр. В качестве бонусного действия вы можете потратить 2 Очка Фитиля на то, чтобы поднести свободную руку ко рту и поджечь свой следующий вдох. При выдохе образуется ослепительный сноп искр, направленный в существо, находящееся в радиусе 5 футов от вас. У вас есть преимущество на следующий бросок атаки оружием, который вы проведёте против этой цели в этом ходу, и цель не сможет совершать атаки по возможности до конца вашего хода.

Восковик. Проникнув сквозь завесу в Царство Духов, вы можете временно притянуть и запереть меньшего духа в свече, наделив свечу разумом. В качестве действия вы можете потратить 2 Очка Фитиля, чтобы призвать восковика, наложив заклинание **Поиск фамильяра*** со следующими изменениями:

- Вместо фамильяра-животного вы наполняете жизнью свечу, из-за чего у нее вырастают конечности и глаза.
- Ваш восковой фамильяр использует статблок крысы.
- Вы можете приказать фамильяру использовать его действие, чтобы он прикоснулся к легковоспламеняющемуся предмету, который никто не носит и не держит, и поджечь его.
- Фамильяр излучает яркий свет в радиусе 5 футов и приглушённый - еще на 10 футов.
- Вы не можете временно отпустить фамильяра.
- Фамильяр исчезает навсегда через 1 час или когда количество его хитов снижается до 0.
- У вас может быть несколько таких фамильяров одновременно.

Хлыст из Фитиля. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 Очка Фитиля, чтобы зажечь 10-футовый фитиль от свечи, пропитанный желудочной кислотой лягушкодракона. Пламя, которое он излучает, обладает сильным жаром, способным деформировать воздух вокруг него. Яркий свет распространяется на 15 футов, тусклый — на 30 футов. Фитиль горит в течение одной минуты, в течение которой вы можете использовать его как оружие ближнего боя, и вы им владеете. При попадании он наносит 3d4 урона от огня (добавляя ваш модификатор характеристики к броску урона, как обычно). Он обладает свойствами фехтовальное, лёгкое и досягаемость.

Цикл горения

Начиная с 9-го уровня, вы можете поджигать своё оружие вспышкой горячего белого пламени, если вам удастся застать противника врасплох. Нанося урон от Скрытой атаки в свой ход, вы можете потратить Очки Фитиля, чтобы нанести цели дополнительный урон от огня в дополнение к урону от оружия. Дополнительный урон составляет 1d6 за каждое потраченное Очко Фитиля, максимум 4d6.

Улучшение Зачарований

Когда вы достигаете 13-го уровня, некоторые из ваших зачарований становятся более действенными. Теперь вы используете альтернативные зачарования, описанные ниже. Если вам еще предстоит изучить какое-либо из перечисленных ниже зачарований, вы можете изучить одно из них в рамках этой способности.

Расцветающий Свет. Начиная с 13-го уровня, эффект Расцветающего Света сохраняется в течение 8 часов.

Задержка сгорания. Начиная с 13-го уровня, вы можете отсрочить действие ваших зачарований на 1 раунд, 3 раунда, 1 минуту, 10 минут или 1 час.

Взрывная Свеча. Начиная с 13-го уровня, Взрывная Свеча поражает цель и каждое существо в радиусе 5 футов от неё.

Изысканность Начиная с 13-го уровня, существо восстанавливает 1d12 хитов вместо 1d6, и у вас может быть не более 4 свечей с этим зачарованием одновременно.

Клеймо Создателя. Начиная с 13-го уровня, Клеймо Создателя больше не имеет ограничений на количество использований в ход.

Защитная Печать. Начиная с 13-го уровня, вы можете использовать до трёх Защитных Печатей одновременно вместо одной.

Восковики. Начиная с 13-го уровня, вы можете потратить 3 Очка Фитиля в качестве действия вместо 2, чтобы вызвать два восковика одновременно.

Духовное Пламя

На 17-м уровне вы учитесь изготавливать специальную свечу из розового воска. В качестве бонусного действия вы можете поджечь эту свечу, которая горит в течение 1 минуты. Пока горящая свеча находится при вас, вы получаете следующие преимущества:

- Стоимость Очков Фитиля для ваших зачароаний снижена на 1.
- У вас есть иммунитет к урону от огня.
- У духов помеха на броски атаки против вас. Если вы упадёте ничком, когда горящая свеча находится при вас, вы должны выполнить спасбросок Ловкости СЛ 15, иначе свеча погаснет раньше времени.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите долгий отдых.

Наследие Они

Чародей

В мире магии существует род чародеев, в чьих жилах течет древняя кровь Они. Эти чародеи, известные как порождения Они, используют магию своего наследия для плетения могущественных заклинаний. Но по мере того, как они все глубже раскрывают свои магические способности, они обнаруживают, что постепенно превращаются, как физически, так и духовно, в воплощения устрашающей мощи Они.

В начале своего путешествия и по мере того, как они используют свои силы, порождения Они начинают замечать тонкие проявления своего наследия - изменения во внешности и темпераменте. Однако по мере того, как они все более умело используют свою магию, эти черты начинают усиливаться. Их кожа может измениться, глаза могут засиять жутким светом, а некогда тонкие черты лица станут более выраженными, и в них безошибочно можно будет узнать Они.

По мере того, как их могущество достигает своего апогея, порождения Они достигают пика могущества, и могут полностью использовать своё наследие и принять облик настоящих Они. В этом облике они предстают как грозные фигуры, обладающие непревзойденной магической мощью и физической доблестью. Однако вместе с этой трансформацией приходит опасное искушение — борьба за сохранение контроля над ненасытной жаждой Они к хаосу и разрушению. Эта борьба не остается незамеченной островитянами, большинство из которых боятся или не доверяют порождениям Они.

Волшебная тюрьма

Внутри вас заключена сущность Первого Они, которая передается через его потомков по длинной линии наследования. По мере того, как вы набираетесь сил, растет и сущность внутри вас. Он отчаянно хочет всплыть на поверхность, и делает это, когда вы наиболее слабы.

На 1-м уровне вы приобретаете Черты Они, которые проявляются по мере того, как вы расходуете единицы чародейства. Каждая Черта Они становится доступной вам в зависимости от того, сколько единиц чародейства вам не хватает из общего количества, представленного в таблице ниже. Восстановление единиц чародейства может привести к потере одной или нескольких Черт Они. Каждая черта они имеет как физическое, так и магическое проявление, которое длится до тех пор, пока вы не закончите долгий отдых.

Недостающие единицы чародейства	Проявление
0–1	Глаза
2–4	Рога
5–9	Кожа
10–14	Язык
15 или больше	Волосы

Черты Они

Глаза. Ваши глаза почти гипнотизируют своим мерцанием. В качестве действия вы можете активировать свое врождённое обаяние. В течение 1 минуты вы получаете преимущество на все проверки Харизмы, направленные на одно существо по вашему выбору, которое не настроено враждебно по отношению к вам, при условии, что оно видит ваши глаза. Когда эффект заканчивается, существо должно выполнить спасбросок Мудрости против СЛ ваших заклинаний. В случае успеха цель понимает, что вы использовали магию, чтобы повлиять на её настроение, и становится враждебной по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другое существо может добиваться возмездия другими способами (на усмотрение Мастера), в зависимости от характера вашего взаимодействия с ним.

Рога. У вас появляются рога, которые быстро растут и выступают из вашей головы. Когда вы используете заклинание, требующее атаки ближнего или дальнего боя, вы можете вместо этого атаковать в ближнем бою, используя свои рога и направляя заклинание через них. Если вы поражаете существо таким заклинанием, цель получает дополнительные 1d6 колющего урона.

Кроме того, когда движение враждебного существа провоцирует вашу атаку по возможности, вы можете использовать свою реакцию, чтобы наложить на это существо заклинание, используя свои рога, вместо того, чтобы использовать атаку по возможности. Время действия заклинания должно составлять 1 действие, и оно должно быть нацелено только на это существо.

Кожа. Цвет вашей кожи становится тускло-красным, зелёным или синим, и вы приобретаете регенеративные способности Они. Всякий раз, когда вы произносите заклинание 1-го уровня или выше, вы восстанавливаете количество хитов, равное уровню заклинания + вашему модификатору Выносливости. Вы не получите этого преимущества, если активируете свойство Языка для этого заклинания.

Язык. С каждым произнесённым заклинанием в вашей речи слышится искаженный демонический голос Первого Они. Когда вы произносите заклинание, требующее вербального компонента и нацеленное на одно существо, вы также можете использовать свое бонусное действие, чтобы заставить цель отшатнуться в страхе. Цель должна совершить спасбросок Мудрости против сложности ваших заклинаний. При провале цель должна использовать свою реакцию, если таковая имеется, чтобы отойти от вас на половину своей скорости или упасть ничком (на ваш выбор).

Волосы. Ваши волосы становятся ослепительно белыми и отрастают до земли, прикрывая спину. Вы получаете бонус +2 к своему КД.

Манипуляция огра

Начиная с 6-го уровня, вы можете проявить одну из своих Черт Они, независимо от того, сколько единиц чародейства вам не хватает. В качестве бонусного действия вы можете получить одну из Черт Они, которые обычно можно получить, потратив единицы чародейства, и проявить её досрочно. Эта Черта сохраняется в течение 1 минуты, и вы теряете её, если за это время не приобрели её обычным способом.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

Кипящая сила

На 14-м уровне ваши способности Они становятся сильнее. Следующие изменения касаются ваших способностей:

Глаза. В дополнение к преимуществам, которые у вас есть, вы изучаете заклинание ***Область истины****, которое вы можете использовать, не затрачивая ячейку заклинания. Когда вы его применяете, заклинание действует только на одно существо по вашему выбору в радиусе 60 футов от вас. Цель должна проходить спасбросок против заклинания в начале каждого своего хода, при условии, что она может видеть ваши глаза; заклинание заканчивается раньше, если цель больше не может видеть ваши глаза.

Рога. Дополнительный урон, наносимый вашими рогами, увеличивается до 1d12.

Кожа. Всякий раз, когда вы произносите заклинание 1-го уровня или выше, вы восстанавливаете количество хитов, равное удвоенному уровню заклинания + ваш модификатор Выносливости.

Язык. Когда вы активируете свойство Языка, используя слот для заклинаний 5-го уровня или выше, вместо обычных эффектов этого свойства вы можете заставить цель дрожать от страха, становясь чрезмерно сосредоточенной на вас. Показатель пассивной Мудрости (Восприятия) цели снижен до 5, и она получает штраф -5 к своему КД для всех атак, которые наносите не вы. Этот эффект действует до начала вашего следующего хода.

Трансформация

Начиная с 18-го уровня, вы можете полностью воплотить легендарный облик своего предка-демона, не тратя при этом свою магическую силу. Действием вы можете мгновенно проявить все свои Черты Они, независимо от того, сколько единиц чародейства вам не хватает. Проявляя таким образом свои черты Они, вы получаете устойчивость к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак, и вас невозможно ни очаровать, ни напугать.

Этот эффект действует в течение 1 минуты, после чего вы теряете все способности, которые не были приобретены обычным способом за это время. Использовав эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите долгий отдых, если только не потратите 5 единиц чародейства, чтобы использовать ее снова.

Фонарь

Колдун

Колдуны, заключившие договор с могущественным духом, могут использовать магию, которая берет своё начало в Царстве Духов. Эти колдуны известны благодаря своим уникальным фонарям, наполненным энергией их покровителя. Освещение этих фонарей несёт в себе силу духа, наделяя колдунов множеством удивительных умений.

Когда духи заключают соглашения с островитянами, это не всегда является проявлением щедрости. Духи, обладающие достаточной силой, чтобы делиться своей магией, делают это по разным причинам. Возможно, они связаны обязательствами, вытекающими из сделок или проклятий. Или, быть может, им нужны союзники, хотя они и не всегда открыто признают это. А может быть, они просто находят что-то забавное в вас. Мотивы духов столь же разнообразны, как и они сами. И по-настоящему могущественные духи могут быть совершенно непостижимы.

Заклинания

1 круг	*Огонь фей*, Опознание**
2 круг	*Поиск предмета*, Поглотить магию*
3 круг	*Дневной Свет*, Необнаружимость**
4 круг	*Страж веры*, Поиск существа**
5 круг	*Создать Остановку Поезда Духов, Пламенный Праздничный Пир Там Гона*

Озаряющая Аура

Начиная с 1-го уровня, сущность вашего духа-покровителя направляется в фонарь, где он проявляется как меньшая форма самого себя. Вы можете использовать свой фонарь в качестве магического фокуса для своих колдовских заклинаний.

В качестве бонусного действия вы можете активировать свой фонарь, в результате чего он будет излучать яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый - еще на 20 футов. Он светит 1 минуту или до тех пор, пока вы не отпустите фонарь или не решите прекратить эффект раньше времени (никаких действий не требуется). На время действия фонаря вы получаете следующие преимущества:

- Всякий раз, когда вы видите, как существо в ярком свете вашего фонаря совершает спасбросок, вы можете использовать свою реакцию, чтобы дать этому существу бонус, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1).
- Всякий раз, когда враждебное существо в тусклом свете вашего фонаря проваливает спасбросок, оно получает лучистый урон, равный половине вашего уровня колдуна (округленного в большую сторону).

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Раскрывающий Свет

Начиная с 1-го уровня вы можете использовать действие, чтобы заставить ваш фонарь гореть ярким тёмно-бордовым светом, который излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый - еще на 10 футов. Невидимые существа и предметы видны до тех пор, пока они находятся в ярком свете фонаря. Фонарь будет светиться таким образом в течение 1 часа или до тех пор, пока вы не погасите его раньше времени бонусным действием.

После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Опасный Инструмент

Начиная с 6-го уровня, ваша Озаряющая аура больше не исчезает, если вы отпускаете свой фонарь. Пока вы не держите фонарь в руках, вы можете магическим образом взять его под контроль на 1 минуту (никаких действий не требуется), используя его как ***Божественное оружие**** 2-го уровня. При использовании этой способности ваш фонарь продолжает служить фокусом для произнесения заклинаний, даже если вы больше не держите его в руках.

Уровень, на котором разыгрывается ***Божественное оружие****, увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе, увеличиваясь до заклинания 4-го уровня на 10-м уровне и заклинания 6-го уровня на 15-ом уровне.

Как только вы возьмете фонарь под контроль таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых, если только вы не потратите ячейку заклинания колдуна, чтобы снова взять его под контроль.

Озарение Оракула

Начиная с 6-го уровня, вы можете действием использовать источник света, такой как свеча или факел, чтобы подключить свой разум к нему с помощью магии. Этот источник света действует как датчик, созданный с помощью заклинания ***Подсматривание****, и дает вам те же преимущества. Вы можете использовать его таким образом в течение 10 минут или до тех пор, пока не решите снова активировать эту функцию.

После использования этой способности на источнике света вы не сможете использовать её снова на том же источнике света, пока не закончите долгий отдых.

Яркая Вспышка

Начиная с 10-го уровня, когда Озаряющая аура вашего фонаря активна, вы можете действием заставить свет вспыхнуть ослепительно яркой вспышкой. Каждое существо, кроме вас, освещенное ярким или тусклым светом вашего фонаря (на ваш выбор), должно сделать спасбросок против вашей сложности заклинаний колдуна. При провале существо получает лучистый урон, равный 2d8 + ваш уровень колдуна, и ослепляется до конца вашего следующего хода. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не ослепляется.

После того, как вы воспользуетесь этой функцией, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или долгий отдых.

Еще ярче

На 14-м уровне вы получаете возможность активировать Озаряющую ауру вашего фонаря по своему желанию. Такие способности, как Опасный инструмент и Яркая вспышка, которые работают в сочетании с Озаряющей аурой, по-прежнему ограничены количеством применений, описанных в способностях.

Кроме того, держа фонарь в руке, вы можете действием заставить его засветиться бледно-голубым светом, открывая подсвеченный магией путь к знакомому вам местоположению, как если бы вы произносили заклинание ***Поиск Пути****.

Использовав эту способность, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

Маг Оригами

Волшебник

Мастера оригами обладают поистине волшебным даром, сочетающим в себе точность, креативность и воображение. Легким движением руки и тихим шёпотом они превращают обычные листы бумаги во внушающие благоговейный трепет проявления стихийных сил, мистических существ и фантастических тварей.

Черпая вдохновение в таинственной элегантности оригами, эти волшебники не связаны традиционными компонентами заклинаний, а вместо этого полагаются на тщательное использование бумаги для направления своей магической энергии. Освоение магии оригами — это сложный процесс, требующий терпения, ловкости и внимания к деталям. Каждая складка должна быть идеально выполнена, а каждый сгиб — точен, поскольку даже малейшее несовершенство может нарушить поток магии и сделать заклинание неэффективным. Однако для тех, кто не боится трудностей, награда будет поистине безграничной.

Магическое Искусство

На 2-м уровне вы учитесь привносить магию в оригами, что позволяет вам создавать великолепные движущиеся произведения искусства, которые будут действовать от вашего имени. В качестве бонусного действия вы можете сложить и вдохнуть жизнь в бумагу, которая примет форму, выбранную вами из списка ниже. После создания оригами привязывается к вам или к другому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в радиусе 60 футов от себя.

Существо с привязанным оригами получает уникальные эффекты и возможности, перечисленные для этой формы. К существу одновременно может быть привязано не более одного оригами, если не указано иное. Оригами занимает то же пространство, что и существо, к которому оно привязано.

Эти создания сохраняют жизненную силу в течение количества часов, равного половине вашего уровня волшебника. КД оригами равен вашей сложности спасброска заклинаний, они невосприимчивы к яду и психическому урону и уничтожаются при получении любого урона. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха

Формы Оригами

Формы оригами представлены в алфавитном порядке.

Птица. Пока птица-оригами привязана к существу, оно получает владение навыком Восприятия. Кроме того, оно наносит дополнительные 2 рубящего урона всякий раз, когда поражает цель дальней атакой.

Кот. Пока кот-оригами привязан к существу, оно получает владение навыком Скрытность. Кроме того, один раз в каждый свой ход, когда существо поражает цель оружием ближнего боя, кот-оригами может атаковать ту же цель ближней атакой заклинанием. Модификатор атаки кота-оригами равен модификатору атаки оружия существа, к которому привязан кот, и при попадании цель получает 1d6 рубящего урона.

Урон, наносимый котом-оригами, увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе: 1d8 на 5-м уровне, 1d10 на 11-м уровне и 1d12 на 17-м уровне.

Краб. Пока краб-оригами находится на существе, оно получаете бонус +1 к КД и получает владение навыком Атлетики. Если волшебник, создавший этого краба-оригами, создаст другого, этот краб-оригами будет уничтожен.

Дракон. Пока дракон-оригами привязан к существу, у него есть помеха на проверки Ловкости (Скрытность), и оно не может быть невидимым. Кроме того, в начале каждого хода оно получает 1d4 урона от огня. Маг Оригами может привязать к существу несколько оригами-драконов одновременно.

Когда дракон-оригами уничтожается, он быстро взрывается с громким звуком, нанося 2d6 урона от огня каждому существу в радиусе 5 футов от него.

Лягушка. Пока лягушка оригами привязана к существу, оно получает владение навыком Акробатики. В качестве реакции, когда существо проваливает спасбросок Ловкости, оно может добавить к броску бонус, равный модификатору заклинательной характеристики волшебника, создавшего оригами (Интеллекта); использование этой способности таким образом уничтожает лягушку-оригами.

Фамильяр Оригами

На 2-м уровне вы изучаете заклинание ***Поиск фамильяра****; оно всегда у вас наготове, и оно не учитывается в количестве заклинаний, которые вы можете подготавливать каждый день. Ваш фамильяр выглядит как оригами-версия самого себя, невосприимчив к ядам и психическому урону и является конструкцией, а не небожителем, феей или демоном. В дополнение к обычным характеристикам фамильяра, он также получает доступ к следующим способностям.

Маскировка. Вы можете приказать своему фамильяру принять форму расплющенной бумаги. В таком виде фамильяр выглядит почти неотличимым от обычного листа бумаги. Если существо использует свое действие для изучения фамильяра, оно может распознать фамильяра таким, какой он есть, после успешной проверки Интеллекта (Анализ) против сложности ваших заклинаний. Фамильяр может использовать действие, чтобы вернуться в свою форму оригами.

Крайний случай. В качестве действия ваш оригами-фамильяр может подлететь к существу, разложиться и обернуться вокруг лица цели, словно лист бумаги, раздуваемый ветром. Цель должна сделать спасбросок Ловкости против вашей сложности заклинаний, или ослепнуть на 1 минуту. Существо, ослеплённое бумагой, или тот, кто может прикоснуться к существу, может использовать своё действие, чтобы провести проверку Силы против вашей сложности заклинаний. В случае успеха цель больше не ослеплена. Когда эффект заканчивается, ваш фамильяр уничтожается.

Разведка. В качестве действия вы можете приказать своему фамильяру войти в состояние слежки. Затем фамильяр-оригами в течение 1 минуты будет прислушиваться ко всем звукам в радиусе 15 футов от себя, записывая услышанное на свое бумажное тело. Затем он возвращается к вам и рассеивается, оставляя после себя бумагу с расшифровкой всего услышанного, написанную на выбранном вами языке, который вы знаете.

Отпустить связь

Начиная с 6-го уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы переместить одну из ваших форм оригами к существу, которое вы можете видеть в радиусе 30 футов от неё.

Бумажный Путь

Также на 6-м уровне, когда вы произносите заклинание с дальностью касания, вы можете сделать это через вашу форму оригами, как если бы она его произнесла. Форма должна находиться в пределах 100 футов от вас. Если заклинание требует броска атаки, вы используете свой модификатор атаки для этого броска.

Слуга Оригами

На 10 уровне вы изучаете заклинание ***Невидимый слуга****; оно всегда у вас наготове, и оно не учитывается в количестве заклинаний, которые вы можете подготавливать каждый день. Кроме того, вы можете использовать его, не затрачивая ячейку, но максимальное количество слуг, которое вы можете иметь одновременно, равно половине вашего уровня волшебника (округленного в большую сторону). Когда вы применяете это заклинание, оно работает со следующими изменениями:

- Действие заклинания длится не 1 час, а количество часов, равное вашему бонусу мастерства.
- Ваш слуга выглядит как видимая версия самого себя в технике оригами.
- Ваш слуга невосприимчив к ядам и психическому урону.
- Ваш слуга может передвигаться в пространстве шириной всего в 1 дюйм, не протискиваясь внутрь.
- Когда вы используете своё бонусное действие для управления слугой, вы можете отдать уникальную команду каждому слуге, которого вы создали, в рамках того же бонусного действия.
- Ваш слуга падает со скоростью 60 футов за раунд и не получает урона при падении.
- Ваш слуга может видеть невидимых существ и предметы так, как если бы они были видимыми.
- В качестве действия, когда ваш слуга находится в пределах 100 футов от вас, вы можете видеть глазами своего слуги и слышать то, что слышит он, до начала вашего следующего хода, получая преимущества от любых особых органов чувств, которыми обладает слуга. В течение этого времени вы глухи и слепы по отношению к своим собственным чувствам.

Магическое обновление

На 14-м уровне ваши формы оригами возвращают магию, которую вы им дали, когда вдохнули в них жизнь, при уничтожении. Когда одна из ваших форм оригами уничтожена, вы можете восстановить себе 10 хитов или получить ячейку для заклинаний 2-го уровня или ниже (на ваш выбор).

Кроме того, когда одна из ваших форм оригами получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нейтрализовать нанесенный ей урон. Использовав эту способность, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

ПРЕДЫСТОРИИ

В этом разделе описываются уникальные для Ободзимы предыстории. Многие из них связаны с одной из фракций, описанных на странице 17. Не стесняйтесь использовать те, что есть в Руководстве Игрока, и подумайте, как они могут вписаться в обстановку.

Ученик АИА

Вы провели время, занимаясь с археологами, историками и архивистами из АИА — группы учёных-авантюристов, увлечённых изучением природы и прошлого Ободзимы.

Вместе с вашим наставником вы искали ответы на одну из загадок острова. В ходе своего обучения вы посетили несколько мест раскопок АИА и работали вместе с командой, но так и не стали её официальным членом. Даже сейчас вас не покидают вопросы, на которые вы так и не получили ответов за время, проведённое в группе. Более подробную информацию об АИА вы можете найти на странице 17.

Владение навыками: История, Анализ

Владение инструментами: Вы приобретаете навыки владения ремесленным инструментом по вашему выбору.

Снаряжение: Набор путешественника, 5 свечей, лопата, сигнальный свисток, дневник, полный старых исследований со времён ученичества, и 13 золотых цветков.

УМЕНИЕ: РЕПУТАЦИЯ МУДРЕЦА

Благодаря тому, что вы провели много времени в поле, вы познакомились со многими интеллектуалами и творческими умами в деревнях Ободзимы.

Ученик Дайвера

Вы являетесь или когда-то были членом Гильдии Моряков — отважной группы исследователей водных просторов и мореплавателей. Работая подмастерьем в Ложе, вы приобрели обширные знания об Отмели, понимая, что представляет опасность, а что вкусно. Вы покорили скалы вокруг острова, исследовали множество пляжей и овладели навыками использования снаряжения, необходимого для выживания в море. Более подробную информацию о Гильдии Моряков вы найдёте на странице 17.

Владение навыками: Атлетика, Природа

Владение инструментами: Доспех водолаза

Снаряжение: Набор путешественника, сундучок, крюк-кошка, рыболовные снасти, монета с обозначением фракции, под руководством которой вы проходили обучение, и 11 золотых цветков.

УМЕНИЕ: ОДНАЖДЫ ДАЙВЕР, ВСЕГДА ДАЙВЕР

Если вы посетите любую из Лож Прибрежных Дайверов, то всегда сможете воспользоваться бесплатным проживанием и питанием. Более того, персонал Ложи сделает всё возможное, чтобы помочь вам в ваших начинаниях.

Ученик Ведьмы

Пути колдовства окутаны тайнами и часто охраняются теми, кто их практикует. Независимо от того, искали ли вы их сами или ведьма распознала что-то в вас, вы пришли обучаться в Ковен или к отдельной ведьме. Под опытным руководством вы познали традиции народной магии Ободзимы и изучили основы приготовления зелий и других магических эликсиров. Хотя вы, возможно, некоторое время обучались у одной из них, официально вы никогда не присоединялись ни к одному из Ковенов и считаетесь ведьмой без герба. Более подробную информацию о Ковенах вы найдёте на странице 19.

Владение навыками: Магия, Выживание

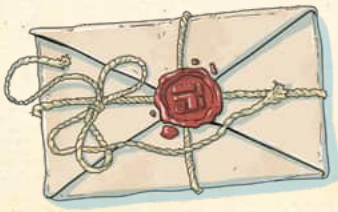
Владение инструментами: Инструменты алхимика

Снаряжение: Инструменты алхимика, 9 обычных ингредиентов (и вы знаете их атрибуты), шляпа или мантия со времён ученичества, и 9 золотых цветков.

УМЕНИЕ: ДРУГ-УЧЕНИК

У вас есть близкий и надёжный друг, который учился у той же ведьмы, что и вы. Теперь он стал членом одного из шести главных Ковенов. Когда это необходимо, он служит вашим связующим звеном с одним или несколькими Ковенами, с которыми он поддерживает отношения.

Если игрок выбирает для своего персонажа статус ученика, это не означает, что он автоматически становится полноправным членом фракции. Например, если ученик ведьмы какое-то время учился у неё, это не означает, что он был принят в Ковен. Однако это свидетельствует о том, что у ученика был наставник. Чтобы определить уровень вовлечённости персонажа в эту фракцию, обсудите с игроком, кто был наставником или ментором его персонажа. Это поможет понять, насколько глубоко персонаж связан с этой фракцией.



Кадет Курьерской Бригады

Вы были кадетом в благородной Курьерской Бригаде, где обучались владению оружием, учились быстро и бесшумно передвигаться по местности и отрабатывали священную задачу правильной доставки посылок. Кодекс поведения курьеров — “Помогаем и доставляем” — научил вас тому, что ваше предназначение - служить другим и что одна из высших добродетелей - доводить дело до конца. Подробнее о Курьерской Бригаде читайте на стр. 17.

Владение навыками: Скрытность, Выживание

Владение инструментами: Инструменты сапожника

Снаряжение: Набор путешественника, Инструменты сапожника, комплект для лазания, закрытый фонарь, замок, старая форма, выданная Курьерской Бригадой, и 11 золотых цветков.

УМЕНИЕ: КАРМАННАЯ КАРТА

У вас есть старая, потрёпанная карманная карта острова, сохранившаяся с тех времен, когда вы были курсантом. На карте обозначено несколько маршрутов, известных только Курьерской Бригаде.

Механик

Вы посвятили большую часть своей жизни работе с механизмами и станками. Для вас понимание как новых, так и старых технологий требует более практического подхода. Методом проб и ошибок вы научились создавать, ремонтировать и модифицировать любые механические и электронные устройства. Кроме того, вы натренировали свой взгляд, чтобы находить полезные детали среди множества разрозненных элементов техники, которые можно встретить на острове.

Владение навыками: Механика, Утилизация

Владение инструментами: Вы приобретаете навыки владения тремя ремесленными инструментами на ваш выбор.

Снаряжение: Счёты, металлические шарики (1000), блок и лебёдка, бутылка с маслом, незаконченная механическая безделушка, и 15 золотых цветков.

УМЕНИЕ: ГОВОРЯЩИЙ С МАШИНАМИ

Вы хорошо разбираетесь в машинах и можете с первого взгляда определить, в каком они состоянии. Разобранные машины больше не пригодны для использования и подлежат утилизации. Повреждённые машины могут снова начать работать, если их починят, и именно это они и делают — функционируют!

Родство с духами

Хотя все жители Ободзимы в той или иной степени взаимодействуют с духами, ваше общение с Царством Духов всегда было особенно частым. С самого рождения у вас было особое родство с духами, которое разделяют немногие. Вы любите их кухню, их культуру и самих духов гораздо больше, чем другие материальные существа. Местные жители восхищаются, подозревают и недоумевают, видя ваши привычки. Но это не мешает им использовать вас и ваши таланты, когда что-то идёт не так с духами.

Владение навыками: Механика, Убеждение

Языки: Торум

Снаряжение: Спальный мешок, 10 свечей, два разных обычных игредиента (связанные с вашими союзниками-духами), особый предмет, подаренный вам духом, и 10 золотых цветков.

УМЕНИЕ: СВЯЗИ ВНЕ МАТЕРИИ

Вы познакомились с двумя духами и благодаря вашим отношениям вы овладели особыми ритуалами и техниками, которые позволяют вам находить их как в Физическом мире, так и в Царстве Духов. Используя два уникальных ингредиента, которые вы выбираете, когда берёте эту предысторию, вы можете связываться с этими духами, независимо от расстояния или плана существования. Ритуал, который вы проводите, чтобы использовать эти ингредиенты и установить контакт с духом, остается на ваше усмотрение — он может включать в себя чайную церемонию или, возможно, сжигание ингредиентов и вдыхание ароматного дыма, который они испускают.

ЯЗЫКИ

Все языки, на которых говорят на Ободзиме, звучат по-разному, потому что у каждого языка есть свое таинственное происхождение. Квакающий язык накудама сильно отличается от шепчущего языка духов. В человеческих деревнях по всему острову сложились различные диалекты, которые звучат похоже, поскольку имеют общих предков, но язык людей и эльфов и языки дара или накудама отличаются друг от друга, как день и ночь.

Со временем островитяне выработали свой собственный общий язык, который позволяет всем общаться, торговать, рассказывать истории и подшучивать друг над другом.

ТОРУМ (ЯЗЫК ДУХОВ)

НАКУ НАКУ (НАКУДАМА)

АРХАИЧНЫЕ ЯЗЫКИ ПЕРВОЙ ЭПОХИ

ОБЩИЙ

СНАРЯЖЕНИЕ

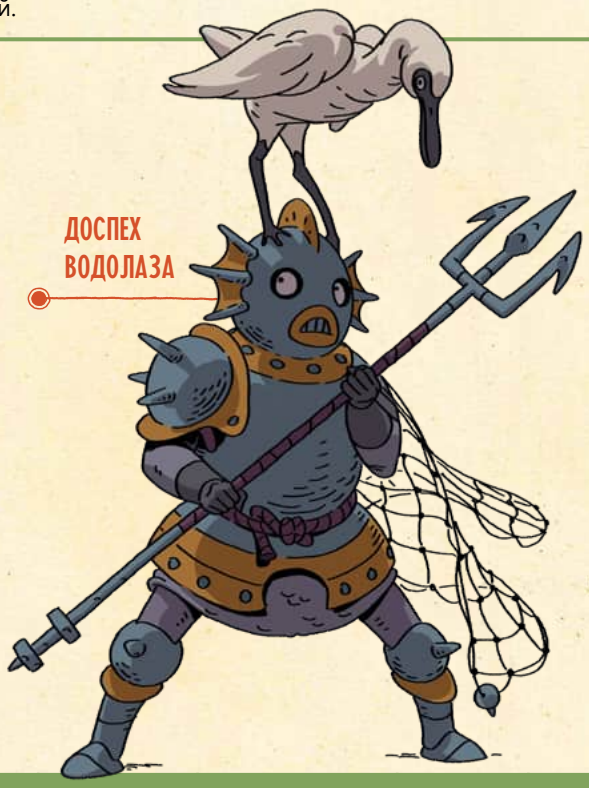
Жители острова славятся своей изобретательностью и умением находить применение самым необычным вещам. На острове можно найти инструменты и приспособления, которые отражают все периоды его богатой и загадочной истории. Когда искатель приключений собирается в путешествие, у него есть возможность выбрать из множества интересных инструментов, оружия и экзотических товаров. Он может ознакомиться с ассортиментом, прежде чем остановиться на том, что лучше всего подойдёт для его целей.

Доспехи

Доспех из коры. Надев доспех из коры, вы получаете преимущество на проверки Скрытности в лесной местности.

Доспех водолаза. При ношении доспеха водолаза ваша скорость уменьшается на 10, если только ваша Сила не равна или не превышает 18. Кроме того, всякий раз, когда на вас накладывается заклинание **Подводное дыхание***, продолжительность действия заклинания удваивается.

Крышка от кастрюли При выполнении действия атака с помощью фехтовального или лёгкого оружия ближнего боя, которое вы держите в одной руке, вы можете использовать бонусное действие для атаки крышкой от кастрюли, которую вы держите в другой руке. При попадании крышка наносит 1d4 дробящего урона. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если только этот модификатор не является отрицательным.



Название	Цена	Класс брони	Сила	Скрытность	Вес	Особое
Лёгкая броня						
Доспех из коры	8 зц	11 + МОД ЛВК	-	-	14 ф.	Особое
Средняя броня						
Доспех из водорослей	60 зц	15 + МОД ЛВК (макс. +1)	-	-	22 ф.	-
Тяжёлая броня						
Доспех водолаза	2000 зц	17	СИЛ 16	Помеха	100 ф.	Особое
Щит						
Крышка от кастрюли	1 зц	+1	-	-	2 ф.	Особое

Механика щита

Это необязательное правило позволяет бойцам, использующим щиты, защищать себя от атак. Немагические щиты обладают своим собственным запасом здоровья, который можно использовать вместо своего, когда это необходимо. Когда существо, владеющее щитом, подвергается атаке, оно может использовать свою реакцию, чтобы перенаправить урон от входящего удара в запас прочности щита, вместо того чтобы получить урон самому. Если количество хитов щита уменьшается до нуля, он разрушается, и любой излишний урон наносится существу, владеющему щитом, как обычно. Сломанный щит не дает бонуса к Классу Доспеха.

Прочность щита зависит от материала, из которого он изготовлен. Ниже приведен список примеров щитов.

Таблица прочности щита

Деревянный щит	5 HP
Металлический щит	10 HP
Хорошо сделанный деревянный щит	10 HP
Хорошо обработанный металлический щит	20 HP

Починка щита

Если щит получает урон или разбивается, его можно починить у любого кузнеца по цене 1 стеклянного лепестка за каждый восстановленный хит.

Когда щит полностью сломан, его невозможно починить с помощью инструментов, доступных авантюристу в дороге, таких как дорожные инструменты ремесленника или заклинание *Починка. Вместо этого, чтобы вернуть щит в его первоначальное состояние, его необходимо отнести в мастерскую и починить у мастера.**

Оружие

Простое рукопашное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Весло	8 сл	1d10 дробящий	8 ф	Двуручное
Бумеранг	2 зц	1d6 рубящий	1 ф	Фехтовальное, метательное (60/180 ф.), особое
Посох-бабочка	4 мб	1d4 дробящий	1 ф	Фехтовальное, особое, универсальное (1d6)
Веер	2 мб	1d4 режущий	1/4 ф	Фехтовальное, лёгкое, особое
Сковородка	3 сл	1d6 дробящий	6 ф	Универсальное (1d8), особое
Железный чайник	1 сл	2d4 дробящий	2 ф	
Лопата	3 сл	1d6 дробящий или рубящий (на выбор)	4 ф	Универсальное (1d8)
Зонтик	5 сл	1d4 дробящий	2 ф	Фехтовальное, особое

Воинское рукопашное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Ревущая флейта	1 зц	1d6 дробящий	1/2 ф	Фехтовальное
Дубинка Свечедела	7 сл	2d6 дробящий	10 ф	Тяжёлое, двуручное, особое
Одуванчиковое копьё	5 зц	1d8 колющий	6 ф	Тяжёлое, досягаемость, универсальное (1d10)
Приводной вал	100 зц	3d4 дробящий	20 ф	Тяжёлое, двуручное
Кинжал Лом Лом	15 зц	1d6 рубящий	1 ф	Фехтовальное, лёгкое, метательное (20/60 ф.)
Секретный Каменный Меч	30 зц	1d6 дробящий	1 ф	Лёгкое, универсальное (1d8)
Пастуший Крюк	7 сл	1d6 дробящий	4 ф	Досягаемость, особое
Мешочек с песком	1 зц	1d6 дробящий	5 ф	Досягаемость, универсальное (1d8)
Меч из позвонков	6 сл	1d8 колющий	1 ф	Особое
Топор прыгуна	5 зц	1d10 рубящий	15 ф	Тяжёлое, досягаемость, особое, двуручное
Полевое копьё	2 зц	1d6 рубящий	1 ф	Фехтовальное, метательное (30/90 ф.), универсальное (1d8)

Воинское дальнобойное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Накудамский Жезл Пузырьков	22 зц	2d4 дробящий	1 ф	Боеприпас (дис. 50/200 ф.)

Оружие Острова

Здесь описано оружие, уникальное для Ободзимы.

Ревущая флейта. Традиционный музыкальный инструмент обрел вторую жизнь в качестве быстрого оружия, похожего на дубинку, которым обычно пользуются бродячие артисты. Флейта изготовлена из специального коралла, который встречается на Отмели и на котором естественным образом образуются десятки крошечных отверстий, проходящих по всему корпусу инструмента. Она издаёт прекрасный гармоничный звук.

Одуванчиковое копьё. Это удивительное и внушающее страх оружие было создано для ловли рыбы на Отмели, среди рифов и скал. Его длинное древко увенчано сферическим набором тонких и острых шипов, которые и дали копью его название, поскольку его силуэт напоминает цветущий одуванчик.

Полевое копьё. Полевое копьё, также известное как "клинок торговца", уже давно зарекомендовало себя как незаменимый и надежный инструмент среди сотен торговцев и путешественников, которые используют его в своих экспедициях по острову. Это копье отличается более коротким древком, примерно в два раза меньше стандартного копья, и наконечником, напоминающим широкий клинок или кинжал, а не традиционный наконечник копья.

Кинжал Лом Лом. Короткое и угловатое лезвие кинжала Лом Лом было создано для разделки мяса и быстро стало неотъемлемой частью большинства кухонь Ободзимы. Со временем лезвие становилось всё длиннее и длиннее, и в конце концов кинжал покинул кухню и перешёл в руки искателей приключений, которые по достоинству оценили его сбалансированность и точность броска.

Накудамский жезл пузырьков. Этот инструмент легко узнать по характерным звукам, которые он издаёт в процессе использования. Звук влажного нисходящего свиста множества наполненных водой стеклянных шариков, вылетающих из конца продолговатой трубки, быстро сменяется уверенным хлопком, когда они попадают в цель.

Секретный каменный меч. Хотя в наши дни это не является большим секретом, когда-то камень-перо, волшебный камень, используемый для создания каменных мечей, был предметом вожделения накудама и хранился в тайне. Даже сейчас, когда камень-перо стал широко применяться в зельеварении, а искусство изготовления каменных мечей распространилось, его название осталось неизменным.

Мешочек с песком. Простой инструмент и оружие, которое часто используется фермерами. Оно представляет собой тонкий, но прочный плетёный шнур, на конце которого находится небольшой мешочек, наполненный песком. Хотя оно и кажется неэффективным, это оружие в умелых руках может стать серьезным инструментом, способным нанести мощный удар.

Особое оружие

Здесь описано оружие с особыми свойствами.

Бумеранг. Когда вы бросаете бумеранг, он возвращается в свободную клетку рядом с вами. Вы можете поймать его реакцией.

Посох-бабочка. Хотя этот посох можно использовать и в качестве оружия, его основная функция — ловля мелких духов и животных. Его высокая рукоять покрыта искусно сплетённой сеткой, которую часто изготавливают из шерсти овцедракона.

Когда вы проводите проверку захвата, держа в руках посох-бабочку, вы можете использовать его для прицеливания в маленькое существо, находящееся на расстоянии до 10 футов от вас. При этом вы используете свой модификатор атаки оружием вместо проверки Силы (Атлетика). Пока существо схвачено таким образом, вы не можете наносить удары посохом-бабочкой.

Дубинка свечедела. Эти тяжёлые палочки, похожие на черпаки для мёда, обычно применяются для смешивания воска в огромных чанах. Они используются Курьерской Бригадой для запечатывания посылок и изготовления свечей. Сейчас эти палочки нашли применение в качестве полезного оборонительного и наступательного оружия у Почтовых Рыцарей и искателей приключений.

Используя дубинку свечедела, вы можете бонусным действием погасить пламя в радиусе 5 футов от себя.

Веер. Когда вас поражают дальнобойным оружием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить наносимый урон от атаки на величину, равную вашему модификатору Ловкости.

Сковородка. Если вы орудуете сковородой, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы добавить +1 к вашему Классу Доспеха до конца вашего следующего хода. Вы не можете получить это преимущество, если у вас в руках щит.

Пастуший Крюк. В качестве бонусного действия вы можете провести встречную проверку Силы против существа, находящегося в пределах досягаемости, и в случае успеха переместить цель на другое незанятое место в радиусе 5 футов от вас.

Зонтик. Всякий раз, когда вы получаете урон от падения, держа в руках зонтик, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить урон на величину, равную вашему удвоенному бонуса мастерства.

Меч из позвонков. Меч воинов рыболюдов вряд ли можно назвать мечом в полном смысле этого слова. Местные жители сказали бы, что это скорее самодельное оружие, созданное из рыбьего скелета и морского мусора. Из-за несовершенства конструкции его нечасто можно увидеть на суше, однако в руках опытного бойца оно, несомненно, становится грозным оружием.

Когда вы успешно поражаете существо мечом из позвонков, вы можете использовать бонусное действие для разгибания и поворота оружия, отламывая некоторые костяные зазубрины меча и нанося дополнительные 1d8 колющего урона. Меч из позвонков можно использовать таким образом только 5 раз, прежде чем он станет непригодным в качестве оружия.

Топор прыгуна. Уникальное оружие, созданное следопытами Зелёного Пути для исследования болот Тихой Заводи. Его высокая рукоять обеспечивает возможность с легкостью проверять глубину воды и перепрыгивать через препятствия. И по сей день этот топор остается незаменимым инструментом для тех, кто исследует восточную часть острова.

Во время передвижения вы можете воспользоваться топором прыгуна, чтобы перепрыгнуть через существо или препятствие на расстояние до 15 футов. Этот маневр позволяет вам игнорировать немагическую труднопроходимую местность.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ниже представлен обширный перечень немагических предметов и снаряжения, которые обычно используются островитянами. В этот список входят как технологии, существовавшие в Первую Эпоху, так и воссозданные версии этих технологий, а также современные изобретения.

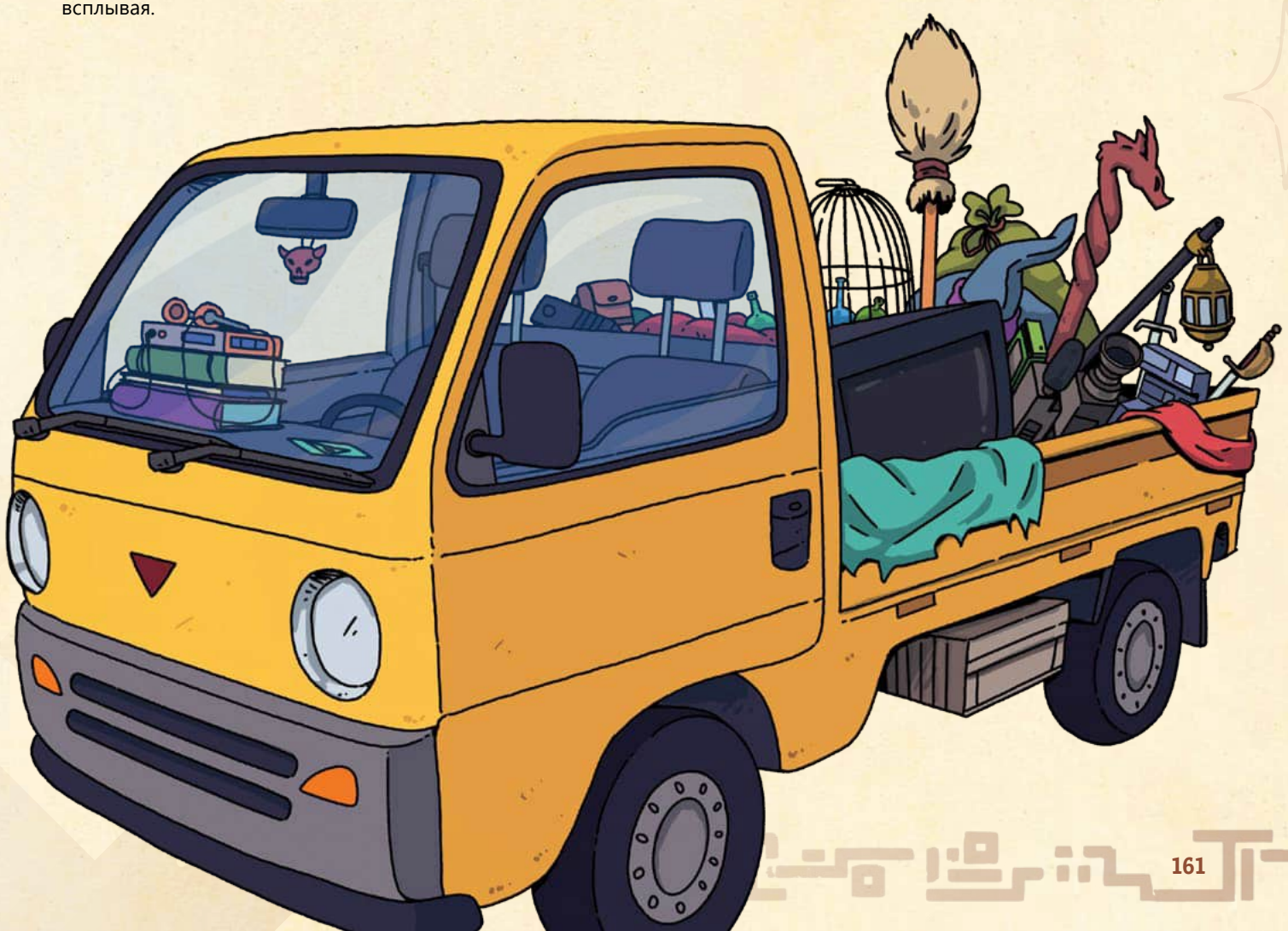
Набор для Обнаружения Магии. В последние два десятилетия ведьмы активно используют Наборы для Обнаружения Магии (НОМ), так как у местных жителей значительно возрос спрос на зелья. Содержимое этих наборов может различаться в зависимости от Ковена и ведьмы, которая их использует, однако почти в каждом наборе есть несколько ключевых компонентов, таких как искровой порошок и магические масла. Опытные зельевары могут использовать эти наборы для обнаружения магии, которая может быть спрятана в предметах по всему острову.

Велосипед. С годами этот транспорт Первой Эпохи становится все более популярным, поскольку в Ятамоне начали изготавливать новые модели. Как новые, так и оригинальные модели развивают скорость до 60 футов.

Сапоги морской раковины. Эти утяжелённые ботинки созданы для того, чтобы быстро спускаться на мелководье и исследовать неглубокие русла рек. Когда вы их надеваете, любая ваша скорость уменьшается до 10 футов, и вы погружаетесь в воду со скоростью 100 футов в раунд. В них вы можете ходить по океанскому дну, не всплывая.

Планер. Существо, держащееся за планер обеими руками во время падения, опускается со скоростью 10 футов за раунд и может преодолевать расстояние до 50 футов по горизонтали. Существо может управлять планером действием, меняя направление своего движения и избегая любых препятствий на своем пути. Если существо все еще находится в воздухе по прошествии 1 минуты, оно должно пройти спасбросок Силы СЛ 10 или отпустить планер, падая, как обычно. Этот спасбросок повторяется каждую минуту, при этом СЛ увеличивается на 2 с каждым успехом (максимум до 20 СЛ).

Стропа с крюком. Это тяжёлое металлическое устройство предназначено для того, чтобы метнуть зазубренный крюк на поверхность твёрдого предмета, находящегося на расстоянии 20 футов от вас. Зацепившись за этот предмет, крюк будет тянуть вас к цели. Чтобы бросить крюк, нужно бонусное действие. Потребуется действие, чтобы снова намотать его, прежде чем использовать снова. Заброс крюка можно выполнить одной рукой, а вот для наматывания потребуются обе руки. Если поверхность, за которую вы хотите зацепиться, не имеет выступа или по какой-то другой причине слишком сложна для зацепления крюка, то он не зацепится и не сможет вас потянуть.



ЧЕРТЫ

Черты — это способ настройки и улучшения вашего персонажа без увеличения характеристик — опция, которую ваш Мастер может включить в вашу игру. Эти черты наполнены разнообразными изюминками, чтобы ваш персонаж чувствовал себя частью мира Ободзимы.

Эксперт бумеранга

Вы овладели универсальным бумерангом и способны совершать невероятные трюки с этим оружием. Вы получаете следующие преимущества:

- Кость урона бумеранга для вас - d8.
- Атака на дальнюю дистанцию не даёт помеху на броски атаки бумерангом.
- Вы автоматически ловите бумеранг после того, как бросили его, без необходимости использовать свою реакцию.

Неуклюжий дурак

У вас своеобразная манера пробираться по жизни, которая каким-то образом всегда складывается в вашу пользу, вы добиваетесь успеха в ситуациях, которые другие могут расценить как случайное везение. Если вы провалили проверку характеристики и на кубике выпало число, равное половине вашего уровня (округленное в большую сторону) или ниже, вы можете заменить бросок кубика на 15. Вы можете использовать эту способность три раза и восстановить все потраченные средства после длительного отдыха.

Мастерская техника Кэндена и Луны

Условие: Вы должны победить мастера в Школе Мечников Мастеров Кэндена и Луны

Тренируясь у мастеров первой Школы Мечников Ободзимы, вы приобрели несколько полезных навыков. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов.
- Сразу после броска инициативы вы можете использовать свою реакцию перед первым ходом боя, чтобы выхватить оружие и переместиться на расстояние, равное половине вашей скорости (округленной в большую сторону). Если вы завершите это движение в пределах досягаемости другого существа, вы можете использовать оружие для проведения одной рукопашной атаки против этого существа.
- Когда вас атакуют, вы можете использовать реакцию, чтобы принять защитную стойку, что позволит вам отражать приближающиеся удары. До начала вашего следующего хода у вас есть бонус +5 к КД, в том числе против атаки, которая вызвала эту реакцию. Как только вы примете эту стойку, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите долгий отдых.

Прыгун по облакам

Знакомство с великим духом ветра изменило вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы перемещаетесь в свой ход, вы можете создать крошечные облачка у себя под ногами, что позволит вам перемещаться в незанятое пространство в воздухе. Таким образом, вы можете переместиться на расстояние, равное вашему бонусу мастерства, умноженному на 5, прежде чем облака перестанут появляться. Завершение этого движения в воздухе приводит к тому, что вы падаете как обычно.
- Вы изучаете заклинания ***Туманное облако**** и ***Порыв ветра****, каждое из которых вы можете использовать один раз в день, не затрачивая ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете потраченные использования после долгого отдыха. Вы также можете использовать эти заклинания, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний соответствующего уровня. Ваша заклинательная характеристика для этих заклинаний - Интеллект, Мудрость или Харизма (на ваш выбор).

Ведьма Ковена

Условие: Вы должны быть членом Ковена Ведьм.

Вы стали официальным членом Ковена ведьм. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашего Интеллекта или Мудрости увеличивается на 1, до максимума 20.
- Благодаря своему Ковену вы узнаете два случайных рецепта обычного зелья и один - необычного.
- Вы изучаете два заклинания 1-го уровня на ваш выбор. Эти заклинания должны быть из школ магии прорицания, вызова или преобразования. Вы можете использовать каждое из этих заклинаний один раз, не тратя ячейку заклинания. Вы вновь обретаете способность произносить эти два заклинания таким образом, когда заканчиваете долгий отдых. Вы также можете произносить эти заклинания, используя имеющиеся у вас ячейки соответствующего уровня. Ваша заклинательная характеристика для этих заклинаний - это характеристика, увеличенная с помощью этой черты.

Собиратель

Вы потратили бесчисленное количество часов, исследуя остров в поисках ингредиентов. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Мудрости увеличивается на 1, до максимума 20.
- Вы получаете владение навыком Выживание. Если у вас уже есть владение, вы получаете Экспертность,

что означает, что ваш бонус мастерства удваивается для проверок этого навыка.

- Вы получаете в два раза больше обычных или необычных ингредиентов при сборе.

Фридайвер

Вы прошли обширную подготовку по подводному плаванию. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Выносливости увеличивается на 1, до максимума 20.
- Вы получаете скорость плавания, равную удвоенному показателю вашей Выносливости (округленному до ближайших 5 футов). Если у вас уже есть скорость плавания, она увеличивается на 10 футов.
- Вы утраиваете свой модификатор Выносливости при расчёте того, как долго вы можете задерживать дыхание.
- Вы получаете устойчивость к урону от холода.

Боец против толпы

Вы достигли высокого уровня мастерства в искусстве боя, и вам с равным успехом под силу противостоять как группе противников, так и одному противнику. Вы получаете следующие преимущества:

- Дробящий, колющий и рубящий урон, который вы получаете от немагических атак, уменьшается на 2, как минимум до 1.
- Существа не получают преимущества при атаках, совершенных против вас с использованием дополнительного правила обхода с флангов.
- После того, как вы спровоцировали атаку по возможности в свой ход, ваше движение не провоцирует другие атаки по возможности до конца вашего хода.

Легконогий

Вы исключительно быстры и маневренны. Вы получаете следующие преимущества:

- Пока на вас нет тяжёлой брони, вы получаете бонус +1 к своему КД.
- Всякий раз, когда вы выполняете действие Атака, вы можете отказаться от одной из своих атак, чтобы переместиться на половину своей скорости.
- Немагическая труднопроходимая местность не требует от вас дополнительного перемещения.
- Вы можете перемещаться в пространстве враждебного существа независимо от его размера.

Волшебно-озорной

Вы освоили несколько магических трюков, которые помогут вам развить свои подлые навыки. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение навыком Ловкость Рук. Если у вас уже есть владение, вы получаете Экспертность, что означает, что ваш Бонус Мастерства удваивается для проверок этого навыка.
- Когда вам удаётся что-то украсть с помощью проверки Ловкости (Ловкость рук), вы можете волшебным образом сделать украденный предмет невидимым в рамках того же действия, как если бы вы применили заклинание ***Скрыть объект***. Предмет должен быть достаточно маленьким, чтобы поместиться у вас на ладони, и этот эффект действует в течение 1 минуты. Вы можете использовать эту способность количество раз в день, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

Член АИА

Условие: Вы должны быть членом АИА.

Вы стали официальным членом АИА. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1, до максимума 20.
- Вы изучаете заговор ***Разряд Молнии***. Вы также учите одно из следующих заклинаний на ваш выбор: ***Понимание языков*, Обнаружение магии*, Опознание*, или Невидимое письмо****. Вы можете использовать выбранное заклинание один раз, не затрачивая ячейку заклинания, и вам необходим долгий отдых, прежде чем вы сможете использовать его снова. Вы также можете использовать это заклинание, затрачивая любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Интеллект - это ваша заклинательная характеристика для этих заклинаний.

Незначительная Порча

Вы подверглись Порче, тёмной магии, которая отравляет остров. Теперь она начала изменять и вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +1 к КД, пока у вас остаётся меньше половины ваших хитов.
- Вы можете использовать Порчу внутри себя, чтобы направить свою магическую силу в нужное русло. Вам не нужно использовать магический фокус для ваших заклинаний, что позволяет вам игнорировать материальные компоненты, указанные для заклинания, если только у компонента не указана стоимость или компонент не потребляется заклинанием.
- В качестве реакции, когда вы получаете урон, вы можете временно игнорировать количество урона, в три раза превышающее ваш уровень; любой избыточный урон вы воспринимаете как обычный. В конце вашего следующего хода вы должны совершить спасбросок Выносливости со СЛ 10 или со СЛ, равной одной трети урона, который вы проигнорировали, в зависимости от того, какое число больше. При провале вы немедленно получаете тот урон. Вы должны продолжать делать спасброски в конце каждого своего хода в течение 1 минуты или до тех пор, пока у вас не будет провала, и вы не получите этот урон. Как только вы воспользуетесь этой реакцией, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите долгий отдых.

Накудама электрической родословной

Условие: Вы должны быть накудама.

Хотя в наше время это редкость, некоторые накудама способны пробудить дремлющие навыки, которыми обладали их воинственные предки. Вы получаете следующие преимущества:

- У вас есть устойчивость к урону электричеством.
- У вас есть наэлектризованный язык, которым вы можете наносить безоружные удары. Он обладает свойствами фехтовальное и досягаемость, и когда вы наносите им удар, он наносит урон электричеством, равный 1d6 + ваш модификатор Силы или Ловкости, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара. Урон вашего языка увеличивается, когда вы достигаете 5-го уровня (1d8), 11-го уровня (1d10) и 17-го уровня (1d12).
- Когда существо захватывает вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить его совершить спасбросок Выносливости (СЛ 8 + модификатор вашей Выносливости + ваш бонус мастерства). При провале существо получает 1d10 электрического урона, и больше вас не удерживает.

Накудама токсичной родословной

Условие: Вы должны быть накудама.

Хотя в наше время это редкость, некоторые накудама способны пробудить дремлющие навыки, которыми обладали их воинственные предки. Вы получаете следующие преимущества:

- У вас есть устойчивость к урону ядом.
- У вас есть преимущество на спасброски от отравления.
- Вы можете наполнить рот жидким ядом, и ваши щеки начнут раздуваться и пузыриться. В качестве действия вы можете выплюнуть несколько капель яда, поражая количество существ, равное вашему бонусу мастерства. Каждая цель должна находиться в пределах 30 футов от вас и совершить спасбросок Выносливости (СЛ 8 + ваш модификатор Выносливости + ваш Бонус мастерства). При провале цель получит урон от яда, равный 1d8 + ваш Бонус мастерства. При успехе урон будет вдвое меньше.

Почтовый рыцарь

Условие: Вы должны быть членом Курьерской Бригады

Вы успешно завершили обучение и стали членом Курьерской Бригады. Вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Выносливости или Мудрости увеличивается на 1, до максимума 20.
- Вы получаете владение навыками Атлетика и Выживание.
- Истощение не даёт вам помеху на проверки характеристик.

Зельевар

Ваш богатый опыт и глубокое понимание магических зелий и эликсиров дают вам возможность подбирать ингредиенты и рецепты, идеально соответствующие вашим потребностям. Вы получаете следующие преимущества:

- При приготовлении зелий вы можете выбрать второй по величине номер ингредиента в вашем рецепте вместо первого.
- При приготовлении зелья вы можете бросить 1d100. Если вы бросите число, равное вашему уровню или меньше, вы создадите два зелья вместо одного.

Мастерская техника Теллу и Чешуи

Условие: Вы должны победить Мастера в Школе Мечников Мастеров Теллу и Чешуи.

Тренируясь у мастеров Школы Мечников долины, вы научитесь быстро переключаться с одной боевой техники на другую в разгар сражения. Вы получаете следующие преимущества:

- **Техника одной руки.** Когда вы держите в одной руке универсальное оружие, ваши быстрые движения и гибкая защита позволяют вам удерживать позиции, даже когда враг приближается. Один раз перед началом вашего следующего хода, когда по вам промахивается рукопашной атакой существо, находящееся в пределах вашей досягаемости, атакующий получит урон от вашего оружия, равный вашему удвоенному бонусу мастерства.
- **Техника двух рук.** Когда вы владеете универсальным оружием двумя руками, ваша мощная стойка позволяет застать цель врасплох. Всякий раз, когда враг, находящийся в пределах вашей досягаемости, атакует вас рукопашной атакой оружием и промахивается, вы можете использовать свою реакцию, чтобы попытаться вывести нападающего из равновесия. Цель должна в спасброске Ловкости (СЛ 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства) или упасть ничком.

Мастерская техника Торафа и Глыбы

Условие: Вы должны победить Мастера в Школе Мечников Мастеров Теллу и Чешуи.

Тренируясь под руководством мастеров горной Школы Мечников, вы научились выполнять сложные движения с оружием, которые позволят вам поражать уязвимые места в теле противника. Вы получаете следующие преимущества:

- **Удар в голову.** Перед тем, как провести атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым вы владеете, вы можете принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, у цели появляется помеха на следующий бросок атаки, который она совершает до конца своего следующего хода.
- **Удар в туловище.** Перед тем, как провести атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым вы владеете, вы можете принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, цель не может говорить до начала вашего следующего хода, после чего она становится невосприимчивой к эффектам Удара в туловище в течение следующей минуты.

- **Удар по ноге.** Перед тем, как провести атаку в ближнем бою с помощью оружия, которым вы владеете, вы можете принять штраф -5 к броску атаки. Если атака достигает цели, скорость цели снижается на 10 футов (до минимальной скорости в 10 футов). Этот эффект действует до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать только один из этих ударов за атаку.

Маг-певец

Ваш уникальный метод вплетения песен в колдовство позволяет вам усиливать свои заклинания с помощью магического пения. Когда вы произносите заклинание, которое заставляет цель совершить спасбросок или требует от вас выполнения броска атаки заклинанием, вы можете усилить заклинание с помощью песни. Вы можете подождать до тех пор, пока не выполните бросок d20, прежде чем решите использовать его, но должны принять решение до того, как Мастер сообщит, будет ли бросок успешным или неудачным.

Когда вы это сделаете, совершите проверку Харизмы (Выступление). СЛ для этой проверки равна 10 + уровню заклинания. В случае успеха ваш бонус мастерства удваивается для броска атаки заклинанием или для СЛ спасброска для этого заклинания.

После того, как вы успешно выполните эту проверку три раза, вы не сможете воспользоваться этим преимуществом снова до следующего рассвета.

Исследователь Болот

Ваши обширные познания о различных опасных существах, обитающих в этом мире, станут вашим надёжным союзником как в борьбе с ними, так и в их выслеживании. Вы получаете следующие преимущества:

- Выберите два типа существ на ваш выбор. Всякий раз, когда вы бросаете кубик на инициативу в начале боя, в котором участвуют одно или несколько враждебных существ выбранного типа, вы можете добавить к этому броску свой бонус мастерства. Если существо волшебным образом изменило свою форму, чтобы выглядеть как существо другого типа, вы не получаете этого преимущества.
- Вы получаете бонус +5 к проверкам Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Выживание), связанным с одним или несколькими выбранными типами существ.
- Вы получаете бонус +2 к броскам атаки, нанесённым по существам выбранного типа.

НАВЫКИ

Ниже вы найдете два новых навыка для D&D, которые используются на острове Ободзима ремесленниками и зельеварами.

МЕХАНИКА

Ваш навык Интеллекта (Механика) поможет оценить ваши способности понимать немагические машины, управлять ими, а также создавать и ремонтировать их.

УТИЛИЗАЦИЯ

Мастер может попросить вас провести проверку Интеллекта (Утилизация) с целью поиска, разборки или восстановления информации о механических деталях, которые могут быть полезны для создания магических и немагических машин или зелий.

СОСТОЯНИЯ

Ниже вы найдёте новое состояние для D&D, которое используют существа и заклинания на острове Ободзима.

УМИРОТВОРЁННОСТЬ

Умиротворённое существо не может атаковать, произносить заклинания, воздействующие на врага, или наносить урон другому существу.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В мире Ободзимы существует множество разнообразных магических предметов, каждый из которых обладает своей неповторимой силой и способностями. Эти предметы находят применение в самых различных сферах жизни: от торговли и приготовления рамена до колдовства и поисков приключений. Некоторые магические предметы содержат в себе энергию стихий, таких как огонь, вода, ветер и земля. Другие же являются реликвиями Первой Эпохи или дарами Древних Духов, обладая таинственным происхождением и скрытым потенциалом. Будь то меч, который вспыхивает пламенем при каждом взмахе, или волшебный велосипед, позволяющий своему владельцу парить в небесах, эти удивительные предметы играют ключевую роль в формировании судьбы тех, кто ими владеет на Ободзиме.

ПОВСЕДНЕВНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Хотя искатели приключений часто стремятся найти ценные магические предметы, которые могут им помочь в их путешествиях, большинство магических вещей на острове используются обычными людьми, стремящимися облегчить свою жизнь или работу. Эти магические инструменты и зелья можно найти в самых разных местах: на фермах, в пекарнях, переплётных мастерских и даже в обычных домах.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом разделе перечислены новые магические предметы, которые можно найти на острове Ободзима. Магические предметы перечислены в алфавитном порядке.

1 ШЛЕМ РЫБЫ-УДИЛЬЩИКА

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

При ношении этого шлема продолжительность действия заклинания ***Подводное дыхание****, использованного на вас, удваивается, и вы можете заставить антенну шлема излучать яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов.

Кроме того, вы можете использовать заклинание ***Очарование личности**** с помощью шлема как заклинание 3-го уровня. Как только вы это сделаете, вы не сможете использовать это свойство снова до следующего рассвета.

2 СБИВАЮЩАЯ С ТОЛКУ СВЕЧА

Чудесный предмет, Необычный

Пока свеча горит, существо, держащее её в руках, становится невидимым. Свеча может гореть 1d4 + 3 минуты. Как только свеча полностью догорает, предмет уничтожается.

3 КОЛОКОЛ РЕЗОНАНСА

Чудесный предмет, Необычный

Звук этого маленького колокольчика заставляет металл сильно вибрировать. В качестве действия вы можете позвонить в колокольчик, в результате чего все существа, владеющие металлическим оружием в радиусе 30 футов от колокольчика, должны выполнить спасбросок Силы СЛ 14. При провале существо бросает свое оружие. Как только вы воспользуетесь этим свойством, оно не сможет быть использовано снова до следующего рассвета.

4 САПОГИ БЕГСТВА

Чудесный предмет, Необычный

Надевая эти ботинки, вы можете перемещаться на дополнительные 15 футов всякий раз, когда выполняете действие Рывок.

5 ФЕН ДЛЯ ВОЛОС МАРКИ "ПРЯМОЖОГ"

Чудесный предмет, Редкий (требуется настройка)

У этого фена 7 зарядов. Ежедневно на рассвете он восстанавливает 1d6 + 1 израсходованных зарядов. Удерживая его, вы можете использовать действие для произнесения одного из следующих заклинаний: ***Огненные ладони**** (1 заряд), ***Конус холода**** (5 зарядов), или ***Порыв ветра**** (2 заряда).

6 КУРИЛЬНИЦА СПОРЯЩИХ ДУХОВ

Чудесный предмет, Редкий

Этот заварочный чайник с потускневшей поверхностью и вмятинами кажется обычным предметом. При встряхивании из него доносится хлюпанье, а на ощупь он всегда тёплый.

Когда вы снимаете крышку, из почерневшей середины поднимаются три струи цветного дыма. В верхней части этих завитков можно увидеть раскрасневшиеся лица трёх пожилых мужчин, которые начинают быстро препираться между собой. Вы можете задать каждому из них по одному вопросу, и они ответят на всё, что в их силах. Однако, как только вы зададите им все вопросы, они начнут игнорировать вас и продолжат спорить друг с другом, пока кастрюлю не закроют крышкой.

Кем были эти люди, остаётся неизвестным, но, похоже, каждый из них сохранил знания из своей прошлой жизни. После того как вы зададите один вопрос, вы не сможете задать ему другой вопрос в течение семи дней.

7 БИТА КАНСЕКО

Оружие (Боевой молот), Необычное (требуется настройка)

Эта бейсбольная бита использует статистику боевого молота +1. Если враждебное существо промахнется по вам дальнобойной атакой заклинанием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы перенаправить атаку на другое существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, используя бонус атаки этого оружия. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не сможете сделать это снова до следующего рассвета.

8 ОБЛАЧНЫЙ БУМЕРАНГ

Оружие (Бумеранг), Обычное (требуется настройка)

Вы можете активировать вращающийся вихрь этого бумеранга всякий раз, когда атакуете с его помощью. При попадании цель должна выполнить спасбросок Силы СЛ 12 или упасть ничком.

9 ОСТРИЕ МОНЕТЫ

Чудесный предмет, Обычный

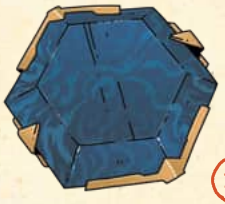
На этой магической монете изображен кинжал. Когда монету подбрасывают в воздух, она превращается в обычный кинжал. Если использовать это свойство, эффект уже нельзя отменить.

10 ТРОНУТЫЙ ПОРЧЕЙ КУЛОН

Чудесный предмет, Редкий

В этом изящном кулоне из драгоценного камня скрыта тёмная Порча. Когда вы его носите, вас охватывает необъяснимое желание оказаться на берегу океана. Этот кулон дает вам возможность действием восстановить одну треть от вашего максимального количества хитов, но его использование вызывает неестественный прилив сил, который истощает ваше тело и не дает вам нормально отдохнуть. После того как вы восстановите хиты таким образом, вы не сможете воспользоваться коротким отдыхом до следующего рассвета.

Когда это свойство будет использовано, его нельзя будет использовать вновь до следующего рассвета. Затем вам потребуется 1 час, чтобы провести ритуал восстановления кулона, который вернёт ему способность использовать это свойство. Для проведения ритуала необходимы три обычных ингредиента для зелий.

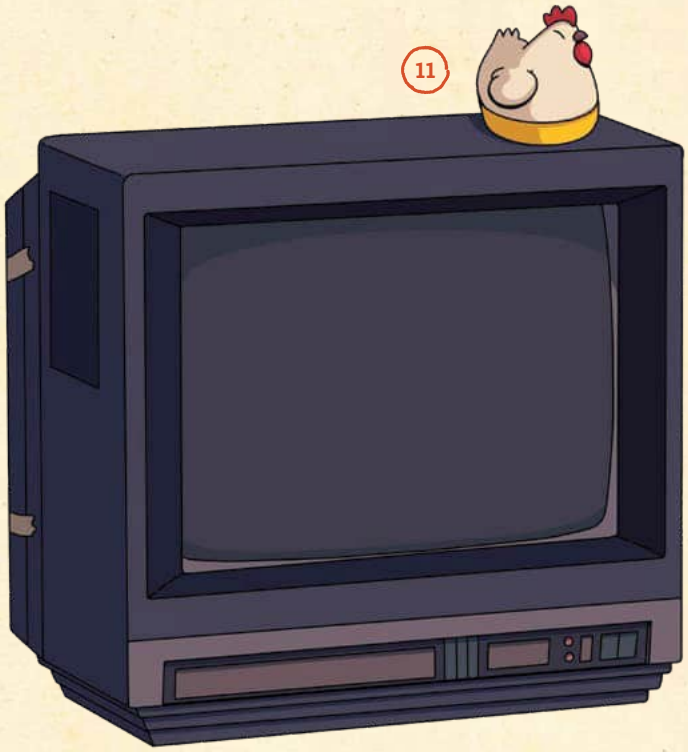


10

11 CRT TV & ТАЙМЕР-КУРИЦА

Чудесный предмет, Необычный

Таймер в виде курицы можно настроить на 11 минут и 14 секунд. Когда начнётся обратный отсчёт, на экране телевизора появится изображение сферы радиусом 10 футов, в центре которой будет таймер-курица. Как только таймер завершит свою работу, телевизор снова отключится. Если таймер был использован по назначению, его нельзя будет активировать до следующего рассвета.



11

12 КУБ ИЗ КУБИКОВ

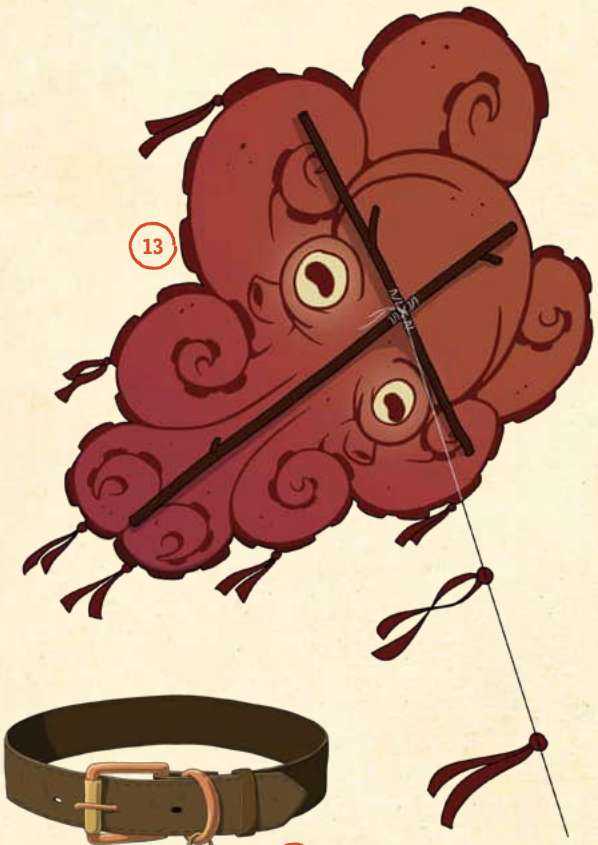
Чудесный предмет, Редкий

Эту головоломку Первой Эпохи, на первый взгляд, невозможно полностью разгадать, поскольку её элементы постоянно перемещаются. В качестве действия вы можете решить часть головоломки, разблокировав одно из шести заклинаний, заключенных внутри, и высвободив его силу. Сделайте бросок 1d6 и воспользуйтесь приведенной ниже таблицей, чтобы определить, какое заклинание вы применяете в рамках действия по решению головоломки. Заклинания в головоломке, используют модификатор заклинаний, равный+4, бонус к атаке заклинаниями, равный+7, и СЛ спасброска заклинаний 15.

- 1 (голубой)—***Водяная пуля***
- 2 (зелёный)—***Лесной защитник***
- 3 (белый)—***Лечение ран****
- 4 (жёлтый)—***Увеличение/Уменьшение****
- 5 (красный)—***Пылающий шар****
- 6 (оранжевый)—***Умиротворить гуманоида***

После того, как головоломка была использована для произнесения заклинания, её нельзя использовать снова до следующего рассвета.

12



13 ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ С ГЛАЗАМИ

Чудесный предмет, Обычный (требуется настройка)

Эти воздушные змеи могут иметь форму осьминога, журавля или дракона. Когда воздушный змей в воздухе, вы можете видеть через пару его глаз, смотрящих вниз с неба. Смотря через глаза воздушного змея, вы используете свойства своего зрения и можете смотреть по сторонам, но только вниз.

14 ОШЕЙНИК ФАМИЛЬЯРА

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

Пока ошейник надет на дружественное животное, вы можете по своему желанию активировать заклинание ***Контролировать животное***, нацеленное только на существо, носящее ошейник.

15 ПОЛЕВОЙ КОТЁЛ

Чудесный предмет, Необычный

Этот миниатюрный котел используется путешествующими ведьмами для приготовления зелий в дороге, и для экономии ингредиентов. Если использовать котёл вместе с инструментами алхимика для приготовления необычного или более редкого зелья, сварится одно дополнительное случайное обычное зелье.

16 КОПЬЁ РЫБАКА

Оружие (Копьё), Обычное (требуется настройка)

Это хорошо сделанное копьё с потёртой дубовой рукояткой обладает волшебным свойством: по команде своего владельца оно выдвигается вперёд. Когда вы атакуете копьём в ближнем бою, вы можете воспользоваться этим свойством и нацелить его на существо, находящееся на расстоянии до 15 футов от вас. Однако за каждые 5 футов, на которые копьё выходит за пределы своей обычной досягаемости, вы получаете штраф -1 к броску атаки.

17 ЛЕТАЮЩАЯ МЕТЛА

Чудесный предмет, Необычный

Обычная метла, которая умеет летать, — это удивительное изобретение, невероятно простое в использовании. Она управляется силой мысли и может зависать под вами, когда вы пожелаете. Метла способна нести вас по воздуху со скоростью 60 футов, и может поднять до 1000 фунтов веса, а если вы находитесь в пределах 100 футов от неё, то можете приказать ей мгновенно вернуться к вам. Во время полёта метла оставляет за собой различные следы, такие как облака, листья, искры, дым или пузырьки.

18 КЛЮЧИ ОТ ПЕСОЧНОГО ЗАМКА

Чудесный предмет, необычный

В этой зачарованной игрушке 50 зарядов. Пока вы держите её в руках, вы можете потратить 1 заряд действием, чтобы сказать командное слово и произнести заклинание ***Песочная Стена.***

Когда все заряды игрушки израсходованы, она превращается в немагическую безделушку.

19 КЛЮЧ-ГИТАРА

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Во время минутного исполнения на этом инструменте Первой Эпохи вы можете выбрать замок, который видите в пределах 15 футов от себя, и попытаться открыть его с помощью магии музыки. Для этого не требуется никаких дополнительных инструментов, кроме Ключ-гитары. При этом вы проводите проверку Харизмы (Выступление) против СЛ взлома замка вместо проверки Ловкости, которая обычно требуется. Если вам не удастся открыть замок с помощью Ключ-гитары, вы не сможете повторить попытку в следующие 24 часа.

20 GAMETOY

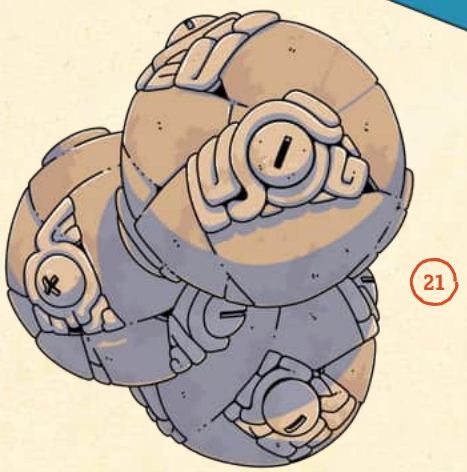
Чудесный предмет, Очень редкий (требуется настройка)

Каждый картридж для видеоигры Gametoy содержит владение навыком. Когда вы настраиваетесь на Gametoy с вставленным в него картриджем, вы повышаете уровень владения навыком, хранящимся в этом картридже. Удерживая Gametoy, вы можете извлечь, вставить или поменять картридж действием. Gametoy поставляется с одним картриджем, внутри которого хранится случайный навык.

21 СФЕРЫ-ХРАНИТЕЛИ

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

Эти древние устройства накудама постоянно находятся рядом с настроенным существом, самостоятельно перехватывая входящие атаки. Каждая сфера-страж имеет 5 хитов, которыми она автоматически жертвует, чтобы уменьшить общий урон от входящей атаки, нацеленной на существо. Как только количество хитов сферы уменьшается до 0, она становится инертной и падает на землю. Каждый день на рассвете защитные сферы восстанавливают свои хиты. В наборе 1d4 + 1 защитных сфер.



22

22 КОЛЬЦО ГЛАЗ ЦАПЛИ

Кольцо, Редкое (требуется настройка)

Надевая это кольцо, вы получаете бонус +3 к проверкам Мудрости (Проницательность и Восприятие).

Заклинания. В кольце 6 зарядов. Пока вы носите его, вы можете использовать действие, чтобы израсходовать часть его зарядов для произнесения одного из следующих заклинаний:

- ***Рассеивание магии**** (3 заряда)
- ***Поиск ловушек**** (2 заряда)
- ***Видение невидимого**** (2 заряда)
- ***Общее зрение*** (2 заряда),
- ***Подпись заклинания*** (2 заряда).

Ежедневно на рассвете кольцо восстанавливает 1d4 + 2 израсходованных заряда.

23

23 ВОЗДУШНЫЙ ШАР

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Эти чудесные воздушные шары способны надуваться и сдуваться в мгновение ока, когда произносится командное слово. Когда шар надут и прикреплён к вам, любой полученный вами урон от падения уменьшается вдвое. Также вы можете преодолевать расстояние, равное вашему показателю силы или ловкости, при прыжках в длину и высоту.

24

24 ПЕРЧАТКИ МЕТАТЕЛЯ

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

Надев эти прочные перчатки, вы получаете +2 к урону, наносимому метательным оружием. Кроме того, дистанция такого оружия увеличивается на 15 футов.

25

25 КАМЕРА МГНОВЕННОЙ ПЕЧАТИ

Чудесный предмет, Необычный

На фотографиях, сделанных этой камерой, запечатлены существа и предметы, обладающие магическими свойствами. Если на них действительно есть магический эффект, вокруг объекта можно увидеть слабое свечение, соответствующее одной из школ магии. Камера оснащена 1d12 + 4 плёночными картриджами, которые можно использовать для фотосъемки.

26

26 ПЕРО ДЖАББАДУНА

Чудесный предмет, Необычный

Держа в руках этот заколдованный предмет, существо становится легким, как перышко.

27 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧАЙНИК ЛАФУЛЫ

Чудесный предмет, Очень редкий

Железный чайник Лафулы запятнан зловещей магией мага Лафулы. Чай, заваренный в этом чайнике, накладывает проклятие на тех, кто его пьет. Тот, кто его заваривает, выбирает один из эффектов заклинания ***Проклятие****. Из одного чайника получается 6 порций чая. На всех существ, впивших чай, действует выбранное проклятие. Проклятие действует в течение 1 года или до тех пор, пока оно не будет снято. На существо одновременно может действовать только одно чайное проклятие. После того, как вы заварите чай в этом чайнике, вы не сможете делать это снова в течение 1 месяца.

28 ЛУННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие (Любое), Необычное (требуется настройка)

Это оружие создано из нитей лунного света. Ночью атаки с его помощью наносят 1d8 дополнительного лучистого урона при попадании.

29 ВЕРТУШКА ОЙКИ

Чудесный предмет, Редкий

В качестве действия вертушку Ойки можно раскрутить и положить на землю. Каждое враждебное существо в радиусе 120 футов от вертушки, которое может её увидеть, должно выполнить спасбросок Мудрости СЛ 15 или быть ошеломленным до тех пор, пока вертушка не перестанет вращаться. Вертушка вращается в течение 1 минуты или бесконечно долго, если она находится в зоне действия сильного ветра. Пострадавшее существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая действие эффекта в случае успеха.

Как только *Вертушка Ойки* перестает вращаться, её магия переходит к другой случайной вертушке на том же плане существования.

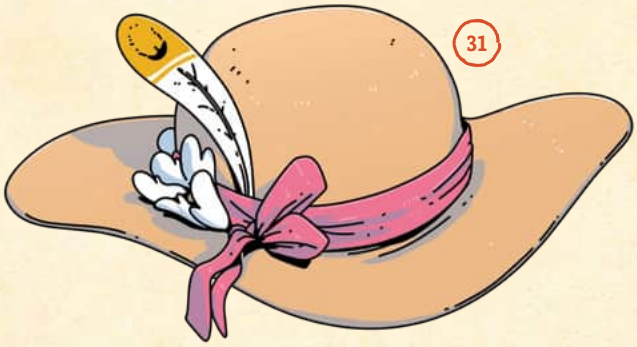
30 КУРТКА ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ

Чудесный предмет, Необычный

В этой стильной куртке скрыта иллюзорная магия. Когда вы надеваете её, то можете использовать способность куртки, чтобы принять облик, который выбрал для вас её создатель. Куртка преобразует вас — включая вашу одежду, броню, оружие и другие личные вещи — в гуманоида, выбранного для чар.

Чтобы распознать, что вы замаскированы, существо может использовать свое действие для проверки вашей внешности и должно успешно пройти проверку Интеллекта (Расследование) СЛ 14.

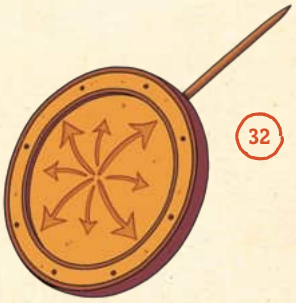
Маскировка будет действовать до тех пор, пока вы не снимете куртку.



31 СОЛНЕЧНАЯ ШЛЯПКА ХУДОЖНИКА

Чудесный предмет, Обычный

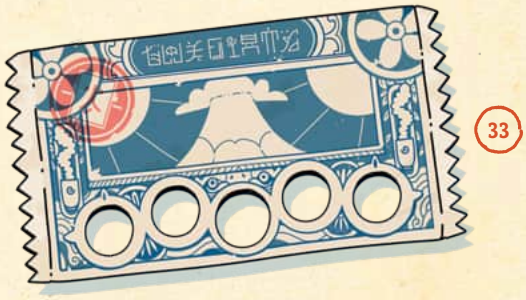
Эта хорошо сделанная шляпка может быть любой формы и размера, и при поверхностном осмотре она кажется самой обычной шляпой. Однако, когда её кладут на землю и произносят командное слово, она начинает парить в воздухе. Повиснув в воздухе, шляпа создаёт иллюзию знакомого вам гуманоида по вашему выбору, но с оговоркой, что на иллюзии надета шляпа. Фигура не может двигаться и не выдерживает физического осмотра. Иллюзия сохраняется до тех пор, пока шляпа не будет сдвинута с места или пока не будет произнесена команда ещё раз, после чего она упадёт обратно на землю. Проверка Интеллекта (Анализ) СЛ 10 подтверждает, что фигура является иллюзией.



32 ПОДВЕСКИ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Чудесный предмет, Необычный

Эти подвески выпускаются в наборах по четыре, шесть или восемь штук. При ношении существо всегда знает направление других подвесок в наборе.



33 ДЫРЯВАЯ КАРТОЧКА

Чудесный предмет, Необычный

Эта старая карточка из давно забытой чайной содержит уникальное заклятье, которое пробивает дыру в карте каждый раз, когда существо, несущее её, подвергается атаке; дыру в карте нельзя пробить никакими другими способами. Когда карта найдена, на ней уже есть 1d6 дыр. Когда в карте пробита десятая дыра, магия высвобождается, уменьшая урон от входящей атаки до 0. Затем магия карты исчезает.

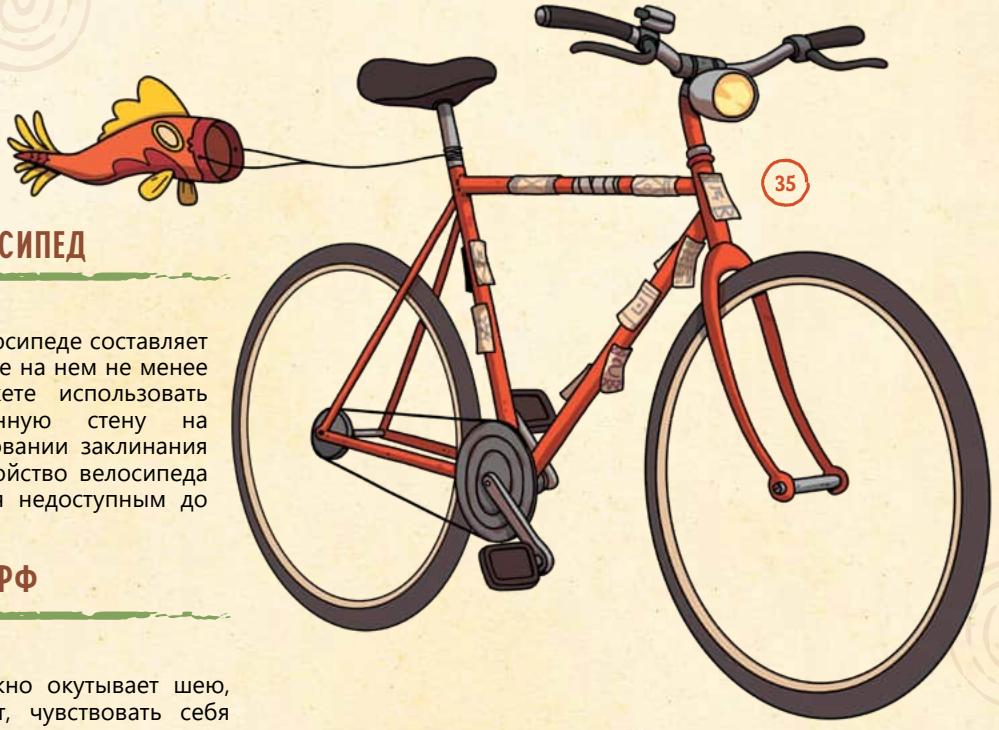
34 ГЛИНЯНАЯ УРНА РОУКА

Чудесный предмет, Необычный

Действием вы можете дотронуться до этой глиняной урны и произнести несколько уникальных для неё ритуальных фраз. Один дух по вашему выбору, который может видеть или слышать вас в радиусе 30 футов от вас, должен совершить спасбросок Мудрости СЛ 13. При провале он помещается в глиняную урну и запечатывается. Если уровень опасности духа - 3 или выше, он автоматически преуспевает в спасброске.

Пока дух запечатан внутри, он находится в состоянии сна. Ему не нужно ни есть, ни дышать, он не страдает от каких-либо ран или болезней и перестает стареть. Существо высвобождается, когда с урны снимается печать или она уничтожается. В этот момент существо вновь появляется в ближайшем к урне незанятом месте, просыпаясь, как будто для него время не проходило.

После того, как *Глиняная Урна Роука* была использована для запечатывания духа, её больше нельзя использовать.



35 РУБИНОВО-КРАСНЫЙ ВЕЛОСИПЕД

Чудесный предмет, Редкий

Скорость передвижения на этом велосипеде составляет 70 футов. После того, как вы проедете на нем не менее 60 футов за свой ход, вы можете использовать действие, чтобы создать огненную стену на пройденном пути, как при использовании заклинания **Стена огня***. После того как это свойство велосипеда было использовано, оно становится недоступным до следующего рассвета.

36 ЗВУКОПОГЛОЩАЮЩИЙ ШАРФ

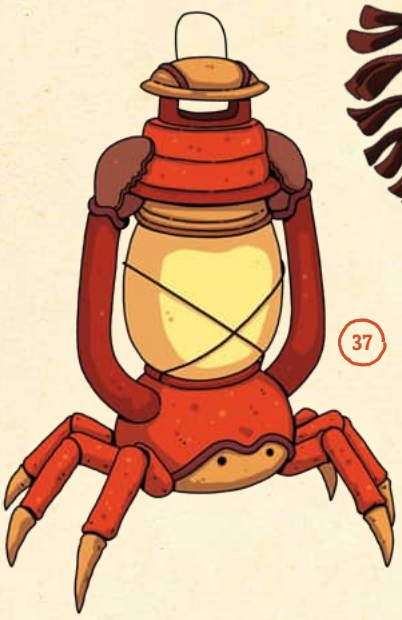
Чудесный предмет, Необычный

Этот мягкий и приятный шарф нежно окутывает шею, заставляя любого, кто его наденет, чувствовать себя особенно уютно. Действием вы можете бросить шарф в существо, находящееся в радиусе 60 футов от вас. Цель должна выполнить спасбросок Ловкости СЛ 14, при провале шарф волшебным образом обернётся вокруг её рта, лишая её возможности говорить. Существо может действием провести проверку Силы (Атлетика) СЛ 14, чтобы стянуть шарф с себя или другого существа, находящегося в пределах его досягаемости. Шарф можно использовать таким образом 3 раза в день. Он восстанавливает потраченные использования на рассвете.

37 ФОНАРЬ С НОЖКАМИ

Чудесный предмет, Обычный

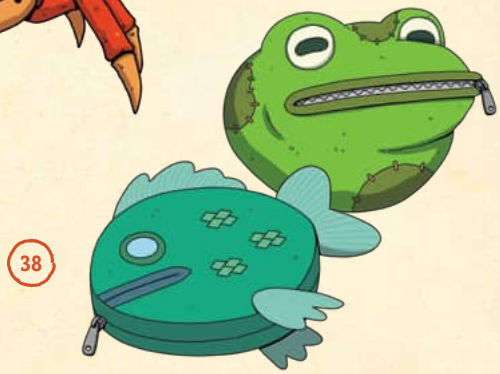
В качестве действия вы можете прикоснуться к фонарю, чтобы активировать его (в результате чего он будет излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый еще на 30 футов) или отключить его (погасив свет). Пока фонарь горит, один раз в ход вы можете дать ему команду двигаться, не затрачивая никаких действий, при условии, что вы сами его активировали. Когда вы это сделаете, он переместится на расстояние до 20 футов в выбранном вами направлении. Если он окажется на расстоянии более 500 футов от вас, то отключится. Фонарь может перемещаться по воде и по любой твердой поверхности, включая вертикальные поверхности и потолки. Если вы прикажете фонарю следовать за вами, он всегда будет находиться в пределах 10 футов от вас, если на его пути не будет препятствий.

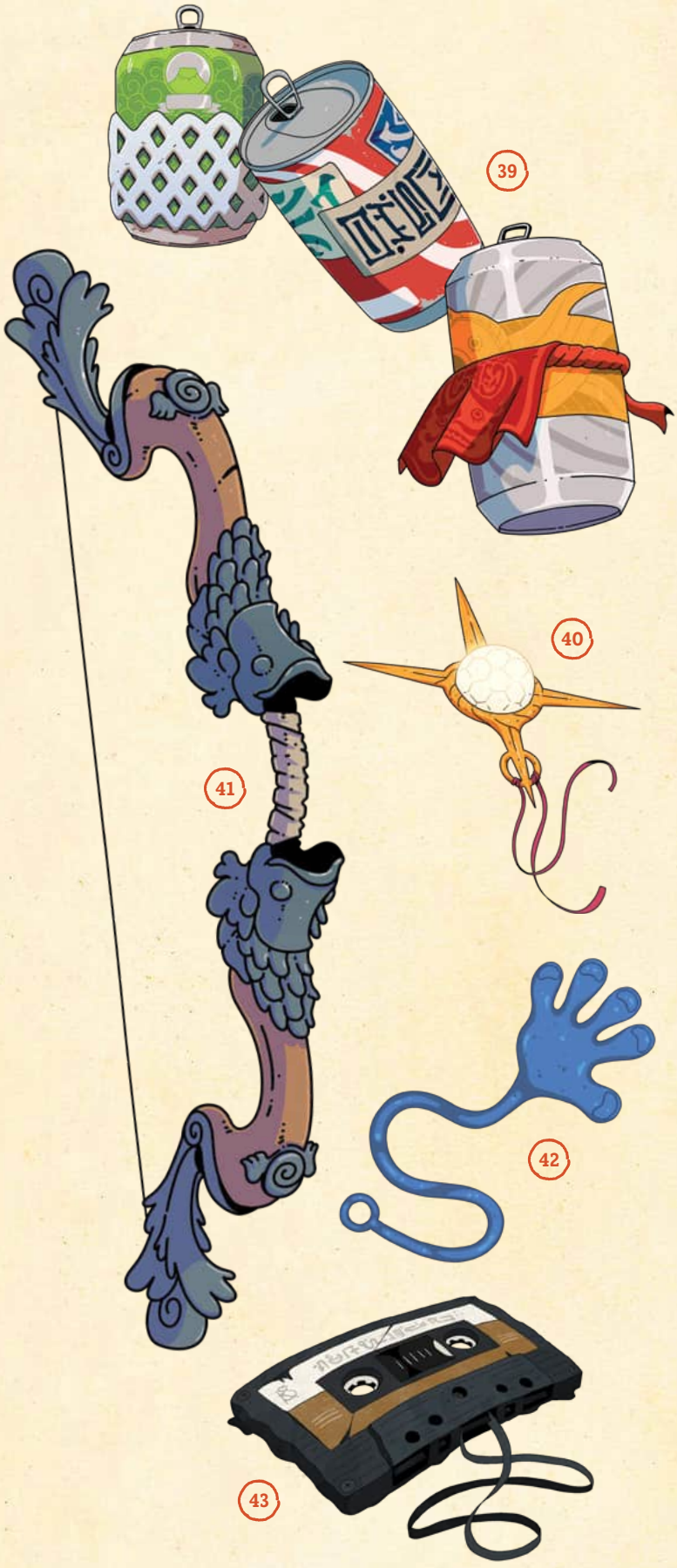


38 БРАТСКИЕ КОШЕЛЬКИ

Чудесный предмет, Необычный

Эти два одинаковых мешочка для монет имеют ширину 5 дюймов и способны вместить до 5 фунтов каждый. Когда вы помещаете предмет в один из мешочков, а другой находится в пределах 20 футов от него, вы можете мгновенно перенести предмет в другой, если в нём достаточно свободного места.





39 БАНКИ С ГАЗИРОВКОЙ

Чудесный предмет, необычный

На острове существует множество этих странных напитков, и только те, у кого хватает смелости пить их, знают об их магических эффектах.

- **Газировка со вкусом дыни.** Этот напиток дает эффект 1 случайного обычного боевого зелья.
- **Кока-кола.** Этот напиток дает эффект 1 случайного обычного полезного зелья.
- **Газировка с рыбным соусом.** Этот напиток дает эффект 1 случайного обычного причудливого зелья.

40 СОЛНЕЧНЫЙ АМУЛЕТ

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

Всякий раз, когда вы восстанавливаете хиты от заклинания или магического эффекта, пока носите этот амулет, вы восстанавливаете дополнительные 3 хита.

41 ЛУК-ЗАНОЗА

Оружие (Любой Лук), Необычное (требуется настройка)

Этот волшебный лук может расщеплять стрелы при стрельбе, позволяя вам поражать двух существ на расстоянии 10 футов друг от друга. Когда вы используете лук таким образом, вы делаете только один бросок атаки, который применяется к обеим целям. Если атака поражает хотя бы одну из целей, наносится обычный урон от броска; каждая цель получает половину нанесенного урона (округляется в меньшую сторону).

42 РУЧКА-ЛИПУЧКА

Чудесный предмет, обычный

Держа эту детскую игрушку в одной руке, вы можете произнести заговор ***Схватить.***

43 ОБОЖЖЁННЫЕ СОЛНЦЕМ КАССЕТЫ

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка заклинателем)

Эти повреждённые солнцем кассеты начинают терять силу заключенного в них волшебства. Бонусным действием вы можете, держа кассету перед собой, попробовать высвободить её магию. Бросьте 1d4; на результате броска 3 и ниже вы восстанавливаете потраченную ячейку заклинания уровня, равному выпавшему числу (если у вас нет израсходованных ячеек для заклинаний этого уровня, вы вместо этого восстанавливаете ячейку для заклинаний следующего по возрастанию уровня, которую вы израсходовали). При результате броска 4 вы телепортируетесь в случайное место в 30 футах. Как только вы восстановите таким образом ячейку заклинаний, вы не сможете сделать это снова до следующего рассвета.

44 ТАЛИСМАН ФЕНИКСА

Чудесный предмет, Редкий

Этот талисман содержит 1d4 заряда. Если вы проваливаете спасбросок против смерти, когда талисман на вас, вы можете потратить один заряд, чтобы получить успех вместо провала. Как только все заряды талисмана будут израсходованы, он мгновенно сгорит, оставив после себя кучку пепла. Затем он преобразуется с 1d4 зарядами где-то ещё на том же плане.

45 ДОРОЖНЫЙ ВОК

Оружие (Сковородка), Редкое

В отличие от других сковородок, эта зачарованная сковорода-вок не только придает блюдам целебные свойства, но и нагревается, нанося обжигающий удар по врагам. Она считается сковородкой +1, и наносит дополнительные 1d4 урона огнём при попадании.

В воке можно готовить еду без огня, а также существа, которые едят пищу, приготовленную в воке, в течение часа после её приготовления, получают 1d6 временных хитов. Эти временные хиты сохраняются в течение одного часа. После того как это свойство было использовано, оно не может быть применено повторно до следующего рассвета.

46 ЗОНТИК ОГРАЖДЕНИЯ

Оружие (Зонтик), Необычный (требуется настройка)

Этот шёлковый +1 зонтик укреплен железом, что делает его одновременно прочным и тяжёлым. Если вы держите этот зонтик и становитесь целью дальнобойной атаки оружием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы получить бонус +5 к КД против этой атаки. Это может привести к тому, что атака пройдёт мимо вас.

47 ОРУЖИЕ СОЛНЦА И ЛУНЫ

Оружие (Любое), Редкое (требуется настройка)

Существо, обладающее и Лунным оружием, и Солнечным Амулетом, может провести 1-часовой ритуал (настраиваясь на магический предмет), чтобы объединить эти предметы, сформировав *Оружие Солнца и Луны*.

В дополнение к свойствам как Лунного оружия, так и Солнечного Амулета, это оружие считается оружием +1 и обладает двумя способностями Затмения. В течение дня Оружие Солнца и Луны может использовать свою силу Затмения, чтобы наложить заклинание Темноты; эта версия заклинания создает сферу тьмы радиусом 60 футов вместо её обычного размера. Ночью оно может использовать свою Силу Затмения, чтобы сотворить заклинание Дневного Света. Как только сила Дневного Затмения будет использована, её нельзя будет использовать снова до следующего рассвета; как только сила Ночного Затмения будет использована, её нельзя будет использовать снова до следующих сумерек.

48 МАСКА ЯППЫ

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы носите Маску Яппы, ваш тип существа меняется на Дух. Кроме того, вы можете говорить и понимать Торум, язык духов.

МАГИЯ & ЗЕЛЬЯ

ЗАКЛИНАНИЯ

КОЛДОВСТВО НА ОБОДЗИМЕ

На острове Ободзима заклинатели используют магию по-разному. Каждый из них следует древним магическим традициям, которые передаются из поколения в поколение. Эти традиции были основаны начинающими ведьмами и волшебниками, кочующими друидами и преданными паладинами. Они создавали новые заклинания и практики, которые впоследствии вышли за рамки их первоначального применения и стали неотъемлемой частью островной жизни и культуры.

ИСКЛЮЧЁННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы вольны использовать в своей игре любые заклинания из Dungeons & Dragons, которые вам по душе. Однако стоит учесть, что некоторые из них могут нарушить атмосферу мира Ободзимы. Именно поэтому мы составили список заклинаний D&D, который поможет вам и вашим игрокам полностью погрузиться в мир «Ободзимы». В этом списке вы найдёте только те заклинания, которые соответствуют фундаментальной метафизике и уникальному колориту этого удивительного мира. Мы надеемся, что вам понравится!

ЗАКЛИНАНИЯ, КОТОРЫХ НЕТ НА ОСТРОВЕ ОБОДЗИМА

Проекция в астрал
Общение
Демиплан
Распад
Перст Смерти
Знание Легенд
Лабиринт
Планарный союзник
Уход в иной мир
Слово силы: смерть
Разговор с Мёртвыми
Телепортация
Круг телепортации
Остановка времени
Путешествие через растения
Истинное воскрешение
Исполнение желаний

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

В этом разделе перечислены новые заклинания, которые можно найти в магических предметах и у существ, описанных в этой книге, а также классы, которые имеют доступ к этим заклинаниям. Заклинания расположены в алфавитном порядке, а также приведены списки, разделяющие их по уровням и школам.

Бард

ЗАГОВОР

- Разряд молнии
- Прочная дружба
- Схватить
- Хватающий Корень
- Задача

1 УРОВЕНЬ

- Вооружение
- Дубликат
- Подарок
- Умиротворить гуманоида
- Песочная Стена
- Призвать транспорт
- Поглотить магию
- Подавление оружия

2 УРОВЕНЬ

- На твоей стороне
- Трансформация Зверя
- Защита от шпионажа
- Тлеющий Живот
- Скрыть объект
- Столп Силы
- Общее зрение
- Подпись заклинания
- Обмен Обликами
- Прозрачность

3 УРОВЕНЬ

- Ловушка из света
- Горшок Погмо
- Овощной Клинок

4 УРОВЕНЬ

- Умиротворить чудовище

5 УРОВЕНЬ

- Создать Остановку Поезда Духов
- Король Фестиваля
- Рой птиц-оригами
- Призыв Тыквенного Фонаря
- Пламенный Праздничный Пир Там Гона

7 УРОВЕНЬ

- Божественная стрела

Жрец

ЗАГОВОР

- Прочная дружба

1 УРОВЕНЬ

- Вооружение
- Умиротворить гуманоида

2 УРОВЕНЬ

- На твоей стороне
- Защита от шпионажа
- Подпись Заклинания
- Общее Зрение

3 УРОВЕНЬ

- Ловушка из света

4 УРОВЕНЬ

- Умиротворить чудовище

5 УРОВЕНЬ

- Пламенный Праздничный Пир Там Гона

7 УРОВЕНЬ

- Божественная стрела

Друид

ЗАГОВОР

- Прочная дружба
- Хватающий Корень

1 УРОВЕНЬ

- Поднимающий Пузырь
- Лесной Защитник
- Умиротворить гуманоида
- Песочная Стена
- Прорастающая Листва
- Водяная пуля
- Подавление оружия

2 УРОВЕНЬ

- На твоей стороне
- Трансформация зверя
- Контролировать животное
- Защита от шпионажа
- Обезьянья Хватка
- Грибная Баллиста
- Столп Силы
- Яростный Нимб
- Подпись заклинания

3 УРОВЕНЬ

- Буря бабочек
- Призвать Океан
- Резкое Падение
- Овощной Клинок

4 УРОВЕНЬ

- Умиротворить чудовище
- Ураганный Жеребец

5 УРОВЕНЬ

- Погружение
- Призыв Тыквенного Фонаря

Паладин

1 УРОВЕНЬ

- Вооружение
- Подарок

2 УРОВЕНЬ

- Подпись заклинания
- Бег по ветру

3 УРОВЕНЬ

- Овощной Клинок

4 УРОВЕНЬ

- Ураганный Жеребец

Следопыт

1 УРОВЕНЬ

- Вооружение
- Лесной Защитник
- Подарок
- Песочная стена
- Прорастающая Листва
- Призвать транспорт
- Водяная пуля
- Подавление оружия

2 УРОВЕНЬ

- На твоей стороне
- Трансформация зверя
- Контролировать животное
- Тлеющий Живот
- Обезьянья Хватка
- Грибная Баллиста
- Столп Силы
- Яростный Нимб
- Подпись Заклинания
- Бег по ветру

3 УРОВЕНЬ

- Буря бабочек
- Призвать Океан
- Овощной Клинок

4 УРОВЕНЬ

- Ураганный Жеребец

5 УРОВЕНЬ

- Погружение
- Призыв Тыквенного Фонаря

Чародей

ЗАГОВОР

- Разряд молнии
- Схватить
- Хватающий Корень
- Задача

1 УРОВЕНЬ

- Поднимающий Пузырь
- Дубликат
- Лесной Защитник
- Подарок
- Умиротворить гуманоида
- Песочная Стена
- Прорастающая Листва
- Водяная пуля
- Подавление оружия

2 УРОВЕНЬ

- Контролировать животное
- Тлеющий Живот
- Обезьянья Хватка
- Скрыть объект
- Столп Силы
- Яростный Нимб
- Подпись Заклинания
- Общее зрение
- Обмен Обликами
- Прозрачность

3 УРОВЕНЬ

- Буря Бабочек
- Призвать Океан
- Блоки Дара
- Ловушка из света
- Резкое Падение
- Горшок Погмо
- Овощной Клинок

4 УРОВЕНЬ

- Умиротворить чудовище
- Ураганный Жеребец

5 УРОВЕНЬ

- Создать Остановку Поезда Духов
- Массовая Левитация
- Рой птиц-оригами
- Погружение
- Призыв Тыквенного Фонаря

6 УРОВЕНЬ

- Форма Ракообразного

Колдун

Заговор
- Разряд молнии
- Задача

1 уровень
- Дубликат
- Подарок
- Умиротворить гуманоида
- Песочная Стена

2 уровень
- Защита от шпионажа
- Скрыть объект
- Подпись Заклинания
- Обмен обликами
- Прозрачность

3 уровень
- Буря бабочек
- Блоки Дара
- Ловушка из света
- Резкое Падение

4 уровень
- Ураганный Жеребец
- Умиротворить чудовище

5 уровень
- Рой птиц-оригами
- Погружение
- Призыв Тыквенного Фонаря

7 уровень
- Божественная Стрела

Волшебник

Заговор
- Разряд молнии
- Схватить
- Хватающий Корень
- Задача

1 уровень
- Вооружение
- Поднимающий пузырь
- Дубликат
- Подарок
- Умиротворить гуманоида
- Песочная Стена
- Призвать транспорт
- Поглотить магию
- Водяная пуля
- Подавление оружия

2 уровень
- На твоей стороне
- Трансформация Зверя
- Защита от шпионажа
- Тлеющий Живот
- Скрыть объект
- Яростный нимб
- Подпись Заклинания
- Общее зрение
- Обмен обликами
- Прозрачность
- Бег по ветру

3 уровень
- Буря бабочек
- Призвать Океан
- Блоки Дара
- Ловушка из света
- Резкое Падение
- Горшок Погмо

4 уровень
- Умиротворить чудовище

5 уровень
- Создать Остановку Поезда Духов
- Король Фестиваля
- Массовая левитация
- Рой птиц-оригами
- Погружение
- Призыв Тыквенного Фонаря
- Пламенный Праздничный Пир Там Гона

6 уровень
- Форма Ракообразного

Описание заклинаний

Вооружение

1 уровень, вызов (Бард, Жрец, Паладин, Следопыт, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (металлический порошок)
Длительность: 8 часов

В свободном месте, которое вы можете видеть в пределах досягаемости, материализуется до пяти видов простого или боевого оружия на ваш выбор. Оружие не является магическим, но оно хорошо сделано и стилистически выглядит так, как вам хотелось бы. По окончании действия заклинания оружие исчезает.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете вызвать три дополнительных простых или боевых оружия по вашему выбору для каждого слота выше 1-го уровня.

На твоей стороне

2 уровень, преобразование (Бард, Жрец, Друид, Следопыт, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Вы и до трех других добровольных существ по вашему выбору в пределах досягаемости формируете тайную связь, которая волшебным образом тянет вас вперед, когда вы двигаетесь навстречу друг другу. На время действия заклинания скорость каждой цели увеличивается на 5 футов, и когда существо под заклинанием заканчивает свой ход, другие цели заклинания могут использовать свою реакцию, чтобы передвинуться на половину скорости в направлении любого существа под заклинанием.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо для каждой ячейки выше 2-го уровня.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЗВЕРЯ

2 уровень, преобразование (Бард, Друид, Следопыт, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание превращает зверя, которого вы можете увидеть в пределах досягаемости, в новую гуманоидную форму. Существо, не желающее этого, должно выполнить спасбросок Мудрости, чтобы избежать эффекта. Заклинание не действует на зверя с 0 хитами.

Трансформация длится до тех пор, пока количество хитов цели не упадет до 0 или она не умрёт. Новая форма будет иметь вид гуманоида любой расы, которую вы выберете. Статблок цели, за исключением показателей умственных характеристик, будет заменён статблоком обывателя. Существо сохраняет свои мировоззрение и личность.

Количество хитов цели соответствует её форме обывателя. Когда она возвращается к своему обычному виду, количество хитов возвращается к тому, которое было у неё до трансформации. Если цель возвращается к своей обычной форме в результате падения до 0 хитов, любой избыточный урон переносится на её обычную форму. До тех пор, пока избыточный урон не уменьшит обычную форму зверя до 0 хитов, он не потеряет сознание.

Существо ограничено в действиях, которые оно может выполнять, в силу природы своей новой формы.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 3-го уровня или выше, продолжительность заклинания увеличивается на 1 час за каждую ячейку выше 2-го уровня.

ПОДНИМАЮЩИЙ ПУЗЫРЬ

1 уровень, вызов (Друид, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 час

Вы надуваете пузырь вокруг любого твёрдого, гранулированного или жидкого предмета весом 500 фунтов или меньше, в результате чего он поднимается на высоту 4 фута от земли. Независимо от содержимого пузыря, он весит 10 фунтов, и его можно вытолкнуть с помощью действия. Сильный ветер или эффекты, которые могут толкнуть существо, также толкают пузырь. Пузырь всегда парит на высоте не менее 4 футов от земли и опускается после падения со скоростью 10 футов за раунд. В качестве действия существо может проткнуть внешнюю сторону пузыря, заставив его лопнуть и высвободить своё содержимое.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете увеличить вес, который может поднимать пузырь, на 500 фунтов за каждую ячейку выше 1-го уровня.

БУРЯ БАБОЧЕК

3 уровень, вызов (Друид, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (ножки насекомого)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаете хаотичное облако бабочек в сфере радиусом 20 футов с центром в выбранной вами точке в пределах досягаемости. Область становится сильно затемнена, а дым или туман рассеиваются.

Выбранные вами существа, находящиеся в зоне действия бури бабочек, игнорируют следующие эффекты. На время действия заклинания зона его действия представляет собой труднопроходимую местность. Когда существо пытается покинуть бурю, оно должно совершить спасбросок Силы. При провале оно перемещается обратно в незанятое пространство, ближайшее к центру сферы.

ПРИЗВАТЬ ОКЕАН

3 уровень, вызов (Друид, Следопыт, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек коралла ведьминого глаза)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы телепортируете произвольный 20-футовый куб воды со дна океана в область, которую вы можете видеть в пределах досягаемости. Вода сохраняет свою кубическую форму, как будто находится в контейнере. Существо может входить в воду и выходить из нее, как обычно.

Когда действие заклинания заканчивается, вода теряет свою форму, обрушиваясь на землю и растекаясь во все стороны. Любое существо, находящееся в это время в воде, переносится на 30 футов в случайном направлении.

КОНТРОЛИРОВАТЬ ЖИВОТНОЕ

2 уровень, очарование (Друид, Следопыт, Чародей)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (немного спутанного меха)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Выберите зверя, которого вы можете увидеть в пределах досягаемости. Заклинание действует, если у него класс опасности 2 или ниже; в противном случае заклинание не сработает. Поражённое существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости, или вы полностью возьмёте его под свой контроль, и ваше сознание войдёт в его тело. Во время действия заклинания вы можете видеть глазами существа и слышать то, что слышит оно, получая преимущества от любых особых чувств, которыми оно обладает. Вы можете передвигаться и совершать действия существом, а также выполнять задачи, которые оно могло бы выполнить. В течение этого времени ваше тело считается находящимся без сознания; это не влияет на вашу способность концентрироваться на этом заклинании. Если существо получает урон, вы должны выполнить проверку Мудрости (Уход за животными) со СЛ 10 или равной половине полученного урона, в зависимости от

того, какое число больше. В случае неудачи существо восстанавливает контроль над своим телом, и действие заклинания заканчивается.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 3-го уровня или выше, максимальный Класс Опасности, на который влияет это заклинание, увеличивается на 1 за каждую ячейку выше 2-ой.

ЗАЩИТА ОТ ШПИОНАЖА

2 уровень, ограждения (Бард, Жрец, Друид, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, С, М (мешочек с песком и шесть свечей)
Длительность: 1 час

Вы создаёте замысловатый магический круг из свечей и песка, размещая его на земле в пределах досягаемости. Радиус круга может составлять 10 футов или меньше. Если в какой-то момент до окончания действия заклинания существо за пределами круга сможет увидеть или услышать вас, используя как магические, так и немагические средства, пламя свечи изменит свой цвет. Если же было применено заклинание или магический эффект, вы будете знать об этом и сможете оценить его последствия.

СОЗДАТЬ ОСТАНОВКУ ПОЕЗДА ДУХОВ

5 уровень, вызов (Бард, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 минуты
Дистанция: 10 футов
Компоненты:В, С, М (пустой билет и изысканные чернила, стоимостью не менее 50 зц, которые расходуются заклинанием)
Длительность: 1 час

Произнося заклинание, вы записываете на свой пустой билет код постоянной остановки поезда по вашему выбору, номер которой вам уже известен. Позади вас появляется мерцающий знак и маленькая скамейка, когда Блуждающий Поезд прибывает по рельсам, которые материализуются перед ним. Ваш билет позволяет проехать вам и восьми другим существам на ваш выбор. Независимо от расстояния, прибытие в пункт назначения займёт 1 час.

Во время вашего путешествия могут быть и другие остановки, которые определяются Мастером. Если вы или любое дружественное существо решите немного отдохнуть во время путешествия и восстановите хиты в конце короткого отдыха, потратив одну или несколько костей хитов, вы также восстановите дополнительные 1d10 хитов.

Существует бесчисленное множество остановок, каждая из которых имеет свой уникальный номер. Когда вы впервые получаете возможность использовать это заклинание, вы узнаете код для двух остановок, которые определяет Мастер. Дополнительные коды вы можете узнать во время своих приключений. Вы можете запомнить новый код после его изучения в течение 1 минуты.

ФОРМА РАКООБРАЗНОГО

6 уровень, ограждение (Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя
К**омпоненты:** В, С, М (панцирь ржавого краба)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаете вокруг своего тела большую эфирную форму ракообразного, которая защищает и помогает вам в бою. На это время ваш Класс Доспеха становится 20 (если он еще не был выше), скорость плавания увеличивается на 40 футов, а дальность видимости - на 30 футов. Кроме того, вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы атаковать рукопашным оружием, используя когти. Эта атака использует ваш бонус атаки заклинаниями и наносит 1d10 дробящего урона.

Кроме того, ваш эфирный панцирь имеет порог урона в 15 хитов. Порог урона дает вам иммунитет ко всему урону, за исключением случаев, когда урон равен или превышает пороговое значение 15, и в этом случае вы получаете урон как обычно. Любой урон, который не соответствует пороговому значению, считается поверхностным и не уменьшает количество хитов.

БЛОКИ ДАРА

3 уровень, вызов (Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка песка и кусочек глиняной посуды)
Длительность: 1 минута

Вы создаете пять кубиков магической силы размером в один фут, известных как блоки дара. Каждый блок дара появляется в свободном месте в пределах вашей досягаемости по вашему выбору и фиксируется на месте с помощью магии.

Блоки дара невидимы для всех существ, кроме вас и любого существа, которое вы укажете при произнесении заклинания. Если существо способно видеть блоки дара, включая тех, кто обладает видением невидимого или истинным зрением, оно увидит светящийся куб, состоящий из прозрачного тёмно-зелёного света.

Блок, подвешенный в воздухе, может выдерживать вес до 5000 фунтов. Больший вес приводит к падению блока. Существо может использовать действие, чтобы провести проверку Силы против вашей сложности заклинаний, и в случае успеха переместить блок на высоту до 10 футов.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 4-го уровня или выше, вы можете создать два дополнительных блока за каждую ячейку выше 3-го уровня.

БОЖЕСТВЕННАЯ СТРЕЛА

7 уровень, воплощение (Бард, Жрец, Колдун)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (жемчужина, стоимостью 100 зц)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы стреляете ангельской стрелой из лука, сотканного из света, который появляется в ваших руках. Проведите дальнобойную атаку заклинанием по существу в пределах досягаемости. При попадании цель получает 4d10 урона силой, и до тех пор, пока действие заклинания не закончится, она становится уязвимой к одному из следующих типов урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, электричество, некротический, лучистый или звук. Если у существа есть иммунитет к выбранному типу урона, оно вместо этого обладает сопротивлением к этому типу урона на время заклинания; если у существа есть сопротивление к выбранному типу урона, оно теряет это сопротивление на время заклинания.

ДУБЛИКАТ

1 уровень, вызов (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: С, М (медный порошок и воск)
Длительность: 1 час

Вы создаете точную копию объекта, который можете увидеть в пределах досягаемости и который весит не более 25 фунтов. На первый взгляд, эти два объекта неотличимы друг от друга, и дубликат функционирует так же, как оригинал, за исключением магических свойств, которыми может обладать оригинальный объект. Дубликат исчезает, когда заклинание заканчивается.

Если существо использует свое действие для проверки дубликата, оно может определить, что это копия, после успешной проверки Интеллекта (Аналтз) против вашей сложности заклинаний.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 2-го или 3-го уровня, продолжительность действия заклинания увеличивается до 8 часов. Когда вы используете ячейку заклинаний 4-го уровня или выше, продолжительность действия заклинания увеличивается до 24 часов.

ТЛЕЮЩИЙ ЖИВОТ

2 уровень, воплощение (Бард, Следопыт, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя
Компоненты: С, М (фляжка с маслом, которое поглощается заклинанием)
Длительность: 8 часов

Вы проглатываете масло, необходимое для заклинания. До конца действия заклинания вы можете выдохнуть масло в качестве бонусного действия, воспламеняя его при выведении из организма. Каждое существо, стоящее в линии шириной 5 футов и длиной 30 футов, должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2d10 урона огнём при провале или вдвое меньше урона при успехе. Как только вы выдохнете масло, действие заклинания закончится.

КОРОЛЬ ФЕСТИВАЛЯ

5 уровень, очарование (Бард, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая ленточка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минут

Выберите существо, находящееся в пределах досягаемости. На этом существе появляются яркая корона и плащ, а также рядом с ним начинает звучать музыкальная композиция из духовых инструментов. На время цель становится Королём Фестиваля, и вокруг неё разливается аура величия. Любое существо, которое впервые за ход перемещается на расстоянии менее 20 футов от Короля Фестиваля или начинает свой ход с этого места, должно совершить спасбросок Харизмы. Если существо не может быть зачаровано, оно автоматически преуспевает в спасброске. При провале существо влюбляется в Короля Фестиваля и начинает петь и танцевать вокруг него. Находясь под действием заклинания, существа тратят свои действия и бонусные действия в начале своего хода, отдавая все свое внимание и восхищение Королю Фестиваля.

Если существо начинает свой ход вне ауры Короля Фестиваля, на него больше не действует заклинание.

ЛЕСНОЙ ЗАЩИТНИК

1 уровень, вызов (Друид, Следопыт, Чародей)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы создаете небольшой анимированный куст, который вырастает из земли на свободном месте по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах досягаемости. Куст имеет ряд человеческих черт, таких как деревянное тело и лицо, но у него нет кистей рук и предплечий, и он не может двигаться.

Любое враждебное вам существо, которое в первый раз за ход перемещается на расстоянии менее 10 футов от куста или начинает свой ход там, становится целью атаки листьями куста. Куст совершает дальнобойную атаку, используя ваш модификатор атаки заклинаниями. При попадании существо получает 1d4 рубящего урона.

В свой ход вы можете использовать бонусное действие, чтобы заставить куст использовать атаку листьями против одного существа в радиусе 10 футов от него. Если в радиусе 10 футов от цели находится несколько созданных вами кустов, эта атака наносит 1d4 рубящего урона за каждый куст при попадании.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете создать один дополнительный куст за каждые две ячейки выше 1-ой.

ПОДАРОК

1 уровень, воплощение (Бард, Паладин, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах досягаемости. Вы наносите себе 1d20 некротического урона, а цель восстанавливает количество хитов, равное количеству полученного вами урона.

РАЗРЯД МОЛНИИ

Заговор, воплощение (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Из вашей руки в сторону существа, которое вы видите в пределах досягаемости, вылетает электрический разряд. Проведите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1d8 урона электричеством.

Кроме того, вы можете нацелиться на машину, находящуюся в пределах досягаемости, и временно включить ее, позволив ей функционировать так, как если бы она была захвачена духом или постоянно зачарована. Машины, на которые направлено это заклинание, остаются включенными в течение 18 секунд, а затем снова выключаются. Чтобы машина могла функционировать с использованием этого заклинания, она все еще должна быть в рабочем состоянии.

Урон от заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5-го уровня (2d8), 11-го уровня (3d8) и 17-го уровня (4d8).

ЛОВУШКА ИЗ СВЕТА

3 уровень, воплощение (Бард, Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник)

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

Мерцающая полоса света устремляется к цели в пределах досягаемости и окутывает её впечатляющей вспышкой света. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель удерживается и магически фиксируется на месте до конца следующего хода.

МАССОВАЯ ЛЕВИТАЦИЯ

5 уровень, преобразование (Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (маленькая кожаная петля)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы можете выбрать шесть существ или незакреплённых предметов, которые находятся в пределах вашей видимости и досягаемости. Они будут подняты вертикально на высоту до 20 футов и останутся в таком положении в течение определённого времени. Заклинание может поднять в воздух цель весом до 500 фунтов. Нежелающие существа должны выполнить спасбросок Выносливости, и при успехе не будут затронуты этим заклинанием.

Цель может двигаться, только отталкиваясь или подтягиваясь к неподвижному объекту или поверхности в пределах досягаемости, например, к стене или потолку. В свой ход вы можете изменить высоту любого количества целей на расстояние до 20 футов в любом направлении. Если вы сами являетесь одной из целей, вы можете перемещаться вверх или вниз в рамках своего перемещения. В противном случае вы можете использовать свое действие для перемещения целей, которые должны оставаться в пределах досягаемости заклинания.

Когда действие заклинания заканчивается, цели плавно опускаются на землю, если они все еще парят в воздухе.

ОБЕЗЬЯНЬЯ ХВАТКА

2 уровень, воплощение (Друид, Следопыт, Чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете большую бесплотную обезьянью лапу, которая поднимается и хватает Огромное или меньше существо, находящееся на земле, которое вы видите в пределах досягаемости. Лапа пытается схватить цель, используя ваш модификатор заклинаний для проверки. Если вы провалите проверку, лапа исчезнет, и действие заклинания закончится.

При захвате лапой цель получает 1d8 некротического урона в начале каждого своего хода. Цель может использовать своё действие, чтобы попытаться избежать захвата, как обычно. Когда цель выбирается из захвата, лапа исчезает, и действие заклинания заканчивается.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо для каждой ячейки выше 2-го уровня, призывая отдельную обезьянью лапу для каждой цели. При этом действие заклинания не заканчивается, пока не исчезнет последняя лапа. Существа должны находиться на расстоянии не более 60 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

ГРИБНАЯ БАЛЛИСТА

2 уровень, преобразование (Друид, Следопыт)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

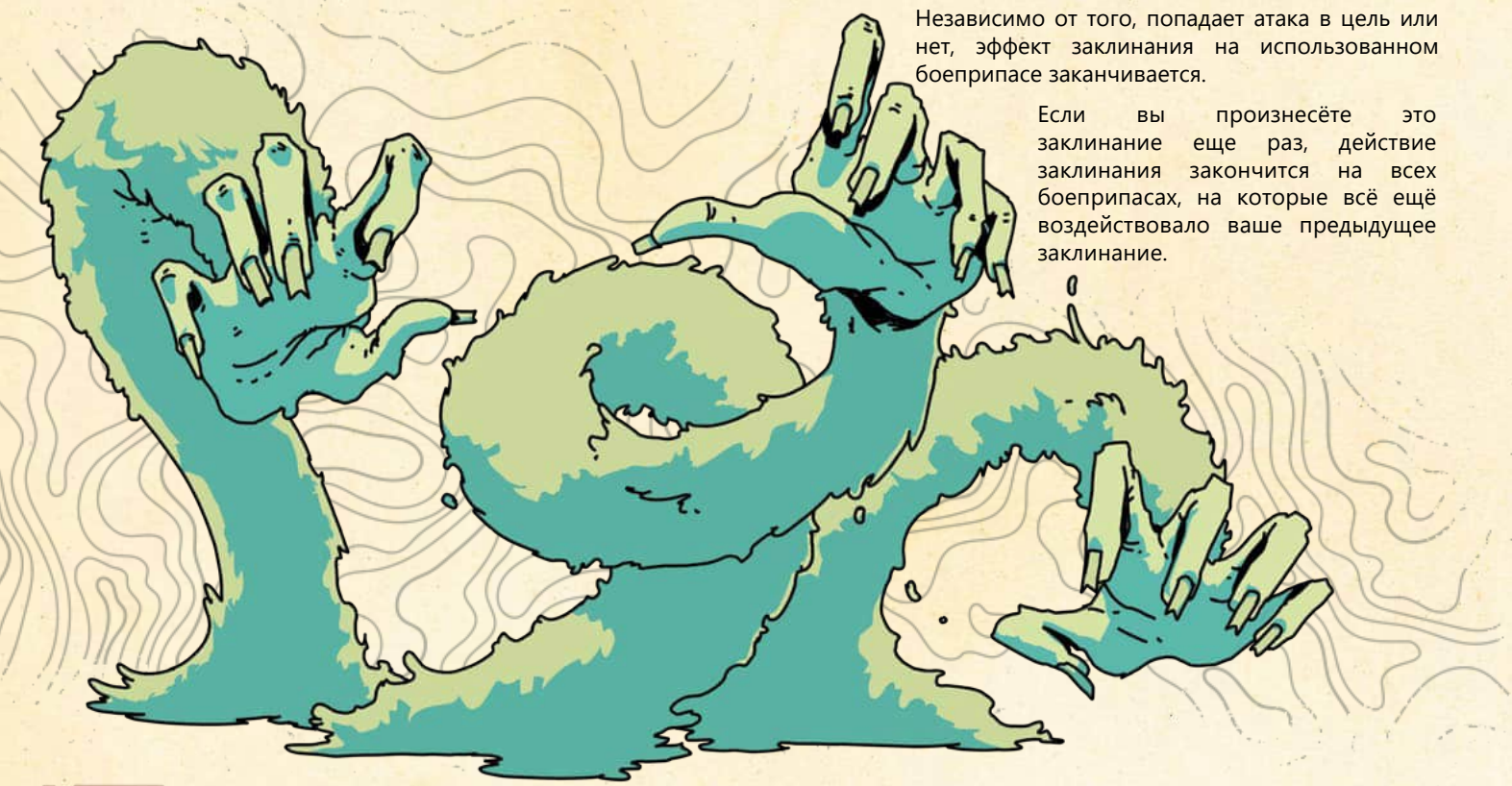
Компоненты: В

Длительность: 1 час

Вы касаетесь от одного до трёх боеприпасов, наполняя их поганковой магией, что приводит к появлению пышных зелёных грибов вокруг или на кончике снаряда. Когда существо подвергается атаке из дальнобойного оружия, использующего эти боеприпасы, оно дополнительно получает 1d6 урона ядом и должно сделать спасбросок Ловкости. При провале существо отбрасывается назад на расстояние, равное полученному урону (округленное до ближайших 5 футов), но не более чем на 15 футов.

Независимо от того, попадает атака в цель или нет, эффект заклинания на использованном боеприпасе заканчивается.

Если вы произнесёте это заклинание еще раз, действие заклинания закончится на всех боеприпасах, на которые всё ещё воздействовало ваше предыдущее заклинание.



СКРЫТЬ ОБЪЕКТ

2 уровень, иллюзия (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

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

Объект, который вы видите в пределах досягаемости, становится невидимым до окончания действия заклинания. Объект может быть размером не более 5-футового куба, и его не может носить существо.

РОЙ ПТИЦ-ОРИГАМИ

5 уровень, преобразование (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (хорошая бумага стоимостью 10 зц, которая поглощается заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Рой из восьми птиц-оригами вырывается из стопки бумаг, использованных при произнесении заклинания, и летит к существу, которое вы видите в пределах досягаемости. Если цель находится в пределах 30 футов от вас, когда вы произносите заклинание, рой сталкивается с целью, нанося ей 8d6 рубящего урона, и птицы исчезают.

Если цель находится на расстоянии более 30 футов от вас, когда вы произносите заклинание, рой перемещается в направлении цели со скоростью 30 футов за раунд, игнорируя труднопроходимую местность и обходя существ и другие препятствия по мере необходимости. Пока рой перемещается, он занимает площадь в 5 футов кубом, как если бы это было существо среднего размера.

Пока рой перемещается, на него можно напасть. Его КД равен значению вашей сложности заклинаний. За каждую атаку, которая попадает в рой, количество птиц в рое уменьшается на единицу.

В начале вашего хода в раунде, когда рой достигает своей цели, цель получает 1d6 рубящего урона за каждую птицу, оставшуюся в рое. Затем птицы исчезают.

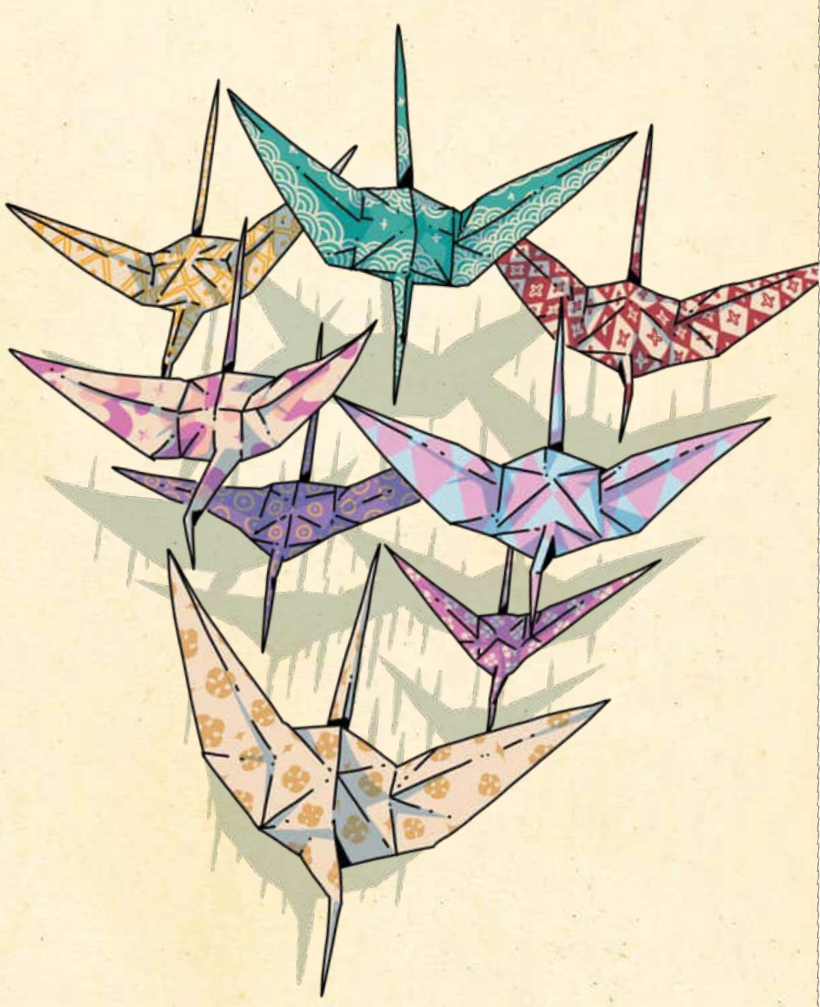
На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 6-го уровня или выше, количество птиц в стае увеличивается на две за каждую ячейку выше 5-го уровня; если цель находится в пределах 30 футов от вас, когда вы произносите заклинание, наносится дополнительный рубящий урон в размере 2d6 за каждую ячейку выше 5-го уровня.

УМИРОТВОРИТЬ ЧУДОВИЩЕ

4 уровень, очарование (Бард, Жрец, Друид, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (перо чайки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь успокоить существо, которое видите в пределах досягаемости. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. Если она проваливает спасбросок, вы умиротворяете её до окончания действия заклинания.



Умиротворённое существо не может атаковать, произносить заклинания, воздействующие на врагов, или наносить урон другому существу. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо за каждую ячейку выше 4-го. Существа должны находиться на расстоянии не более 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

УМИРОТВОРИТЬ ГУМАНОИДА

1 уровень, очарование (Бард, Жрец, Друид, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (перо чайки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь успокоить гуманоида, которого видите в пределах досягаемости. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. Если она проваливает спасбросок, вы умиротворяете её до окончания действия заклинания. Умиротворённое существо не может атаковать, произносить заклинания, воздействующие на врагов, или наносить урон другому существу. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одного дополнительного гуманоида за каждую ячейку выше 1-го уровня. Гуманоиды должны находиться на расстоянии не более 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

СТОЛП СИЛЫ

2 уровень, воплощение (Бард, Друид, Следопыт, Чародей)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы быстро топаете ногой, вызывая колонну из дерева или камня, который вылетает у вас из-под ног и направляется к существу, которое вы видите в пределах досягаемости. Проведите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 2d12 дробящего урона, и если цель Огромна или меньше, она отбрасывается на 10 футов от вас. Участок земли по прямой линии между вами и вашей целью становится труднопроходимым, и на расчистку вручную каждого участка площадью 5 квадратных футов требуется не менее 1 минуты.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 3-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d12 за каждую ячейку выше 2-го уровня.

РЕЗКОЕ ПАДЕНИЕ

3 уровень, преобразование (Друид, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы призываете огромную сверкающую силу, которая окутывает летающее существо в пределах досягаемости, и пытаетесь сбить его на землю. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При провале оно падает на землю и получает урон от падения, как обычно (1d6 дробящего урона за каждые 10 футов падения, максимум 20d6). При успехе существо падает на полпути к земле и не получает урона.

ГОРШОК ПОГМО

3 уровень, вызов (Бард, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы призываете чугунный горшок в свободное пространство на земле в пределах досягаемости. Все предметы в радиусе 20 футов от горшка, которые никто не носит и не держит, и которые весят не более 10 фунтов, мгновенно засасываются внутрь странного горшка Погмо, независимо от того, подходят они по размеру или нет. Все предметы хранятся во внепространственном кармане внутри горшка до окончания действия заклинания, после чего горшок исчезает, а предметы, которые в нём находились, появляются на земле в его пространстве. На время действия заклинания горшок остается плотно закрытым, и до тех пор, пока не закончится действие заклинания, к предметам, находящимся внутри, нельзя получить доступ. Ширина и длина горшка - 1 фут. Его можно легко перемещать или переносить, и он всегда весит 15 фунтов, независимо от того, сколько весят предметы, которые в нем находятся. Горшок невосприимчив ко всем повреждениям, но его можно развеять.

ЯРОСТНЫЙ НИМБ

2 уровень, воплощение (Друид, Следопыт, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: 1 минута

Выберите существо в пределах досягаемости, которым можете быть вы сами. Над целью появляется чистое пушистое белое облако и следует за ней все время. Если цель получает урон от видимого вами враждебного существа, вы можете использовать свою реакцию для дальнобойной атаки заклинанием из облака, при условии, что это существо находится в пределах 60 футов от цели. При попадании существо получает 2d8 урона электричеством.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 3-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждые два уровня выше 2-го.

ПРОЧНАЯ ДРУЖБА

Заговор, очарование (Бард, Жрец, Друид)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы магически помогаете существу в пределах досягаемости, предоставляя ему преимущества действия Помощь. Если цель, которой вы помогли, успешно выполняет задачу к началу вашего следующего хода, вы получаете 1d4 временных хитов, которые действуют в течение 1 часа.

Количество временных хитов, которые вы получаете, увеличивается, когда вы достигаете 5-го уровня (1d6), 11-го уровня (1d8) и 17-го уровня (1d10).

СХВАТИТЬ

Заговор, преобразование (Бард, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 15 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы заставляете находящийся в пределах досягаемости предмет, который никто не держит и не носит, подлететь в вашу раскрытую ладонь. Предмет должен весить не более 10 фунтов, иначе заклинание не сработает.

ХВАТАЮЩИЙ КОРЕНЬ

Заговор, вызов (Бард, Друид, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 реакция, которую вы предпринимаете, когда существо провоцирует от вас атаку по возможности
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы заставляете корни вырасти и схватить существо, спровоцировавшее вашу атаку по возможности, препятствуя его передвижению. Скорость существа снижается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

ПЕСОЧНАЯ СТЕНА

1 уровень, воплощение (ритуал) (Бард, Друид, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленький кусочек морского стекла)
Длительность: 1 минута

Стена из песка высотой 5 футов, шириной 5 футов и толщиной 1 фут материализуется из земли в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах досягаемости. Песочная стена действует как твёрдый камень. КД стены равен 13, у неё 10 хитов. Уменьшение хитов стены до 0 разрушает её и может привести к разрушению других соединенных с ней стен по усмотрению Мастера. Вы можете завершить заклинание досрочно действием. Когда заклинание заканчивается, стена снова превращается в песок.

Если вы произносите заклинание в качестве ритуала, стена действует до тех пор, пока не будет разрушена или развеяна.

ПОДПИСЬ ЗАКЛИНАНИЯ

2 уровень, прорицание (Бард, Жрец, Друид, Паладин, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (спичка из розового дерева)
Длительность: Мгновенная

Когда вы произносите заклинание, вы извлекаете мощные запахи, которые содержатся в любой магии. Выберите магический эффект, о котором вы знаете, и который находится в пределах досягаемости. Эффект высвобождает запах, характерный для существа, которое его создало. Если вы знакомы с этим существом, вы автоматически поймете, что магический эффект был создан им.

Если вы не знакомы с этим существом, вы можете совершить проверку своей заклинательной характеристики и добавить к ней свой бонус мастерства. Обратитесь к таблице ниже, чтобы определить, какую информацию вы можете извлечь из запаха.

- **СЛ 5—** Вы узнаете тип существа, создавшего магический эффект.
- **СЛ 10—** Если у существа есть класс, вы узнаете, что это за класс.
- **СЛ 15—** Вы узнаете, связано ли это существо с какой-либо организацией.
- **СЛ 20—** Вы узнаете название этого существа.

ОБЩИЙ ВЗГЛЯД

2 уровень, прорицание (Бард, Жрец, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 1 миля
Компоненты: С, М (стеклянный глаз)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы выбираете целью желающее знакомое существо, находящееся в пределах досягаемости. На время заклинания или до тех пор, пока цель не отменит действие эффекта на себя, она может видеть вашими глазами, используя преимущества любых ваших особых органов чувств. В течение этого времени цель может переключаться между своим собственным видением и вашим видением бонусным действием.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное желающее существо для каждой ячейки выше 2-го уровня.

ПРОРАСТАЮЩАЯ ЛИСТВА

1 уровень, вызов (Друид, Следопыт, Чародей)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (семена цветов)
Длительность: 1 час

Вы словно прорастаете и быстро покрываетесь густой листвой, которая полностью окутывает ваше тело. При произнесении этого заклинания у вас есть возможность выбрать, какими дополнительными свойствами будет обладать ваша листва: например, цветами или ягодами.

Пока вы лежите на земле ничком и не двигаетесь, вас невозможно отличить от обычного куста. Если существо не заметило вашего движения или действия, оно должно совершить проверку Интеллекта (Анализ) против вашей сложности заклинаний, чтобы понять, что вы не куст. Чтобы снова стать замаскированным для существа, которое уже распознало вас, вы должны сначала спрятаться, пока существо вас не видит.

Во время действия заклинания вы можете использовать своё действие, чтобы создать и бросить в цель сосновую шишку, ягоду или бутон цветка. Когда вы это сделаете, проведите дальнобойную атаку заклинанием против существа, находящегося в радиусе 30 футов от вас. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1d6 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

УРАГАННЫЙ ЖЕРЕБЕЦ

4 уровень, воплощение (Друид, Паладин, Следопыт, Чародей, Колдун)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (стебель буревестника)
Длительность: Мгновенная

Выберите пространство площадью 5 футов в кубе, которое находится в пределах вашей видимости и досягаемости. В этом пространстве из вихря появляется жеребец-элементаль среднего размера. Он устремляется в выбранном вами направлении по прямой линии длиной до 60 футов. Если жеребец появляется в пространстве, занятом существом Среднего или меньшего размера, это существо должно совершить спасбросок Ловкости или быть перемещено вместе с жеребцом во время его движения. Существо может отказаться от этого спасброска.

Каждое существо на пути жеребца (за исключением существа, движется на жеребце, если таковое имеется) должно совершить спасбросок Ловкости, получая 6d8 дробящего урона при провале или вдвое меньший урон при успехе. Затем жеребец исчезает.

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждую ячейку выше 4-го уровня.

ПОГРУЖЕНИЕ

5 уровень, вызов (Друид, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Это заклинание создает магическую связь между водоёмом, находящимся в пределах досягаемости, и другим водоёмом, находящимся в любом месте в радиусе 500 миль, на том же плане существования. Вы должны были увидеть или дотронуться до нужного водоёма хотя бы раз. В течение времени действия заклинания любое существо может войти в ближний водоём и выйти из дальнего, совершив перемещение на расстояние 5 футов.

Оба водоема должны быть достаточно большими, чтобы существо, пытающееся пройти через них, могло полностью погрузиться в воду. Если какой-либо водоём недостаточно велик для того, чтобы существо могло полностью погрузиться, вероятность того, что существо выйдет из случайного водоёма на том же плане существования, составляет 25 процентов.

ПРИЗЫВ ТЫКВЕННОГО ФОНАРЯ

5 уровень, вызов (Бард, Друид, Следопыт, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочки тыквенного фонаря)
Длительность: Мгновенная

Гигантский Тыквенный Фонарь быстро вырастает вокруг четырёх существ Среднего и меньшего размера или одного Большого существа в радиусе 5 футов с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах досягаемости. Существо в этой зоне, не желающее этого, может совершить спасбросок Ловкости, прыгнув на 5 футов за пределы Тыквенного Фонаря в случае успеха.

Находясь внутри Фонаря, существа могут видеть только через его глаза и рот, которые расположены с одной стороны, выбранной вами при произнесении заклинания. С этой же стороны существа внутри могут атаковать дальнобойным оружием или оружием со свойством досягаемость. Существа, находящиеся за пределами Тыквенного Фонаря, видят только тёплый, сияющий свет, когда заглядывают ему в рот или в глаза. Пока Тыквенный Фонарь существует, ни одно существо внутри или снаружи не может пройти сквозь него.

Тыквенный Фонарь весит 5000 фунтов, его КД равен 15, у него 100 хитов. Фонарь сам по себе теряет 20 хитов каждый год. Когда количество хитов фонаря уменьшается до 0, он уничтожается.

ВЫЗВАТЬ ТРАНСПОРТ

1 уровень, вызов (Бард, Следопыт, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленький кусочек резины)
Длительность: 10 минут

Вы вызываете велосипед или другой движущийся транспорт в незанятом месте в радиусе 5 футов от себя. Транспортное средство может быть размером не более 5-футового куба и перевозить только одно существо Среднего или меньшего размера. Его скорость движения составляет 60 футов, что вы можете использовать во время езды на нем, при условии, что у вас есть хотя бы одна свободная рука для управления транспортом.

Вы можете досрочно завершить эффект заклинания действием. Когда заклинание заканчивается, транспортное средство исчезает.

ПОГЛОТИТЬ МАГИЮ

1 уровень, преобразование (Бард, Волшебник)

Время накладывания: 1 реакция, когда заклинанию другого существа не удаётся затронуть вас
Дистанция: на себя
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы впитываете в себя остатки магии, которые витают в воздухе после того, как заклинание, которое должно было вас поразить, не оказало на вас никакого действия. Поглощая эту скрытую энергию, вы можете выбрать один из следующих эффектов:

- Вы восстанавливаете хиты, равные 1d4 + модификатор вашей магической характеристики.
- Ваша скорость увеличивается на 15 футов до конца вашего следующего хода.
- Единожды до окончания вашего следующего хода вы можете бросить 1d4 и добавить выпавшее число к одной проверке характеристики по вашему выбору.

ОБМЕН ОБЛИКАМИ

2 уровень, иллюзия (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Это заклинание позволяет вам изменять внешность двух гуманоидов, которых вы можете видеть в пределах досягаемости, делая их похожими друг на друга. Каждая цель приобретает иллюзорную маскировку, делающую её похожей на вторую цель, включая броню, одежду, оружие и другие личные вещи. Каждое существо может казаться на 1 фут ниже или выше; в остальном маскировка максимально точно повторяет физические особенности другой цели. Заклинание действует в течение одного часа, если только вы не используете действие, чтобы снять его раньше.

Изменения, вызванные этим заклинанием, невозможно контролировать физически. Например, если оно наделяет существо плащом, предметы проходят сквозь него, и любой, кто прикоснётся к плащу, не ощутит ничего, кроме спины или плеч существа. Если же заклинание делает существо тоньше, чем оно есть на самом деле, то рука того, кто к вам тянется, наткнется на вас на полпути, ещё в воздухе.

Существо может действием изучить цель и провести проверку Интеллекта (Анализ) против вашей СЛ заклинаний. Если это удаётся, оно узнает, что цель замаскирована.

ПЛАМЕННЫЙ ПРАЗДНИЧНЫЙ ПИР ТАМ ГОНА

5 уровень, ограждение (Бард, Жрец, Волшебник)

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 футов
Компонент: В, С, М (необычный ингредиент, который поглощается заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы освящаете блюдо с помощью экстравагантного шоу, рассыпая специи и кружась в танце. Те, кто принимает участие в трапезе, получают карри-благословение от великого духа фестивалей Там Гона. Пиршество длится в течение одного часа, и его полезные свойства проявляются только по прошествии этого времени. В нём могут принять участие до двенадцати существ.

Существо, принимающее участие в пиршестве, получает несколько преимуществ. Степень истощения существа снижается на единицу, его скорость увеличивается на 10 футов, и оно получает бонус +2 к спасброскам Ловкости. Оно также может активировать заклинание Тлеющий Живот один раз, пока действует эффект. Эффект пиршества действует в течение 24 часов.

ЗАДАЧА

Заговор, преобразование (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 15 футов
Компоненты: С
Длительность: До 1 часа

Лёгким движением руки вы волшебным образом выполняете небольшую и простую задачу, например, переворачиваете страницу книги, намазываете маслом хлеб или разогреваете чашку чая, без каких-либо физических действий. Задание не может включать в себя ничего, что могло бы нанести вред существу, и должно быть таким, что вы обычно могли бы выполнить без использования магии. Заклинание не срабатывает, если цель задачи полностью скрыта от вас.

Если вы произнесете это заклинание несколько раз, у вас может быть активировано до трёх задач одновременно, и вы можете отменить одно из них в качестве бонусного действия.

ПРОЗРАЧНОСТЬ

2 уровень, иллюзия (Бард, Чародей, Колдун, Волшебник)

Время накладывания: 1 реакция, когда ваше местоположение раскрывается существу, в то время как вы скрыты или невидимы
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд

Вы временно становитесь невидимым, чтобы существо, запустившее эту реакцию, не обнаружило вас. До конца следующего хода вы остаётесь невидимым, и ваши шаги не издают ни звука, независимо от того, по какой поверхности вы передвигаетесь. Все, что на вас надето, невидимо, пока оно на вас. Действие заклинания заканчивается раньше, если вы атакуете или произносите заклинание.

ОВОЩНОЙ КЛИНОК

3 уровень, вызов (Бард, Друид, Следопыт, Паладин, Чародей)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (полоска травы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В свободном пространстве, которое вы можете видеть в зоне досягаемости, из земли внезапно появляется пышный пучок овощей. В качестве бонусного действия любое существо может вырвать его из земли, получая клинок в виде корнеплода по вашему выбору. На время заклинания существо может использовать этот клинок как рукопашное оружие, как будто оно им владеет. Лезвие наносит 1d12 рубящего урона при попадании (с добавлением модификатора характеристики к броску урона, как обычно), и обладает свойством фехтовальное.

Кроме того, в последующие ходы владелец клинка или один из его союзников может использовать бонусное действие, чтобы откусить кусочек от клинка. При этом существо восстанавливает количество хитов, равное значению урона, наносимого клинком, + ваш модификатор магической характеристики. Как только существо откусывает кусочек от лезвия, его урон уменьшается на один размер — например, с d12 до d10. Если урон лезвия уменьшается до 1d4, оно уничтожается, и действие заклинания заканчивается досрочно.

ВОДЯНАЯ ПУЛЯ

1 уровень, воплощение (Друид, Следопыт, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы формируете сферу из бурлящей воды, которая стремительно вращается в вашей руке или во рту. Затем вы готовитесь метнуть её в существо, находящееся в пределах досягаемости. Это дальнобойная атака заклинанием наносит цели дробящий урон, сила которого зависит от расстояния до неё.

- **1–10 футов:** 5d6
- **11–60 футов:** 4d6
- **61–90 футов:** 3d6

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку для заклинаний 2-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d6 за каждую ячейку выше 1-го уровня.

ПОДАВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ

1 уровень, преобразование (Бард, Друид, Следопыт, Чародей, Волшебник)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (капля морской воды)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

До трёх единиц оружия на ваш выбор, которые вы можете видеть в пределах досягаемости, будут покрыты водой. Сделайте бросок 1d4; на время заклинания любой урон, наносимый выбранным оружием, будет уменьшен на получившийся результат (минимум до 1).

На больших уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете затронуть два дополнительных оружия на каждую ячейку выше 1-го уровня.

БЕГ ПО ВЕТРУ

2 уровень, воплощение (Паладин, Следопыт, Волшебник)

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

Встречный штормовой ветер поднимает вас и переносит к существу, которое вы видите в пределах досягаемости. В следующий раз, когда вы поразите существо рукопашной атакой оружием до конца хода, атака нанесёт дополнительные 2d6 рубящего урона, поскольку ветер помогает вам ударить по цели.

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Магия пронизывает остров Ободзимы. Она окутывает каждый уголок ландшафта и находит своё отражение в предметах, окружающих нас. Многих поколений назад мудрецы открыли, что эту скрытую магию можно высвободить через древнее искусство зельеварения – почётное ремесло, окружённое тайной, восхищением и непредсказуемостью. Большинство островитян не пытаются освоить его, ведь даже опытные зельевары не могут быть уверены в том, какое зелье получится при смешивании ингредиентов. Однако, несмотря на все сложности, эта традиция остаётся одной из самых гордо хранимых на острове.

В этой главе вы узнаете о том, как собирать ингредиенты, как варить зелья и какие вид зелий бывают.

ВИДЫ И РЕДКОСТЬ ЗЕЛИЙ

Зелья делятся на три категории в зависимости от их назначения. **Боевые** зелья предоставляют способности или усиления, которые могут оказаться полезными в бою. **Полезные** зелья, как правило, используются как в бою, так и в повседневных делах. А **причудливые** зелья обладают неожиданными, а порой и забавными эффектами.

Зелья также бывают разной редкости. Редкость зелья определяется редкостью ингредиентов, используемых для его приготовления. Зелье может быть **обычным, необычным** или **редким.**

Обычные зелья достаточно распространены, и многие люди используют их в повседневной жизни. Однако они не настолько многочисленны, чтобы считаться заурядными.

Необычные зелья — сильнодействующие эликсиры, возможно, самые мощные из тех, с которыми островитянам приходится сталкиваться.

Редкие зелья способны творить настоящие чудеса, и большинство жителей Ободзимы проживают свою жизнь, так и не испытав на себе их действие.

Жители Ободзимы, возможно, и не описывают зелья в категориях и редкостях, описанных выше, но это полезные термины, призванные помочь игрокам понять, как работает система приготовления зелий.

ИНГРЕДИЕНТЫ

Приготовление зелий невозможно без необходимых ингредиентов. На острове можно найти огромное разнообразие предметов, которые могут быть использованы в качестве сырья. Одни встречаются часто и доступны каждому, другие же так редки, что ради них приходится отправляться в опасные экспедиции. Ингредиенты бывают разных типов, среди которых есть растения, минералы, существа и их части, а также предметы, созданные человеком, например детали машин, игрушки и продукты питания.

Как и зелья, ингредиенты различаются по редкости: обычные, необычные и редкие. Чтобы раздобыть все 130 известных ингредиентов, зельевар должен быть опытным как за котлом, так и в полевых условиях.

Обычных ингредиентов предостаточно, и их, как правило, легко найти, приложив совсем немного знаний и усилий.

Необычные ингредиенты достать сложнее. Чтобы их раздобыть, потребуются специальные навыки и точное знание мест, где они могут находиться.

Редкие ингредиенты - это совсем другая история. Их добыча превращается в настоящее испытание: порой приходится снаряжать целую экспедицию ради одного-единственного компонента.

«Поиски редкого компонента сами по себе могут стать увлекательным приключением»

Определение и сбор ингредиентов

Далеко не каждый предмет содержит достаточно магии, чтобы быть ингредиентом для приготовления зелий. В разделе "Ингредиенты для зелий" ниже представлен полный список ингредиентов. Многие предметы, которые игроки захотят использовать, просто не обладают необходимой магической силой, поэтому важно, чтобы у них был способ определить, что является подходящим ингредиентом, а что нет. Вот тут-то и пригодятся наборы для обнаружения магии и альманахи. Имейте в виду, что Мастер может вносить изменения в список ингредиентов по своему усмотрению.

Добыча и собирательство

Персонажи могут случайно находить полезные ингредиенты во время своих приключений, но большинство компонентов требуют тщательных поисков. Тип ингредиента определяет, проверка какого навыка будет задействована.

- Если ингредиент растет или встречается в дикой природе, вы можете провести проверку Мудрости (Выживание), чтобы определить его местонахождение.
- Если ингредиент находится среди брошенных механизмов, вы можете совершить проверку Интеллекта (Утилизация), чтобы разобрать конструкцию и найти нужную деталь.

Персонаж, потративший на собирательство не менее часа, может попытаться пройти соответствующую проверку. СЛ проверки определяется по таблице ниже. Следует учесть, что не все ингредиенты встречаются в каждом регионе с одинаковой частотой. Чтобы узнать, какие ингредиенты являются местными, ознакомьтесь со списком региональных ингредиентов на странице 199.

Информацию о новом навыке Утилизация можно найти на стр. 165

Сложность нахождения ингредиентов

Собираемые игредиенты	Предлагаемая СЛ
Типичные для региона ингредиенты	10-15
Необычные ингредиенты, характерные для данной местности, и обычные ингредиенты, не встречающиеся в этом регионе	16-20
Редкие ингредиенты, нехарактерные для данной местности	21-25
Редкие ингредиенты обычно нельзя просто найти. Способы их добычи указаны в описании каждого ингредиента отдельно.	На усмотрение Мастера

Альманахи

Альманах островных ингредиентов бабули Прумпл: Руководство по зельеварению в семи томах — или просто *Альманах* для краткости – на протяжении последних десятилетий считался самым авторитетным справочником по ингредиентам. Однако информацию из него не так просто раздобыть.

Много лет назад Ковены ведьм сумели разделить тома между собой, надежно спрятав их по всей Ободзиме. Теперь они ревностно охраняют имеющиеся у них экземпляры и жаждут заполучить те, что в чужих руках. У каждого крупного Ковена есть по одному тому. За исключением уважаемого Ковена Рыбьей Головы, которому каким-то образом удалось заполучить целых два!

Персонажи с доступом к тому Альманаха региона получают преимущество на проверки при сборе ингредиентов. Кроме того, игроки могут узнавать свойства всех ингредиентов, описанных в их экземпляре книги.

Тома Альманаха по регионам и Ковенам.

1. Тихая Заводь: Клятвовороны
2. Прибрежное Нагорье: Лига Позолоченной Тыквы
3. Штормовые Поля: Ковен Рыбьей Головы
4. Дар Суритаси: Высокие Шляпы
5. Земли Горячей Воды: Ковен Лоскутной Мантии
6. Гора Арбора: Ковен Облачного Колпака
7. Отмель: Ковен Рыбьей Головы

Герои могут найти копии страниц Альманаха в местных лавках, библиотеках или ведьмовских хижинах. Найденная страница содержит информацию об одном конкретном ингредиенте

Проверка ингредиентов

Наборы для Обнаружения Магии, или НОМы, используются для определения, обладает ли предмет свойствами, необходимыми для использования в качестве ингредиента зелья. Во время простоя персонажи могут потратить 1 час, используя свой Набор для Обнаружения Магии (НОМ), чтобы проверить до шести предметов. После завершения проверки Мастер сообщает, какие из них являются ингредиентами, а также их свойства.

НОМы описаны в разделе снаряжения этой книги.

Ведьмы обычно соглашаются опознать ингредиенты за скромное пожертвование или в обмен на услугу.

Особые ингредиенты

Некоторые ингредиенты нельзя найти в дикой природе или в заброшенных машинах. Для них нужны уникальные обстоятельства. Например, Щебень Голема из щебня можно получить только у существа с таким же названием, а для этого голем должен существовать.

Другие ингредиенты можно отыскать только в ходе загадочных событий, таких как Эссенция Дурного Предзнаменования, которая может возникнуть как побочный продукт магии предсказания. Чтобы заполучить эти редкие ингредиенты, потребуется приложить больше усилий и, возможно, немного удачи.

Покупка и обмен ингредиентов

Такие ингредиенты, как розовый свечной воск, пиробумага и раменный бульон Хакумона не встречаются в дикой природе. Их изготавливают мастера, поэтому получить их можно только напрямую от создателя или купить у торговцев. Обычные ингредиенты, как правило, доступны на местных рынках, необычные - требуют связей со специальными поставщиками, а редкие настолько ценны, что сам факт нахождения продавца уже является достижением. Если персонажи хотят купить или обменять ингредиенты, следуйте этим общим рекомендациям.

Стоимость. Торговцы и ремесленники обычно знают цену своим товарам. Для ингредиентов, которые обычно продаются, вы можете самостоятельно назначить стоимость или воспользоваться таблицей ниже с рекомендуемыми ценами.

Сделка. Многие неохотно расстаются со своими ингредиентами. Чем реже ингредиент, тем сложнее будет уговорить продавца. Мы рекомендуем отыгрывать такие сделки. В таблице ниже указаны рекомендуемые сложность для проверок Харизмы (Убеждение), но окончательное решение о разумности условий сделки остается за Мастером.

Ингредиенты для продажи или обмена	Предлагаемая стоимость	Предлагаемая СЛ
Типичные для региона ингредиенты	1-5 зц	10-15
Необычные ингредиенты, типичные для данной местности, и обычные ингредиенты, не встречающиеся в этом регионе	5-10 зц	16-20
Необычные ингредиенты, нехарактерные для данной местности	20-25 зц	21-25
Редкие ингредиенты	На усмотрение Мастера	

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЗЕЛИЙ

Атрибуты ингредиентов

Каждый ингредиент обладает уникальным набором атрибутов, которые помогают определить, для приготовления какого типа зелья он будет использован. Эти атрибуты: бой, польза и причуда.

Каждый из этих трёх атрибутов имеет числовое значение, варьирующееся в зависимости от ингредиента. Например, бум-ягода имеет показатель боя: 7, показатель пользы: 6, показатель причуды: 1.

БУМ - ЯГОДА		
Бой	**Польза**	**Причуда**
7	6	1

Рецепты

Для приготовления зелий требуются рецепты. Каждый рецепт зелья включает три основных ингредиента, которые определяют тип получаемого зелья. Ингредиенты в рецепте должны быть уникальными — нельзя использовать один и тот же компонент дважды. Рецепты можно найти у мастеров зельеварения по всей Ободзиме или открыть экспериментальным путём, пробуя различные комбинации.

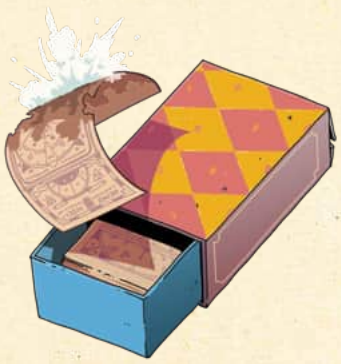
Чтобы определить, какое зелье получится по рецепту, следуйте приведенным ниже инструкциям:

1. Выберите три ингредиента.
2. Определите числовые значения атрибутов этих ингредиентов. В результате у вас должно получиться девять чисел (по три для каждого ингредиента).
3. Сложите отдельно все три боевых показателя, все три полезных показателя, и все три показателя причуды. Теперь у вас будет три новых числа (по одному на каждое свойство).
4. Определите, какое из трёх чисел имеет наибольшее значение. Оно определяет категорию зелья (боевое, полезное или причудливое). Числовое значение указывает на конкретное зелье в выбранной категории. При равенстве значений зельевар может выбрать категорию зелья между двумя показателями с одинаковым результатом.

Пример: Вы решили создать зелье, используя три обычных ингредиента: пригоршню бум-ягод, пару листов пиробумаги и ржавого краба. Для начала вы используете Набор для Обнаружения Магии (НОМ) и определяете значения атрибутов для каждого из ваших ингредиентов.

Бум-Ягода

Бой	Польза	Причуда
7	6	1



Пиробумага

Бой	Польза	Причуда
6	9	1

Ржавый Краб

Бой	Польза	Причуда
8	4	2

Затем вы суммируете все три боевых, полезных и причудливых показателя. Это будет выглядеть примерно так:

Бой	Польза	Причуда
7+6+8=21	6+9+4=19	1+1+2=4

Теперь, когда у вас есть три новых числа, соответствующих трём атрибутам, остаётся лишь определить, какой атрибут имеет наибольшее значение. В данном случае это боевой показатель с результатом 21.

Это означает, что если вы приготовите это зелье, то получите 21-е зелье из списка боевых зелий.

Как варить зелья

После сбора ингредиентов и составления рецепта персонаж может приступать к варке зелья. Для успешного создания зелья персонаж должен иметь доступ к **инструментам алхимика** и уметь с ними обращаться. Далее нужно создать базовую смесь для всех зелий - странную жидкость, которую ведьмы и зельевары называют мук. Мук представляет собой особую смесь из трав, грязи, свечного воска, золотой пыли и других простых компонентов. Именно мук высвобождает скрытую магию ингредиентов и делает их пригодными для зелий. Приготовить смесь достаточно просто, если есть золото, необходимое для её приготовления. Для каждого зелья требуется определенное количество смеси в зависимости от его редкости.

Со всеми необходимыми ингредиентами, нужным количеством мука и **инструментами алхимика** зелье можно приготовить за 10 минут.

Обычное Зелье	Мук на 15 золота
Необычное Зелье	Мук на 75 золота
Редкое Зелье	Мук на 300 золота

Использование Зелий

Каждое зелье обладает магическими эффектами, которые проявляются при употреблении, выливании или бросании. Эти эффекты длятся в течение определенного количества времени, которое указано в описании зелья. Если не указано иное, требуется бонусное действие, чтобы использовать зелье и получить его преимущества.

Несколько зелий за раз

Отчаянные, безрассудные или любопытные персонажи неизбежно попытаются использовать более одного зелья одновременно или в быстрой последовательности. В большинстве случаев эффекты зелий не складываются. Самое последнее выпитое зелье сводит на нет все предыдущие.

Однако есть и исключения. Некоторые зелья являются **постоянными**, что означает, что их эффекты сохраняются даже при использовании других зелий. Чтобы узнать, обладает ли зелье этим свойством, проверьте его описание по ключевому слову **постоянный**.

Отравление зельями и Казусы

Использование нескольких зелий может привести к отравлению - внезапному и крайне неприятному недомоганию. Персонажи, выпивающие более одного зелья в день, должны совершить спасбросок Выносливости СЛ 13, иначе их вырвет, а зелье не подействует. Сложность спасброска увеличивается на 2 за каждое успешно использованное в этот день зелье. **Метательные** или **Проливаемые** зелья не учитываются при расчёте отравления зельем.

Если персонаж упорствует и продолжает использовать несколько зелий в день, он может столкнуться с алхимическим казусом. Эти случайные магические эффекты возникают, когда персонаж проваливает спаброс на отравление зельями, уже успешно использовав 3 зелья за день. В дополнение к отравлению зельями такой персонаж должен совершить бросок по таблице Алхимических Казусов.

Проливаемые и **Метательные** зелья не учитываются при подсчете количества зелий, которые существо может выпить за день.

Это необязательное правило для Мастеров, которое они могут добавлять в свою игру по своему усмотрению.

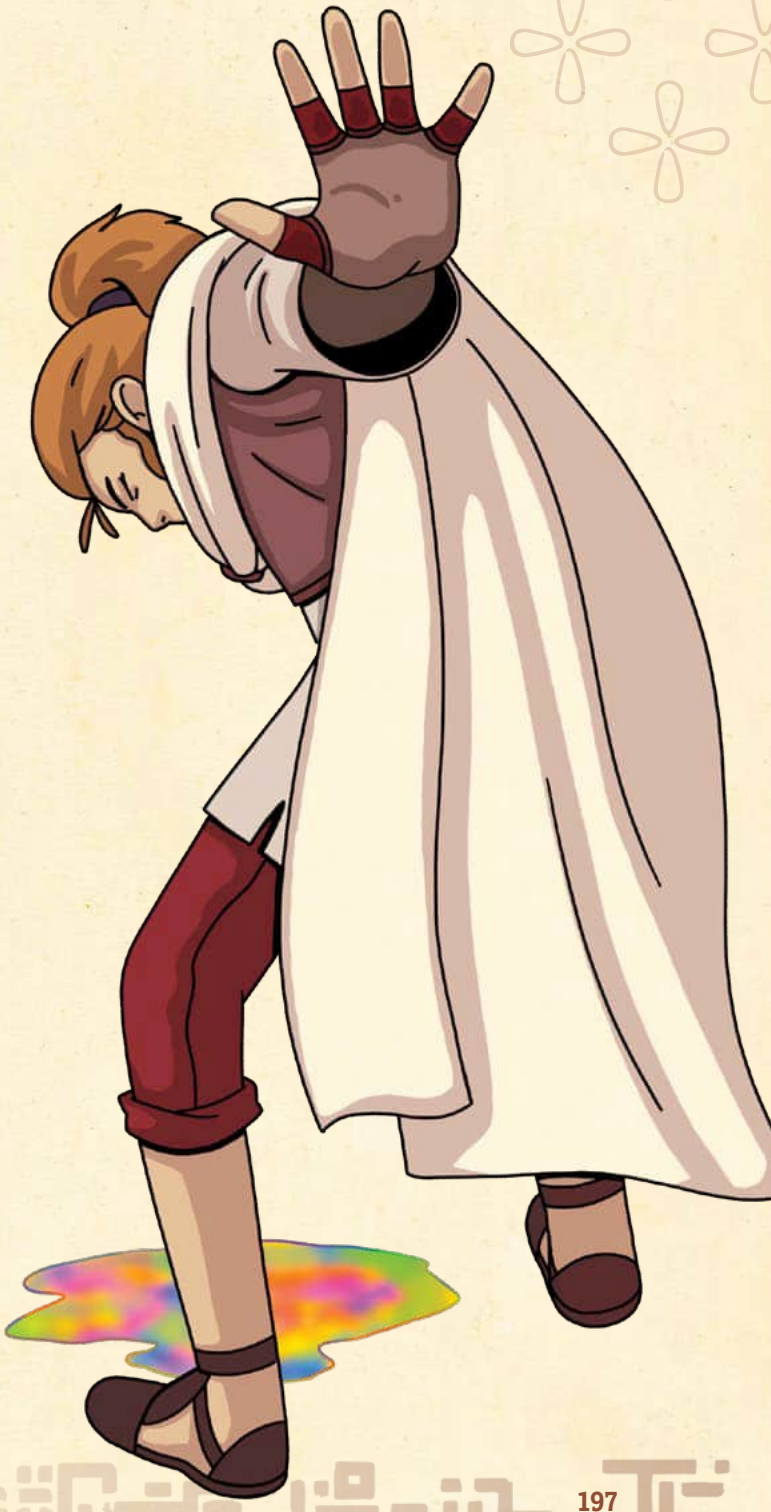


ТАБЛИЦА АЛХИМИЧЕСКИХ КАЗУСОВ

<table>
<tr><th>d10</th><th>Результат</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Песок заполняет ваш рот, лишая возможности говорить. Этот эффект длится в течение 1 минуты.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Вы теряете способность использовать свои руки, поскольку они становятся желеобразными. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Ваше зрение мутнеет, затем снова проясняется — но теперь все существа выглядят для вас абсолютно одинаково, и отличить их можно только на ощупь. Этот эффект длится 1 минуту.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>В мгновение ока вы превращаетесь в одно из следующих милых созданий, словно на вас наложили заклинание Превращение* (бросьте 1d6):
<table>
<tr><td>Котёнок</td><td>Певчая птичка</td><td>Щеночек</td><td>Чёрный медвежонок</td><td>Поросёнок</td><td>Выдрёнок</td></tr>
<tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>5</td><td>Происходит ослепительная вспышка и звуковая волна — и вас телепортирует. Бросьте 1d4, чтобы определить направление («1» — север, далее по часовой стрелке), затем 1d4 — на сколько сотен футов.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Вы теряете контроль над своим голосом - его громкость теперь меняется произвольно, когда вы говорите. Этот эффект длится 1 час.</td></tr>
<tr><td>7</td><td>В течение следующего часа у вас в животе растут угри. Время от времени вы откашливаете одного из них.</td></tr>
<tr><td>8</td><td>В течении следующей недели вид зелий вызывает у вас тошноту. Чтобы выпить зелье, вы должны преуспеть в спасброске Выносливости СЛ 15.</td></tr>
<tr><td>9</td><td>Нахождение в пределах 5 футов от любого вида магии вызывает мгновенное появление зудящей сыпи, что уменьшает все проверки Харизмы на 2. Эта аллергия длится 1d4 дня.</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Вы получаете эффект случайного обычного причудливого зелья.</td></tr>
</table>

СПИСОК ИНГРЕДИЕНТОВ ПО РЕГИОНАМ

Прибрежное Нагорье

ОБЫЧНЫЕ

Голубой Лосось
Бум-Ягода
Жук Бора
Пучок веток Дрико
Куриное яйцо
Ползучий Боровик
Ушная сера
Рыбья голова
Пиробумага
Зелёный Слайм
Пляшущий Костёр
Кусочки тыквенного фонаря
Корень Коджо
Навоз горного вола
Мышиный орех
Розовый свечной воск
Яд
Шерсть Овцедракона
Паутина Паука-веретёнки
Сок Щёлкающей лозы
Венерина летучая крыса
Кустарник Юма

НЕОБЫЧНЫЕ

Крышка от бутылки
Эссенция Мракожуков
Фрукт Коджоби
Львиный цветок
Накудамская Пряность
Лапшичный Угорь
Окаменевший Аллигатор
Свеча зажигания
Пружина
Виниловая пластинка

Штормовые Поля

ОБЫЧНЫЕ

Морковь Эппер
Голубой Лосось
Жук Бора
Пучок веток Дрико
Походный клещ Куриное яйцо
Хвост глиняной змеи
Облачный рог
Ушная сера
Рыбья голова
Зелёный Слайм
Хакумская Заболонь
Яйцо Холмового Дракона
Шерсть Ревуна
Ягоды Ичи
Пляшущий Костёр
Кусочки тыквенного фонаря
Бугристый мох
Обезьянья спираль
Яд
Пирамидальная дыня
Погремушка
Шерсть Овцедракона
Паутина Паука-веретёнки
Убе
Ветроцвет
Ведьмина метла
Кустарник Юма

НЕОБЫЧНЫЕ

Крышка от бутылки
Драконий корень
Камень-пёрышко
Светящиеся черви из Долины
Фрукт Коджоби
Живая картошка
Лапшичный Угорь
Окаменевший Аллигатор
Свеча зажигания
Пружина
Солнечный гриб
Виниловая пластинка
Вульфенит

Дар Суритаси

ОБЫЧНЫЕ

Морковь Эппер
Бамбук
Порошок Башу
Голубой Лосось
Бум-Ягода
Жук Бора
Пучок веток Дрико
Походный клещ
Куриное яйцо
Облачный Рог
Ползучий Боровик
Ушная сера
Рыболюдский зуб
Рыбья голова
Пиробумага
Зелёный Слайм
Хакумская Заболонь
Пляшущий Костёр
Кусочки тыквенного фонаря
Шишколистовые водоросли
Лоза влюблённых
Мягкотравник (растение)
Бугристый мох
Нарутомаки
Розовый свечной воск
Дилемма Королевы
Кожура Чешуефрута
Морская ракушка
Морская вода
Паутина Паука-веретёнки
Варро
Сок Юги

НЕОБЫЧНЫЕ

Крышка от бутылки
Рассветный лепесток
Шипучая зелень
Торт Счастливая Радость
Фрукт Коджоби
Смеющийся мох
Корень Манчанки
Накудамская Пряность
Лапшичный Угорь
Окаменевший Аллигатор
Тенекорень
Свеча зажигания
Пружина
Трюфель Тока
Виниловая пластинка
Колдовское Дерево

Земли Горячей Воды

ОБЫЧНЫЕ

Янтарь
Бамбук
Порошок Башу
Голубой Лосось
Бум-Ягода
Кисточка камыша
Пучок веток Дрико
Куриное яйцо
Хвост глиняной змеи
Ушная сера
Рыболюдский зуб
Рыбья голова
Пиробумага
Рис Гохаку
Пляшущий Костёр
Опорионовое стекло
Бумажный журавлик
Розовый свечной воск
Яд
Паста Рака
Морская ракушка
Морская вода
Варро
Ветроцвет

НЕОБЫЧНЫЕ

Крышка от бутылки
Потрескивающая Яшма
Порошок Горгульи
Фрукт Коджоби
Сброшенная кожа ящерицы
Лапшичный Угорь
Окаменевший Аллигатор
Чай Духов
Свеча зажигания
Пружина
Виниловая пластинка
Жёлтый Слайм

Гора Арбора

ОБЫЧНЫЕ

Янтарь
Голубой Лосось
Бум-Ягода
Жук Бора
Пучок веток Дрико
Хвост глиняной змеи
Ушная сера
Рыбья Голова
Хакумская Заболонь
Шерсть Ревуна
Корень Мандрагоры
Бугристый мох
Опорионовое стекло
Подсматривающая лоза
Яд
Дилемма Королевы
Паста Рака
Корень Духов Ветроцвет
Сок Юги
Кустарник Юма

НЕОБЫЧНЫЕ

Чёрная корица
Крышка от бутылки
Рассветный лепесток
Эссенция Мракожуков
Кузнечный шлак
Порошок Горгульи
Горная Улитка
Лапшичный Угорь
Вода из источника Опу-Опу
Окаменевший Аллигатор
Свеча зажигания
Пружина
Виниловая пластинка
Вульфенит

Отмель

ОБЫЧНЫЕ

Голубой лосось
Кисточка камыша
Рыболюдский зуб
Рыбья голова
Шишколистовые водоросли
Опорионовое стекло
Едкая морская пена
Морская ракушка
Ржавый Краб
Морская вода
Чернила кальмара
Опутывающие водоросли
Коралл Ведьмин глаз

НЕОБЫЧНЫЕ

Чёрный жемчуг
Крышка от бутылки
Лапшичный Угорь
Хлопья Пок-Пок
Окаменевший Аллигатор

Тихая Заводь

ОБЫЧНЫЕ

Бамбук
Голубой Лосось
Жук Бора
Кисточка камыша
Пучок веток Дрико
Походный клещ
Куриное яйцо
Хвост глиняной змеи
Ползучий боровик
Ушная сера
Рыыболюдский щуб
Рыбья голова
Зелёный Слайм
Рис Гохаку
Шерсть Ревуна
Ткань-пиявки
Шишколистовые водоросли
Лоза влюблённых
Мягкотравник (растение)
Нарутомаки
Яд
Диллема Королевы
Паста Рака
Ленточная гниль
Кожура Чешуефрута
Морская ракушка
Морская вода
Варро

НЕОБЫЧНЫЕ

Крышка от бутылки
Тронутая Порчей морская вода
Тронутый Порчей Слайм
Раменный бульон Хакумона
Смеющийся мох
Траурник
Ночной Чертополох
Лапшичный Угорь
Окаменевший Аллигатор
Тенекорень
Отбросорняк
Свеча зажигания
Пружина
Виниловая пластинка
Вульфенит

ОБЫЧНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

Обычные ингредиенты встречаются по всей Ободзиме и широко используются как в зельеварении, так и в других целях. Большинство островитян наверняка знают или могут опознать несколько распространённых компонентов, хотя чаще применяют их для бытовых нужд. Как следует из названия, обычные ингредиенты найти гораздо легче, чем необычные или редкие, но соотношение, в котором можно найти различные ингредиенты, часто шокирует.

Известно 69 обычных ингредиентов. Согласно отчётам Ковена Рыбьей Головы, их ученики-ведьмы находят один необычный ингредиент на каждые пять обычных во время исследований дикой природы. Таким образом, обычные ингредиенты встречаются примерно в пять раз чаще, чем необычные.

ЯНТАРЬ

Бой	Польза	Причуда
9	5	4

Этот кусок окаменевшей древесной смолы ценится за свой цвет и драгоценный блеск, и часто используется в ювелирных изделиях. Некоторые магические ювелиры утверждают, что он обладает особыми свойствами, особенно если внутри застыло древнее насекомое. Янтарь можно найти в каменистых районах, где встречается окаменелая древесина, а также его иногда выбрасывает на берег определенных пляжей.

МОРКОВЬ ЭППЕР

Бой	Польза	Причуда
0	3	1

Морковь Эппер широко известна на Ободзиме как особый сорт моркови с восхитительным вкусом и хрустящей текстурой. Когда она готова к сбору, её округлая верхушка показывается из почвы, что позволяет легко заметить её в дикой природе. Эти морковки обычно встречаются в травянистых низменностях.

БАМБУК

Бой	Польза	Причуда
3	3	3

Бамбук используется повсеместно: от строительных материалов до сосудов для питья и музыкальных инструментов, что делает его, пожалуй, самым универсальным материалом на острове. Заросли бамбука можно встретить практически в любом уголке Ободзимы, однако существуют и целые бамбуковые леса в предгорьях и горных районах, где стебли достигают толщины дерева.

ПОРОШОК БАШУ

Бой	Польза	Причуда
2	0	0

Порошок Башу – это рыжеватый порошок, получаемый из перемолотых семенных стручков дерева Башу. Повара часто используют его, чтобы придать блюдам пряный и одновременно дымный вкус. Большинство жителей Ободзимы также верят, что порошок Башу помогает облегчить незначительные недомогания, такие как кашель или простуда. Деревья Башу произрастают во внутренних, теплых и засушливых районах острова.

ГОЛУБОЙ ЛОСОСЬ

Бой	Польза	Причуда
3	4	7

Мраморно-красная мякоть голубого лосося — это главный продукт питания во многих деревнях на острове. Взрослые особи могут достигать почти двух метров в длину, и, как скажет любой рыбак, они хитры, их трудно поймать, а укусить они могут весьма болезненно. Голубой лосось водится в реках по всей Ободзиме, а также в самых глубоких частях окружающего остров рифа.

БУМ-ЯГОДА

Бой	Польза	Причуда
7	6	1

Эти маленькие красные ягоды — сладкое лакомство, но лишь примерно три недели в году. В остальное время они становятся отвратительными на вкус, и обитатели леса их не трогают. Чаще всего они растут у подножия гор или скал.

ЖУК БОРА

Бой	Польза	Причуда
4	8	3

Эти жуки размером с лесной орех обычно пьют сладкий древесный сок или сок перезревших фруктов, упавших на лесную подстилку. Жители Ободзимы измельчают высушенных жуков бора для получения красивой бирюзовой краски. Этих жуков обычно можно встретить на фруктовых деревьях или деревьях, выделяющих сладкий сок.

КИСТОЧКА КАМЫША

Бой	Польза	Причуда
1	10	6

Помимо изготовления изящных расчёсок для волос, камыш также хорошо известен своими свойствами для приготовления зелий. Тростник можно найти рядом с прудами и озерами в низинных районах.

Пучок веток дрико

Бой	Польза	Причуда
1	1	2

Ароматная древесина дерева дрико – привычный запах в храмах, святилищах и деревенских лавках Ободзимы. Дровосеки часто сушат связки веток дрико на солнце, благодаря чему летние месяцы наполняются чудесным ароматом. Помимо того, что ветки дрико можно найти почти в любой деревне, эти деревья в изобилии растут по всему острову.

Походный клещ

Бой	Польза	Причуда
6	4	8

Эти маленькие круглые жучки покрыты жёсткими волосками, позволяющими им прилипать к ткани и даже коже. Их привлекает тепло костра и спальных мешков — что подтвердит любой, кто провёл больше пары ночей под открытым небом.

Куриное яйцо

Бой	Польза	Причуда
1	1	2

В то время как для некоторых яйцо — это просто продукт, фермеры-птицеводы могут допоздна обсуждать различные аспекты и достоинства идеального яйца.

Небесный чай чисуэя

Бой	Польза	Причуда
2	7	5

Даже за пределами кругов зельеваров свойства Небесного Чая Чисуэя обсуждаются с благоговейным трепетом. На острове регулярно проводятся соревнования за звание лучшего чайного купажа, и Небесный Чай неизменно занимает первое место. Хотя дикий чай растёт на высокогорьях Ободзимы, чай высшего качества выращивается на особых плантациях, где с особой заботой и вниманием культивируют фамильный чай.

Хвост глиняной змеи

Бой	Польза	Причуда
8	6	5

Глиняные змеи довольно спокойны и неядовиты, что делает их поимку относительно простой задачей. Кончики их хвостов пользуются большим спросом у ведьм и зельеваров, но, к счастью для змей, их хвосты отрастают за несколько недель. Этих змей можно встретить на берегах рек и озёр с богатыми залежами глины, но самые ценные экземпляры обитают в Землях Горячей Воды.

Облачный рог

Бой	Польза	Причуда
1	0	0

Цветы облачного рога расцветают весной. В конце лета семенная коробочка в центре цветка раскрывается, выпуская лёгкое волокнистое опушение, которое высоко ценится зельеварами и пивоварами. Эти растения обычно встречаются на лугах и в степях, предпочитая засушливый климат.

Ползучий боровик

Бой	Польза	Причуда
3	10	6

Эти красочные грибы постоянно находятся в движении, медленно ползя по лесной опушке. Никто точно не знает, что они ищут, если вообще ищут, или просто распространяют свои споры.

Дорринская пластина

Бой	Польза	Причуда
7	8	4

Дорринская пластина — это природный камень, который можно расколоть на большие пласты и использовать как кровельную черепицу, посуду или строительный материал. Зельевары обнаружили, что в дорринской пластине содержатся микроскопические кристаллы, усиливающие магические свойства. Эти пластины добывают в скальных образованиях возле горного городка Доррин.

Сухофрукты

Бой	Польза	Причуда
2	1	4

На Ободзиме произрастает множество фруктовых деревьев, на которых растут сочные и яркие плоды. Однако есть особые мастера, которые знают, как сохранить и усилить вкус и аромат этих фруктов, что кажется почти волшебством. Сухофрукты можно приобрести на рынках и у фермеров по всей Ободзиме, но самые лучшие из них, идеально подходящие для приготовления зелий, изготавливают из фруктов, собранных с деревьев, произрастающих у подножия Горы Арбора.

Ушная сера

Бой	Польза	Причуда
0	0	0

Неприятная правда, но ушная сера играет гораздо более важную роль в процессе приготовления зелий, чем многие думают. Несмотря на то, что ушной серы много, её свойства не всегда одинаковы, и некоторые её виды могут стоить дороже других.

Рыболюдский зуб

Бой	Польза	Причуда
9	4	3

Зубы рыболюдов издавна используются ведьмами в зельеварении, особенно для создания зелий подводного дыхания. Рыболюды за жизнь сменяют множество зубов, и за века тысячи выпавших зубов вынесло на побережье возле их подводных пещер и гротов. Однако стоит предупредить: большинство рыболюдов крайне территориальны и не жалуют чужаков, бесцельно бродящих по их берегам.

Рыбья голова

Бой	Польза	Причуда
4	5	4

Для приготовления зелья вполне подойдет старая вонючая рыбья голова.

Пиробумага

Бой	Польза	Причуда
6	9	1

Эту легковоспламеняющуюся бумагу можно приобрести на многочисленных праздниках, которые проводятся в деревнях Ободзимы в разные времена года. Благодаря этим фестивалям сложилась традиция изготовления вспыхивающей бумаги, причём в каждой деревне делают свою разновидность — от бумаги, горящей яркими цветами, до такой, что шипит и свистит при горении.

Зелёный слайм

Бой	Польза	Причуда
8	6	7

Зелёный Слайм — это вязкая зелёная масса, обладающая слабыми кислотными свойствами. Целители высоко ценят её как основу для приготовления мазей. Ревуны часто держат шарики этой слизи за щекой. Это вещество добывают из крупных всеядных монстров, которые носят такое же название.

Рис гохаку

Бой	Польза	Причуда
3	2	3

По какой-то причине рис, выращенный в регионе Гохаку, всегда отличается исключительным качеством и вкусом. Со временем были обнаружены магические свойства этого риса — факт, о котором фермеры Гохаку говорят с особой гордостью.

Хакумская заболонь

Бой	Польза	Причуда
5	1	9

Хакумская заболонь — ароматная и легко воспламеняющаяся древесина из сердцевины дерева хакума. Её сжигают в святилищах и на священных местах по всей Ободзиме, получая сложный и приятный аромат, который проясняет разум и успокаивает душу. Хотя деревья хакума широко распространены на острове, большинство жителей Ободзимы не одобряют сбор их ветвей — если только вы не жрец, друид или не знаете соответствующих ритуалов.

Яйцо холмового дракона

Бой	Польза	Причуда
9	3	8

Яйца холмовых драконов, похожие на тыквенные желуди, могут оставаться в земле в спящем состоянии год или более до вылупления. Обычно они закопаны вне поля зрения, но определенные цветы любят расти вокруг мест кладки, выдавая их расположение, а специально обученные свиньи могут находить их по запаху. Холмовые драконы, не известные сильными материнскими инстинктами, откладывают яйца кладками по всем равнинам, долинам и холмам Ободзимы.

Шерсть ревуна

Бой	Польза	Причуда
10	5	4

Шерсть ревуна обладает удивительными магическими свойствами, которые издавна привлекали внимание ведьм и колдунов. Они использовали его для создания различных снадобий. Некоторые островитяне верят, что если сжечь пучок шерти ревуна в камине, это может помочь отогнать злых духов. Шерть ревунов можно обнаружить в зарослях ежевики, вдоль охотничьих троп и вблизи их лагерей, которые они разбивают в лесах и пещерах.

Ягоды Ичи

Бой	Польза	Причуда
0	1	0

Ягоды Ичи собирают гроздьями с растения Ичи, чьи ярко-зелёные листья вызывают сильную сыпь при контакте с кожей. Однако сами ягоды совершенно безвредны и даже становятся более сладкими, если их измельчить и приготовить джем. Растения Ичи чаще всего встречаются по берегам рек, причём их листья всегда направлены в сторону вершины Горы Арбора. Мудрецы веками строили догадки об этом феномене, но убедительных доказательств так и не нашли.

Пляшущий костёр

Бой	Польза	Причуда
6	4	10

Цветок Пляшущего Костра известен по всей Ободзиме своим необычным способом распространения семян. Когда прохожий задевает цветок, его лепестки начинают извиваться, имитируя пламя, а семена выстреливают из центрального стебля с характерным треском, словно дрова в огне. Эти растения — любимая забава детей по всему острову, и в каждой деревне обязательно найдётся хотя бы один такой цветок.

Кусочки тыквенного фонаря

Бой	Польза	Причуда
2	1	3

Многие ведьмы считают, что сам процесс вырезания тыквенного фонаря обладает магической силой. Когда в фонаре зажигается свеча, она впитывает энергию особого осеннего сезона — периода, когда, по мнению ведьм, магия наиболее могущественна. В результате кусочки тыквенного фонаря наполняются сверхъестественной энергией, которая может быть ключом к созданию различных зелий и заклинаний.

Ткань-пиявки

Бой	Польза	Причуда
1	1	1

Ткань-пиявки размером примерно с носовой платок и бывают разных цветов. Они обычно группируются, образуя скопления, похожие на лоскутки ткани, благодаря сочетанию различных оттенков. В Штормовых Полях есть общины друидов, которые научились создавать предметы одежды из дрессированных Ткань-пиявок.

Шишколистовые водоросли

Бой	Польза	Причуда
1	1	1

На острове и в его окрестностях можно встретить множество разнообразных морских водорослей. Большинство из них обладают приятным вкусом и питательными свойствами. Однако ни одна из них не пользуется такой популярностью, как Шишколист. Многие повара включают эту водоросль в свои супы и салаты, а некоторые ведьмы и колдуны используют её в своих заклинаниях. Шишколист можно найти на пляжах Ободзимы и в зарослях водорослей, которые покрывают морское дно вокруг острова.

Корень коджо

Бой	Польза	Причуда
6	3	2

В каждом святилище острова Оборзима можно найти Корень Коджо, который считается символом удачи. Этот корень, высушенный и измельчённый в порошок, служит приправой для многих блюд, популярных на острове.

Лоза влюблённых

Бой	Польза	Причуда
0	0	2

Лозу влюблённых на самом деле составляют две разные лианы, состоящие в симбиозе: одна получает питательные вещества из почвы, а другая обеспечивает прочный стебель и способность цепляться и карабкаться. По отдельности ни одна из лиан не обладает ни лекарственными, ни магическими свойствами, но, если сварить их вместе, их смешанные свойства становятся поистине мощными. Эту лозу можно найти в большинстве лесов, но особенно она любит болотистые местности.

Корень мандрагоры

Бой	Польза	Причуда
8	5	2

Этот стойкий корень нелегко поддается обработке, и его часто варят в течение нескольких часов перед использованием в медицинских целях. После того как багровый корень станет мягким, его можно применять для создания разнообразных бальзамов и эликсиров. Его можно найти в тенистых местах, у подножия кустарников и деревьев.

Мягкотравник

Бой	Польза	Причуда
4	8	7

Если вы посетите любой горячий источник или спа-салон, то непременно ощутите успокаивающий аромат Мягкотравника. Барды слагают множество песен о целебных и расслабляющих свойствах этого цветущего растения. Мягкотравник — высокое, стройное растение, которое растет в низинах Ободзимы.

Обезьянья спираль

Бой	Польза	Причуда
2	0	1

Обезьянья Спираль — это нежный цветок, который образует плотные спиралевидные ростки. Чтобы раскрыть их, требуется приложить немало усилий. Однако, согласно слухам, некоторые местные мудрецы с Прибрежного Нагорья владеют секретом, позволяющим раскрыть спираль с меньшей затратой энергии. Этот цветок растет на особом виде плюща, который сплетает цветы Обезьяньей Спирали в изящную решётку. Фермеры часто используют эту решётку в качестве живой изгороди.

Навоз горного вола

Бой	Польза	Причуда
10	3	8

В руках умелого зельевара хорошо высушенная на солнце лепёшка из навоза вола находит множество применений. Горные волы, бродящие по предгорьям, довольно вспыльчивы, поэтому при сборе рекомендуется соблюдать осторожность.

Мышиный орех

Бой	Польза	Причуда
4	6	5

Несмотря на питательность, горький и песчаный вкус орехов мышиного дерева обычно мешает большинству людей употреблять их в качестве закуски. Однако эти орехи любимы по всему острову за свою скорлупу, из которой делают инструменты: кастаньеты и особый вид флейты под названием «мышиный поцелуй». Мышиные деревья, крепкие и искривлённые, обычно растут в труднодоступных местах, таких как склоны скал или внутри разрушенных зданий.

Нарутомаки

Бой	Польза	Причуда
0	0	0

Эти вкусные лепёшки нарутомаки готовят на рынках и в тавернах по всей Ободзиме. Во многих деревнях даже проводят конкурсы, где определяют, кто приготовит самые вкусные и красивые лепёшки — всё в честь местного духа-покровителя, удачного рыболовного сезона или обильного урожая.

Бугристый мох

Бой	Польза	Причуда
3	1	2

Бугристый мох — это довольно распространённый вид лишайника, получивший своё название из-за бугристой текстуры. Его пучки часто можно увидеть свисающими с карнизов деревенских домов, так как считается, что он способен отгонять неудачи и проказливых духов. Этот лишайник растёт на большинстве лиственных деревьев по всему острову.

Опорионовое стекло

Бой	Польза	Причуда
1	10	0

Это полупрозрачное стекло может быть разных цветов. Кузнецы часто используют его в качестве точильного камня из-за высокой прочности и тонкой полировки, которую оно оставляет на лезвии. Его часто находят под водой или в пещерах.

Бумажный журавлик

Бой	Польза	Причуда
6	0	10

Волшебники верят, что, благодаря своей сосредоточенности и упорству, мастера оригами способны вплетать тонкие энергии в складки и формы своих творений. Поэтому даже в самом простом журавлике можно увидеть частичку волшебства. Однако самые лучшие и полезные журавлики находятся в Долине Воздушных Змеев.

Розовый свечной воск

Бой	Польза	Причуда
2	2	0

Розовый воск — это неотъемлемая часть древней магической традиции, которая тесно связана с деревнями Дара Суритаси. В рамках этой традиции на воске вырезают короткие молитвы или благословения. Считается, что когда свеча из розового воска зажигается, она высвобождает магическую силу, которая может помочь в исполнении желаний. Эта практика до сих пор популярна в сельских общинах, и многие зельевары по всей Ободзиме ищут розовый воск для своих нужд. Найти его можно в большинстве магазинов, где продаются товары для травников и волшебников.

Подсматривающая лоза

Бой	Польза	Причуда
0	0	1

Подсматривающая Лоза известна своими необычными цветками, которые по своему внешнему виду напоминают глазные яблоки. Если их не высушить, то они ядовиты и непригодны для употребления в пищу. Лепестки, которые напоминают веки, высоко ценятся мастерами по изготовлению одежды, так как являются источником темно-красного красителя.

Яд

Бой	Польза	Причуда
9	8	0

Ничто так не приправляет зелье, как старый добрый яд.

Едкая морская пена

Бой	Польза	Причуда
5	7	5

Эта морская пена, собранная на тронутом Порчей побережье, обладает ядовитыми свойствами и опасна на ощупь. Лишь самые опытные зельевары способны использовать её уникальные качества, не подвергая себя риску.

Пирамидальная дыня

Бой	Польза	Причуда
2	2	2

Некоторые друиды утверждают, что Пирамидальная Дыня обретает свою форму под влиянием космических сил, и созерцание этой дыни может открыть тайны за пределами пространства и времени. Впрочем, большинство детей просто наслаждаются её кисловатым вкусом и устраивают соревнования по выплёвыванию семечек.

Дилемма королевы

Бой	Польза	Причуда
7	5	3

Легенда гласит, что в давние времена, когда накудама правили островом, королева Окуми была обманута злым чудовищем, стремившимся завладеть её сердцем. В момент, когда они были готовы заключить брак, грибной дух, проявив невероятную смелость, пожертвовал собой, чтобы отравить чудовище и раскрыть его истинную сущность. Вдохновлённая смелостью грибного духа, королева Окуми распространила его споры по всей Ободзиме. Именно поэтому грибы Дилемма Королевы так широко распространены.

Паста Рака

Бой	Польза	Причуда
4	10	0

Паста Рака — это густая смесь, состоящая из сажи и масла, которые были извлечены из семян растения Рака. Обычно она используется для ремонта разбитых глиняных сосудов. Когда паста высыхает, она затвердевает, образуя блестящее стеклообразное вещество. Во многих семьях можно найти пасту Рака, которая хранится в неглубокой шестиугольной посуде, покрытой восковой плёнкой, чтобы предотвратить её высыхание.

Погремушка

Бой	Польза	Причуда
10	8	7

Погремушки ценятся за их семенные коробочки, которые высыхают летом. Как только выпадает первый дождь, семена начинают греметь внутри этих сухих коробочек и вылетают наружу, разбрасывая семена на большие расстояния. В основном Погремушки можно встретить на Штормовых Полях в центре острова.

Ленточная гниль

Бой	Польза	Причуда
5	3	9

Ленточная гниль — это вид опасной фиолетовой плесени, которая поражает древесину. Жители деревень всегда внимательно следят за любыми проявлениями этой болезни, так как она способна быстро разрушить опоры дома, превратив всю конструкцию в руины всего за несколько месяцев. Ленточная гниль часто встречается в старых, полуразрушенных домах, а также в корягах, растущих во влажных лесах.

Ржавый краб

Бой	Польза	Причуда
8	4	2

Ржавые Крабы — это многочисленный и энергичный вид, что делает их желанным трофеем для рыбаков. Однако поймать их не так-то просто, ведь они часто прорываются через сети своими невероятно сильными клешнями. Кроме того, ржавые крабы очень любят курицу. Их можно встретить в водах, окружающих Ободзиму.

Кожура чешуефрута

Бой	Польза	Причуда
4	2	2

Чешуефрут — это плод размером с кулак, покрытый толстой чешуйчатой кожурой. Хотя на первый взгляд Чешуефрут может показаться неаппетитным, его мякоть сладкая и восхитительная, и её легко извлечь после того, как плод разрезан пополам. Многих фермеров, выращивающих Чешуефруты, можно легко узнать по острому ножу и металлическому совку, которые они всегда носят с собой. Деревья Чешуефрута, которые предпочитают песчаную почву, часто можно увидеть вдоль побережья. В приморских деревнях местные жители с гордостью предлагают свои уникальные напитки из Чешуефрута путешественникам.

Морская ракушка

Бой	Польза	Причуда
0	0	1

Пляжи Ободзимы покрыты разнообразными ракушками. Многие дорожки и тропинки в прибрежных деревнях выложены простыми белыми раковинами, а более красивые экземпляры продаются в местных лавках.

Морская вода

Бой	Польза	Причуда
1	0	0

Морская вода — это ключевой ингредиент во многих процессах приготовления зелий. Однако некоторые зельевары предпочитают использовать морскую воду из определённых районов вокруг Ободзимы. Дело в том, что воды в этих регионах содержат особые элементы, минералы и энергию, которые делают их уникальными. Если авантюрист стремится к лёгкому заработку, имейте в виду, что мастера способны распознать разницу между морскими водами Ободзимы. Поэтому не стоит обманывать их, предлагая обычную морскую воду.

Шерсть овцедракона

Бой	Польза	Причуда
10	8	7

На протяжении веков жители Ободзимы использовали густую шерсть овцедракона для создания одежды, одеял и даже войлочных доспехов. Во многих деревнях шерсть овцедраконов окрашивают в яркие цвета. Хотя большинство этих существ одомашнены, на лугах Ободзимы всё ещё можно встретить диких овцераконов.

Сок щёлкающей лозы

Бой	Польза	Причуда
0	2	0

Щёлкающая лоза — это плотоядное растение с толстым центральным стеблем и множеством тонких усиков, которые цепляются за птиц и мелких грызунов, когда те попадают в ловушку. Сок этих растений представляет собой вязкую оранжево-красную жидкость.

Паутина паука-веретёнки

Бой	Польза	Причуда
5	9	6

Пауки-веретёнки плетут толстые сети из прочной и шелковистой паутины, которые похожи на гамаки. Эти сети они раскидывают под кустами и в густой высокой траве. Прочность паутины позволяет им ловить мелких животных, которых они затем обматывают и подвешивают. Пауки-веретёнки обитают в лесах, под большими кустами и в местах с высокой травой.

Корень духов

Бой	Польза	Причуда
6	0	9

Корень Духов называется так, потому что многие островитяне верят, что если оставить его под подушкой на ночь, он избавит от любых злых духов — особенно тех, кто мучает детей ночными кошмарами. Некоторые деревенские жители также верят, что дара рождаются из Корней Духов. Его можно найти, растущим между камнями в горных и, казалось бы, безлюдных местах.

Чернила кальмара

Бой	Польза	Причуда
4	9	7

Чернила кальмара высоко ценятся среди каллиграфов и модельеров. Из них получаются прекрасные чернила для письма и насыщенные краски для изысканной одежды. Некоторые повара также ценят чернила кальмара за их способность придавать супам и блюдам уникальный цвет и аромат. Эти чернила можно найти в различных видах кальмаров, обитающих в водах, окружающих Ободзиму.

Опутывающие водоросли

Бой	Польза	Причуда
8	8	4

Рыбаки постоянно сражаются с этими растениями, которые запутывают лески. Принято считать, что Опутывающие водоросли — это не природный вид, а своего рода заколдованные существа, созданные рыболюдами, чтобы мучить островитян, которые приближаются к воде. Этот вид водорослей часто встречается на Отмели.

Убе

Бой	Польза	Причуда
2	6	5

Жители Ободзимы уже много веков используют Убе в качестве основного блюда. На любом праздничном застолье обязательно найдётся Убе, приготовленное разными способами. Во многих деревнях есть святилища, где оставляют подношения, посвященные духу Убе. Обычно духа изображают в виде забавного батата. Хотя Убе растёт в дикой природе, многие фермеры выращивают его специально, чтобы создать новые, более вкусные сорта. Особенно успешно это делают в западных предгорьях и низменностях, где климат идеально подходит для выращивания Убе.

Варро

Бой	Польза	Причуда
0	1	0

У каждого островитянина есть свои приятные воспоминания о запахе Варро в летние дни. Это растение выделяет ароматную смолу, которая защищает его листья от жаркого солнца. Многие используют Варро для ароматизации чая или в качестве благовоний. Его дым обладает ярким и приятным ароматом. Кроме того, Варро обладает лечебными свойствами и является отличным ингредиентом для приготовления зелий. Его можно использовать как в свежем, так и в сушёном виде. Варро произрастает почти на всей территории Ободзимы, но чаще всего его можно встретить вблизи побережья.

Венерина летучая крыса

Бой	Польза	Причуда
9	2	8

Венерина летучая крыса получила своё название благодаря необычному документу, который был обнаружен в древней обсерватории. Она известна своими острыми как иглы зубами и способностью обездвиживать жертву с помощью слюны, вызывая онемение. Стаи Венериных летучих крыс представляют собой настоящее бедствие для фермеров, поскольку они нападают на домашний скот. Они обитают в пещерах, расположенных неподалёку от обсерватории, где был обнаружен первый представитель их вида Они улавливают эхо в темноте, используя свои уши и чувствительные хвосты с зубцами.

ВЕТРОЦВЕТ

Бой	Польза	Причуда
6	7	0

Эти миниатюрные сладко пахнущие цветы дрейфуют в огромных облаках, неделями оставаясь в воздухе, оседланные ветровыми потоками. Облака из Ветроцветов нередко привлекают различные стаи насекомых-опылителей. Хотя чаще всего их можно встретить парящими над Штормовыми Полями и Землями Горячей Воды, Ветроцветы растут на склонах Горы Арбора, цепляясь за редкие участки земли.

ВЕДЬМИНА МЕТЛА

Бой	Польза	Причуда
3	0	5

Толстые прямые стебли Ведьминой Метлы — идеальное решение для колдовства. Они не деформируются и не ломаются, даже когда пропитаны мощной магией, особенно той, что используется для создания летающих мётел. Однако и другие части Ведьминой Метлы, такие как листья и цветы, находят своё применение. Они используются для приготовления зелий и травяных отваров. На Ободзиме Ведьмину Метлу можно найти в изобилии, она растёт вдоль дорог и тропинок.

КОРАЛЛ ВЕДЬМИН ГЛАЗ

Бой	Польза	Причуда
1	0	10

Большинство рыбаков считают этот коралл дурным предзнаменованием. Некоторые верят, что каждый раз, когда произносится проклятие, на его месте вырастает новая группа кораллов Ведьмин Глаз. После непродолжительных подводных поисков этот удивительный коралл можно обнаружить по всей Отмели.

СОК ЮГИ

Бой	Польза	Причуда
0	4	2

Хотя сок Юги часто встречается на деревьях различных видов, он не является естественным веществом. Когда в дерево вселяются духи, оно преображается. Листья могут принимать необычную форму и цвет, или на них могут появиться новые прекрасные плоды. И каждое дерево, в котором живёт дух, производит сок Юги. Это липкое вещество часто используется в качестве подсластителя. Однако некоторые искусные мастера знают секрет создания из него прочных стеклянных сосудов.

КУСТАРНИК ЮМА

Бой	Польза	Причуда
5	8	4

Листья кустарника Юма источают сильный, приятный аромат масла, известного своим свойством отпугивать кусачих насекомых и мух. Многие мыловары используют это масло в своих рецептах, а собак и кошек часто можно увидеть с пучком листьев Юма, прикреплённым к ошейникам. Это помогает избавиться от блох и клещей. Как только вы почувствуете аромат кустарника Юма, его легко найти по этому запаху. Он растёт по всему острову.

НЕОБЫЧНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

Как и обычные ингредиенты, необычные встречаются по всей Ободзиме, но их применение за пределами зельеварения зачастую гораздо шире. Среднестатистический житель острова, вероятно, знает или может распознать хотя бы один необычный ингредиент. Одной из причин, по которой островитяне не так хорошо осведомлены об этих необычных ингредиентах, может быть их связь с более опасными местами или существами.

Известно о 45 необычных ингредиентах. Как утверждает Ковен Рыбьей Головы, необычные ингредиенты в сто раз проще найти и приобрести, чем редкие. В результате редкий ингредиент оказывается в пятьсот раз труднее достать, чем обычный.

Чёрный жемчуг

Бой	Польза	Причуда
13	14	15

Для тех, кто увлечён магией, нет ничего более притягательного, чем завораживающий блеск чёрного жемчуга. Некоторые маги верят, что, наблюдая за переливающимся свечением такой жемчужины, можно увидеть видения о возможных событиях будущего или найти потерянный предмет. Чёрный жемчуг можно найти внутри гигантских двустворчатых моллюсков, которые обитают на Отмели вокруг Ободзимы. Однако, большинство из этих моллюсков тщательно охраняются рыболюдами.

Чёрная корица

Бой	Польза	Причуда
16	12	11

По необъяснимым причинам, деревья чёрной корицы обладают особой магией, и примерно одно из ста коричных деревьев в Ободзиме наделяется этой необычной способностью. С появлением первого черного коричного дерева связано множество легенд. В деревне Куроки рассказывают историю о волшебнике, который вошёл в коричное дерево и сделал его чёрным — это священное дерево до сих пор стоит в центре храма Куроки.

Крышка от бутылки (супер-шипучка!)

Бой	Польза	Причуда
11	13	16

Возможно, именно благодаря металлу эти бутылочные крышки обладают скрытой магией, столь ценимой создателями зелий... Или, возможно, это просто сила Супер-Шипучки! Если вы обладаете необходимыми знаниями и готовы потратить немного времени, то сможете найти эти бутылочные крышки в самых живописных районах Ободзимы и вокруг острова.

Потрескивающая яшма

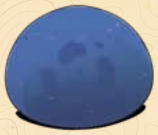
Бой	Польза	Причуда
17	15	12

Говорят, что в Потрескивающей Яшме обитают беспокойные духи огня. Эти духи постоянно сражаются друг с другом, из-за чего камни искрятся, выстреливают крошечными язычками пламени и иногда с треском распадаются на части. Островитяне во время праздников кладут Потрескивающую Яшму в жестяные банки, которые привязывают к шестам, чтобы отпугнуть озорных духов. Потрескивающую Яшму можно найти вблизи горячих источников и лавовых трубок в Землях Горячей Воды.

Тронутая порчей морская вода

Бой	Польза	Причуда
17	11	14

Лишь самые опытные зельевары или самые смелые ведьмы и колдуны готовы рисковать, соприкасаясь с тронутой Порчей морской водой. Об этой загадочной жидкости известно не так много. Её пурпурный оттенок и характерный для Порчи тошнотворный, едкий запах привлекают внимание. Тем не менее, если вы отважитесь отправиться на восточную сторону Ободзимы, найти тронутую Порчей морскую воду не составит труда. Однако обязательно возьмите с собой ёмкость, которая защитит вас от ядовитой жидкости.



Тронутый порчей слайм

Бой	Польза	Причуда
16	14	13

Тронутый Порчей Слайм приобретает непрозрачность и чернильный оттенок, окрашивая всё, с чем соприкасается. Такой Слайм сохраняет свою вязкость, но становится довольно липким. По общему мнению, находиться рядом с тронутым Порчей Слаймом крайне неприятно. Те, кто прикасается к нему, становятся вялыми и невнимательными. Его можно получить из Слаймов-монстров, которые сами были заражены.

Раменный бульон Хакумона

Бой	Польза	Причуда
12	14	17

Раменный бульон, приготовленный знаменитым поваром Хакумоном, стал легендой не только среди любителей рамена, но и среди зельеваров, благодаря своим необычайным свойствам. Многие конкуренты и производители зелий готовы платить высокую цену за полный контейнер бульона из знаменитой Раменной Хакумона. Однако будьте осторожны! Для Хакумона рамен — это не просто еда, а настоящее искусство, и он прилагает все усилия, чтобы защитить свой бульон от воров и недоброжелателей.

Рассветный лепесток

Бой	Польза	Причуда
11	13	17

Островитяне с трепетом относятся к лепесткам цветов рассветного дерева, восхищаясь их удивительной формой, ароматом и золотистым блеском. Эти деревья не размножаются обычным способом, как другие растения. Каждое дерево было посажено духом природы, который впоследствии поселяется в нём. Несмотря на усилия многих садоводов, рассветные деревья могут расти только там, где их посадил дух-хранитель. Из-за этого они стали довольно редкими и считаются священными.

Драконий корень

Бой	Польза	Причуда
14	15	16

Нет никакой очевидной связи или причины для того, где именно на Ободзиме растёт Драконий Корень. Однако, как и со всеми тайнами, вокруг него сложилось множество легенд. Одна из самых распространённых историй о Драконьем Корне гласит, что его появление связано с духом-драконом из прошлого по имени Руниварiш. Местные жители считают странным, что после сбора Драконий Корень снова растёт в том же месте, словно отмечая что-то. Драконий Корень обладает удивительной способностью гореть гораздо жарче, чем большинство видов древесины и углей. Благодаря этому он ценится зельеарами и кузнецами.

Эссенция дурного предзнаменования

Бой	Польза	Причуда
16	12	11

Среди ведьм не утихают споры о том, является ли это ртутное вещество причиной дурных вестей или их следствием. Однако, как считается, этот пепельный осадок — мощный компонент защитной магии и заклинаний, связанных с удачей. Эссенция дурного предзнаменования появляется спонтанно, как своеобразная обратная связь с магией гадания. Она проявляется в виде облачка закопченного пара, который можно уловить в любом герметичном сосуде.

Эссенция мракожуков

Бой	Польза	Причуда
11	11	17

Тот, который первым открыл искусство щекотки Мракожуков, давно ушёл из жизни, но остались несколько опытных мастеров, которые с радостью поделятся своими знаниями с теми, кто готов учиться. Только те, кто увлечён щекоткой Мракожуков, знают, как извлечь светящуюся эссенцию этих жуков. Её нельзя получить, просто раздавив блестящее насекомое. Мракожуки в основном живут под камнями и в пещерах.

Камень-пёрышко

Бой	Польза	Причуда
13	17	15

Как следует из названия, Камень-Пёрышко — это парадоксальный камень, который бросает вызов гравитации. Эти необычные камни, напоминающие по форме веретено, всегда стремятся вверх, оставаясь при этом прочно закрепленными на земле своей заостренной частью. Даже если их перевернуть, они всегда возвращаются в исходное положение. Камни-Пёрышки — объект охоты Ревунов. Небольшие кусочки этих камней можно найти по всему острову, но более крупные экземпляры встречаются на Штормовых Полях.

Шипучая зелень

Бой	Польза	Причуда
12	14	12

В глубине лесов Ободзимы произрастает совершенно особое растение — спиральный папоротник, который является источником Шипучей Зелени. Лишь немногие друиды и натуралисты знают, как заставить спиральный папоротник выделять Шипучую Зелень. Они неохотно делятся своим секретом, но с радостью отправляются на поиски и сбор этого ингредиента, которую затем продают.

Кузнечный шлак

Бой	Польза	Причуда
15	14	11

Кузнечный шлак можно найти в любом литейном цехе или кузнечной мастерской. Однако зельевары стремятся заполучить шлак, созданный огнём и молотом опытного мастера-кузнеца. В работе настоящего мастера всегда присутствует скрытая магия, которая делает этот шлак ценным.

Порошок горгульи

Бой	Польза	Причуда
15	16	13

Порошок горгульи изготавливается из измельчённых драконьих яиц, которые были покрыты пеплом от древних извержений. Когда эти яйца перемалывают, магия, заключённая в их костях, высвобождается. Этот порошок часто используется в заклинаниях окаменения, отсюда и его название. Порошок горгульи можно приобрести или обменять только у торговцев и волшебников, специализирующихся на таких материалах. Чтобы добыть его, необходимо отправиться на поиски окаменевших яиц в древние пепловые поля на склонах вулкана. Это крайне сложная и опасная задача.

Светящиеся черви из долины

Бой	Польза	Причуда
12	15	14

Светящиеся черви обитают в пещерах и болотах по всей Ободзиме и являются превосходными ингредиентами для зелий. Однако бесстрашные зельевары обнаружили, что светящиеся черви необычной окраски, обнаруженные в Долине Изобилия на Штормовых Полях, обладают гораздо большей активностью.

Торт Счастливая Радость

Бой	Польза	Причуда
12	13	12

Семья, создающая торт «Счастливая Радость», очень скрытная, и считается, что по крайней мере один из её членов — дух. Тем не менее, островитяне очень любят эти маленькие лакомства, рецепт которых передаётся из поколения в поколение. Хотя торты «Счастливая Радость» готовят только в Ятамоне, есть несколько надёжных странствующих торговцев, которым разрешено распространять их по всему острову.

Фрукт Коджоби

Бой	Польза	Причуда
14	14	14

В каждой деревне есть одно или два дерева Коджоби, но плодоносят они только раз в два-три года. Когда дерево Коджоби приносит плоды, это становится поводом для настоящего праздника. Народ приходит на фестиваль Коджоби, чтобы насладиться разнообразными блюдами и напитками, приготовленными из обильных плодов.

Смеющийся мох

Бой	Польза	Причуда
11	16	16

Смеющийся мох известен среди натуралистов и лесорубов. Его не так уж сложно найти, если знать, где искать. Чтобы отыскать участок со Смеющимся мхом, достаточно отправиться в лес и прислушаться к характерным звукам сердечного смеха, похожим на те, которые можно услышать вечером в палаточном лагере. Этот мох можно найти как в дикой природе, так и в специализированных аптеках по всему острову.

Живая картошка

Бой	Польза	Причуда
14	12	17

Время от времени из земли появляется необычный клубень и начинает свой извилистый путь. Фермеры Ободзимы называют его «живой картошкой», и этот клубень вызывает у островитян любопытство и уважение. Фургоны останавливаются на дорогах, а люди на переполненных рынках уступают ему дорогу. Что бы ни заставляло этот своенравный картофель двигаться, именно это волшебство привлекает зельеваров. Они используют даже самые мельчайшие крупинки живой картошки, чтобы придать своим отварам невероятную силу.

Львиный цветок

Бой	Польза	Причуда
17	13	16

Этот хищный цветок известен своей необычной формой: в центре множества медовых лепестков находится пасть. Пчеловоды считают его агрессивным сорняком, который может нанести значительный ущерб популяциям пчел. Львиный Цветок растёт группами, которые называются "прайды", в вересковых пустошах Прибрежного Нагорья. Каждый прайд имеет свою уникальную родословную, стремясь вытеснить другие прайды, растущие по соседству. Зельевары ищут Львиный Цветок из-за его молочного сока и необычных «зубов», которые придают напитку особый вкус.

Рисовое вино Волшебного Монаха

Бой	Польза	Причуда
16	12	15

Рисовое вино Волшебного Монаха — это восхитительный и освежающий напиток высшего класса. Многие, кто его пробовал, утверждают, что оно стимулирует умственную деятельность и делает сны более яркими.
В дни каждого солнцестояния таинственные группы духов доставляют рисовое вино Волшебного Монаха в таверны и храмы Ободзимы, разнося его по всему миру. Рисовое вино Волшебного Монаха варится и дистиллируется в неизвестном месте в Царстве Духов.

Сброшенная кожа ящерицы

Бой	Польза	Причуда
15	12	12

Чтобы получить наилучший результат, выбирайте цельную кожу, которая была тщательно высушена на солнце. Чем более хрустящей она будет, тем лучше.

Горная улитка

Бой	Польза	Причуда
14	15	12

Горная улитка представляет собой ценный ингредиент для зелий благодаря своей раковине. Измельченная в порошок, она используется в магии, связанной с защитой. Однако, сбор горных улиток может быть опасным занятием, поскольку они часто обитают в логовищах хищников, обитающих в горных пещерах. Там они питаются остатками мяса, умело скрываясь под камнями, чтобы избежать обнаружения, но их привлекает музыка.

Траурник

Бой	Польза	Причуда
13	14	13

Траурник используется целителями по всему острову. Они верят, что Траурник способен поглощать болезненные эмоции. Хотя в дикой природе его найти довольно сложно, в любой деревне всегда найдётся житель, у которого на всякий случай припасён пакетик с Траурником. Это растение растёт на болотах и в топких перелесках. В безлунные ночи его листья слабо светятся, создавая необычную атмосферу.

Корень манчанки

Бой	Польза	Причуда
17	11	11

С корнем смертельно опасного растения Манчанки следует обращаться крайне осторожно и с умом. По слухам, те, кто употреблял в пищу не те части этого растения, сходили с ума. Найти корень Манчанки можно в засушливых регионах.

Накудамская пряность

Бой	Польза	Причуда
12	15	14

Когда-то эта пряность, обладающая ярко выраженным землистым вкусом, была очень популярна в кухне накудама. Сейчас она не так распространена, но её название сохранилось. Эта пряность изготавливается из зёрнышек зелк, которые растут на разновидности водяной лилии. Зёрнышки собирают, ферментируют и сушат, а затем измельчают в фиолетовый порошок. Некоторые фермеры-накудама продолжают выращивать эту пряность, но поскольку процесс её производства занимает много времени и требует много усилий, он обходится недёшево.

Ночной чертополох

Бой	Польза	Причуда
14	17	16

Говорят, что Ночной Чертополох появился вместе с Порчей и растет только на могилах неприкаянных духов. Он распускается только в самую темную ночь новолуния, образуя устрашающе похожий на скелет биолюминесцентный цветок, привлекающий ночных опылителей. Ночной Чертополох встречается только вблизи и в пределах тронутых Порчей регионов, что делает его сбор весьма опасным.

Лапшичный угорь

Бой	Польза	Причуда
13	12	16

Время от времени шеф-повар, который готовит рамен, обнаруживает объевшегося Лапшичного Угря в пустой миске. Лапшичных Угрей считают вредителями. Эти угри обладают изысканным вкусом и выбирают только лучшие рамены, что вызывает раздражение у поваров. Кроме того, из-за этого становится сложнее поймать такого угря, ведь для наживки нужен хороший рамен, а ни один уважающий себя повар не станет жертвовать своей работой ради приманки.

Вода из источника Опу-Опу

Бой	Польза	Причуда
11	16	14

Священная вода из источника Опу-Опу всегда славилась своими целебными свойствами. Жители съезжались со всей округи и совершали долгие походы в горы, чтобы набрать воды, но недавно в этих местах появился большой тролль, и жители деревни боятся туда ходить. Из-за этого запасы воды из источника Опу-Опу сейчас находятся на рекордно низком уровне.

Хлопья пок-пок

Бой	Польза	Причуда
13	14	13

Для тех зельеваров, кто обладает талантом в кулинарии, сушёные хлопья рыбы Пок-Пок — это способ придать любому напитку пикантный и волшебный вкус. Как известно, поймать рыбу Пок-Пок непросто, но на острове есть несколько рыбаков, которые знают все секреты этого искусства. Обычно они продают свой товар непосредственно производителям зелий или в рыночные магазины, специализирующиеся на ингредиентах для зелий и заклинаний.

Окаменевший аллигатор

Бой	Польза	Причуда
15	16	13

Барды рассказывают историю о безумной друидке Феннистрикс, обладавшей даром окаменения и странной одержимостью аллигаторами. В результате почти все аллигаторы на острове Ободзима были превращены в камень и выставлены на всеобщее обозрение. Легенда гласит, что однажды хижина Феннистрикс взорвалась, и окаменевшие части аллигаторов разлетелись по всему острову. В наши дни редко можно найти ногу или голову, не говоря уже о целом аллигаторе. Но даже небольшой кусочек окаменевшего аллигатора может высвободить частичку могущественной магии Феннистрикс.

Щебень Голема из щебня

Бой	Польза	Причуда
16	11	15

Когда анимус Голема из щебня замолкает, магия продолжает исходить из обломков, из которых было создано его тело. Ночью от этого щебня время от времени исходят вспышки белого света. Зельевары высоко ценят этот материал за его уникальные магические свойства, которые можно использовать для различных целей.

Тенекорень

Бой	Польза	Причуда
15	13	12

Этот небольшой узловатый корнеплод произрастает только в тени, где его чёрные листья всегда находятся в постоянном затемнении. После сбора корнеплод следует завернуть или запечатать, чтобы он не контактировал с солнечным светом. Если этого не сделать, он быстро высохнет и испортится.

Отбросорняк

Бой	Польза	Причуда
11	12	11

Независимо от того, появился ли Отбросорняк вместе с Порчей или это местное растение видоизменилось под её воздействием, он уже обосновался на берегах Ободзимы и постепенно продвигается вглубь острова по топям и болотам, затронутым Порчей. Отбросорняк отличается своей склизкостью. В случае необходимости из сушёного Отбросорняка можно даже создать прочную броню, и многие монстры и ведьмы уже используют его именно для этого.

Сонный Торговец

Бой	Польза	Причуда
13	13	13

Сонный Торговец, известный своим естественным снотворным эффектом, получил своё название благодаря странствующим торговцам. Они традиционно заваривают чай из его сушёных соцветий после напряжённого рабочего дня. Эту водяную лилию можно узнать по покачивающемуся белому цветку, который прячется под зонтиком из листьев. Сонный Торговец растёт только в определённых прудах и озёрах, что делает невозможным его выращивание в других водоёмах. Поэтому среди продавцов чая на Ободзиме наблюдается высокий спрос на это растение.

Свеча зажигания

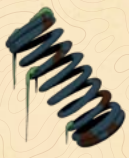
Бой	Польза	Причуда
11	17	11

Свечи зажигания используются создателями зелий в качестве катализатора, необходимого для запуска определённых реакций. Большинство островитян до сих пор не знают, что это за странные предметы и откуда они берутся. Однако следопыты и плуты держат эту информацию в секрете.

Чай духов

Бой	Польза	Причуда
11	11	17

На Ободзиме можно насладиться множеством превосходных сортов чая, но лишь немногие из них стали легендами. Один из таких чаёв — это напиток, приготовленный мастером по завариванию чая Чисуэем. По слухам, Чисуэй покидает свое тело и заваривает этот чай в Царстве Духов, а затем с помощью магии возвращает его в Физический мир. Этот легендарный Чай Духов можно найти только в Чайном Домике Чисуэя.



Пружина

Бой	Польза	Причуда
14	17	15

Пружины могут иметь различные размеры и формы. Благодаря своей спиралевидной форме и железистому составу они высоко ценятся магами, так как позволяют направлять энергию в заклинания и зелья. Торговцы, занимающиеся магией, всегда стремятся найти пружины, которые можно найти в руинах прошлых цивилизаций.

Солнечный гриб

Бой	Польза	Причуда
13	16	14

Солнечный гриб, обнаруженный известным волшебником Кароглином Неспящим, позволяет бодрствовать в течение длительного времени. Однако, если злоупотреблять этим грибом, могут возникнуть длительные приступы неконтролируемого смеха, которые в конечном итоге приведут к глубокому и беспокойному сну. У Солнечных грибов солоноватый вкус, и их чаще всего употребляют в пищу, добавляя в чай. Эти грибы обычно растут у корней деревьев в Ползучем Пологе, что навело некоторых на мысль, что именно они, наполняя деревья энергией, заставляют их двигаться.

Трюфель тока

Бой	Польза	Причуда
15	12	14

Трюфели Тока — заветная цель каждого охотника за трюфелями, ведь их жгучесть и изысканный вкус известны всему миру. Однако только недавно производители зелий открыли их волшебные свойства, что только усилило конкуренцию за эти ценные деликатесы. Трюфели Тока можно найти под землёй, вблизи дубов. Помимо магических заклинаний и предметов, лучшим способом обнаружить эти скрытые сокровища является привлечение свинок, которые целенаправленно ищут трюфели.

Виниловая пластинка

Бой	Польза	Причуда
15	15	15

Эти чёрные диски покрыты непрерывной спиралью, которая движется к центру. Считается, что это утраченный способ записи знаний. Некоторые мудрецы могут расшифровать эти скрытые послания. Однако большинство зельеваров используют эти диски для создания магических зелий, растирая или расплавляя их. Эти предметы находят в тайниках, где они часто сложены стопками, словно тарелки в ресторане. Однако подобные находки происходят нечасто, поэтому торговцы с радостью заключат выгодную сделку.

Вульфенит

Бой	Польза	Причуда
11	17	11

Вульфенит встречается высоко в горах в трещинах и расселинах между гранитными валунами. Для тех, кто более бесстрашен и готов рискнуть, проникнуть в логово Ревуна - это еще один способ найти тайник с этим редким минералом, поскольку их по какой-то причине привлекает этот редкий минерал.

Колдовское дерево

Бой	Польза	Причуда
14	13	15

Волшебники и те, кто практикует духовную магию, хорошо знакомы с изогнутыми ветвями Колдовского Дерева, усеянными шипами. Многие колдуны и друиды используют палочки этого дерева для произнесения заклинаний. Считается, что Колдовские Деревья произрастают лишь в нескольких рощах, где обитают духи, в местах, где магия исходит из самой земли и где свет полной луны может достигать их ветвей.

Жёлтый слайм

Бой	Польза	Причуда
17	11	11

Только те, кто обладает сильным желудком или надевает защитное снаряжение, могут справиться с тошнотой, которую часто вызывает кислый уксусный запах Слайма. Зельевары из поколения в поколение искали способы нейтрализовать этот запах, ведь Жёлтый Слайм также обладает способностью нейтрализовать многие яды. Это вещество получают из крупных живых всеядных монстров с таким же названием.

Редкие ингредиенты

Редкие ингредиенты сильно отличаются от обычных и необычных. Большинство жителей острова, вероятно, никогда не слышали о них, а если и слышали, то не знают, что их можно использовать для приготовления зелий.

Когда вы используете редкий ингредиент, вы часто потребляете ресурс, который трудно или невозможно восполнить. Это усложняет задачу следующему производителю зелий, который захочет использовать ингредиент.

Известен 21 редкий ингредиент, ни один из которых не упоминается ни в одном из колдовских альманахов. Чтобы отыскать редкие компоненты, изготовители зелий вынуждены полагаться на слухи или совершать крупные сделки, чтобы получить представление о том, где можно найти искомый ингредиент.

Цветок духовной лозы

Бой	Польза	Причуда
18	18	19

На Ободзиме хранятся три загадочных алхимических тома, повествующие о таинственных энергиях, которые таит в себе Духовная Лоза, и о том, как её можно использовать. Только самые опытные зельевары способны понять, как работать с этим растением, и лишь немногие из них способны полностью раскрыть его силу. Духовная Лоза произрастает только в Царстве Духов, где её насчитывается огромное количество. Однако её уникальность заключается в том, что она цветёт. В любой момент времени на лозе раскрывается только один цветок. Когда он увядает или его собирают, на другой лозе в случайном месте появляется ещё один.

Молния в бутылке

Бой	Польза	Причуда
20	20	18

Немногие волшебники осмеливаются на такой подвиг, и ещё меньше из них добиваются успеха в создании молнии в бутылках. Методы, магия и оборудование, необходимые для этого, являются тщательно охраняемыми секретами. Если вы хотите заполучить молнию в бутылке, имейте в виду, что волшебники взимают огромную плату даже за самые маленькие версии. Обычно о волшебниках, создающих молнии, можно узнать из историй о башнях на вершинах гор или о безумных путешествиях во время грозовых бурь.

Жвачка

Бой	Польза	Причуда
18	19	20

Хотя жевательная резинка бывает разных вкусов, она встречается нечасто. Обычно её можно обнаружить приклеенной к стенам или полам в заброшенных зданиях или к подошвам обуви. Ещё реже можно найти её в нетронутой фольгированной обёртке. Многие жители острова удивляются тому, что её можно жевать, но нельзя глотать. Учёные называют её «жвачка».

Уголь с блуждающего поезда

Бой	Польза	Причуда
19	19	20

Когда по острову движется Блуждающий Поезд, из котла время от времени отскакивают и падают на обочину пути кусочки угля. Эти куски размером с кулак похожи на обычный уголь, но имеют ярко-синие переливающиеся вкрапления и периодически вибрируют. Поскольку на Ободзиме больше нет угольных шахт, происхождение этого необычного угля остаётся загадкой.

Чернила багрового осьминога

Бой	Польза	Причуда
19	18	19

Мастера и писцы, которые используют чернила из редкого Багрового Осьминога, утверждают, что это самые высококачественные чернила и краситель на острове. Однако, изготовители зелий также находят им применение, и порой разгораются жаркие споры о том, кто больше заслуживает использования этих чрезвычайно редких и ценных чернил. На Отмели обитают всего три известных Багровых Осьминога, и Король Крылаток ревностно охраняет одного из них. Чтобы еще больше усложнить задачу потенциальным браконьерам или сборщикам чернил, Багровые Осьминоги — умные и осторожные мастера маскировки, которые редко выходят на поверхность днём.

Драконий клык Ютро

Бой	Польза	Причуда
20	18	19

В древние времена на острове Ободзима жил дракон Ютро, который укрывался в своем логове на Горе Арбора. Он угрожал съесть всех жителей острова, если каждая семья не пришлет ему в жертву одного из своих близких. Инех, молодая накудама-кузнец, была выбрана, чтобы представлять свою семью. Однако она не собиралась становиться жертвой дракона и взяла с собой молоток, чтобы дать отпор. Завязалась битва. С помощью духов Инех удалось выбить клыки из пасти Ютро и разбросать их по всему острову. Оставшись без клыков, дракон сдался Инех и отступил в горы. И по сей день клыки Ютро можно найти в самых разных уголках Ободзимы, часто воткнутыми в землю, деревья или даже в камень.

Фейская Ива

Бой	Польза	Причуда
18	18	20

Фейская Ива произрастает в Царстве Духов, но каждую весну, когда приходит её время, она появляется в Физическом Мире, чтобы раскрыть свои нежные серёжки. На Ободзиме существует ботаническое общество, члены которого каждый год пытаются предсказать, где именно будет цвести Фейская Ива. Ещё ни разу она не цвела в одном и том же месте подряд.

Чешуйка гигантской кои

Бой	Польза	Причуда
18	20	18

Гигантские летающие карпы неторопливо плывут среди облаков, и солнце сверкает в их блестящей чешуе. Время от времени одна из этих чешуек отделяется и падает на землю, иногда приземляясь на крышу, что считается добрым знаком и поводом для праздника. Существует множество храмов и святилищ, в которых почитаются чешуйки Гигантских Кои. На некоторых из чешуек можно увидеть картины, созданные мастерами-художниками.

Золотой корень

Бой	Польза	Причуда
18	18	18

Можно найти лишь несколько древних деревьев, чьи корни уходят глубоко в сердце Ободзимы. Эти корни впитывают в себя гармоничную энергию природы, которая превращает их в настоящее золото.
Чтобы собрать Золотой Корень, необходимо проявить уважение к лесным духам, охраняющим эти древние деревья. Только в случае уважительного отношения и сотрудничества с ними, они смогут предложить Золотой Корень достойному зельевару.

Рука Эрио

Бой	Польза	Причуда
18	18	19

Эти удивительные грибы, невероятно редкие, считаются самыми желанными среди всех съедобных грибов на острове Ободзима. Они обычно растут на самых верхних ветвях деревьев, словно стремясь дотянуться до неба. Лесные духи, завидев один из этих грибов, набросятся на него с жадным остервенением, поэтому собиратели, которые хотят собрать немного для себя, могут столкнуться с сильной конкуренцией.

Куколка Иримби

Бой	Польза	Причуда
19	20	18

Каждые десять лет в самых глухих лесах Ободзимы можно увидеть редкую гусеницу Иримби. Она взбирается на самые высокие ветви, чтобы создать нефритово-зелёную куколку, в которой впоследствии превратится в бабочку Иримби. Куколки на ощупь напоминают тонкую рисовую бумагу. Однако найти их целыми практически невозможно из-за древесных клещей, которые быстро расправляются с этим лакомством.

Яд крылатки

Бой	Польза	Причуда
20	0	0

Только Король Крылаток или кто-то из его королевской линии способен вырабатывать этот мощный яд. Даже небольшая его порция является настоящим сокровищем. Многие, кто пытался добыть этот ценный продукт, стали добычей акул или были выброшены на берег, отравленные тем самым веществом, которое они пытались заполучить.

Ледяное дыхание Нокумаи

Бой	Польза	Причуда
0	0	20

Высоко в горах, за линией снегов, скрывается суровое царство, где обитают разнообразные фантастические существа. Одним из них является легендарный снежный дракон Нокумаи, ледяное дыхание которого манит к себе всех, кто стремится разгадать тайны природы. По слухам, дыхание Нокумаи никогда не тает, а сам великий дракон выдыхает его лишь раз в тысячу лет. Однако, несмотря на все эти легенды, никто из ныне живущих не видел Нокумаи, и есть вероятность, что дракон уже давно исчез.

Оранжевый слайм

Бой	Польза	Причуда
20	20	20

Используйте с осторожностью! Будьте внимательны. Вас предупредили. Оранжевый Слайм — это вещество, которое легко воспламеняется, даже в виде небольших шариков. Оно обладает высокой летучестью. При малейшем движении эта липкая желеобразная субстанция может превратить камень и бетон в щебень. В большинстве городов и деревень Оранжевые Слаймы запрещены, и их обнаружение часто вызывает панику. Однако, если вы столкнулись с ним, не стоит паниковать. Обычно поблизости находится специальный маг, который может помочь вам обезвредить его. Оранжевый Слайм получают из более крупных живых всеядных монстров, которые также носят это название. Эти монстры появляются только в нескольких пещерах у вершины Горы Арбора, что делает их крайне редким явлением.

Фонарное масло Ота

Бой	Польза	Причуда
0	20	0

Лампа, заправленная маслом для фонарей Ота, способна дать возможность заглянуть в Царство Духов. Это масло — секрет, известный лишь членам закрытого клана Ота. Говорят, что некоторые его компоненты добываются в самом Царстве Духов. Клан Ота продает лишь небольшие партии этого масла в своей деревенской лавке, и цена на него просто заоблачная. Однако известно, что они обменивают его на другие редкие и ценные вещи.

Перо бегущего Кирио

Бой	Польза	Причуда
18	18	19

Бегущий Кирио — это редкая райская птица с блестящим красным оперением, которая появляется только тогда, когда поблизости находится Древний Дух. Самые удачливые собиратели могут заметить, как эта птица, энергично бегая и подпрыгивая, может обронить перо из своего хвоста. Это может предвещать появление Древнего Духа. Однако, многие из этих хвостовых перьев собирают друиды, которые, увидев Древнего Духа, обязательно прочесывают местность в поисках этого экзотического трофея.

Фигурка Неко-Ронина

Бой	Польза	Причуда
0	19	18

Выпущенная ограниченным тиражом фигурка Неко-Ронина — героического кота, который сражался с монстрами и защищал невинных. До сих пор было найдено лишь несколько таких фигурок, но историки Ободзимы обнаружили иллюстрированные тома, в которых рассказывается о подвигах Неко-Ронина.

Жук мудреца Арола

Бой	Польза	Причуда
18	20	0

Эти жуки были знамениты благодаря легендарному Мудрецу Аролу, который использовал их жвалы в качестве перьев для своей ручки. Однако зельевары начали применять этих жуков для создания зелий лишь после того, как ведьма из Ковена Рыбьей Головы увидела редкого жука во сне. Жуки Мудреца Арола живут глубоко под землей, скрываясь от света даже самых тусклых источников. В редких случаях они выходят на поверхность, но причина их появления остается загадкой.

Звёздный Камень

Бой	Польза	Причуда
18	0	19

Звёздный Камень — это сверкающая кристаллическая порода, образовавшаяся в результате падения древней кометы. Когда-то, давным-давно, она разбилась над Ободзимой, и осколки её разлетелись по всему острову. Накудамские мудрецы в своих священных книгах описывают это событие как благоприятное предзнаменование. С тех пор островитяне ведут охоту за осколками этого загадочного Звёздного Камня. Этот драгоценный камень крайне редок, и его можно найти лежащим на земле или даже вросшим в неё. Его отличительными чертами являются фирменная каплевидная форма и волшебное мерцание.

Слёзы Луны

Бой	Польза	Причуда
18	18	18

В определённые ночи облако из Царства Духов проникает в наш мир и, попадая под лунный свет, превращается в сверкающий туман, известный как лунное дыхание. В редких случаях из этого тумана могут образовываться крупные кристаллы, известные как Слёзы Луны. Они падают на землю и иногда могут быть обнаружены счастливчиком-путешественником.

Виски Вуфу

Бой	Польза	Причуда
19	19	19

Местоположение винокурни Вуфу остаётся загадкой, но мастер-винокур Вуфу хорошо известен на всей территории Ободзимы. Раз в год можно увидеть, как он закупает отборное зерно для своего знаменитого виски Вуфу. Мастер Вуфу продаёт лишь несколько бутылок своего виски тому, кто готов заплатить больше всего, или же дарит их своим старым друзьям. Некоторые даже думают, что он, возможно, дух или волшебник, так как все попытки его найти провалились. Виски Вуфу хранится в красивых глиняных кувшинах, запечатанных эмблемой Вуфу. Говорят, что те, кто пробовал этот легендарный виски, почувствовали королевский дух.

Зелья

Ниже вы найдете полный список зелий, доступных для создания. Зелья расположены в порядке их редкости и разделены по типам (боевые, полезные и причудливые). С каждым зельем связан свой номер, который используется для определения того, какое зелье было сварено в процессе приготовления.

Всего существует 180 уникальных зелий (по 60 каждого типа).

БОЕВЫЕ ЗЕЛЬЯ

ОБЫЧНЫЕ

1 КРОЛИЧЬЯ СКОРОСТЬ

Всего через несколько секунд после того, как вы выпьете это зелье, ваша походка станет легкой и пружинистой. В течение следующих 10 минут скорость вашей ходьбы увеличится на 5 футов.

2 ЭЛИКСИР МАСТЕРА ОРУЖИЯ

Выпив это зелье, вы обретаете ясность ума и сосредоточенность, а владение выбранным вами оружием ближнего боя становится привычным. В течение следующих 24 часов вы получаете владение оружием ближнего боя по вашему выбору.

3 ДУХ САЛИРИ

Говорят, это зелье содержит дух Салири, легендарной воительницы, известной своим непревзойденным мастерством в бою. Каждый, кто выпьет это зелье, получит определённое представление о том, как эффективно носить доспехи в бою. В течение следующих 24 часов вы получаете владение одним типом доспехов по вашему выбору.

4 ЗВЕРИНАЯ ШКУРА

При употреблении этого зелья ваша кожа утолщается, и по всему телу вырастает шерсть. Иней, который обычно замораживает кожу, вместо этого тает при контакте. На 1 минуту у вас появляется устойчивость к урону от холода.

5 БРОНЯ ДУХОВ

При выливании на существо, не носящее доспехи, это зелье покрывает цель магической аурой. В течение следующего часа цель имеет КД 15, пока она не носит доспехи. Этот эффект заканчивается, если цель надевает доспехи.

6 ПОЛЕ УСКОЛЬЗАНИЯ

Выпив это серебристое, сверкающее зелье, вы начнёте мерцать, и будет казаться, что вы находитесь рядом с вашим настоящим местоположением. До начала вашего следующего хода все атаки, направленные на вас, получат помеху.

7 ПРОКЛЯТИЕ ПАСТУХА

Говорят, что это зелье было впервые создано на Штормовых Полях молодым пастухом, который стремился защитить свое стадо. Однако, как это часто бывает, ирония судьбы настигла его, когда он выпил зелье и обрел волчьи черты.

Когда вы выпиваете это зелье, у вас вырастают когти, которые остаются с вами в течение часа. В течение этого времени ваши удары без оружия наносят рубящий урон, равный 1d6 + ваш мод. Силы, вместо дробящего урона как обычно для безоружной атаки.

8 БОМБА В БУТЫЛКЕ

При попадании в точку, которую вы можете видеть на расстоянии 60 футов от себя, эта летучая жидкость взрывается. Каждое существо, находящееся в радиусе 5 футов от взрыва, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 14, получая 1d8 урона силой при провале или вдвое меньший урон при успехе.

9 ЧУДО-СОК

Выпив это разноцветное зелье, вы мгновенно почувствуете волшебство. В течение 1 минуты все, что на вас надето, считается волшебным, что позволяет вашему оружию преодолевать сопротивление и иммунитет к немагическим атакам и урону.

10 СВЕЧА-ШАПОЧКА

Выпив это зелье, вы на один час обретёте пылающие локоны, которые будут ярко светиться в радиусе 20 футов и тускло освещать ещё на 20 футов вокруг. Один раз за ход вы сможете нанести безоружный удар головой, который нанесёт дополнительные 1d4 огненного урона. Кроме того, действием вы можете активировать пламя на вашей голове - оно вспыхнет и вырвется наружу, нанося 2d4 урона огнём всем существам в радиусе 5 футов от вас. Использование этой способности преждевременно прекратит действие зелья.

11 ОРЛИНОЕ ЗРЕНИЕ

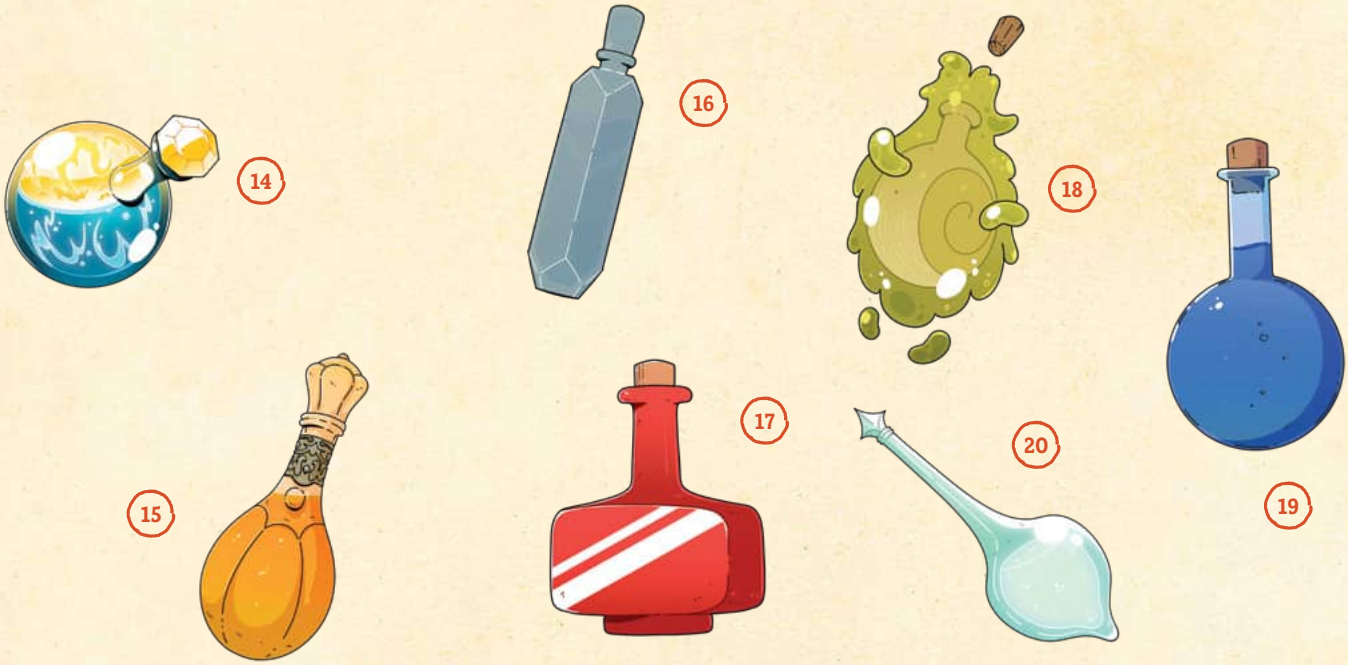
Когда вы пьете это зелье, ваши глаза немного увеличиваются и приобретают золотистый цвет, как глаза орла. В течение следующей минуты атака на дальнюю дистанцию не накладывает помехи на ваши броски атаки оружием дальнего боя.

12 ПАРАНОЙЯ

Когда вы пьете это зелье, у вас обостряются чувства, а также появляется подозрение, что вас преследуют. В течение следующих 8 часов вы можете действовать в раунде неожиданности врагов.

13 ФАКЕЛ В БУТЫЛКЕ

После откупоривания это зелье в течение 1 минуты извергает из флакона горячее жёлтое пламя, напоминающее по форме клинок. В течение этого времени вы можете атаковать огненным клинком в ближнем бою, как если бы это было импровизированное оружие. При попадании цель получает 2d4 урона от огня. Клинок исчезает раньше, если его погрузить в воду.



14 СТАТИЧЕСКИЙ ШОК

Это зелье вызывает у вас покалывание, наполняя тело статическим электричеством. В течение следующих 24 часов, как только существо коснётся вас или ударит металлическим оружием в ближнем бою, вы можете использовать свою реакцию, чтобы направить заряд статического электричества обратно в это существо, нанося ему 1d10 урона электричеством. Как только вы это сделаете, действие этого зелья прекратится.

15 БЕРЕГИСЬ!

Выпив это зелье, вы становитесь более восприимчивыми к угрозам на расстоянии. Ваши рефлексы обостряются, позволяя вам избежать опасности или отбить летящие в вас снаряды. На одну минуту у вас есть бонус +2 к КД против дальнобойных атак.

16 МОЛНИЕНОСНОЕ ДЫХАНИЕ

В течение 24 часов после употребления этой мерцающей золотистой жидкости ваш голос будет издавать треск, а дыхание — искриться и шипеть. В течение этого времени вы можете использовать бонусное действие, чтобы выпустить молнию в существо, находящееся в радиусе 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Ловкости СЛ 12. При провале цель получит 1d10 урона электричеством, при успехе урон будет вдвое меньше. Как только вы выдохнете молнию, действие зелья закончится.

17 ГЕРОИЗМ

Выпив этот сияющий красный эликсир, вы получите преимущество на следующий бросок атаки в течение следующих 24 часов.

18 СЛИЗНЕКОЖА

Если вы выпьете это зелье, ваша кожа станет толстой, скользкой и эластичной. Обычные копья и острые предметы, которые обычно легко пробивают вашу кожу, с трудом проникают сквозь эту плотную текстуру. В течение следующей минуты вы получаете устойчивость к колющему урону. Пока зелье действует, вы можете оставлять след из слизи при передвижении.

19 ГРОМОВОЙ РАСКАТ

Выпив это шипучее зелье, вы должны бросить 1d4, чтобы определить количество раундов, в течение которых будет длиться ваша оглушительная отрыжка эпических масштабов. В свой ход в каждом раунде вы можете использовать своё действие, чтобы вызвать отрыжку. Каждое существо в радиусе 10 футов от вас, кроме вас, должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 14. При провале существо получает 3d8 урона звуком и будет оглохшим до конца вашего следующего хода. В случае успеха существо получит лишь половину указанного урона и не будет оглохшим.

20 ИЩУЩИЙ ДЫМ

При попадании в существо, находящееся в пределах 30 футов от вас, эта мерцающая жидкость взрывается, образуя облако дыма. Существо, на которое нацелена атака, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 12, чтобы избежать окутывания дымовой завесой на 1 минуту. Существо, попавшее под действие дыма, теряет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), необходимых для того, чтобы спрятаться.

21 СОК ТАНЦА

Вы можете покрыть этим зельем одно оружие ближнего боя. Если в течение следующего часа вы попадете в существо этим оружием, вы можете заставить его совершить спасбросок Выносливости СЛ 12. При провале оружие больше не покрыто зельем, и цель начинает корчиться в конвульсиях, которые можно принять за неуклюжую серию танцевальных па. Скорость цели снижается до 0 до конца её следующего хода, после чего конвульсии прекращаются.

22 КОЛЮЧКОКОЖА

При употреблении этого зелья по всему телу появляются шипы. Эти шипы плоские, но вы можете управлять ими, заставляя их вставать дыбом. Когда вы успешно захватываете существо, в качестве бонусного действия, пока оно остается в захвате, вы можете нанести цели 1d4 колющего урона. Действие этого зелья длится 1 минуту.

23 КРОШЕЧНЫЕ ПУЗЫРЬКИ

При употреблении этого розового горьковатого на вкус зелья из вашего носа и рта выходят сотни маленьких радужных пузырьков, которые заполняют 20-футовый куб, который вы можете видеть в радиусе 30 футов от себя. Если пузыри оставить нетронутыми, они будут плавать на месте в течение 1 часа. Когда существо впервые за ход попадает в пространство, занятое пузырьками, оно должно выполнить спасбросок Ловкости СЛ 13. При провале раздаётся какофония хлопков, когда пузырьки лопаются, нанося 1d6 урона звуком всем существам внутри куба. Звук лопающихся пузырей слышен за милю.

24 КЛЕШНИ КОРОЛЯ КРАБОВ

Ваши руки превращаются в красивые и мощные клешни краба. В течение 1 минуты ваши безоружные удары клешнями наносят двойной урон объектам и сооружениям, и у вас есть преимущество на захват. Когти не могут держать оружие или щит или делать что-либо, требующее точности, например, использовать инструменты или магические предметы или выполнять соматические компоненты заклинания.

25 РЕЗИНОКОЖА

Когда вы пьете эту синюю жидкость, ваша кожа превращается в толстую серую резину. На 1 час у вас появляется устойчивость к урону электричеством.

26 ПРОНЗИТЕЛЬНЫЙ ГОЛОС

Когда вы открываете это зелье, из бутылки раздается пронзительный вопль. Когда вы выпиваете его, ваши голосовые связки наполняются магическим резонансом. В качестве бонусного действия вы можете совершить дальнобойную атаку против существа, находящегося в радиусе 60 футов от вас, используя свой бонус Харизмы (Выступление) вместо бонуса атаки. Если цель не услышит вас, она не пострадает. При попадании цель получит 1d6 урона звуком. Действие этого зелья длится в течение одного часа.

27 КИНЕТИЧЕСКИЙ ХЛОПОК

При нанесении на немагическое оружие это зелье наполняет обычный предмет кинетической энергией, заставляя его вибрировать в предвкушении. При следующем попадании в существо этим оружием энергия взрывается, удваивая урон, наносимый кубиками урона оружия. Действие этого зелья заканчивается через 1 час или после того, как энергия взорвется.

28 ЦЕЛЕБНЫЙ ГАЗ

При попадании в точку, которую вы можете видеть в пределах 60 футов от себя, эта летучая жидкость взрывается, высвобождая багровый шар газа. Каждое существо, находящееся в радиусе 5 футов от места взрыва, восстанавливает 1d4+1 хитов.

29 ПЕПЕЛЬНАЯ КОЖА

Когда вы пьете это пузырящееся чёрное зелье, ваша кожа покрывается коркой древесного угля. На 1 час вы получаете устойчивость к огненному урону.

30 ЖЕЛЕЗНЫЙ РАЗУМ

После употребления этого зелья ваши глаза приобретут серебристо-голубой оттенок. В течение 1 часа вы получаете преимущество на спасброски от очарования и устойчивость к психическому урону.

БОЕВЫЕ ЗЕЛЬЯ

НЕОБЫЧНЫЕ

31 КОКТЕЙЛЬ ГОРГУЛЬИ

Эта серая жидкость на вкус как грязь, и от неё немеет язык. Через несколько секунд после того, как вы проглотите зелье, ваша кожа превратится в живой камень. В течение следующего часа вы получаете +2 к КД, и ваша скорость ходьбы снижается на 5 футов.

32 ЭЛИКСИР ДЖИПАМПЫ

Выпив это зелье, вы почувствуете, как ваша нервная система получает заряд энергии от духа кролика Джипампы. Ваши зрачки расширяются, а рефлексы улучшаются. В течение следующих 24 часов вы получаете бонус +5 к броскам инициативы. Кроме того, если триггер позволит вам применить реакцию, но вы уже использовали свою реакцию в этом раунде, вы можете решить использовать вторую реакцию; использование этой способности приводит к досрочному прекращению действия этого зелья.

33 КОШАЧЬЯ СКОРОСТЬ

Когда вы выпиваете это зелье, вас охватывает тёплое чувство вялости, которое, как одеялом, укроет мощный прилив энергии, бурлящий внутри вас. Один раз в течение следующих 24 часов, когда вы выполните действие Атака, вы можете совершить еще две атаки в рамках этого действия. Как только вы это сделаете, действие этого зелья прекратится. Пока зелье действует, вы получаете способность мурлыкать, как кошка.

34 ДОЛГОВЕЧНОСТЬ

Когда вы пьёте это зелье, ваша кожа становится прочной, как толстая дублёнка, и на короткое время может регенерировать. В течение 1 минуты вы получаете 10 временных хитов в начале каждого своего хода.

35 ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Это зелье обжигает, как горячий тамале, когда вы его пьёте, и наполняет вас силой огня. В следующий раз, когда вы получите урон от огня, вы не получите никакого урона, а вместо этого восстановите количество хитов, равное половине того урона, который вы получили бы. Действие этого зелья длится в течение 24 часов или до тех пор, пока вы не восстановите таким образом хиты.

36 ТУННЕЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ

Выпив это зелье, вы станете более сосредоточенным на атаках, но при этом открытым для контратак. Действие зелья длится 1 минуту. В течение этого времени, когда вы впервые поражаете цель атакой оружием в каждый из ваших ходов, это наносит дополнительные 1d12 урона того же типа, что и оружие. Однако пока действует зелье, вы также получаете штраф -2 к вашему КД.

37 ЭЛИКСИР СВЕТЯЩЕЙСЯ КОЖИ РАТАТАМА

Когда вы пьете это зелье, ваша кожа начинает тускло светиться в радиусе 10 футов вокруг вас. В качестве бонусного действия вы можете усилить освещение, распространяя яркий свет в радиусе 10 футов, и тусклый ещё на 10 футов или снова уменьшить интенсивность. Кроме того, действием вы можете создать вокруг себя вспышку ослепляющего света. Каждое существо, способное видеть в радиусе 30 футов от вас, должно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 16 или ослепнуть на 1 минуту. Поражённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, в случае успеха прекращая действие эффекта на себе. Действие этого зелья длится 8 часов или до тех пор, пока вы не воспользуетесь вспышкой.

38 СОК "НЕ БЕЙ МЕНЯ"

При попадании в существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, склянка с этим ярко-розовым эликсиром разбивается, покрывая существо соком. Цель должна совершить спасбросок Мудрости СЛ 16, при провале она умиротворена на 1 минуту.
Умиротворённое существо не может атаковать, произносить заклинание, воздействующее на врага, или наносить урон другому существу. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

39

41

43

40

42

44

39 НЕУЯЗВИМОСТЬ

Когда вы открываете это зелье, оно взрывается с симфоническим звуком фанфар. До начала вашего следующего хода вы получаете иммунитет ко всем видам урона. Однако в следующий ход вы не сможете двигаться или совершать какие-либо действия, так как будете охвачены волной летаргии.

40 ОКОВЫ В БУТЫЛКЕ

При попадании в существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, это густое, похожее на грязь зелье покрывает существо липким клеем. Цель должна совершить спасбросок Силы СЛ 15, при провале становясь опутанной на 1 минуту. Опутанная цель может использовать свое действие для проверки Силы СЛ 15. В случае успеха цель больше не опутана.

41 ДЫХАТЕЛЬНАЯ НЕДОСТАТОЧНОСТЬ

Это зелье мгновенно вступает в реакцию с воздухом, быстро превращаясь в облако раздражающего газа в радиусе 15 футов. Вы можете бросить его в точку, которую видите в радиусе 60 футов от себя, в результате чего оно разобьётся и выпустит облако. Каждое существо в облаке, когда оно появляется, должно сделать спасбросок Выносливости СЛ 15. При провале существо тратит свою реакцию на кашель и сморкание, и если существо концентрировалось, концентрация нарушается.

42 ОХРАННИК ТЫКВЕННОЙ ГРЯДКИ

После употребления этого согревающего напитка ваша голова превращается в тыквенный фонарь. Из ваших новых тыквенных глаз исходит конус сияющего света, который заставляет существ в 15-футовом конусе находиться под действием заклинания ***Огонь фей****. В начале каждого вашего хода, пока действует эффект, вы сами решаете, в какую сторону направлен конус и активен ли он. Действие зелья длится 1 минуту.

43 ОВЦЕДРАКОНЬЯ НАСТОЙКА

После одного глотка этого приятного зелья у вас по всему телу вырастает толстый слой овечьей шерсти. Она не только согревает вас, но и помогает выжить и защищает от холода. На время действия зелья ваш КД увеличивается на 1, и вы получаете устойчивость к урону от холода. Действие зелья длится в течение 1 часа.

44 УСИЛЕННЫЙ СТАТИЧЕСКИЙ ШОК

Это зелье вызывает у вас покалывание, наполняя тело статическим электричеством. В течение следующих 24 часов, как только существо коснётся вас или ударит металлическим оружием в ближнем бою, вы можете использовать свою реакцию, чтобы направить заряд статического электричества обратно в это существо, нанося ему 3d10 урона электричеством. Как только вы это сделаете, действие этого зелья прекратится.

45 УСИЛЕННОЕ МОЛНИЕНОСНОЕ ДЫХАНИЕ

В течение 24 часов после употребления этой мерцающей золотистой жидкости ваш голос будет издавать треск, а дыхание — искриться и шипеть. В течение этого времени вы можете использовать бонусное действие, чтобы выпустить молнию в существо, находящееся в радиусе 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Ловкости СЛ 16. При провале цель получит 3d10 урона электричеством, при успехе урон будет вдвое меньше. Как только вы выдохнете молнию, действие зелья закончится.

46 УСИЛЕННАЯ БОМБА В БУТЫЛКЕ

При попадании в точку, которую вы можете видеть на расстоянии 60 футов от себя, эта летучая жидкость взрывается. Каждое существо, находящееся в радиусе 5 футов от взрыва, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 16, получая урон силой 3d8 при провале или вдвое меньший урон при успехе.

47 ГНЕВНЫЙ ДУХ

Когда вы выпиваете это зелье, вы чувствуете, как сущность давно умершего духа переполняет вас. Вы чувствуете себя на пределе, и в вас закипает скрытый гнев. Бросьте 2d8. На время действия зелья, когда вы используете заклинание, вы можете нанести цели, получившей урон от него, дополнительный урон силой, равный выпавшему числу. Действие этого зелья длится 1 минуту.

48 БЫСТРОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда вы выпиваете это зелье, из вашего тела вырываются искры розового света и вращаются вокруг вас. В течение 1 минуты, когда вы получаете урон от враждебного существа, вы можете использовать свою реакцию для телепортации на расстояние до 15 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть.

49 КРАЖА ЖИЗНИ

Это опасное и нелюбимое всеми зелье трансформируется при использовании. Действием вы можете откупорить зелье и направить его на существо, находящееся в радиусе 10 футов от вас. Цель получает 3d6 некротического урона, а зелье превращается в целебный эликсир. Существо, употребляющее этот эликсир, восстанавливает количество хитов, равное нанесённому некротическому урону.

50 ДЕМОНИЧЕСКАЯ КОЖА

Откупорив это зелье, вы сразу же почувствуете сильный едкий запах. Как только вы выпьете его, ваша кожа приобретёт ярко-бордовый оттенок, а глаза станут болезненно-багрового цвета. В течение 1 минуты вы получаете бонус +2 к КД и сопротивление к урону от холода, огня и электричества, а также к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак. Пока действие зелья не закончится, тип вашего существа изменяется на Демона (Исчадие).

БОЕВЫЕ ЗЕЛЬЯ

РЕДКИЕ

51 УВЯДШАЯ ВОЛЯ

Выпив это легкое и ароматное зелье, вы получаете возможность вдыхать облако испепеляющего пара. В течение следующей минуты вы можете использовать бонусное действие, чтобы выдохнуть облако в виде 60-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 17. При провале скорость существа уменьшается вдвое, оно не может использовать реакции и получает помеху на броски атаки до начала вашего следующего хода. В начале вашего следующего хода сделайте бросок d6. Вы снова сможете использовать эту способность при результате 4-6.

52 ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ ЭНЕРГИЯ

Выпив это целебное зелье, вы почувствуете себя сильнее и здоровее, чем когда-либо. На время действия вы получаете количество временных хитов, равное вашему максимальному значению хитов. Действие этого зелья длится 24 часа или до тех пор, пока эти временные хиты не будут потеряны.

53 МНОГОРУК

Когда вы выпьете это зелье, вы сможете призвать древнего и коварного духа, известного как Многорук. Когда вы делаете это, из вашего тела вытягивается множество длинных, тонких, призрачных рук. Любой, кто увидит вас, когда руки появятся в первый раз, должен совершить спасбросок Мудрости СЛ 19 или испугаться до начала следующего хода; существа, которые настроены к вам дружелюбно, имеют преимущество на этот спасбросок. Кроме того, руки выбрасываются из вас, цепляясь за всех других существ в радиусе 20 футов от вас. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 19. При провале цель получает 10d6 некротического урона и не может восстановить хиты до начала вашего следующего хода. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не испытывает никаких других эффектов.

54 ЭПИЧЕСКАЯ БОМБА В БУТЫЛКЕ

При попадании в точку, которую вы можете видеть на расстоянии 60 футов от себя, эта летучая жидкость взрывается. Каждое существо, находящееся в радиусе 30 футов от места взрыва, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 19, получая урон силой 20d6 при провале или вдвое меньший урон при успехе.

55 ЭССЕНЦИЯ ВЕЛИКИХ РЕК

Это кристально чистое зелье отражает сущность четырех великих речных духов Му, Го, Йона и Дина. В течение следующих 24 часов вы можете призвать их силу на помощь. Если вы проваливаете спасбросок, вы вместо этого можете выбрать успех. Вы можете сделать это три раза, прежде чем магия зелья исчезнет.

56 КОКТЕЙЛЬ ПОРЧИ КАРЛЫ КУДАХТУН

Это зелье было изобретено не кем иным, как легендарной *Карлой Кудахтун*, ведьмой, обладающей значительным мастерством в приготовлении зелий. При выливании оно вызывает 10 Тронутых Порчей Муков, которые находятся в вашем полном распоряжении и под вашим контролем, пока не будут уничтожены.

57 СКОРОСТЬ ОХОТНИКА

Выпив это янтарное зелье, вы получаете способности Охотника, одного из Великих Зверей Ободзимы. Бросьте d4. На время действия вы получаете скорость полёта в 90 футов, и всякий раз, когда вы выполняете действие Атака, вы можете нанести дополнительное количество ударов, равное 1 + число, выпавшее на d4. Действие этого зелья длится 1 минуту.

58 КЛИНОК ГЕРОЯ

При попадании на оружие этот героический эликсир окрашивает его в синий цвет и заставляет мерцать, как будто это драгоценный камень, отражающий свет. В течение следующей минуты оружие получает бонус +3 к броскам атаки и урона. Пока действие этого эффекта не закончится, существа, поражённые этим оружием, теряют любой иммунитет и сопротивление к урону, которые у них есть, если таковые имеются, на 1 минуту.

59 НАРУШЕННАЯ РЕАКЦИЯ

Употребление этого туманного напитка вызывает у вас головную боль, от которой вы никогда не сможете избавиться. Находясь под действием этого зелья, вы можете использовать две реакции в каждом раунде вместо одной. Каждый раз, когда вы применяете вторую реакцию, вы теряете количество хитов, равное половине вашего уровня. Действие этого зелья является **постоянным**, и оно не влияет на количество зелий, которые вы можете выпить одновременно.

60 МЕТАМОРФОЗА ЛЯГУШКОДРАКОНА

Выпив это лягушачье зелье, вы превращаетесь в Древнего Лягушкодракона, как будто с помощью заклинания ***Истинного превращения****. Это превращение длится 1 минуту или 10 минут, если при приготовлении этого зелья использовался Драконий клык Ютро.

1

3

5

2

4

6

ПОЛЕЗНЫЕ ЗЕЛЬЯ

ОБЫЧНЫЕ

1 МАКСИМАЛЬНАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Это шипучее зелёное зелье по вкусу напоминает старый носок. При употреблении оно обостряет все чувства, вызывая ощущение экстаза, почти эйфории. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 к проверкам Мудрости (Восприятие).

2 ПРЫЖОК И СКАЧОК

Это синее зелье искрится и шипит, когда его открывают, и вызывает покалывание во рту при глотании. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 к проверкам Ловкости (Акробатика).

3 КРЕПКОЕ ВАРЕВО

Выпив этот коричневатый бульон, ваши мышцы наполняются силой. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 к проверкам Силы (Атлетика).

4 БЛИЗОСТЬ К ЖИВОТНЫМ

Это зелье имеет фиолетовый цвет и пахнет весенним лугом. Выпив его, вы становитесь очень спокойным и способны улавливать едва уловимые сигналы, исходящие от всех видов животных. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 к проверкам Мудрости (Уход за животными).

5 НАСТОЙКА ДЕТЕКТИВА

Это зелье с тонким ароматом бурбона обжигает горло. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 к проверкам Интеллекта (Анализ).

6 ПЕЩЕРНЫЙ ДАЙВЕР

Когда зелье попадает на ваши руки и ноги, они временно окрашиваются в насыщенный цвет индиго. В течение следующих 10 минут вы обретаете способность передвигаться вверх, вниз, по вертикальным поверхностям и вверх ногами по потолку, при этом ваши руки остаются свободными. Вы также получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы.

7 ИДЕАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

В течение 1 часа после употребления этого зелья всё, что вы видите и слышите, будет ярко запечатлено в вашей памяти. Вы помните всё следующие 24 часа. Однако по истечении этого времени воспоминания начнут стираться, и в итоге останутся лишь самые яркие моменты.

8 ГЛАЗА АКИБУ

Когда вы смажете глаза этим зельем, ваше зрение на большие расстояния улучшится. В течение 4 часов вы сможете видеть на расстоянии до 300 футов, как будто смотрите на что-то, находящееся в 10 раз ближе.

9 СИЯЮЩАЯ КОЖА

По иронии судьбы, зелья *Сияющей кожи* имеют чёрный, как смоль, цвет. В течение 4 часов после употребления этого зелья ваша кожа излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый - еще на 30 футов.

10 КРОШЕЧНЫЙ ТЕЛЕКИНЕЗ

Когда вы выпиваете это зелье, вы чувствуете лёгкое давление за глазами, как будто что-то давит на внутреннюю часть вашего черепа, пытаясь выбраться наружу. В течение следующей минуты вы обретаете способность мысленно перемещать неодушевленные предметы на расстоянии 60 футов от вас. Размер предмета не должен превышать 5 дюймов в диаметре и весить не более 1 фунта, и его нельзя носить или переносить с собой. Перемещение предмета таким образом требует действия. Вы можете перемещать объект на расстояние до 30 футов в любом направлении, но не более чем на 60 футов от себя.

11 НЕОТРАЗИМОЕ ОЧАРОВАНИЕ

Когда вы выпьете это зелье, вас охватит ощущение покалывания, которое вскоре перерастёт в головокружительную эйфорию от собственной неотразимости. На следующие 10 минут вы получаете Экспертность в навыке Убеждения, что означает, что ваш Бонус Мастерства удваивается для проверок этого навыка.

12 ПОИСК ПУТИ

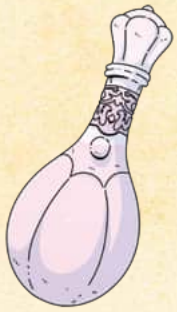
Это зелье варится для решения конкретной задачи - обнаружения следов, оставленных зельем Тайного пути. Эти следы кажутся вам светящимися отпечатками ног, но с необычными деталями. Вы также получаете способность заглядывать в Царство Духов (Эфирный план). Действие этого зелья длится 1 час.

13 ЖЕЛЕЗНОЕ БРЮХО

Легенда гласит, что островные следопыты использовали это зелье во время длительных походов по дикой местности, чтобы есть неизвестные корни и грибы, а также пить из озёр и ручьёв в низинах, не опасаясь заболеть. После употребления вы получаете 5 временных хитов и устойчивость к урону от яда на 1 час.

14 ЛИЦО ФУГАРИ

Фугари — легендарный персонаж, лягушкодракон, который, по преданиям, с грозным видом смотрел на своих подданных, вселяя в них страх быть поглощёнными целиком. Употребление этого зелья придаёт вам мрачный вид лягушки-быка, который вселяет ужас в сердца тех, кто встречается с вами взглядом. В течение следующей минуты у вас есть преимущество на проверки Харизмы (Запугивание).



15 УТИНАЯ ЛАПКА

Когда вы выпиваете это зелье с солоноватым запахом, ваши руки и ноги начинает покалывать. Через несколько секунд они становятся ярко-оранжевыми и становятся перепончатыми, как лапы у кряквы. В течение следующего часа вы получаете скорость плавания в 40 футов и способны издавать очень убедительный крякающий звук.

16 ЗЕЛЬЕ ИЗ ТУМАНА

Когда вы выпиваете это зелье, изо рта у вас вырывается облако густого тумана, дублирующее действие заклинания ***Туманное облако**** (концентрация не требуется), направленное на вас. Облако сохраняется в течение 1 часа и перемещается вместе с вами, оставаясь направленным на вас. Действием вы можете удалить весь оставшийся туман из желудка, и он останется на том месте, где вы это сделали. Туман имеет аромат по вашему выбору.

17 ТАЙНЫЙ ПУТЬ

Когда это зелье наносится на пару ботинок, оно позволяет их владельцу оставлять магические следы, невидимые невооруженным глазом. Этот след виден только существу, способному видеть невидимые объекты (например, обладающему способностью видеть невидимость или истинным зрением) или выпившему зелье Поиска пути. Когда это зелье будет сварено, создатель сможет выбрать цвет следов. Ботинки оставляют следы в течение 24 часов, а следы сохраняются в течение месяца, прежде чем исчезнуть из поля зрения.

18 БАБУШКИН СУП ИЗ РЕПЫ

Это зелье по вкусу напоминает суп, приготовленный с любовью. Выпив его во время короткого отдыха, вы можете бросить 1d4 костей здоровья, не расходуя их (добавив к каждому свой модификатор Выносливости и восстановив количество хитов, равное общему количеству).

19 ПОМОЩЬ ТРАВНИКА

Выпив это очень популярное зелье, вы обретаете уникальное чутьё, которое поможет вам определить ингредиенты. В течение следующего часа вы получаете бонус +3 ко всем проверкам характеристик, выполняемым для определения местонахождения ингредиента.

20 ТОНИК ДЛЯ ВОЗВРАЩЕНИЯ ДОМОЙ

Этот огненно-красный эликсир пахнет домом, и его употребление дарит ощущение комфорта. В течение следующих 24 часов вы всегда будете знать, в каком направлении находится место, которое вы считаете своим домом, при условии, что оно находится на том же плане.

21 МЯГКИЕ ЛАПКИ

При употреблении это зелье со вкусом лакрицы превращает ваши руки и ноги в покрытые шерстью лапки. В течение следующих 10 минут у вас есть преимущество на проверки Ловкости.

22 ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЯЮЩЕГО ПРИКОСНОВЕНИЯ

Когда это светящееся синее зелье попадает вам на руки, оно дает вам способность исцелять. В качестве бонусного действия вы можете прикоснуться к существу, в результате чего оно восстановит 2d4 хита. Действие этого зелья длится 1 час или до тех пор, пока вы не воспользуетесь этой способностью.

23 КОШАЧИЙ ГЛАЗ

Когда вы выпиваете это зелье, ваши глаза становятся кошачьими, и вы можете выбрать их цвет. В течение следующего часа вы можете видеть в темноте на расстоянии 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение из другого источника, его дальность действия увеличивается на 30 футов.

24 ЖИДКАЯ ПОЧИНКА

Это популярное зелье, также известное как “Мастер в бутылке”, можно найти в большинстве домов и магазинов. Вы можете полить этим зельем какой-либо предмет, чтобы заделать на нем трещину, как будто с помощью заговора ***Починка****.

25 ЖИДКАЯ ОТМЫЧКА

Несмотря на то, что во многих деревнях к этому полезному зелью относятся неодобрительно, многие островитяне по-прежнему пользуются им как по полезным, так и по низменным причинам. Вы можете налить зелье в замок, ослабив внутренний механизм и уменьшив СЛ вскрытия замка на 1d4. После того, как это зелье уменьшит СЛ замка, её нельзя будет уменьшить другим жидким зельем-отмычкой. Действие этого зелья длится 1 час.

26 ЗНАНИЯ ЯЗЫКОВ

Это сероватое зелье по вкусу напоминает жёваную бумагу. В течение 1 часа после его употребления вы точно понимаете любой язык, который слышите.

27 СВИНОЙ ПЯТАЧОК

Употребление этого бледно-розового зелья приводит к непродолжительной, но довольно неприятной трансформации. У того, кто его выпивает, появляется очаровательное свиное рыло, издающее сопящие звуки. В течение следующего часа ваша любовь к трюфелям значительно усиливается, даже до агрессивности, и вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на запахах.

28 МАШИННОЕ МАСЛО

Если эту жидкость вылить на устройство, которое находится в рабочем состоянии, она активизирует его, позволяя ему функционировать так, как если бы оно было наполнено духом или запущено заговором ***Разряд молнии****. Это зелье обеспечивает работу устройства в течение 1 минуты.

29 ЗЕЛЬЕ МЯГКИХ ШАГОВ

Когда вы выпиваете это пенящееся зелье, вы словно воспаряете в дюйме от земли и движетесь, словно на воздушной подушке. В течение следующих 10 минут вы получаете бонус +2 к проверкам Ловкости (Скрытность) и не оставляете заметных следов.

30 ЖИДКИЙ КОТ

Эта живая, бурлящая смесь, когда её разливают, превращается в дружелюбного кота. Кот служит вам в качестве фамильяра, как при заклинании ***Поиск фамильяра****. Кот исчезает через 24 часа.

ПОЛЕЗНЫЕ ЗЕЛЬЯ

НЕОБЫЧНЫЕ

31 ДВОЙНОЕ ВИДЕНИЕ

Этим зельем необходимо поделиться с другим существом, каждое должно выпить половину зелья. Когда вторая половина зелья выпита, первое существо получает способность видеть глазами второго существа, получая преимущества от любых особых чувств, которыми обладает это существо. При таком зрении первое существо остается слепым по отношению к своим собственным органам чувств. Любое существо может действием отключить совместное зрение или активировать его. Эта способность действует в течение 8 часов, и её нельзя использовать, если существа находятся на расстоянии более 1 мили друг от друга.

32 РЕПЕЛЛЕНТ ОТ ДУХОВ

Это зелье можно либо выпить, либо разлить на область площадью 1 фут, в результате чего близлежащее пространство станет отталкивающим для духов. Любой дух с классом опасности 5 или ниже в радиусе 30 футов от вас или квадрата должен совершить спасбросок Харизмы СЛ 15. При провале дух телепортируется в случайное незанятое место, расположенное в 35 футах от вас или квадрата, и не может добровольно переместиться в пределы досягаемости в течение 1 минуты. Дух, который окажется в 30 футах, должен делать спасбросок, и на него будет действовать репеллент при провале.

33 ЭССЕНЦИЯ ДУХА РЕКИ

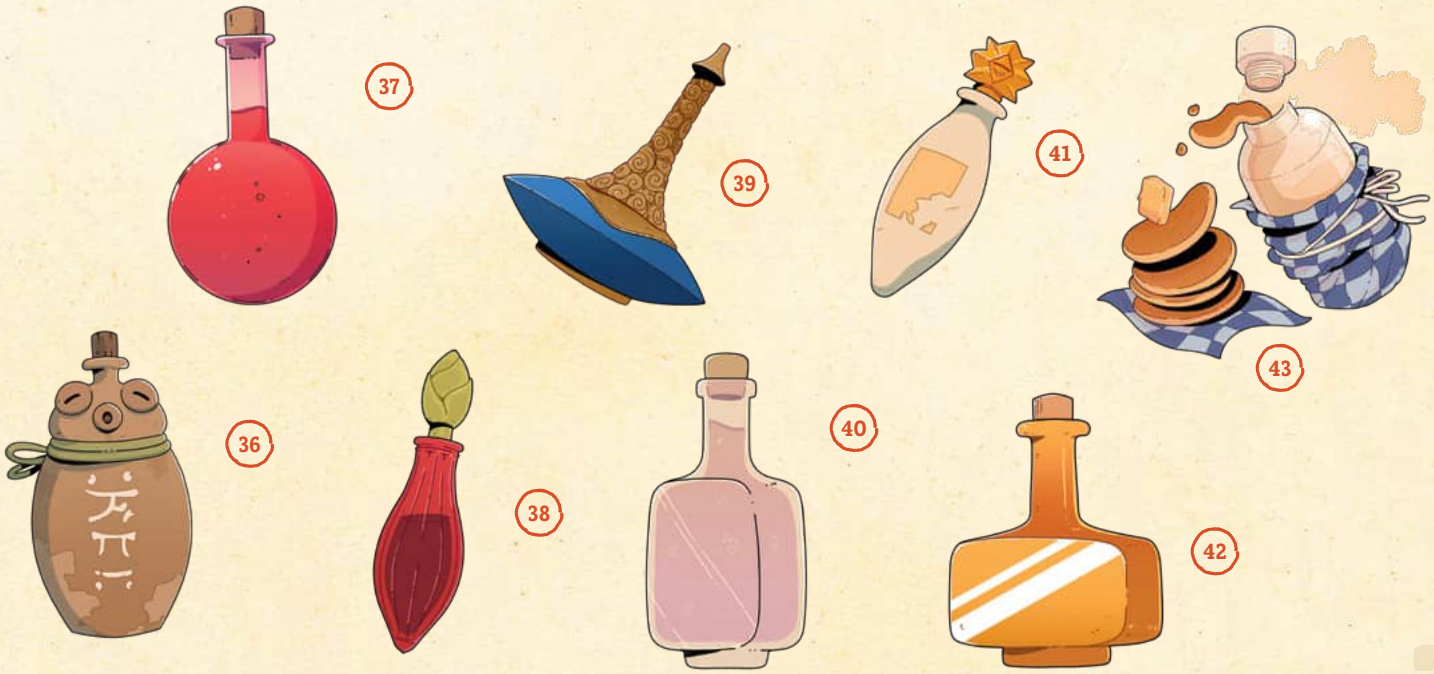
Этот маленький флакон с пробкой содержит прозрачную жидкость, которая мерцает слабым голубым светом. Когда флакон открыт, вы можете налить жидкость в небольшой водоём, например, в ванну или горячий источник, превратив его в целебный бассейн. Существо, пробывшее в бассейне не менее 10 минут, восстанавливает 4d4 + 4 хита. Бассейн теряет свою магию через 1 час или после того, как шесть существ воспользуются этим эффектом.

34 ЗЕЛЬЕ ЗАМОРАЖИВАНИЯ

Если добавить это серовато-голубое зелье в любую жидкость, она застынет на 1 час, а затем начнёт оттаивать как обычно. С помощью этого эффекта можно заморозить не более 20-футового куба жидкости.

35 ЗЕЛЬЕ НАСТРОЙКИ

Действия вы можете капнуть каплю этого зелья на магический предмет, который требует настройки, а остальное выпить. Как только вы это сделаете, вы мгновенно настроитесь на этот предмет.



36 ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Этот тропический фруктовый эликсир по вкусу не уступает вашему любимому соку. Во время действия эликсира вы можете дышать под водой. Действие эликсира длится 1 час.

37 ЖИДКОЕ РАССЕИВАНИЕ

При попадании в существо, предмет или магический эффект в радиусе 30 футов от вас это зелье разбивается, и его содержимое попадает в цель. Любое заклинание 3-го уровня или ниже, направленное на цель, немедленно прекращает действие заклинания.

38 КАРМАН В ЖИВОТЕ

После употребления ваш желудок временно функционирует как вместительный мешок, позволяя вам хранить в нём любые предметы, которые вы можете положить в рот. Действие этого зелья длится в течение 1 часа, после чего вас тошнит всем съеденным.

39 ЖИДКАЯ МАГИЯ

Тот, кто варит это зелье, бросает d4, чтобы определить максимальный уровень ячейки заклинаний, который оно может восстановить. Выпив это зелье, вы немедленно восстанавливаете потраченную ячейку заклинаний этого уровня или ниже.

40 МАГИЧЕСКИЙ РАСТВОРИТЕЛЬ

Когда это зелье наносится на магический предмет, любое существо, которое было настроено на него, перестает быть настроенным. Если предмет несёт настроенное существо, он может противостоять действию этого зелья с помощью успешного спасброска Мудрости СЛ 13.

41 ВЫБОР САДОВНИКА

Когда это маслянистое зеленоватое средство втирают в растение, оно мгновенно достигает полной зрелости. Если растение слишком большое для этого места, например, красное дерево, то оно перестанет расти, как только заполнит всё пространство. Если выпить зелье, то оно не даст никакого эффекта, но на вкус напоминает кленовый сироп.

42 ЗЕЛЬЕ ОТ УСТАЛОСТИ

Выпив это зелье, вы получаете прилив маниакальной энергии, позволяющий вам предпринять еще одно действие в этом раунде на инициативе 1.

43 ЗАВТРАК В БУТЫЛКЕ

Тот, кто готовит это зелье, бросает 1d4 для определения количества порций. Когда его разливают, из этой жидкости быстро получается аппетитный завтрак, например, хлеб или блинчики. Существо, съевшее такую порцию, чувствует себя сытым на целый день, а его степень истощения снижается на 1. На съедение одной порции уходит 1 минута, и, как только существо получит эффект, оно не сможет сделать это снова, пока не закончит долгий отдых. Еда портится через 24 часа, теряя свою волшебную силу.

44 ТЕЛЕПАТИЯ БЛИЗНЕЦОВ

Этим зельем необходимо поделиться с другим существом, при этом каждое должно выпить половину зелья. После употребления зелье позволяет выпившим общаться телепатически на любом расстоянии. Действие этого зелья длится 24 часа.

45 ЗЕЛЬЕ ОТСРОЧКИ

При употреблении это зелье временно устраняет вредные эффекты. В течение следующего часа вы получаете преимущество от выбранного вами эффекта заклинания ***Высшее восстановление****. Когда действие этого зелья заканчивается, вы теряете выбранное преимущество, в результате чего вредный эффект возвращается.

46 ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ

В течение 1 минуты после того, как вы выпьете эту пурпурную жидкость, у вас будет преимущество на спасброски Выносливости, которые используются для поддержания концентрации на заклинаниях. Кроме того, если вы станете недееспособным, вы сохраните концентрацию.

47 МЕДИТАТИВНЫЙ ТРАНС

Это зелье фиолетового цвета пахнет лавандой и цитрусовыми. В следующий раз, когда вы устроите короткий отдых после его приема, вы погрузитесь в глубокий сон без сновидений, который подарит вам преимущества долгого отдыха, даже если вы уже получили пользу от долгого отдыха за последние 24 часа.

48 ЭЛИКСИР ХОРОШЕГО САМОЧУВСТВИЯ

Когда вы откупориваете это зелье с искрящейся жидкостью, ваши чувства наполняются ароматом ванили и мёда, а также тёплым весенним ветерком. Когда вы пьёте его, вы чувствуете, что вся ваша душа заключена в любящие объятия, что позволяет вам восстановить 4d8 + 4 хита и устранить любые состояния, влияющие на вас, за исключением состояния схваченный, лежащий ничком или опутанный.

49 ОСТРЫЙ УМ

Когда вы выпиваете это зелье, ваш разум наполняется магической энергией. В течение следующих 8 часов вы получаете бонус +2 к спасброскам Интеллекта и получаете устойчивость к психическому урону. Кроме того, вы можете проглатывать целые тома текста, читая в 10 раз быстрее, чем обычно.

50 РАЗУМ - МОЩЬ

При употреблении этот меловый эликсир превращает учёного-интеллектуала в спортсмена. В течение следующих 24 часов вы можете использовать свой модификатор Интеллекта или Мудрости (на ваш выбор) вместо модификатора Силы или Ловкости при выполнении проверок на Силу (Атлетика) и Ловкость (Акробатика). Вы также получаете владения этими навыками на это время, если у вас их еще нет.

51

52

53

ПОЛЕЗНЫЕ ЗЕЛЬЯ

РЕДКИЕ

51 ЭЛИКСИР СИМУЛЯКРА

После приёма этого обезболивающего средства вы погружаетесь в глубокий сон. Когда вы просыпаетесь, ваш разум переходит в идеальный клон вас самих. Внешне клон не отличается от вас, но у него вдвое меньше хитов, чем у вас, и он создаётся без какого-либо снаряжения, кроме обычной одежды. В остальном клон использует ваш статблок, за исключением того, что он является конструкцией.

У клона отсутствует способность учиться или становиться более могущественным, поэтому он никогда не повышает свой уровень или другие способности. Также он не может восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Пока существует клон, ваше первоначальное тело находится в состоянии глубокого сна. В этом состоянии оно не требует питания, но, как и обычно, может получать повреждения. Клон будет существовать до тех пор, пока вы не избавитесь от него или пока количество хитов не станет равным нулю. После этого он исчезнет в облаке бабочек, и ваш разум вернётся в ваше первоначальное тело.

52 СКРЫТАЯ РУКА

Выпив это сыпучее зелье, вы обостряете свои чувства и ощущаете прилив силы. В течение следующих 24 часов вы сможете использовать телекинетические способности, как если бы находились под воздействием заклинания ***Телекинез****.

53 ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Когда вы выпьете это зелье, вокруг вас начнёт формироваться кристаллический кокон. Кокон полностью сформируется в начале вашего следующего хода, и с вами невозможно будет связаться или взаимодействовать каким-либо образом. Кокон невосприимчив ко всем повреждениям, и его нельзя сдвинуть или разрушить никакими способами, кроме заклинания ***Желание****. Находясь в коконе, вы находитесь в стазисе, и вам не нужно ни есть, ни дышать. Срок действия кокона составляет от 1 часа до 4 десятилетий. Киньте d6 по таблице ниже, чтобы определить время действия эффекта, от часов до десятилетий. Затем бросьте d4, чтобы определить точное время существования кокона.

d6	Время
1	Часы
2	Дни
3	Недели
4	Месяцы
5	Года
6	Десятилетия

54 ЭЛИКСИР ЭХА

Выпив это зелье, вы получаете возможность повторить заклинание, которое было произнесено другим существом в течение последней минуты. Заклинание должно быть произнесено в радиусе 100 футов от вас, и вы должны знать, что оно было произнесено. После употребления зелья вы можете использовать скопированное заклинание один раз в течение следующей минуты, не затрачивая ячейку и материальные компоненты. Если для заклинания требуется спасбросок или бросок атаки заклинанием, вы используете СЛ и бонус к атаке существа, которое изначально использовало заклинание.

55 БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДУХА ЛУНЫ

Выпив это светящееся, как полная луна, зелье, вы ощутите удивительное и странное притяжение к лунному свету. Действие этого зелья является **постоянным**.

Пока лунный свет касается вас, вы можете использовать бонусное действие, чтобы потратить 3 кости хитов. Вы можете использовать эту способность один раз за долгий отдых.

При первом употреблении этого зелья ваше максимальное количество хитов увеличивается на 2d10. Оно не учитывается в количестве зелий, которые могут подействовать на вас одновременно.

56 ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ПИВО БОВАРКА

Это зелье было случайно открыто великим пивоваром *Бовarком*. Когда его вскрывают, комнату наполняет сильный аромат хмеля и дрожжей. При употреблении это пиво дарит вам тёплое эйфорическое спокойствие, которое заставляет вас чувствовать, что всё будет хорошо. Пока действие этого зелья не закончится, вы можете перебросить любую проверку способностей, бросок атаки или спасбросок. Вы можете перебросить в общей сложности 7 раз, прежде чем действие зелья закончится.

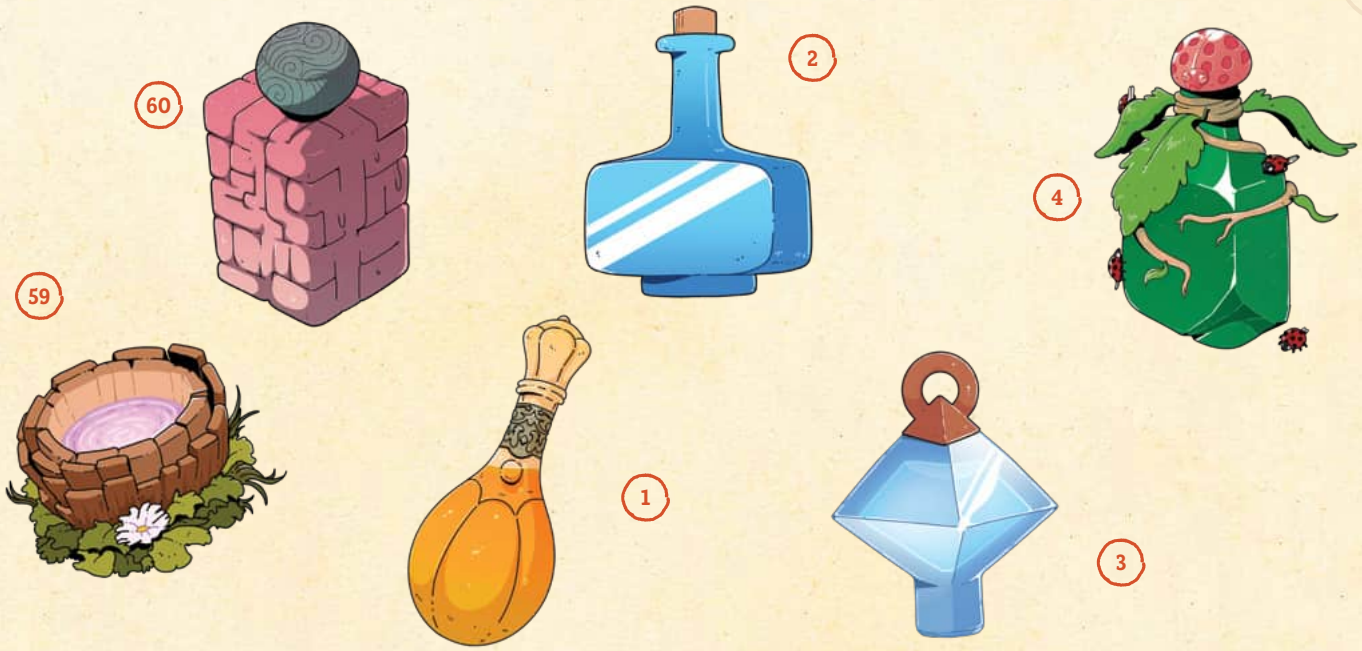
57 ОБЪЕДИНЕННАЯ МОЩЬ

Когда вы выпиваете это зелье, оно словно наполняет ваше тело огнём, даруя вам новую интеллектуальную и физическую мощь. В течение следующего часа две выбранные вами характеристики увеличиваются до 25.

58 МОЩНЫЙ ПРИЛИВ УМИ

Этот мощный эликсир позволяет тому, кто его выпьет, усилить свои водные заклинания с помощью гнева Океана. В течение следующего часа, когда вы используете заклинание, которое каким-либо образом создаёт воду или манипулирует ею, оно произносится так, как если бы вы использовали ячейку заклинаний на один уровень выше. Кроме того, заклинания, использующие воду для нанесения урона существу или предмету, наносят дополнительные 2d12 дробящего урона.

В качестве альтернативы вы можете выплеснуть зелье в незанятое место на расстоянии 30 футов от себя, разбив стекло и призвав трёх водных элементалей в ближайших незанятых местах. Эти существа находятся под вашим контролем, пока не будут уничтожены.



59 ОСТРОВНОЙ НЕКТАР

Употребление этого сладкого напитка дарит вам ощущение умиротворения, а затем восстанавливает ваши жизненные силы и побуждает вас к действию. Вы восстанавливаете 100 хитов, и в рамках того же бонусного действия можете немедленно атаковать оружием ближнего боя, произнести заклинание, нацеленное только на одно существо или объект, или переместиться на свою скорость.

60 ЭЛИКСИР ВСЕВЕДЕНИЯ

Это бледно-голубое зелье обладает свежим озоновым ароматом. Когда вы выпиваете его, ваш разум словно озаряется светом, и вы обретаете уникальную возможность постичь все тонкости магии, пусть и на короткое время. В течение следующей минуты вы можете сосредоточиться на двух заклинаниях одновременно. Однако, если вам нужно будет совершить спасбросок, чтобы сохранить концентрацию, вы должны будете сделать отдельный спасбросок для каждого заклинания.

ПРИЧУДЛИВЫЕ ЗЕЛЬЯ

ОБЫЧНЫЕ

1 МЕЛОДИЧНОЕ ПТИЧЬЕ ПЕНИЕ

Когда вы пьете эту пенистую жидкость, вы можете идеально имитировать пение любой певчей птицы в течение 24 часов.

2 ПРОЕКЦИЯ МЫСЛЕЙ

Когда вы выпиваете это зелье с песком, у вас на макушке образуется пузырь диаметром 1 фут. Пузырь держится в течение 1 часа и перемещается вместе с вами. Пока этот эффект не закончится, вы можете проецировать свои мысли в пузырь, где они проявляются в виде иллюзорных, но безмолвных слов или образов (на ваш выбор), которые может увидеть любой желающий.

3 ОПЬЯНЯЮЩИЙ АРОМАТ

При употреблении этого зелья вы ощущаете аромат прекрасных духов. Действие этого зелья сохраняется в течение 22 лет. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

4 ЗЕЛЬЕ БОЖЬИХ КОРОВОК

После снятия крышки это зелье начинает быстро испаряться. В течение 1 минуты, пока зелье испаряется, божьи коровки вылетают из бутылки со скоростью 500 штук за раунд. После полного испарения зелье перестает производить божьих коровок.

5 ЭССЕНЦИЯ УМАМИ

Это зелье придаёт всему изумительный вкус. Когда вы добавляете его в любое блюдо, будь то тофу или грудинка, обжаренная на медленном огне, эссенция Умами придает ему волшебное сияние. Когда кто-то пробует блюдо, оно открывает для дегустатора новый кулинарный мир, создавая свой собственный неповторимый вкус.

6 ГОЛОС НЕЗНАКОМЦА

Выпив это зелье, вы можете в совершенстве имитировать речь незнакомого человека. Если вы не можете придумать человека, с которым никогда не встречались, вы имитируете случайный голос. Действие зелья длится 1 час.

7 ЗЕЛЬЕ БОРОДЫ

Когда вы пьёте эту жидкость, у вас возникает ощущение, будто шерсть трётся о ваше тело. Употребление этого зелья мгновенно приводит к отрастанию волос на лице, даже если обычно вы не обладаете такой растительностью. Волосы могут иметь различную форму и остаются на вашем лице до тех пор, пока вы их не сбреете. Это не учитывается в количестве зелий, которые вы можете принять одновременно.

8 ФОТОСИНТЕЗИРУЮЩАЯ КОЖА

Это яркое зелёное зелье по вкусу напоминает свежескошенную траву. В течение следующих 24 часов, пока светит солнце, вы восстанавливаете 1 хит в начале каждого часа.

9 РАЙСКОЕ ОПЕРЕНИЕ

Выпив это зелье, вы мгновенно обрастаете ярким и неповторимым оперением. Вы можете управлять перьями, создавая ослепительные переливы цветов и потрясающие узоры. Когда вы это делаете, вы получаете преимущество на все проверки Харизмы (Выступление), направленные на отвлечение или впечатление. Действие этого зелья длится 24 часа.

10 МУЗЫКАЛЬНЫЙ МИКШЕР

После откупоривания этот серебристый эликсир в течение 1 часа издает прекрасную, неземную музыку, медленно испаряясь.

11 ВОНЮЧЕЕ ВАРЕВО

Оно воняет, а теперь и вы тоже! После того, как вы выпьете это зелье, все остальные существа в радиусе 15 футов от вас должны выполнить спасбросок Вносливости СЛ 13, в противном случае они не смогут добровольно приблизиться к вам на некоторое время. Существо, которое еще не сделало спасбросок, должно немедленно сделать его, как только оно приблизится к вам на расстояние 15 футов. Действие зелья длится 1d4 раунда.

12 ЭЛИКСИР ДУКО-ОБМАНЩИКА

Это зелье легко спутать с солоноватой водой. Выпив его, вы можете достать изо рта яйцо, камень, монету или нитку длиной 2 фута. Этот эффект сохраняется до тех пор, пока оно не будет использовано. Это не учитывается в количестве зелий, которые вы можете принять одновременно.

13 ПРОЯВЛЕНИЕ НОСТАЛЬГИИ

Выпив это прозрачное и безвкусное зелье, вы быстро претерпеваете радикальную трансформацию, становясь на следующие 4 часа похожим на ребёнка. В течение этого периода вы становитесь на один размер меньше (до минимального размера "Маленький"), а ваши Сила и Ловкость становятся равны 10, если только эти показатели уже не меньше 10.

14 ПИГМЕНТ

При употреблении это разноцветное зелье позволяет создавать различные масляные краски буквально кончиками пальцев. Вы можете менять цвет красок по своему желанию, и они, кажется, никогда не кончатся. Действие зелья длится 8 часов.

15 СТРАННОСТЬ ЗВУКА

При вскрытии это вызывающее смущение и вызывающее шум зелье издаёт звуки, похожие на рыдания. Это зелье странным образом заглушает звуки, издаваемые любым заклинанием, которое использует выпивший, в течение следующего 1 часа.

16 РЕТРОСПЕКТИВА

Густое варево, хорошо известное среди исследователей и торговцев, открывает особый взгляд на предмет, если его налить на поверхность этого предмета. Единственный минус — чтобы получить информацию, вам придётся слизать зелье с предмета. Когда зелье наносится и затем слизывается, оно раскрывает небольшую, но полезную информацию об объекте.

17 СУПЕР-ПЕНИЕ

При употреблении это зелье приобретает вкус свежезаваренного чая с добавлением идеального количества мёда. В течение следующего часа вы не сможете говорить без пения, и у вас есть преимущество на проверки Харизмы (Выступление) с помощью голоса.

18 ТОНИК ПУШИНКИ

Эта почти невесомая жидкость наделяет тех, кто её пьет, свойствами одуванчика, позволяя им безопасно опускаться на землю при падении и легко переноситься ветром. В течение следующего часа вы находитесь под действием заклинания ***Падение пёрышком**** и весите не более 1 фунта.

19 ВЕСЕЛЬЕ

Это просто выпивка? В течение следующего часа вы будете находиться в состоянии сильного алкогольного опьянения. На это время вы получаете Экспертность в выбранном вами навыке. До тех пор, пока действие этого эффекта не закончится, у вас есть помеха на все проверки способностей, которые не включают выбранный вами навык.

20 СООБЩЕНИЕ В ПУЗЫРЕ

Как часть бонусного действия, которым вы пьёте это зелье, вы можете произнести сообщение и запустить пузырь, который волшебным образом сохранит слова внутри себя. Затем вы описываете существо, которое вам знакомо, и пузырь поплывёт к этому существу со скоростью 1 миля в час, после чего лопнет. Если пузырь получит какие-либо повреждения, он может лопнуть раньше времени. Когда пузырь лопнет, он передаст ваше сообщение голосом.

21 КРИСТАЛЬНАЯ ЧИСТОТА

Это зелье цвета морской волны холодное на ощупь, и от него волоски на руках встают дыбом, когда его открываешь. Если его налить в немагическую жидкость, она становится невидимой на 1d4 часа. Если объём жидкости, в которую налито зелье, превышает 20-футовый куб, зелье не оказывает никакого эффекта.

22 ЭЛИКСИР СТАРИНЫ

Это непритязательное зелье при употреблении временно удваивает ваш возраст. Действие зелья длится от 1 до 12 месяцев. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

23 СКРЫТАЯ ЖЕМЧУЖИНА ВЕДЬМЫ

Это безвкусное и не вызывающее восторга на вид зелье обволакивает рот и пищевод, оставляя тонкую плёнку. В течение следующего часа вся жидкость, которую вы пьете, превращается в вино.

24 ГАЗИРОВАННАЯ ЗМЕЯ

При встряхивании и указании определённого направления содержимое этого живительного эликсира вылетает из бутылки, превращаясь в ядовитую змею в воздухе и приземляясь в радиусе 10 футов от вас.

25 ДИТЯ ТЕНИ

После употребления этого зелья вы испытываете сильное замешательство, прежде чем из вашего тела появляется призрак, похожий на молодую девушку с кожей и волосами цвета оникса и пронзительными зелёными глазами. Только вы можете её видеть, но она не может говорить. Это действует как заклинание ***Невидимый слуга**** и длится 1 час.

26 ХСИРЕББИГ

Это горькое зелье наделяет вас особой формой речи, которая звучит как абсолютная тарабарщина для любого, кто не находится под действием зелья Хсиреббиг. Даже такие заклинания, как ***Понимание языков****, не могут расшифровать эту речь. Действие этого зелья длится 24 часа.

27 ПЛАВАНИЕ ПО НЕБУ

Выпив это зелье, вы почувствуете внезапное и неприятное ощущение, что на вас насквозь мокрая одежда. В течение следующих 10 минут вы получаете скорость полёта 15 футов и можете парить, но это выглядит и ощущается так, как будто вы плывёте по небу. Совершая такой полёт, вы также должны соблюдать правила ведения подводного боя.

28 МИМОЛЕТНОЕ ВОСПОМИНАНИЕ

При процессе создания этого эликсира в нём сохраняется одно из воспоминаний его создателя. Если другое существо выпьет этот эликсир, оно тоже сможет ощутить это воспоминание.

29 БУТИЛИРОВАННЫЙ СЛАЙМ

Этот маленький вредный слайм иногда может образовываться вместо зелья. Если его заметили до употребления, его можно выбросить на свободное место в радиусе 30 футов от вас, и слайм освободится из бутылки. Это Сода-Слайм и он действует по собственной воле.

30 МАСЛО ТОРГОВОЙ МАРКИ "ПРОЦВЕТАЙ"

Когда вы наносите это масло на какой-либо предмет, вы создаете звуковой сигнал, который сопровождает этот предмет при его использовании. Этот эффект является постоянным, если его не снять, как будто это проклятие.

ПРИЧУДЛИВЫЕ ЗЕЛЬЯ

НЕОБЫЧНЫЕ

31 ГОРШОЧЕК С МХОМ

После того, как вы выпьете эту землистую смесь, ваша фигура быстро изменится и уменьшится в размерах. Вы сразу же превращаетесь в дух мшистика. Этот эффект не требует от вас концентрации и заканчивается через 1 час.

32 НЕВЕРОЯТНАЯ УДАЧА

Выпив эту чудесную жидкость, вы почувствуете прилив энергии и оптимизма. Вы получаете преимущество на следующие 1d4 проверки способностей, броски атаки или спасброски.

33 ВЕЛИКАЯ ДРУЖБА

Это зелье можно разделить на восемь частей. Когда два или более существа употребляют этот золотой эликсир, они получают условную способность летать. В течение следующих 24 часов существа, выпившие эликсир, получают скорость полета в 60 футов, но только тогда, когда держатся за руки со всеми другими существами, принявшими зелье.

34 ПЛАЧ ВЕДЬМЫ

После употребления это зелье вызывает дождевую тучу, которая оплакивает вас. Затем во вспышке молнии ваша голова принимает форму антропоморфного животного, выбранного мастером. Этот эффект является **постоянным**.

35 ДУХОВНЫЙ ПРИДАТОК

Этот горький и непривлекательный эликсир вызывает тошноту, и часто приходится терпеть, чтобы он не полез обратно. После употребления у вас отрастает цепкий хвост длиной 6 футов, который принимает форму, определенную Мастером. Хвост можно использовать как третью руку, и он легко выдерживает ваш собственный вес. Хвост держится от 1 до 12 дней, после чего отваливается.

36 ДВИГАЙСЯ!

Если вылить это зелье на предмет весом 500 фунтов или менее, он будет становиться все легче и легче. В начале каждого часа вес предмета будет уменьшаться на 100 фунтов, пока он не будет весить ровно 10 фунтов. Он остается весить 10 фунтов в течение 1 недели, после чего действие этого зелья ослабевает.

37 ПОГЛОЩЕНИЕ ДРЯНИ

Это малоприятное снадобье позволяет выпившему его есть все, что может поместиться у него во рту, без каких-либо побочных эффектов — металл, яд, морскую воду: что хотите, то и ешьте. Действие этого зелья длится 1 час. Все магические предметы, поглощённые таким образом, выбрасываются обратно по истечении часа.

38 КАРМАННЫЙ ПОРТАЛ

Если закопать это зелье в землю и оставить на 24 часа, оно прорастёт и сформирует временный портал в Царство Духов из переплетённых корней и грязи. Портал остается открытым в течение 24 часов, а затем закрывается.

39 НЕ ЕШЬ ГРЯЗЬ

При употреблении это вязкое варево напоминает по вкусу влажную почву. На какое-то время вы становитесь невосприимчивы к состоянию лежащий ничком. Всякий раз, когда вы падаете, вы встаёте, как будто невидимая сила удерживает вас в таком положении. Даже по собственному желанию вы не можете лечь ничком. Действие этого зелья длится 10 дней.

40 ЛУННЫЙ ЭЛИКСИР

При разливании эта серебристая жидкость быстро растекается и покрывает все вокруг, создавая мелово-белый блеск на всем, к чему прикасается. В течение следующих 8 часов гравитация в цилиндре радиусом 20 футов и высотой 300 футов, в центре которого находится зелье, будет такой же, как на Луне. Расстояние прыжка для всех существ внутри цилиндра увеличивается втрое, а урон, наносимый при падении, уменьшается вдвое.

41 ПОЖИЗНЕННЫЙ ЗАПАС

При употреблении это зелье ускоряет рост ваших волос. Киньте 1d4 + 2 и умножьте на 100, чтобы узнать, на сколько футов у вас вырастут волосы. Через 1 минуту действие зелья закончится, и все ваши волосы выпадут.

42 ТОНИК НЕВИДИМОСТИ

Если вылить тоник на небольшой предмет, он становится невидимым. Эффект сохраняется до тех пор, пока не будет снят, как если бы это было проклятие.

43 ЖИДКАЯ МАСКИРОВКА

Во время приготовления это зелье приобретает эссенцию случайного гуманоида в радиусе 1 мили. Существо, выпившее зелье, принимает облик этого гуманоида на следующие 24 часа.

44 ДУХОВНЫЕ СЛАДОСТИ

Этот горький отвар ужасен на вкус и запах для физических существ, но очень вкусный для духов, многие из которых отдали бы немало за глоток этого напитка. Дух с классом опасности 8 или ниже, выпив это зелье, опьянеет и станет счастливым на 1d4 дня. Кроме того, зелье можно вылить, привлекая духов с уровнем опасности 2 или ниже, находящихся в радиусе 1 мили. Вылитое зелье притягивает духов на 8 часов или до тех пор, пока не будет выпито.

45 НОВЫЙ ОБЛИК

При употреблении этот простенький эликсир волшебным образом превращает вашу голову в голову случайного антропоморфного животного, такого как лошадь, панда, свинья или енот. Этот эффект действует до тех пор, пока не исчезнет, как если бы это было проклятие. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

46 ТЕНЕВАЯ КУКЛА

После употребления это зелье наделяет вашу тень сознанием. Тень начинает действовать независимо от вас, но по-прежнему привязана к вашему телу. У нее есть свои эмоции и индивидуальность, но она не может взаимодействовать с окружающим миром иначе, чем обычная тень. Действие этого зелья длится до тех пор, пока оно не будет снято, как если бы оно было проклятием. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

47 ВОПЛОЩЕНИЕ ОБЪЕКТА

Когда вы пьете это металлическое зелье, ваше тело изгибается и превращается в объект по вашему выбору, как при использовании заклинания ***Истинное превращение****. Этот эффект не требует от вас концентрации и заканчивается через 1 час.

48 ЭЛИКСИР ФЕНИКСА

При употреблении этот эликсир обжигает горло и разжигает огонь внутри вас. На 24 часа вы получаете иммунитет к урону от огня. Когда магия зелья, наконец, иссякает, огонь внутри вас начинает интенсивно разгораться, поглощая вас пламенем и превращая ваше тело в пепел. Через 1 час вы появляетесь в ближайшем костре, возрождённый заново. Все предметы и одежда, которые были на вас, когда вы превратились в пепел, появляются рядом.

49 НЕИЗВЕСТНЫЙ ЭЛИКСИР

Причудливое сочетание ароматов эликсира напоминает вам о свежескошенной траве, вазелине и мёде. При употреблении оно камнем ложится в желудок и медленно набирает силу. Вы получаете возможность использовать одно случайное заклинание 6-го уровня или ниже, не затрачивая ячейку. Это заклинание имеет СЛ 17 и бонус атаке +9. Действие этого зелья длится до тех пор, пока заклинание не будет произнесено. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

50 ИЛЛЮЗИЯ В БУТЫЛКЕ

Когда вы выливаете это зелье, в этом пространстве появляется выбранная вами иллюзия, как будто с помощью заклинания ***Образ****. Существо, которое использует свое действие для изучения образа, может определить, что это иллюзия, после успешной проверки Интеллекта (Анализ) СЛ 18. Иллюзия длится 1 час.

ПРИЧУДЛИВЫЕ ЗЕЛЬЯ

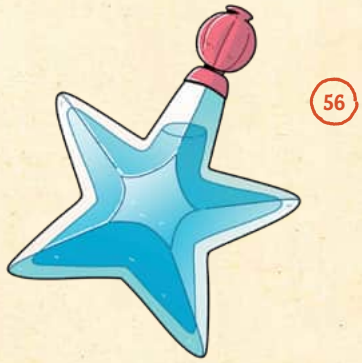
РЕДКИЕ

51 ДОМОРОСТ

Когда эта едкая жидкость попадает на открытую поверхность площадью не менее 50 квадратных футов, она начинает пениться и расширяться. Через 1 минуту в этом месте возникает новый дом, обставленный гигантской мебелью.

53 НОВАЯ ЖИЗНЬ

Тот, кто варит это зелье, выбирает облик гуманоида, с которым он знаком. Выпив его, вы принимаете иллюзорную форму выбранного существа. Эта иллюзорная маскировка идеальна во всех отношениях и соответствует как облику существа, так и его голосу. Только существа, обладающие способностью распознавать магию или видеть сквозь иллюзии (например, с помощью истинного зрения), могут распознать эту маскировку. Действие этого зелья сохраняется в течение 7 лет или до тех пор, пока оно не будет снято, как если бы оно было проклятием. Оно не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.



52 ПЕРЕДАЧА СОЗНАНИЯ

Когда вы выпиваете этот едкий эликсир, он высвобождает вашу душу из тела и готовит её к перемещению. Первый раз, когда до вас дотрагивается существо после употребления этого зелья, ваш разум и душа вселяются в тело этого существа. Вселяясь в тело существа, вы можете заставить его провести проверку на Интеллект или Мудрость (вы сами выбираете, какую) в начале каждого хода этого существа. Если у него провал, вы получаете полный контроль над существом до начала его следующего хода. Пока ваш разум и душа находятся в теле существа, ваше тело остаётся без сознания. Если существо умирает, а ваш разум и душа всё ещё находятся внутри него, вы тоже умираете. Вы вселяетесь в тело существа на 1 час, пока эффект не будет отменён вами как действие, или пока на существо не подействует заклинание ***Рассеивание зла и добра****.

54 УПС! РОМАШКА!*

Если вылить этот кремообразный эликсир на существо или предмет, он мгновенно пробуждает цель, как при помощи заклинания ***Пробуждение разума****. Пробуждённое существо остается очарованным вами в течение 1 года, а не 30 дней.

55 ДУХОВНЫЙ ОТПОР

При разливании этот тёмный эликсир окрашивает землю и создает 10-футовый куб, лишённый магии острова, как если бы он находился под действием заклинания ***Преграда магии****. Этот эффект сохраняется в течение 1 года.

56 НОВООБРЕТЁННАЯ МАГИЯ

После употребления этого зелья вы ощущаете прилив магического вдохновения. Вы мгновенно изучаете случайное заклинание 3-го уровня. Вы можете использовать его без траты ячейки, но как только вы это сделаете, вам нужно завершить долгий отдых, прежде чем вы сможете использовать его снова таким же образом. Действие этого зелья является **постоянным** и не влияет на количество зелий, которые вы можете выпить одновременно.

***UPS-A-DAISY** - идиома. ups-a-daisy (разговорное) оп! вставай (обращение к упавшему ребенку)

57

58

59

60

57 НАСТОЙ РЕМЕСЛЕННИКА

Настой можно добавить в любую большую ёмкость с водой или в небольшой водоём, чтобы создать волшебную ванну. Первый немагический предмет, который погрузится в воду хотя бы на минуту, приобретёт постоянный магический эффект. Этот эффект возникает случайно и является достаточно мощным, поэтому редкость предмета можно считать необычной или даже более высокой.

58 ТАНЦУЮЩИЕ НОГИ

Выпив это зелье, вы больше не ходите и не бегаете — теперь вы танцуете. Переход из одного места в другое больше не является обыденным занятием, проявлением скуки. То, как вы добираетесь из пункта А в пункт Б, теперь представляет собой ослепительное танцевальное представление. От плавных эльфийских вальсов до прыжков и вращений в накудамском стиле, до необычных танцевальных форм дара - вы познакомитесь со всеми ними. Ваши стильные движения увеличивают скорость ходьбы на 10 футов, дают вам бонус +5 к проверкам Харизмы (Выступление), которые включают в себя танцы, и вы получаете владение спасброском Ловкости, если у вас его ещё нет. Это продолжается до тех пор, пока вы не отмените эффект зелья действием.

59 ПОВЕЛИТЕЛЬ ЦЫПЛЯТ

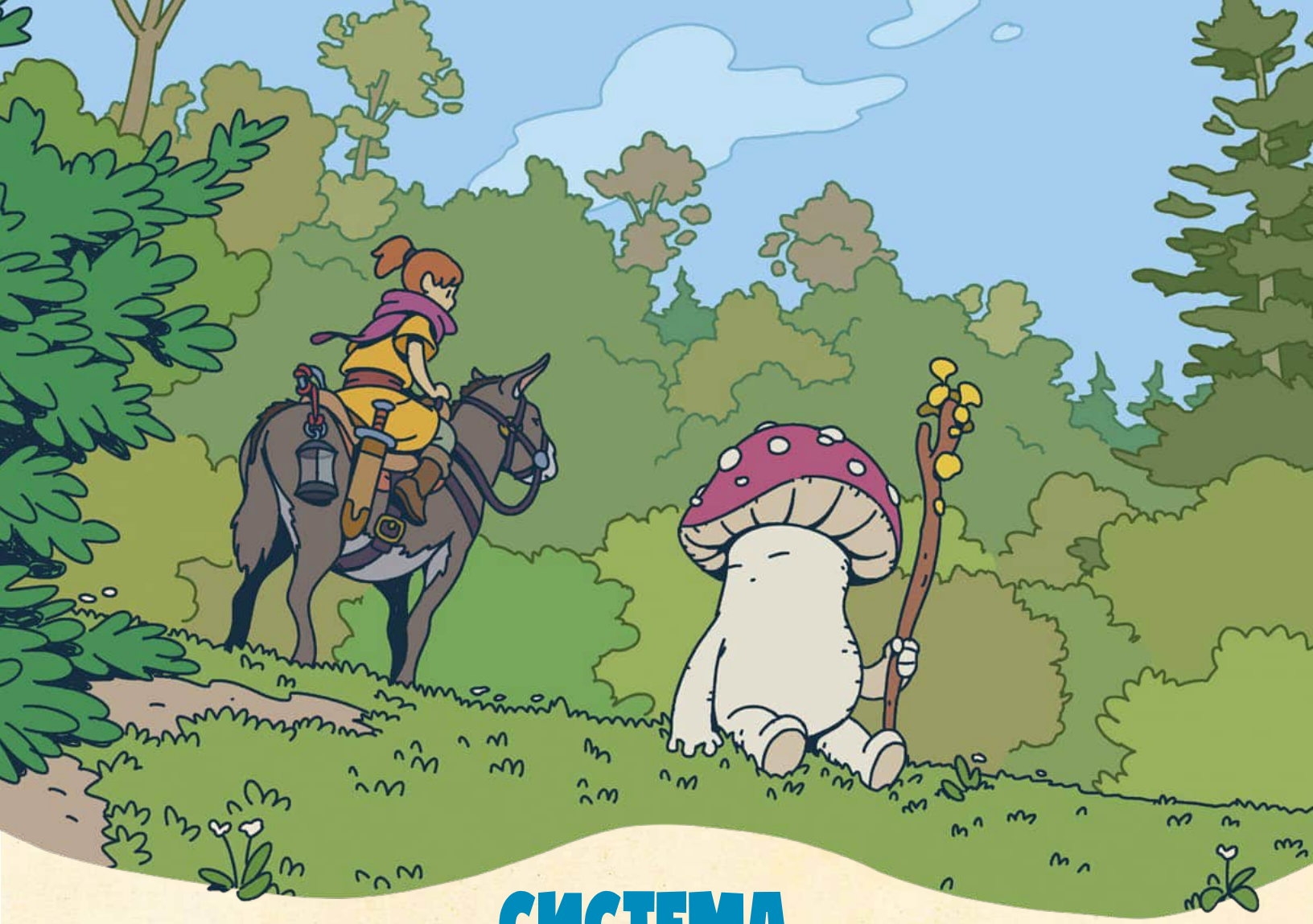
Когда вы выпиваете это зелье, ваши волосы, если они у вас есть, становятся тёмно-рыжими. Кроме того, вы получаете способность постоянно общаться с цыплятами, как если бы вы использовали заклинание ***Разговор с животными**.*

Также вы можете издать благоговейный и громоподобный крик, который призовёт 100 цыплят в радиусе 20 футов с центром на вас. Издалека это может выглядеть как настоящее цунами из хлопающих крыльями и кудахчущих домашних птиц, появляющихся с неба и из земли. Каждое существо в этой области (кроме вас) должно будет сделать спасбросок Ловкости СЛ 19, при провале получая 30d6 рубящего урона или вдвое меньший урон при успехе.

Однажды вызвав цыплят таким образом, вы не сможете сделать это снова. Это зелье не учитывается в количестве зелий, которые вы можете выпить одновременно.

60 АКТ ИСЧЕЗНОВЕНИЯ

После употребления ваше тело исчезает вместе со всеми вещами, которые вы носили или держали в руках, а ваши чувства переносятся на случайный объект в радиусе 100 миль от вас.



СИСТЕМА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ БЛАГ

Система Приключенческих Благ - это своего рода награда, которую Мастера вручают игрокам за развитие персонажа и хорошую ролевую игру. Она служит напоминанием как Мастеру, так и игрокам о том, что в игре есть ключевые моменты, когда критический выбор определяет, в каком направлении будет развиваться персонаж — в сторону опредёленной черты характера или архетипа, либо в ином направлении.

Чтобы символизировать это изменение в развитии персонажа на протяжении приключения, «Благо» предлагает механический бонус, который позволяет Мастеру наглядно отметить момент трансформации персонажа.

СИСТЕМА

Приключенческое Благо — это уникальная способность, которую Мастер дарует авантюристам в награду за то, что они демонстрируют развитие и углубление своего характера через свои действия и ролевую игру. Как и в случае с системой вдохновения, у игрока нет конкретного триггера, который автоматически приводит к получению Блага. Вместо этого, Мастер должен сам определить, соответствует ли конкретный сюжет критериям для одного из Благ. Если Мастер считает, что этот момент важен для истории и заслуживает поощрения, он может вознаградить персонажа за его действия.

Уникальная система Благ позволяет игроку полностью погрузиться в своего персонажа и наблюдать, как он меняется с течением времени. Это создает динамичные отношения между игроком и Мастером, позволяя им вместе создавать захватывающие сюжетные моменты. Система вознаграждает игроков, которые вкладывают дополнительные усилия, играя за своего персонажа на пределе своих возможностей. С другой стороны, она дает Мастеру возможность окупить сложные ситуации, в которых оказывается игровой персонаж.

Развитие персонажа на Ободзиме

Хотя сеттинг Ободзимы предлагает традиционный опыт D&D, включая исследование подземелий, битвы с монстрами и сбор богатств, жанр Ободзимы больше напоминает сказку, где искатель приключений стремится к пониманию взаимоотношений с загадочными существами, а не к их уничтожению. Если играть в Ободзиму в соответствии с её жанром, это может стать более глубоким опытом ролевой игры. Для достижения этого важно, чтобы игроки были эмоционально связаны со своим персонажем, четко представляли, кто он такой, и понимали, что движет им.

До создания персонажа

Создание персонажа и нулевая сессия — это моменты, когда можно забыть о спешке и полностью погрузиться в радость творчества. Помогите своим игрокам создать персонажа, который будет способен на рост и изменения, который сможет найти свою истинную силу или, наоборот, сойти с пути и оказаться в безвестности.

Чтобы ваши игроки задумались о том, на каком этапе развития находится их персонаж, как их индивидуальность может развиваться, и как могут измениться их ценности во время приключений, задайте им несколько важных вопросов до или во время создания персонажа:

Чего ваш персонаж боится больше всего на свете?
Чего ваш персонаж желает больше всего на свете?
Какое препятствие или вызов хотел бы преодолеть ваш персонаж?
Что больше всего ценит ваш персонаж?
У вашего персонажа есть секрет?
Есть ли у вашего персонажа долгосрочная цель или задание, к которому он стремится?
В чем самая сильная сторона вашего персонажа?
В чем его самый большой недостаток?
Основываясь на всей информации из приведённых выше вопросов, выберите три слова, которые лучше всего описывают характер персонажа.
Подумайте о своем персонаже на 1 уровне и на 10 уровне. Чем они отличаются и чем похожи?

Эти вопросы помогут вашим игрокам лучше понять своего персонажа и задуматься о том, как он может измениться в ходе игры. Они также дадут вам множество идей для создания увлекательного сюжета, в котором у каждого игрока будет возможность проявить себя, манипулируя желаниями своих соперников и бросая вызов их ценностям, как положительным, так и отрицательным.

Используйте эту информацию о персонажах, чтобы представить себе сюжетные ситуации, которые будут вызывать у них соблазн, побуждать к действию, раздражать или заставлять столкнуться со страхом. Таким образом, вы сможете адаптировать свои истории таким образом, чтобы ваши игроки могли максимально раскрыть свой потенциал в игре.

Блага = Перемены

Блага призваны вдохновлять и отражать сложности, с которыми сталкиваются наши главные герои. Развитие персонажа может происходить по разным причинам: через отказ от личных желаний, ухудшение отношений с друзьями или обретение новой любви. Когда эти истории достигают своего пика, Мастер может наградить героя Благом.

Характер не всегда должен развиваться в направлении, которое мы обычно ассоциируем с героизмом. Персонаж может стать более скупым, малодушным, пугливым, упрямым и непокорным. И Мастер должен вознаграждать игрока, который играет роль персонажа, проявляющего трусость, так же, как и игрока, играющего роль мужественного персонажа.

ВОТ НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ ЭВОЛЮЦИИ ПЕРСОНАЖА:

- **Тамаго проходит путь от угрюмого и застенчивого ребёнка, который боится перемен, к настоящему герою. Она учится уверенности в себе и ответственности, что позволяет ей смело смотреть в лицо новым вызовам в Физическом мире.**
- **Нами превращается из доброго и деликатного местного лидера в известную фигуру, способную изменить мир.**
- **Кимо — юная ведьма, которая, стремясь к независимости, теряет уверенность в себе. Однако, открывая для себя ценность дружбы и общества, она вновь обретает её.**

ПОЛУЧЕНИЕ БЛАГА

В процессе ролевой игры, как в важных, так и в незначительных эпизодах, персонаж будет совершать поступки, которые раскроют его личность как искателя приключений, покажут его старания и помогут ему расти. Блага станут вознаграждением за эти моменты в игре, способствуя более глубокому погружению игроков в историю.

Мастер может вручить Благо игроку, если посчитает, что он его заслужил. Это может быть сделано для того, чтобы продемонстрировать, как персонаж игрока борется с искушениями или как он сталкивается со страхом и обретает мужество, о котором раньше и не подозревал.

Отрицательные Блага

Хотя все Блага, как правило, приносят пользу персонажу, использующему их, некоторые из них могут вызывать негативные эмоции о самом игроке у окружающих его людей. Эти Блага могут служить физическим напоминанием о выборе, который сделал игрок, и стать стимулом для восстановления своего персонажа или инструментом для его дальнейшего развития в более сложных условиях.

В качестве предостережения: не все Блага будут идеальными для вашей группы игроков. Такие блага, как Эгоизм, позволяют игрокам влиять на других игроков, когда те не имеют возможности на это повлиять. Мы настоятельно рекомендуем тщательно подумать, прежде чем предоставлять подобные Блага.

Избавление от Блага

Игроки могут лишиться Блага, если не воспользуются изменением характера, которое первоначально дало им это Благо. Если вы заметите, что игрок ведёт себя нехарактерно для своего персонажа, вы можете забрать у него награду. С другой стороны, изъятие или замена Блага может стать поворотным моментом в истории. Например, персонаж, который бросает золото, чтобы спасти своего друга, рискуя собственной жизнью, может потерять Благо Эгоизма, но получить Благо Героизма.

БЛАГА

Ниже приведен список Приключенческих Благ, которые вы можете дать своим игрокам.

ПРИНЯТИЕ

Особенность: Вы прошли через глубокие и болезненные испытания, столкнулись с правдой, которая была настолько сложной, что принять её было невыносимо. Однако вы всё же сделали это и, в конце концов, смогли примириться с этой правдой.

Способность Блага: При проверке навыка вы можете добавить бонус +5 к броску. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

ЗАВИСТЬ

Особенность: Вы страдаете от неуверенности в себе или из-за травмы из прошлого, и стремитесь обладать тем, что есть у других. Вы настолько сильно хотите получить желаемое, что готовы пойти на всё, даже если это приведёт к потере отношений с близкими.

Способность Блага: Выберите союзное существо, которое вы можете видеть, и получите владение навыком, которое у него есть. Этот эффект действует в течение 1 часа. Пока вы владеете выбранным навыком, союзник, у которого вы его скопировали, получает помеху на все проверки, в которых используется этот навык.

ПУГЛИВОСТЬ

Особенность: В один миг, либо в течение долгого времени, вы испытали глубокий и всепоглощающий страх. Теперь этот страх стал вашим постоянным спутником, влияя на ваши суждения и подавляя эмоции. Он словно управляет вашей жизнью.

Способность Блага: Если вы подвергаетесь атаке, когда рядом с вами находится союзное существо в пределах 5 футов, вы можете выбрать, чтобы урон был нанесён вашему союзнику, а не вам. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

ПРОЩЕНИЕ

Особенность: Осознавая свои эмоции, вы способны избавиться от гнева и разочарования. Вы готовы простить тех, кто причинил вам боль, и возродить разрушенные отношения.

Способность Блага: Когда вы подвергаетесь атаке, вы можете сделать так, чтобы все последующие атаки этого существа проводились с помехой. Этот эффект будет действовать до конца вашего следующего хода. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

НЕНАВИСТЬ

Особенность: Вы охвачены ненавистью и не можете предвидеть последствия своих действий. Ради осуществления мести вы готовы оттолкнуть от себя близких и даже причинить им боль.

Способность Блага: Когда вы делаете бросок атаки или проверку навыка, вы можете изменить значение броска на 20. Если вы решите сделать это, все ваши проверки Харизмы, Интеллекта и Мудрости в течение следующего часа будут проводиться с помехой. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

ГЕРОИЗМ

Особенность: Вы - герой, который, отбросив страх, в трудную минуту делает всё возможное, чтобы справиться с ситуацией. Независимо от того, что ждёт вас в будущем — успех или неудача, — вы стремитесь поступать правильно.

Способность Блага: Если вам не удаётся преуспеть в спасброске Мудрости, Харизмы или Интеллекта, вы можете выбрать успех вместо этого. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

СОСТРАДАНИЕ

Особенность: Вы имеете возможность осуждать других, но обладаете достаточным состраданием и пониманием, чтобы не делать этого.

Способность Блага: Когда вы проводите атаку, в результате которой количество хитов существа падает ниже нуля, вы можете отказаться от нанесения урона, выполнив вместо этого проверку Харизмы с преимуществом. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

СТЫД

Особенность: Опустошённый своей ошибкой или тяжёлыми обстоятельствами, вы теперь ненавидите часть себя. Вам кажется, что ваши слабости выставлены на всеобщее обозрение, и вы не можете вынести мысли о том, что другие будут вас осуждать за это.

Способность Блага: Бонусным действием вы можете заставить всех существ в радиусе 60 футов от вас совершить спасбросок Мудрости. При провале они не смогут смотреть в вашу сторону до конца вашего следующего хода. Сложность спасброска равна 10 + ваш уровень. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

Создание своих Благ

Приведенный выше список не является полным, и мы рекомендуем вам создавать свои собственные уникальные Блага для ваших личных игр.

ЭГОИЗМ

Особенность: Ваши действия негативно сказались на жизни близких людей. Вы, имея возможность действовать по-другому, предпочли сосредоточиться на себе, а не на окружающих.

Способность Блага: Когда вы получаете урон, вы можете восстановить себе по 2 хита за каждого союзника, находящегося в радиусе 30 футов от вас. Каждый из них также получает некротический урон, равный количеству восстановленных вами хитов. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

БЕСКОРЫСТИЕ

Особенность: Вы прежде всего ставите интересы окружающих выше собственных. Вы стремитесь помочь тем, кто вам дорог, даже если это может быть в ущерб вашему собственному благополучию.

Способность Блага: В свой ход вы можете отказаться от своего действия, позволяя персонажу, который может вас видеть или слышать, совершить действие или переместиться. Воспользовавшись этим Благом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите долгий отдых.

ДРУЗЬЯ
& ВРАГИ

В этой главе описано множество удивительных, завораживающих, игривых и даже опасных существ, которые населяют Ободзиму. Читайте дальше, чтобы узнать следующее:

- Информация об особых неигровых персонажах, называемых духами-компаньонами.
- Руководство Мастера по созданию антагонистов, подходящих миру Ободзимы.
- Бестиарий с информацией о правилах для 60 новых монстров и неигровых персонажей.

ДУХИ-КОМПАНЬОНЫ

Духи-компаньоны — это разумные существа, которые особенно близки к живым существам. Они могут принимать самые разнообразные формы: от животных до растений, грибов и даже свечей, хотя обычно их размер не превышает размер собаки. Каждый дух-компаньон уникален, и, хотя большинство из них обладают добрым и очаровательным характером, как наши домашние животные, они также могут быть озорными, упрямыми и требовательными. Из-за своей простоты они обычно смотрят на мир с точки зрения своих личных интересов: им нравится то, что им нравится, и не нравится то, что не нравится. Однако среди них есть и те, кто способен на более глубокие размышления и обладает эрудицией и мудростью.

Поскольку компаньоны являются неигровыми персонажами, управляемыми Мастером, они представляют собой универсальные инструменты для создания увлекательного сюжета. Мастер может использовать их в любое время. Компаньоны способны усилить связь персонажа с окружающим миром. Они также могут стать отличным способом вовлечь персонажей в увлекательные побочные задания. В некоторых случаях они могут даже стать основной темой целого приключения. Компаньоны могут помочь, когда кажется, что ситуация безвыходная, или дать ценные советы ничего не понимающим персонажам, когда они теряются в лабиринте событий.

Важно помнить, что компаньоны - это не фамильяры. Хотя они, как правило, благоволят к избранным ими существам, у каждого из них есть своя воля, свои причуды, цели и желания. Они сами решают, когда приходить и когда уходить.

ЦЕЛИ КОМПАНЬОНОВ

Каждый компаньон на Ободзиме стремится к достижению определённой цели. Некоторые довольствуются одной целью, в то время как другие могут иметь несколько. В отличие от обычных фамильяров, компаньоны не привязываются к конкретному персонажу. Вместо этого они, как известно, ищут искателей приключений, обладающих навыками, которые, по их мнению, помогут им достичь желаемого. Например, маленький компаньон-краб-отшельник может обратиться к проницательному искателю приключений с просьбой помочь ему найти новую раковину. В то же время пробудившийся кот может попросить плута или сильного бойца провести его через запертую дверь. Это похоже на то, как если бы дух-компаньон мог интуитивно чувствовать, кто обладает необходимым навыком или способностью, которые помогут ему в достижении его цели.

Если персонаж поможет духу-компаньону достичь своей цели, это может принести ему особое благо (см. стр 249: Система Приключенческих Благ)

Цели компаньонов (d20)

d20	Цели компаньонов
1	Найти объект
2	Открыть дверь
3	Добраться до локации
4	Восстановить потерянные воспоминания
5	Победить врага
6	Защита от опасности
7	Найти кого-то
8	Вернуться домой
9	Снять проклятие
10	Вернуться к своему первоначальному виду

d20	Цели компаньонов
11	Спасти кого-то
12	Найти безопасное убежище для других духов
13	Изучить особый вид магии
14	Заключить союз с определённым существом/духом
15	Найти священное место, чтобы охранять
16	Найти портал в Царство Духов
17	Оберегать природный объект, такой как река, роща или каменное образование
18	Создать или изобрести что-то значимое
19	Поиск обновления или перерождения
20	Исполнить пророчество

Желания компаньона (d20)

У духов-компаньонов есть не только цели, но и желания, которые могут вступать в противоречие с этими целями. Например, дух огня может стремиться избавиться от необходимости проводить время в очаге деревенской гостиницы, готовя еду для путешественников и подогревая котлы с водой. Однако он также может желать, чтобы дрова, которые приносит хозяин гостиницы, были съедобными, и не желает расставаться со своим постоянным запасом вкусной древесины для сжигания. Вот такая дилемма!

d20	Желания компаньона
1	Конкретная еда
2	Конкретный напиток
3	Золото
4	Ингредиенты
5	Поглаживания, почёсывания
6	Ароматные цветы
7	Найти кого-то конкретного
8	Вернуться домой
9	Снять проклятье
10	Вернуться к своему первоначальному виду

d20	Желания компаньона
7	Знание
8	Исследования и приключения
9	Быть озорным
10	Опасность
11	Сон
12	Оставаться в тепле
17	Оберегать природный объект, такой как река, роща или каменное образование
18	Создать или изобрести что-то значимое
19	Поиск обновления или перерождения
20	Исполнить пророчество

Характер компаньона (d20)

Таблица, которая поможет вам лучше понять характер вашего духа-компаньона. Выбор одного из предложенных вариантов не означает, что ваш дух-компаньон обладает только одним из этих качеств. Скорее, это позволит вам лучше представить, как он обычно воспринимает окружающий мир.

d20	Характер
1	Храбрый
2	Ленивый
3	Усердный
4	Пугливый
5	Безрассудный

d20	Характер
6	Радостный
7	Благородный
8	Болтливый
9	Шаловливый
10	Подозрительный

d20	Характер
11	Надменный
12	Упрямый
13	Угрюмый
14	Любопытный
15	Алчный

d20	Характер
16	Осторожный
17	Игривый
18	Оптимистичный
19	Закрытый
20	Снисходительный

Причуды компаньона (d10)

Причуды помогают сделать персонажей незабываемыми. Воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы выбрать одну или несколько причуд для духа-компаньона.

d10	Причуды компаньона
1	Жестикулирует во время разговора
2	Постоянно чем-то перекусывает
3	Нервно смеется
4	Говорит о себе в третьем лице
5	Бездарный бард, который обожает петь

d10	Причуды компаньона
6	Болтает без умолку
7	Боится тёмных мест
8	Забывчивый
9	Легко отвлекается
10	Не разговаривает

ВИДЫ КОМПАНЬОНОВ

ДУХ АНИМИРОВАННОГО ОБЪЕКТА

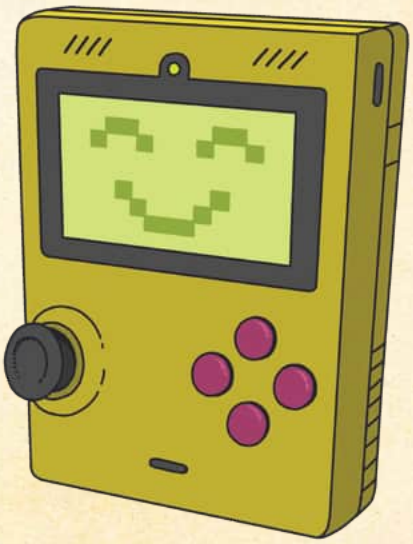
Существуют уникальные духи, которые по какой-то причине стремятся обладать неодушевлёнными предметами. Хотя учёные до сих пор не могут объяснить, почему духи выбирают именно эти предметы, существует мнение, что они, скорее всего, отдают предпочтение вещам, имеющим значение для островитян. Дух может оставаться в одном предмете или перемещаться от одного к другому, подобно тому, как рак-отшельник в течение своей жизни меняет раковины.

Предметы, которыми владеют духи, становятся живыми и позволяют духу взаимодействовать с материальным миром. Когда дух выбирает объект в качестве своего вместилища, он воспринимает его как часть себя и не стремится к обладанию другими вещами.

В таблице ниже представлены примеры форм, которые может принимать дух анимированного объекта. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы духов объектов (d6)

d6	Формы духов объектов
1	Фигурка героя
2	Свеча
3	Перчатка
4	Парящая маска
5	Карманная видеоигра
6	Мягкая игрушка животного



ДУХ АНИМИРОВАННОГО ОБЪЕКТА

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 21 (6d4 + 6)
Скорость 0 ф., Полёт 30 ф. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Проницательность +5, Анализ +4, Скрытность +5
Чувства Пассивное восприятие 11
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Отравленный
Языки Общий, Торум
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Ложная внешность. Если дух неподвижен в начале боя, у него есть преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не заметило движения или действия духа, оно должно пройти проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 18, чтобы определить, что дух не является объектом.

Новая форма (1/день). Когда количество хитов духа уменьшается до 0, но он не погибает сразу, он может выбрать другой объект, который он может видеть в радиусе 10 футов от себя, и направить свое сознание в этот объект. После этого количество хитов духа снижается до 1.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 4 (1d6 + 1) дробящий.
Телекинетический захват. Дух может использовать заговор ***Волшебная рука****. Призрачная рука, созданная таким образом, невидима.

УСИЛЕННЫЙ ДУХ АНИМИРОВАННОГО ОБЪЕКТА

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 54 (12d4 + 24)
Скорость 0 ф., полёт 30 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (0)

Навыки Проницательность +6, Анализ +5, Скрытность +5
Чувства Пассивное восприятие 12
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Отравленный
Языки Общий, Торум

Опасность 3 (700 XP) **Бонус мастерства** +2

Ложная внешность. Если дух неподвижен в начале боя, у него есть преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не заметило движения или действия духа, оно должно пройти проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 18, чтобы определить, что дух не является объектом.

Новая форма (1/день). Когда количество хитов духа уменьшается до 0, но он не погибает сразу, он может выбрать другой объект, который он может видеть в радиусе 10 футов от себя, и направить свое сознание в этот объект. После этого количество хитов духа снижается до 1.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 4 (1d6 + 1) дробящий.

Телекинетический захват. Дух может использовать заговор ***Волшебная рука****. Призрачная рука, созданная таким образом, невидима.

ДУХ МОРСКОГО ЖИВОТНОГО

Духи морских животных — одни из самых прекрасных созданий, на которых стоит обратить внимание. Даже вдали от берега эти морские духи словно парят в воздухе, словно небо — это лишь часть бескрайнего океана, окружающего остров.

В приведенной ниже таблице вы найдете несколько примеров того, какие формы могут принимать духи морских животных. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы Духов Морских животных (d8)

d8	Формы Духов Морских животных
1	Рыба-удильщик
2	Краб
3	Морской угорь
4	Медуза
5	Осьминог
6	Морской конёк
7	Морской слизняк
8	Морская черепаха

ДУХ МОРСКОГО ЖИВОТНОГО

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 27 (6d4 + 12)
Скорость 0 ф., Полёт 30 ф. (парит), Плавание 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Запугивание +1, Природа +1, Убеждение +1
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки Общий, Торум
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Укус, щипок или жало. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d8 + 1) колющий.

Парящий Пузырь (1/день). Дух использует заклинание ***Парящий Пузырь***, используя Мудрость как базовую характеристику.

УСИЛЕННЫЙ ДУХ МОРСКОГО ЖИВОТНОГО

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 60 (11d4 + 33)
Скорость 0 ф., Полёт 30 ф. (парит), Плавание 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Запугивание +1, Природа +1, Убеждение +1
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки Общий, Торум
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Дух делает две атаки.

Укус, щипок или жало. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d8 + 1) колющий.

Парящий Пузырь (1/день). Дух использует заклинание ***Парящий Пузырь***, используя Мудрость как базовую характеристику.

Дух животного

Духи животных могут быть, а могут и не быть наиболее распространёнными компаньонами. Со многими домашними животными обращаются как с духами, а некоторые духи предпочитают притворяться обычными животными. Возможно, именно то, что их сложно опознать, заставляет многих островитян относиться к домашним животным с особым уважением.

В таблице ниже представлены примеры форм, которые может принимать дух животного. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы духов животных (d12)

d12	Формы духов животных
1	Кошка
2	Лиса
3	Ёж
4	Насекомое (нелетающее)
5	Ящерица
6	Обезьяна

d12	Формы духов животных
7	Мышь или крыса
8	Свинья
9	Опоссум
10	Кролик или заяц
11	Черепаха
12	Ласка

Дух животного

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 18 (4d4 + 8)
Скорость 30 ф., лазание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Акробатика +4, Скрытность +4, Ловкость рук +4
Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 11
Языки Общий, Торум
Опасность 1/2 (104 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Дух делает две атаки.
Кусалка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d6 + 2) колющий.
Царапка. *Рукопашная атака оружием*: попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон*: 7 (2d4 + 2) рубящий.

Усиленный дух животного

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 49 (11d4 + 22)
Скорость 30 ф., лазание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	8 (–1)	14 (+1)	12 (+1)

Навыки Акробатика +5, Скрытность +5, Ловкость рук +5
Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 12
Языки Общий, Торум
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Дух делает три атаки: две кусалкой и одну царапкой.
Кусалка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d10 + 3) колющий.
Царапка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 10 (2d6 + 3) рубящий.

ДУХ ЛЕТАЮЩЕГО ЖИВОТНОГО

В отличие от своих наземных собратьев, летающие духи обычно держатся на некотором расстоянии от поселений, хотя и не избегают их полностью. Островитяне их завораживают, и они предпочитают наблюдать за ними издали. Часто жители замечают, что за ними каждый день наблюдает одна и та же сова или за ними следует один и тот же цыплёнок. Когда придёт время, дух явит себя своему избраннику.

В таблице ниже приведен список примеров форм, которые может принимать дух летающего животного. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы духов летающих животных (d8)

d8	Формы духов летающих животных
1	Летучая мышь
2	Хищные птицы (сова, сокол, сорокопут)
3	Курица или петух
4	Врановые (ворон, ворона, сорока)
5	Гусь
6	Цапля, Аист или Журавль
7	Морская птица (чайка, пеликан)
8	Крылатое насекомое (жук, пчела, мотылек)

ДУХ ЛЕТАЮЩЕГО ЖИВОТНОГО

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 17 (5d4 + 5)
Скорость 15 ф., полёт 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 15
Языки Общий, Торум
Опасность 1/4 (50 XP) **Бонус Мастерства** +2

Немного удачи (1/день). Дух может выбрать, предоставить ли себе преимущество на один бросок атаки, проверку способностей или спасбросок, который он совершает.

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 10 (2d6 + 3) рубящий.

УСИЛЕННЫЙ ДУХ ЛЕТАЮЩЕГО ЖИВОТНОГО

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 49 (14d4 + 14)
Скорость 15 ф., Полёт 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +6
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 15
Языки Общий, Торум
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Немного удачи (3/день). Дух может выбрать, предоставить ли себе преимущество на один бросок атаки, проверку способностей или спасбросок, который он совершает.

Действия

Мультиатака. Дух делает две атаки когтями.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 11 (2d6 + 4) рубящий.

Элементальный дух

Легко не заметить этих загадочных духов, чья стихийная природа позволяет им сливаться с окружающей средой, если они находятся в подходящих условиях. Среди тех, кто изучает духов, существует теория, согласно которой элементальные духи, вероятно, были первыми, кто перешёл из своего Царства в Физический мир. Возможно, их больше, чем мы знаем, и они существуют как часть природы и от её имени.

В таблице ниже приведен список примеров форм, которые может принимать элементальный дух. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы элементальных духов (d6)

d6	Формы элементальных духов
1	Анимированные пузырьки—Звуковой—Полёт
2	Анимированное облако—Электрический—Полёт
3	Пыльный Висп—Рубящий—Ходьба, Полёт
4	Земляной дух (глина, хрусталь, песок, камень)—Дробящий—Ходьба
5	Огненный Висп—Огненный—Ходьба
6	Водяной Висп—Дробящий—Ходьба, Плавание

Элементальный дух

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 31 (7d4 + 14)
Скорость 30 ф., *или* полёт 30 ф. (парит), *или* плавание 40 ф., (см. таблицу выше)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	4 (-3)

Навыки Атлетика +4, Выживание +3
Чувства слепое зрение 30 ф., Пассивное восприятие 9
Языки Общий, Торум
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Шлепок. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d10 + 2) урона, связанного с типом духа.
Дубликация (1/день). Дух использует заклинание ***Дубликация*** (спасбросок СЛ 10), не требующее материальных компонентов, используя Интеллект как базовую характеристику.

Усиленный элементальный дух

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 67 (15d4 + 30)
Скорость 30 ф., *или* полёт 30 ф. (парит), *или* плавание 40 ф., (см. таблицу выше)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	4 (-3)

Навыки Атлетика +4, Выживание +3
Чувства слепое зрение 30 ф., Пассивное восприятие 9
Языки Общий, Торум
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Дух делает две атаки шлепком.

Шлепок. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d10 + 3) урона, связанного с типом духа.

Дубликация (2/день). Дух использует заклинание ***Дубликация*** (спасбросок СЛ 11), не требующее материальных компонентов, используя Интеллект как базовую характеристику.

СПЕКТРАЛЬНЫЙ ДУХ

Эти загадочные духи отличаются от своих собратьев, живущих в физическом мире, тем, что они не признают фиксированную физическую форму. Они предпочитают изменчивость, принимая любую форму или вовсе не принимая её, даже если это ограничивает их способность взаимодействовать с окружающим миром.

Призрачные духи обычно предстают в виде бесформенного облачка. Призрачный дух может изменять свою форму, принимая различные очертания и цвета в зависимости от своего настроения.

СПЕКТРАЛЬНЫЙ ДУХ

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 21 (6d4 + 6)

Скорость 0 ф., Полёт 30 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Навыки Магия +2, Обман +3, Убеждение +3

Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 10

Языки Общий, Торум

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Бестелесное движение. Дух может перемещаться по другим существам и объектам, как по труднопроходимой местности. Если он завершает свой ход внутри объекта, то получает 5 (1d10) силового урона.

Духовное зрение. Дух может видеть на 60 футов вглубь Царства Духов (Эфирного плана), когда он находится в Физическом мире, и наоборот.

Действия

Спектральное прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d6 + 1) некротический.

Внеземность. Дух попадает в Царство Духов (Эфирный план) из Физического мира, или наоборот. Он виден в Физическом мире, находясь в Царстве Духов, и наоборот, но на него не может повлиять что-либо на другом плане.

Бестелесный перенос. Удерживая предмет, дух способен сделать его нематериальным, позволяя ему проходить сквозь другие объекты и живые существа. Если дух отпускает предмет, находясь внутри какого-либо объекта или существа, предмет перемещается в ближайшее свободное пространство за пределами этого объекта или существа.

УСИЛЕННЫЙ СПЕКТРАЛЬНЫЙ ДУХ

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 52 (15d4 + 15)

Скорость 0 ф., Полёт 30 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Магия +3, Обман +4, Убеждение +4

Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 11

Языки Общий, Торум

Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Бестелесное движение. Дух может перемещаться по другим существам и объектам, как по труднопроходимой местности. Если он завершает свой ход внутри объекта, то получает 5 (1d10) силового урона.

Духовное зрение. Дух может видеть на 60 футов вглубь Царства Духов (Эфирного плана), когда он находится в Физическом мире, и наоборот.

Действия

Спектральное прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d12 + 2) некротический.

Внеземность. Дух попадает в Царство Духов (Эфирный план) из Физического мира, или наоборот. Он виден в Физическом мире, находясь в Царстве Духов, и наоборот, но на него не может повлиять что-либо на другом плане.

Бестелесный перенос. Удерживая предмет, дух способен сделать его нематериальным, позволяя ему проходить сквозь другие объекты и живые существа. Если дух отпускает предмет, находясь внутри какого-либо объекта или существа, предмет перемещается в ближайшее свободное пространство за пределами этого объекта или существа.

Невидимость (1/день). Дух использует заклинание ***Невидимость**** на себя, не требующее материальных компонентов, используя Интеллект как базовую характеристику.

Усыпление (1/день). Дух использует заклинание ***Усыпление**** не требующее материальных компонентов, используя Интеллект как базовую характеристику.

ДУХ РАСТЕНИЯ

Духи этого вида могут принимать различные растительные формы. Когда они оказываются в Физическом мире, они словно врастают в него, как настоящие растения. Если посмотреть на них мельком, можно подумать, что это растения или грибы, но если присмотреться внимательнее, можно заметить, что у них есть ручки, ножки и выразительные мордочки.

Духи флоры, как правило, считают растения или грибы, похожие на них, родственными, и чаще всего их можно встретить в тех местах, где эти духи появились. Однако некоторые из них покидают привычную почву и отправляются в странствия по острову.

В таблице ниже представлен список возможных форм, которые может принять дух растения. Не бойтесь экспериментировать и создавать свои собственные!

Формы духа растения (d8)

d8	Форма духа растения
1	Жёлудь или орех - ходячий
2	Цветок - летающий
3	Листочек - летающий
4	Лишайник - ходячий
5	Грибочек - ходячий
6	Тыквоголовый - летающий
7	Редиска - летающий
8	Саженец дерева - летающий

ДУХ РАСТЕНИЯ

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 21 (6d4 + 6)
Скорость 30 ф., или Полёт 30 ф. (парит), (см. таблицу выше)

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Уход за животными +4, Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4, Скрытность +4

Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 14

Языки Общий, Торум

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Укус духа (1/день). Пока у духа есть как минимум 5 хитов, дружественное существо может использовать бонусное действие, чтобы укусить его. Дух получает 1d4 колющего урона, а существо восстанавливает количество хитов, равное полученному урону.

Регенерация. Дух восстанавливает 2 хита в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Толчок. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 2 (1d4) дробящий.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой духа является Мудрость (СЛ спасброска от заклинания 12). Дух может накладывать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **Неограниченно:** ***Искусство друидов*, Терновый кнут* (не наносит урона)***
- **1/день:** ***Опутывание****

УСИЛЕННЫЙ ДУХ РАСТЕНИЯ

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 52 (15d4 + 15)

Скорость 30 ф., или Полёт 30 ф. (парит), (см. таблицу выше)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)

Навыки Уход за животными +5, Медицина +5, Природа +3, Восприятие +5, Скрытность +5

Чувства темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 15

Языки Общий, Торум

Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Укус духа (1/день). Пока у духа есть как минимум 10 хитов, дружественное существо может использовать бонусное действие, чтобы укусить его. Дух получает 3d4 колющего урона, а существо восстанавливает количество хитов, равное полученному урону.

Регенерация. Дух восстанавливает 4 хита в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Толчок. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d8) дробящий.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой духа является Мудрость (Сл спасброска 13). Дух может накладывать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **Неограниченно: *Искусство друидов*, Терновый кнут** (не наносит урона)**
- **1/день: *Дружба с животными*, Очарование личности*, Опутывание***

РАЗМЫШЛЕНИЯ ОБ АНТАГОНИСТАХ

В каждом захватывающем приключении обязательно должен быть яркий антагонист — главный враг, который стоит на пути героев. Если подойти к их созданию с умом, они могут стать одним из самых запоминающихся элементов вашей игры. Если же оставить антагониста без внимания, он может причинить вред или, по крайней мере, нарушить жизнь героев, а также людей и мест, которые им дороги. Антагонисты часто представляют собой персонажей с амбициями, которые заставляют их вступать в конфликт с героями. Обычно их описывают как злодеев, имеющих корыстные цели и готовых причинить вред другим ради достижения желаемого. Однако некоторые антагонисты могут быть представлены силами природы или сверхъестественными явлениями, которые не обязательно действуют со злым умыслом, но, тем не менее, представляют опасность.

Выбирая антагониста для своего приключения, помните, что он существует для того, чтобы герои столкнулись с ним в той или иной форме. Это столкновение, вероятно, станет ключевым моментом в кульминации истории. Чтобы сделать его одним из самых значимых в вашей книге, задумайтесь над следующими вопросами:

Что побуждает героев противостоять антагонисту?

Возможно, героев наняли для этой цели, а возможно, они просто решили поступить правильно. Однако если это решение исходит из личных побуждений, победа героев над антагонистом станет ещё более значимой и, как следствие, более запоминающейся.

Что делает антагониста уникальным?

Найдите способы привлечь внимание игроков. Если антагонист — это персонаж, то какие у него особенности и манеры? Может быть, у него интересный стиль речи или необычная форма магии? Если же угроза исходит от природы, то как вы ощущаете или предсказываете её приближение?

Если антагонист - персонаж, заслуживает ли он сочувствия?

Антагонист, с которым мы можем сопереживать, может существенно повлиять на восприятие игрока и, следовательно, на их подход к борьбе с ним. Жестокие и чудовищные антагонисты могут вызывать у героев желание сражаться с максимальной силой. Однако, если вы создадите персонажа, который заслуживает сочувствия, несмотря на свои действия, вы откроете путь к его трансформации или даже искуплению. Для этого героям часто необходимо узнать больше об антагонисте, чтобы понять, почему он поступает так, как поступает. На этой странице вы найдёте таблицу, которая поможет вам лучше понять мотивацию вашего противника.

Мотивы действий Антагониста (d12)

d12	Мотивы действий Антагониста
1	У них другое представление о добре и зле
2	Ими движут безрассудные амбиции/ жадность/стремление к власти
3	Они презирают кого-то или завидуют кому-то
4	Они должны проявить себя
5	Они делают то, что, по их мнению, необходимо для защиты того, что они ценят
6	Они хитрецы по натуре
7	Они бесстрастны или отстранены, их разум работает в чуждой им манере
8	Их ввели в заблуждение/им не хватает информации
9	Они недовольны чем-то из своего прошлого
10	Они прокляты
11	Они действуют от имени другой группы
12	Они верят, что у них нет выбора

Спектр Антагонистов

Одна из самых приятных вещей в ролевых играх — это когда искатели приключений находят друзей среди своих врагов. Эти сложные отношения наполнены множеством нюансов, и постоянные встречи с этими персонажами могут быть очень полезны для игроков. Однако это не значит, что все враги обязательно должны стать друзьями, и нет гарантии, что игроки сразу захотят подружиться, как только встретят нового противника. Но когда вы планируете свои следующие приключения, возможно, стоит учесть, что ваши враги находятся в определённом спектре. Есть антагонисты, которые не так уж плохи: привлекательные негодяи, преданные рыцари, которые, возможно, недостойны своих хозяев, безрассудные волшебники, не знающие себе равных, тупицы, которые не осознают свою силу, и многие другие. Но есть и настоящие злодеи — отъявленные негодяи, победа над которыми приносит игрокам огромное удовольствие.

В историях часто бывает так, что главный герой сначала сталкивается с тем, кого считает злодеем, но позже узнаёт о существовании настоящего большого зла. В ролевых играх это открытие позволяет игрокам пересмотреть своё отношение к другим антагонистам — тем, кто по сравнению с ними не так уж плох.

У этих персонажей могут быть свои цели, которые просто расходятся с целями других персонажей из-за обстоятельств или непонимания. Например, у вас может быть антагонист, с которым персонажи могут ладить, но он — заклятый враг. Или это может быть проклятый воин, которому поручено захватить персонажей в плен в обмен на излечение. Варианты безграничны. Суть в том, что эволюционирующие отношения между ними и персонажами — это прекрасная возможность для успешного повествования.

Рассмотрим результат

Что происходит, когда герои побеждают антагониста или, по крайней мере, наносят ему существенный урон? Мы часто воспринимаем битву с большим боссом как завершение приключения, но это лишь кульминация сюжета. Последствия действий героев станут финальной нотой в истории. Этот ритм может быть слишком стремительным. Однако стоит задуматься о том, как именно выглядит «победа». Давайте немного помедлим с выводами — в конце концов, победа далась нелегко.

Ниже представлены различные подходы к борьбе с вашим противником в конце приключения, когда герои одержат над ним верх.

Простота

Это финал «мы справились!». Часто игроки просто хотят кинуть на инициативу, разбить пару черепов и порадоваться, что они это сделали. Они знают, что антагонист повержен, и на Ободзиме всё будет хорошо. Если это устраивает ваших игроков, то нет необходимости усложнять ситуацию. Давайте перейдём к церемонии награждения!

Сладкая горечь

Концовка «Но какой ценой?». Победа оставляет неизгладимые шрамы. Герои могут измениться навсегда, а следы великой битвы могут сохраниться на долгие годы. Игрок может испытывать смешанные чувства, осознавая, какой ценой было остановлено зло. Возможно, лишь немногие NPC действительно понимают, чем они пожертвовали, чтобы достичь этой точки.

Искупление

Это концовка «Теперь я хороший парень». Если антагонист совершает плохие поступки только потому, что он злой по своей природе, то ему не помочь. Однако у антагониста может быть много причин встать на пути героев. А это значит, что есть шанс, что герои смогут убедить его присоединиться к ним, используя правильные слова и действия.

Ложное искупление

Это концовка “Вы всегда знали, кто я такой”. Противник предаёт героев только после того, как убедит их в том, что он изменился. Это отличный способ превратить главного героя одиночного приключения в главного злодея целой кампании.

Разочарование

Это концовка «Мы ещё встретимся!». В ней исход не является окончательным, и пути антагониста и героев расходятся. Хотя героям, возможно, удалось расстроить планы антагониста, в будущем их ждёт ещё больше сражений. Как и концовка «Ложного искупления», этот финал является отличным способом завершить приключение, обещая более масштабную кампанию в будущем.

Откат

Это концовка «Плохой парень был прав». Герои могут победить антагониста, но только для того, чтобы осознать, что их собственные действия были ошибочными и они были не на той стороне конфликта. Такой финал сложно реализовать, так как есть риск, что герои могут почувствовать себя обманутыми и перестанут быть прежними. Однако, если вы думаете, что ваши игроки оценят такой поворот событий, лучше всего оставить в приключении подсказки, которые будут вызывать сомнения у героев. Тогда результат будет восприниматься более правдоподобно.

СУЩЕСТВА

Ниже вы найдете список существ, которых можно встретить на острове Ободзима.

ЖЕЛУДЕВЫЙ КРАБ

Средний Монстр, Нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 67 (9d8 + 27)
Скорость 30 ф., Лазание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	6 (–2)	6 (–2)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +3
Чувства темнозрение 60 ф.,
Пассивное восприятие 13
Языки —

Опасность 2 (450 XP) **Бонус мастерства** +2

Большие высоты. Когда Желудевый Краб падает с высоты 10 футов или выше, он может нанести атаку Ударом с высоты в конце падения. При этом он не получает урона при падении.

Действия

Мультиатака. Желудевый Краб делает две атаки Клешней.
Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d8 + 3) колющий.
Удар с высоты. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 6 (1d6 + 3) дробящий, плюс дополнительные 3 (1d6) урона за каждые 10 футов падения Желудевого Краба перед атакой.

ЖЕЛУДЕВЫЙ КРАБ

Хотя их название предполагает, что они небольшого размера, Желудевые Крабы на самом деле являются крупными наземными крабами. Они часто забираются на деревья в поисках желудей, которыми и питаются. Эти крабы очень территориальны и готовы защищать свои деревья. Иногда они падают с них, используя свои панцири как тараны, чтобы сокрушить незваных гостей, оказавшихся внизу.

АКАОБАТА

Акаобата — хранитель тайн и секретов. Эти существа испытывают восторг, когда им открывается неизвестная правда о ком-то другом, особенно если это что-то пугающее.

Хотя истории об Акаобата не очень популярны среди островитян, те, кто знает о духе, настоятельно рекомендуют держаться от него подальше. Если вы нарушите это правило, то окажетесь в его коварных сетях, и у вас не будет возможности выбраться.

Дар Акаобата

Говорят, что Акаобата подходит к существу и предлагает ему подарок в обмен на ответ на вопрос. По слухам, эти подарки могут быть как простыми, например, еда в трудные времена, так и щедрыми, такими как бесценное произведение искусства. Однако не подарок должен

АКАОБАТА

Средний Дух, Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 45 (10d8)
Скорость 0 ф., Полёт 60 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Навыки Обман +8, Проницательность +9, Восприятие +9
Иммунитет к урону Дробящий, Колющий, и Рубящий от немагических атак
Чувства темнозрение 60 ф., Истинное зрение 15 ф., Пассивное восприятие 19
Языки Общий, Наку Наку, Торум
Опасность 5 (1,800 XP) **Бонус мастерства** +3

Бестелесное движение. Акаобата может передвигаться через пространство других существ и объектов, как по труднопроходимой местности. Если Акаобата завершает свой ход внутри объекта, то получает 5 (1d10) силового урона.

Ограниченный иммунитет к магии. Если Акаобата не желает, чтобы на него воздействовали, он невосприимчив к заклинаниям 6-го уровня или ниже. У него есть преимущество на спасброски против всех других заклинаний и магических эффектов.

Действия

Проклятое касание. Ближняя атака заклинанием: +8 к попаданию, досягаемость 5 ф., одно существо. *Урон:* 19 (4d6 + 5) психический, и цель должна совершить спасбросок Мудрости СЛ 16. При провале эмоции цели переполнены страхом, ненавистью, печалью, замешательством или сожалением. Когда существо проваливает спасбросок, Акаобата становится смелее до конца хода, получая доступ к своим Бонусным действиям.

Бонусные действия

Следующие бонусные действия Акаобата может совершать только тогда, когда он набрался смелости.

Мимолётные силы. Акаобата выбирает существо, которое может видеть в радиусе 60 футов от себя. Цель должна выполнить спасбросок Мудрости СЛ 16 или быть проклятой навязчивой магией Акаобата. Это магическое проклятие приводит к тому, что цель теряет владение одним спасброском или навыком по выбору Акаобата. Проклятие действует до тех пор, пока оно не будет снято заклинанием ***Снятие проклятия**** или подобной магией.

Левитация. Акаобата применяет ***Массовую левитацию*** (СЛ 16), для которого не требуется никаких материальных компонентов. Базовая характеристика для этого заклинания - Харизма.

Сила Шёпота. Акаобата выбирает до двух существ, которых он может видеть в радиусе 60 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Выносливости СЛ 16 или получить 9 (1d8 + 5) психического урона и быть опутанной до конца её следующего хода.

волновать существо, с которым говорит Акаобата, а скорее его вопрос. На большинство вопросов нечестивого духа часто нет ответа. И Акаобата будет принимать только правду.

Если вы заключаете договор с этим духом, важно соблюдать все условия. В случае их нарушения последствия могут быть серьёзными.

Нарушенный договор

Если существо не может ответить на вопрос Акаобата, дух будет преследовать нарушителя договора до тех пор, пока не будет выполнена его часть договора. Этот процесс доставляет Акаобата невероятное удовольствие. Акаобата начинают с безобидных приставаний и слежки, но со временем их действия становятся всё более хитрыми и опасными.

В смерти

Если Акаобата заключил сделку, то его смерть в Физическом мире временна. Со временем он вернётся в свою могилу — этот процесс может занять дни или даже месяцы. Вернувшись, он стремится к исполнению своих невыполненных сделок.

МЕДВЕДЕРРАКУДА

Покрытая мехом рыба Медведерракуда обитает на заснеженных склонах Горы Арбора и является синонимом опасностей, связанных с путешествиями на горных высотах. Хотя сейчас эта практика встречается редко, было время, когда большие банды рыболовов и следопытов охотились на хищника ради его мяса и мехов, но из-за высокого уровня потерь и роста популярности изготовления зелий островитянам стало проще и прибыльнее охотиться на более мелких рыб.

МЕДВЕДЕРРАКУДА

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 51 (6d10 + 18)
Скорость 0 ф., Полёт 60 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3
Чувства Пассивное восприятие 14
Языки —
Опасность 2 (450 XP) **Бонус мастерства** +2

Водная память. Медведерракуда может передвигаться под густым снегом и по нему, как по труднопроходимой местности. Передвигаясь по снегу, Медведерракуда имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность).

Умиротворяющий свет. Если Медведерракуда ослепнет из-за светового эффекта, она также должна совершить спасбросок Выносливости СЛ 13 или потеряет сознание на 1 минуту, пока не получит урон, или пока существо не встряхнёт её или не ударит, чтобы разбудить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 15 (2d10 + 4) колющий.

Реакции

Утащить. Когда Медведерракуда успешно захватывает существо, которое меньше её по размеру, она разгоняется до своей максимальной скорости, увлекая за собой свою добычу.

КОШКА НЕВЕРОЯТНЫХ РАЗМЕРОВ

Огромный Зверь, Нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 115 (11d12 + 44)
Скорость 50 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	7 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6
Чувства Пассивное восприятие 14
Языки —
Опасность 8 (3,900 XP) **Бонус мастерства** +3

Острый нюх. Кошка невероятных размеров имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на обонянии.

Всегда приземляется на лапки. Когда Кошка падает, и если она не недееспособна, при расчете урона от падения она может вычесть до 200 футов.

Действия

Мультиатака. Кошка невероятных размеров наносит два удара: один - кусем, другой - лапкой.

Кусь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 32 (4d12 + 6) колющий, и если целью является существо Среднего или меньшего размера, Кошка его захватывает (вырваться СЛ 16). Пока этот захват не закончится, цель удерживается, и Кошка невероятных размеров не может укусить другую цель.

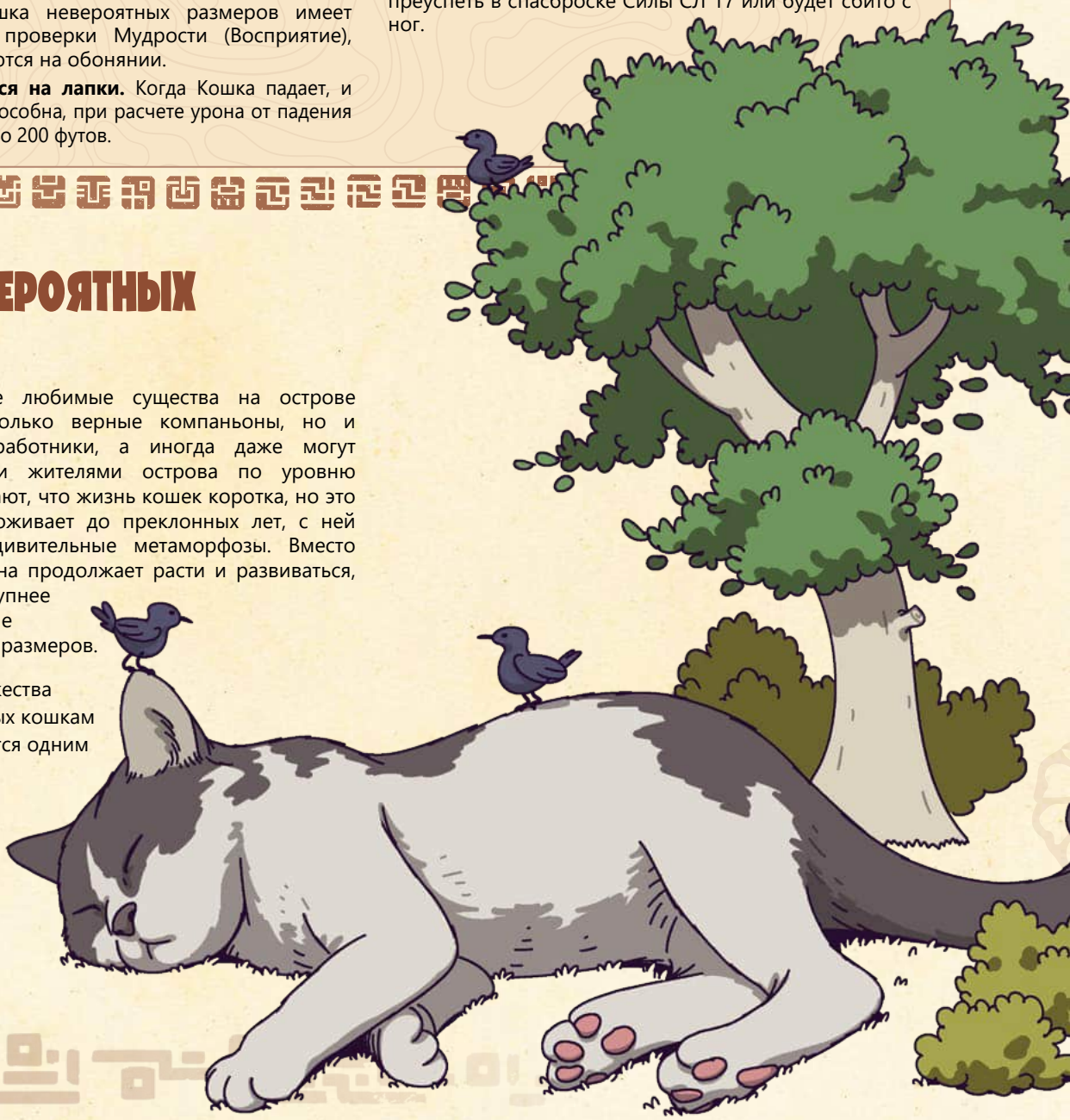
Лапка. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 19 (3d8 + 6) рубящий.

Удар в прыжке. Кошка невероятных размеров низко пригибается к земле, прежде чем подпрыгнуть вертикально на 90 футов в воздух. Находясь в воздухе, Кошка может нанести удар лапкой, прежде чем приземлиться. Каждое существо, находящееся в радиусе 20 футов от Кошки при приземлении должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 17 или будет сбито с ног.

КОШКА НЕВЕРОЯТНЫХ РАЗМЕРОВ

Кошки — это самые любимые существа на острове Ободзима. Они не только верные компаньоны, но и квалифицированные работники, а иногда даже могут сравниться с другими жителями острова по уровню развития. Многие считают, что жизнь кошек коротка, но это не так. Если кошка доживает до преклонных лет, с ней иногда происходят удивительные метаморфозы. Вместо того чтобы угаснуть, она продолжает расти и развиваться, становясь сильнее и крупнее с каждым годом, пока не достигнет невероятных размеров.

Это лишь одно из множества превращений, доступных кошкам Ободзимы. Оно считается одним из самых редких.



КЛОН ВИОТЫ

Средний Дух, Нейтральный

Класс Доспеха 12
Хиты 58 (13d8)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Владение двумя любыми навыками
Сопротивление урону Кислота, Огонь, Электричество, Звук; Дробящий, Колющий, и Рубящий от немагических атак.
Иммунитет к урону Холод, Некротический, Яд
Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Опутанный
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 11 (13 если владеет Восприятием)
Языки Общий, Наку Наку, Торум
Опасность 4 (1,100 XP) **Бонус мастерства** +2

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Клона Виоты является Интеллект (СЛ спасброска 13, +5 к попаданию заклинаниями). Клон Виоты может использовать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **По желанию:** ***Фокусы*, Схватить, Задача***
- **1/день каждое:** ***Неидимость*, Туманный шаг***

Урок усвоен. Если какой-либо Клон Виоты ранее сражался с существом, текущий Клон Виоты может в начале боя выбрать, будет ли у него преимущество на все броски атаки, выполненные против этого существа, или преимущество на спасброски против эффектов, созданных этим существом.

Совместный опыт. Любой Клон Виоты может потратить 1 минуту на то, чтобы вспомнить то, что пережил другой из её Клонов. Это работает, даже если тот Клон был убит.

Действия

Мультиатака. Клон Виоты делает две атаки Призрачным прикосновением.

Призрачное прикосновение. *Рукопашная атака оружием* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 11 (2d8 + 3) силовой урон.

КЛОН ВИОТЫ

Виота — могущественный дух, который предстает в образе маленькой девочки, сотканной из черного дыма. У неё сотни тел, и все они похожи на одну и ту же загадочную и даже немного милую молодую леди. Каждый из её клонов обладает уникальной индивидуальностью и проживает свою жизнь на острове. Хотя каждый из этих клонов отличается характером — одни добры и заботливы, в то время как другие опасны и жестоки — все они связаны между собой. То, что чувствует один клон, чувствуют и остальные.

Член общества

Виота известна под множеством имён и имеет множество профессий. Она живёт в разных уголках острова и обедает с самыми разными людьми, но лишь немногие по-настоящему понимают, кто такая Виота. В одном городе она может быть молодой ученицей ведьмы, готовящейся к вступлению в Ковен вместе с десятками других учеников. В другом поселении она может быть капитаном стражи или владелицей местной гостиницы. Окружающие всегда испытывают к ней разные чувства: любовь, ненависть, восхищение или страх.

Опасность для общества

Не все клоны Виоты — добрые. Некоторые из них могут быть жестокими и манипулятивными, словно демоны, или опасными и необузданными, как дикие звери. Некоторые из этих клонов приспособились жить в обществе, но другие были вынуждены покинуть его и поселиться в отдалённых районах острова, куда мало кто осмелится пойти. Именно этих клонов большинство островитян стараются обходить стороной.

Тайна её Волшебства

В какой-то момент за последние несколько десятилетий неизвестная ведьма смогла использовать магию Виоты и призвала одного из её клонов с помощью зелья Дитя Тени. Виота до сих пор не понимает, как это произошло, и прилагает все усилия, чтобы остановить применение этого зелья.

Выбирая навыки для Клона Виоты, имейте в виду, что это также может повлиять на другие черты этого существа.

ТРОНУТЫЙ ПОРЧЕЙ МУК

Тронутые Порчей Муки — это мелкие существа, похожие на гуманоидов, которые появляются из Порчи и бродят повсюду. Они выглядят как безмозглые создания, но если их спровоцировать, могут внезапно действовать как единое целое.

Тайна Мука

Всего через неделю после того, как цунами принесло на восточную часть острова Порчу, она начала двигаться и постепенно обретать все более человекоподобные очертания. Затем эти существа сбивались в группы или перемещались, казалось бы, без всякой цели.

Некоторые из тех, кто сталкивался с Тронутым Порчей Муком, предполагали, что Порча может обладать разумом, пытаясь имитировать жизнь. Храмовые мудрецы утверждают, что каждое такое существо — это островитянин, чью жизнь забрало бедствие, а убийство такого Мука возвращает его дух на остров.

ТРОНУТЫЙ ПОРЧЕЙ МУК

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

Класс Доспеха 11
Хиты 18 (4d8)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	3 (–4)	6 (-2)	5 (–3)

Чувства Пассивное восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 XP) **Бонус Мастерства** +2

Бесконечный ресурс. Если Тронутый Порчей Мук находится в зоне Порчи или каким-то образом связан с ней, он восстанавливает 10 хитов в начале своего хода; его свойство Стойкой болезни также автоматически активируется сразу после смерти Тронутого Порчей Мука.

Стойкая болезнь. Существует вероятность в 15%, что через неделю после того, как Тронутый Порчей Мук будет убит, новый материализуется в том месте, где погиб предыдущий.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d6 + 1) дробящий.

"Неа. Я понятия не имею, что это были за существа. Когда я увидел, как они поднимаются из грязи, я бросился бежать со всех ног."
—Микко, пастух овцедраконов.

ПОЛЗУН

Эти демоны обитают в болотах и лесах, маскируясь под мшистые заросли или густую листву, и поджидают в засаде ничего не подозревающую добычу. Они пронзают жертву своим гипнотизирующим взглядом, прежде чем схватить и лишить её внутренней сущности и воспоминаний. Хотя Ползун сам не убивает свою жертву, он обрекает её на опасности болот без понимания окружающего мира, что обычно означает лёгкую добычу для одного из других опасных болотных хищников.

Почему эти демоны забирают воспоминания бедных путешественников, неизвестно, но понятно, что они наслаждаются, поглощая их.

ПОЛЗУН

Большое Исчадие (Демон), Нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 110 (13d10 + 39)
Скорость 60 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	5 (+2)	10 (+1)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 16
Языки Торум
Опасность 4 (1,100 XP) **Бонус мастерства** +2

Гипноз. Существо, которое начинает свой ход в радиусе 30 футов от Ползуна, должно выполнить спасбросок Мудрости СЛ 12. При провале существо должно использовать все свои движения, чтобы подобраться к Ползуну как можно ближе.

Естественная маскировка. Ползун имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), когда он прячется в болотах или заболоченной местности.

Действия

Мультиатака. Ползун совершает две атаки в ближнем бою.

Сдавливание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d8 + 3) дробящий. Если целью является существо, оно должно совершить спасбросок Интеллекта СЛ 12. При провале оно теряет воспоминания последних 24 часов. Цель восстанавливает эти воспоминания, если на нее наложат заклинание ***Высшее Восстановление****.

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d10 + 3) дробящий.

ЖУК-ОБНИМАШКА

В дикой природе существуют места, где обитают Жуки-Обнимашки. Они проводят свою жизнь в холодной среде, бездействуя, пока не появится источник тепла. Когда кто-то засыпает или ложится на землю, жуки быстро собираются в группы, чтобы напиться теплом. После этого они оставляют свою жертву ослабленной или даже смертельно истощённой. Костёр обычно привлекает Жуков-Обнимашек, но как только он гаснет, оставшиеся насекомые начинают искать другие источники тепла.

В этих проклятых замороженных вредителях нет ничего приятного.
—Почтмейстер Миранда Эскаланте.

Жуки-Обнимашки не стремятся убить свою жертву. Часто они оставляют её после того, как она достаточно ослабнет. Однако, несмотря на это, смерть от нападения опасных существ — не редкость.

ЖУК-ОБНИМАШКА

Крошечный Зверь, Нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 14 (4d4 + 4)
Скорость 20 ф., Копание 10 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	12 (+1)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Скрытность +5
Уязвимость к урону Холод
Иммунитет к урону Огонь
Senses Темнозрение 30 ф., Пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

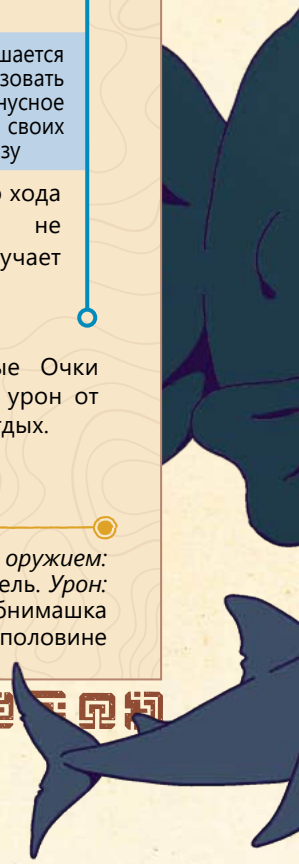
Потребление тепла. Существо, которое начинает свой ход в радиусе 5 футов от Жука-Обнимашки, получает 1 Очко Замораживания, что влияет на него, как описано ниже. (Эффекты Очков Замораживания суммируются).

Накопленные Очки Замораживания	Эффекты
1–3	Существо получает штраф -2 ко всем броскам атаки.
4–8	Существо не может добавить свой бонус мастерства на проверки и спасброски Ловкости.
8–13	Существо получает одну степень истощения. Эта степень истощения исчезает, когда у существа больше нет Очков Замораживания.
14–17	Скорость существа уменьшается вдвое, и оно может использовать либо действие, либо бонусное действие в каждый из своих ходов, но не то и другое сразу
18 или больше	В начале каждого своего хода существо, пока оно не потеряло сознание, получает 5 урона от холода.

Существо может снять все накопленные Очки Замораживания, получив как минимум 1 урон от огня или завершив короткий или долгий отдых.

Действия

Высасывание тепла. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d8 + 1) урон холодом, а Жук-Обнимашка восстанавливает хиты, равные половине нанесённого урона.



ГЛУБИННЫЙ УДИЛЬЩИК

Эта хищная рыба обладает уникальной способностью создавать иллюзии вокруг своей приманки, чтобы привлечь внимание добычи. Любопытный искатель приключений может увидеть в воде сундук с сокровищами, терпящего бедствие пловца или пустую лодку — все, что может привлечь его внимание и заставить подойти ближе, чтобы рассмотреть поближе. Известны случаи, когда Глубинный Удильщик выпрыгивал на берег, чтобы проглотить свою жертву, а затем, извиваясь, нырял обратно в воду, превращая цель в лёгкую добычу.

"Чёрт, тварь съела мою лодку"
—Палома Клинток

ГЛУБИННЫЙ УДИЛЬЩИК

Громадный Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 186 (12d20 + 60)

Скорость 10 ф., Плавание 60 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Спасброски Вын +9, Мдр +5

Навыки Восприятие +9, Скрытность +4

Чувства темнозрение 300 ф., Пассивное восприятие 19

Языки —

Опасность 10 (5,900 XP) **Бонус мастерства** +4

Иллюзорная приманка. Глубинный Удильщик способен создать иллюзию любого объекта, эффекта или существа, которая будет окружать его приманку. Выбранный эффект будет казаться парящим в пространстве. Иллюзия не способна издавать звуки или запахи, а при физическом взаимодействии с ней становится очевидно, что это лишь иллюзия, так как предметы могут проходить сквозь неё.

Действия

Мультиатака. Глубинный Удильщик совершает две атаки: одну - укусом, а другую - приманкой.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 22 (3d10 + 6) колющий, и цель проглочена, если это Большое или меньшее существо. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полную защиту от атак и других эффектов за пределами Глубинного Удильщика и получает 11 (2d10) дробящего урона в начале каждого хода Глубинного Удильщика.

Глубинный Удильщик может удерживать во рту до 3 существ одновременно. Если Удильщик за один ход получает 15 единиц урона или более от существа, находящегося внутри него, он должен выполнить спасбросок Выносливости СЛ 19 в конце этого хода или отрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых попадает в пустое пространство в пределах 10 футов от Глубинного Удильщика. Если Удильщик умирает, проглоченное существо больше не удерживается им, и оно может выбраться, переместившись на 10 футов.

Приманка. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 ф., одна цель. *урон:* 19 (3d8 + 6) дробящий. Если целью является существо, оно должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 16 или будет ослеплено до конца своего следующего хода.

ДЕМОН

Демоны представляют собой испорченных духов, изгнанных из Царства Духов и обреченных скитаться по Физическому миру. Существует множество разновидностей демонов, которые, подобно духам, различаются по типам. Подробно ознакомиться с демонами Ободзимы можно на стр. 7.

МЕНЬШИЙ ДЕМОН

Маленькое Исчадие (Демон), Хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 22 (5d6 + 5)
Скорость 30 ф., Полёт 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)

Сопротивление урону Дробящий, Колющий и Рубящий от немагических атак.
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 9
Языки Общий, Торум

Опасность 2 (450 XP) **Бонус мастерства** +2

Навязчивые мысли. Существо, которое начинает свой ход в радиусе 10 футов от Демона, должно выполнить спасбросок Интеллекта СЛ 11 или позволить магии Демона влиять на его разум до конца следующего хода. Существо, находящееся под действием этого эффекта, получает дополнительные 4 (1d8) психических урона всякий раз, когда оно попадает под Укус Демона.

Сопротивление магии. У Демона есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Демон совершает две атаки: одну - своим укусом, а другую - призрачным прикосновением.
Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 6 (1d8 + 2) колющий.
Призрачное прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d12 + 2) некротический.

Измученные

Обычно демоны вызывают беспокойство и хаос, поскольку их мятежная натура не может смириться с красотой, тишиной или неподвижностью. Многие люди считают, что демоны могут освободиться от проклятия своей сущности и вернуться к духовной форме, если они смогут разрешить свои проблемы и исцелить прошлое. Однако лишь немногие, кто сталкивался с демонами в своей жизни, действительно верят в это.

Путь к Изгнанию

Есть множество странных и запутанных путей, которые ведут к тому, чтобы стать демоном. Одна из самых древних историй, как и сама история Ободзимы, рассказывает о духе, который перешагнул черту, высеченную на камне. Тогда это существо стало особенно жестоким, злым и лишённым любви, а его тело ослабело, не в силах сдерживать зло, которое нарастало внутри - произошла трансформация.

Говорят, что при определённых обстоятельствах даже физические существа могут превратиться в демонов. Однако для этого требуется много времени. Навязчивые идеи и восприятие этих существ меняются, выходя за пределы обычного, и в итоге оно становится демоном.

ДРАКОН

В мире Ободзимы драконы отличаются огромным разнообразием форм, размеров и повадок. Некоторые из них игривы, другие ленивы, а некоторые проявляют проницательность, в то время как другие кажутся совершенно неспособными к обучению. Одни драконы живут высоко в горах или глубоко под землей, в то время как другие бродят по земле, выбирая для своего дома фермерские амбары или сворачиваясь калачиком под мостами. Эти удивительные существа могут быть как животными, так и интеллектуалами, и прежде чем пытаться установить с ними контакт, важно понять, с каким именно видом драконов вы имеете дело.

Почётные гости

Многие островитяне верят, что драконы — это хранители острова. Существует множество легенд о драконах, которые приносят удачу и сверхъестественные блага людям и земле.

Дракону, который поселился на ферме, оказывают всевозможное гостеприимство: от тщательной чистки чешуи до угощения домашней едой. А у дракона, живущего на холме с видом на город, наверняка есть своё святилище, которое завалено цветами, едой и другими подношениями.

Древние старейшины

По всей Ободзиме разбросаны храмы и святилища, посвященные драконам. Это один из способов познакомиться с этими величественными и порой загадочными существами. Однако стоит помнить, что не все драконы настроены дружелюбно. Некоторые из них охраняют сокровища и секреты, а другие могут находить людей довольно аппетитными.

Некоторые драконы живут на Ободзиме очень долго, и их воспоминания могут простираться на тысячу лет и более. За это время они наблюдали за сменой поколений, и человеческие нужды и жизни казались им такими же незначительными, как лист, падающий осенним вечером.

ДРАКОН

Большой Дракон, нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 82 (11d10 + 22)
Скорость 30 ф., Лазание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Вын +4, Хар +4
Навыки История +3, Проницательность +4, Восприятие +4
Чувства слепое зрение 15 ф., темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 14
Языки Общий

Опасность 4 (1,100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Защита покоя. Пока Дракон находится в бессознательном состоянии, на него нельзя воздействовать или обнаружить заклинаниями 3-го уровня или ниже.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 12 (2d8 + 3) колющий.

Драконье очарование. Один гуманоид, которого Дракон сможет увидеть в радиусе 30 футов от себя, должен выполнить спасбросок Мудрости СЛ 12 или быть магически зачарован на 1 день. Зачарованная цель подчиняется устным командам Дракона. Если цель получает какой-либо вред от Дракона или другого существа или получает вредоносную команду от Дракона, действие заклинания прекращается. Если спасбросок цели успешен или если действие очарования заканчивается, существо становится невосприимчивым к Драконьему очарованию этого Дракона в течение следующих 24 часов.

ЛЯГУШКОДРАКОН

Средний Дракон, Нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 32 (5d8 + 10)
Скорость 45 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лвк +4, Вын +4
Навыки Атлетика +6
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 14
Языки понимает Общий и Наку Наку, но не может говорить
Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Магическое очищение. Когда существо или предмет оказываются во рту Лягушкодракона, действие любого заклинания 3-го уровня или ниже, направленного на цель, заканчивается.

Прыжок. Прыжки Лягушкодракона в длину достигают 30 футов, а в высоту - 15 футов, как с разбега, так и без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d10 + 2) колющий.

Вытягивающийся язык. Лягушкодракон вытягивает язык в сторону существа Среднего или меньшего размера или объекта, который он видит в радиусе 25 футов от себя. Если целью является существо, оно перемещается на свободное пространство в радиусе 5 футов от Лягушкодракона, если только ему не удастся выполнить спасбросок Силы СЛ 12. Если целью является предмет, он падает на землю к ногам Лягушкодракона; если предмет находится в руках существа, то это существо должно успешно пройти проверку Силы, чтобы удержать его.

Легендарные действия

Быстрая атака. Сразу же после того, как Лягушкодракон тянет существо своим Вытягивающимся языком, он атакует его атакой Укусом.

ЛЯГУШКОДРАКОН

Лягушкодраконы, некогда грозные чудовища, которые бродили по острову и превращали деревни в руины, сегодня стали домашними любимцами и незаменимыми помощниками народа накудама. На протяжении веков Лягушкодраконы формировались под влиянием культуры и желаний накудама, которые, в свою очередь, навсегда изменили этих существ. В Эпоху Накудама Лягушкодраконы обычно достигали 60-100 футов в высоту, а сейчас среднестатистический Лягушкодракон не больше осла.

На грани вымирания

В Эпоху Накудама великие воины часто отправлялись на охоту за Лягушкодраконами. Некоторые истории даже утверждают, что это был способ, с помощью которого Королева могла посвятить их в рыцари. Хотя большинство записей об этом периоде утеряно, сохранился документ, в котором содержится более ста письменных свидетельств об убитых Лягушкодраконах.

Историки полагают, что именно в это время монархия начала их приручать.

ДРЕВНИЙ ЛЯГУШКОДРАКОН

Многие накудама считают, что Древние Лягушкодраконы исчезли много веков назад. Однако существуют мифы и легенды, согласно которым некоторые из них до сих пор живы на острове и скрываются от могущественных сил, которые когда-то были частью армии накудама, но теперь уже не существуют. Хотя практически нет достоверных доказательств того, где именно скрываются эти существа, некоторые ученые полагают, что в этих утверждениях есть доля истины.

ДРЕВНИЙ ЛЯГУШКОДРАКОН

Громадный Дракон, Нейтрально-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 210 (12d20 + 84)

Скорость 90 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	21 (+5)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Лвк +8, Вын +13, Инт +11, Мдр +7

Навыки Атлетика +14, Обман +9, История +11, Восприятие +7, Скрытность +14

Чувства Темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 17

Языки Общий, Наку Наку

Опасность 17 (18,000 XP) **Бонус мастерства** +5

Легендарное сопротивление (3/День). Если Древний Лягушкодракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным

Магическое очищение. Когда существо или предмет попадают в пасть Лягушкодракона, действие любого заклинания 6-го уровня или ниже, направленного на цель, заканчивается.

Прыжок стоя. Прыжки Лягушкодракона в длину достигают 90 футов, а в высоту - 45 футов, как с разбега, так и без него.

Действия

Мультиатака. Лягушкодракон наносит три удара: один - Укусом и два - Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 19 (2d10 + 8) колющий,и цель проглатывается, если это Большое или меньшее существо. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов за пределами Лягушкодракона и получает 11 (2d10) дробящего урона в начале каждого хода Лягушкодракона.

Лягушкодракон может держать во рту до трёх существ одновременно. Если Лягушкодракон получает 20 или более урона от существа, находящегося внутри него, за один ход, он должен выполнить спасбросок Выносливости СЛ 23 в конце этого хода или отрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых попадает в пустое пространство в пределах 10 футов от Лягушкодракона. Если Лягушкодракон умирает, проглоченное существо больше не опутано им и может выпрыгнуть из трупа, переместившись на 10 футов.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 13 (1d10 + 8) рубящий.

Кваканье (Перезарядка 5-6). Лягушкодракон издает сотрясающий землю квакающий звук, от которого окружающая среда в 90-футовом конусе искажается. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 21. При провале цель получает 66 (12d10) урона звуком и отбрасывается на 15 футов от Лягушкодракона. При успехе цель получает вдвое меньше урона и не отбрасывается.

Если у Лягушкодракона во рту есть какие-либо существа, когда он квакает, все они падают ничком на незанятое пространство в радиусе 15 футов от Лягушкодракона.

Легендарные действия

Древний Лягушкодракон 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. Лягушкодракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Коготь. Лягушкодракон атакует Когтями.

Прыжок. Лягушкодракон подпрыгивает в воздух, прежде чем упасть обратно на землю. Каждое существо, находящееся в радиусе 30 футов от Лягушкодракона, когда он приземлится, должно совершить спасбросок Силы СЛ 22 или упадёт ничком.

Вытягивающийся язык (2 действия). Древний Лягушкодракон высовывает язык перед огромным или меньшим существом или объектом, которые он видит в радиусе 30 футов от себя. Если целью является существо, оно перемещается на незанятое пространство в пределах 5 футов от Лягушкодракона, если только он не преуспеет в спасброске Силы СЛ 22; затем Лягушкодракон может провести против него атаку Укусом в рамках этого же действия. Если целью является предмет, он попадает в пасть Лягушкодракона; если предмет находится на теле существа, оно должно успешно пройти встречную проверку Силы или Лягушкодракон захватит его.

"Вытряхни ковёр, подмети пол, пыльный кролик, пыльный кролик, прочь! Вон!" — песня, которую часто можно услышать в деревнях.

ПЫЛЬНЫЙ КРОЛИК

Крошечный Элементаль, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 2 (1d4)
Скорость 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства Пассивное восприятие 13
Языки —
Опасность 0 (10 XP) **Бонус Мастерства** +2

Как ветер. Перемещение Пыльного Кролика не провоцирует атак по возможности.

Действия

Пинок. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 1 дробящий.

Удар пылью. Пыльный Кролик запускает пыль в существо, которое он видит на расстоянии 10 футов от себя. Цель должна успешно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 11, иначе оно будет недееспособно и начнет бесконтрольно чихать до конца своего следующего хода.

Прыжок. Пыльный Кролик исчезает в облаке пыли, телепортируясь на расстояние до 20 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

ПЫЛЬНЫЕ КРОЛИКИ

Пыльные Кролики — милые, но довольно надоедливые существа, которые встречаются как в городах, так и на равнинах, лугах и пастбищах. Они предпочитают скрываться в глубоких норах, не представляя опасности для человека. Существует множество историй о Пыльных Кроликах, но самая известная из них учит нас поддерживать чистоту в доме или магазине, чтобы эти существа не наводнили его.

Некоторые считают, что Пыльные Кролики были созданы самой Ободзимой, чтобы приносить удачу, и именно поэтому они так быстро размножаются. Однако многие видят в них просто способ отвлечься от повседневных забот.

Несмотря на это, в большинстве городов можно встретить Пыльных Кроликов, и островитяне научились жить с ними в гармонии.

ПОЛЕВОЙ ВЕЛИКАН

Полевые Великаны — это могучие и добродушные духи природы, известные тем, что вызывают ветры, дующие над западными предгорьями острова. Они увлечены тем, как нежный бриз взаимодействует с окружающим миром, и их часто можно увидеть, вглядывающимися вдаль. По этой причине у местных жителей появилась традиция развешивать на бельевых веревках вертушки, чтобы дух ветра высушил их одежду.

Ни хищник, ни жертва

Эти величественные духи словно слились с окружающим миром, но, кажется, не получают от него ничего. В отличие от большинства существ на Ободзиме, им не нужно ни спать, ни есть.

ПОЛЕВОЙ ВЕЛИКАН

Громадный Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 108 (8d20 + 24)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Восприятие +6
Чувства темнозрение 300 ф., Пассивное восприятие 16
Языки —
Опасность 3 (700 XP) **Бонус мастерства** +2

Острый взгляд. Полевой Великан имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на зрении.

Без нужд. Полевой Великан не нуждается ни в еде, ни в воде, ни в сне.

Действия

Шлепок хвостом. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 15 (2d8 + 6) дробящий, и если цель Огромная или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 16, или её отбросит на 30 ф. от Полевого Великана

РЫБОЛЮД

Средний Гуманоид (Рыболюд), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 19 (3d8 + 6)

Скорость 30 ф, Плавание 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +5

Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное Восприятие 15

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Амфибия с ограничениями. Рыболюд может дышать воздухом и водой, но ему нужно погружаться в воду не реже одного раза в 4 часа, чтобы не задохнуться.

Удача Дурака (1/День). Если рыболюд провалил проверку характеристики, а на кубике выпало 5 или меньше, он может заменить бросок кубика на 12.

Действия

Мультиатака. Рыболюд совершает две атаки в ближнем бою: одну - укусом, другую - мечом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон*: 4 (1d4 + 2) колющий.

Меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d6 + 2) рубящий.

РЫБОЛЮДЫ

Рыболюды — это гуманоиды, похожие на рыб, которые обитают на Отмели, в гротах и пещерах. Они любят совершать набеги на побережье на своих самодельных лодках. Многие островитяне считают их морскими ревунами. Хотя численность рыболюдей невелика, они известны своей настойчивостью, склонностью к авантюрам и назойливостью. Когда они нападают на деревни, то обычно делают это в составе небольшого отряда, насчитывающего около дюжины бандитов, и тогда, когда жители деревни меньше всего ожидают их.

Рыболюды в целом

Большая часть рыболюдов обитает на Отмели, разделившись на два королевства: первое, во главе с Королём Крылаток, и второе — глубоководный народ, возглавляемый Ядовитым Рексом. Почти все глубоководные рыболюды поражены Порчей и страдают от её ужасных последствий — их тела начинают разрушаться и они превращаются в скелеты. Это вызывает у них отчаяние.

Злодеи и Головорезы

Оба королевства рыболюдов населяют пираты и хулиганы, требующие дань со всех, кто бродит по их водам. Хотя эти угрозы зачастую не имеют под собой оснований, они приносят свои плоды, поскольку большинство островитян предпочитают заплатить, лишь бы избежать взаимодействия с рыболюдами.

"Чего-бы. Это. Не. Сссссссссссссссстоило."
— Ядовитый Рекс

КОРОЛЬ КРЫЛАТОК

Король Крылаток — величественный, страстный и опасный, но при этом разумный правитель. Его колючая грива часто отражает его настроение — будь то радость или недовольство. Капризы Короля Крылаток похожи на погоду, и его заботы могут меняться от личных дел до борьбы с Порчей или поиска королевской невесты. Более подробную информацию о Короле Крылаток можно найти в разделе "Владения Короля Крылаток" в главе Локации.

КОРОЛЬ КРЫЛАТОК

Большой Гуманоид (Рыболюд), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (Кольчужная рубаха)
Хиты 93 (11d10 + 33)
Скорость 30 ф., Плавание 50 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Лвк +5, Вын +6, Инт +4, Хар +6
Навыки Обман +6, Запугивание +9, Восприятие +6, Убеждение +9
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Отравленный
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 16
Языки Общий
Опасность 5 (1,800 XP) **Бонус мастерства** +3

Амфибия с ограничениями. Король Крылаток может дышать воздухом и водой, но ему нужно погружаться в воду не реже одного раза в 12 часов, чтобы не задохнуться.

Удача Дурака (2/День). Если Король Крылаток провалил проверку характеристики или промахнулся при атаке, а на кубике выпало 5 или меньше, он может заменить бросок кубика на 15.

Действия

Мультиатака. Король Крылаток наносит три удара: один - укусом и два - абордажной саблей.

Укус. *Рукопашная атака оружием* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 9 (2d4 + 4) колющий.

Абордажная сабля. *Рукопашная атака оружием* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 11 (2d6 + 4) рубящий.

Ядовитые брызги. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 15/30 ф., одна цель. *Урон:* 19 (3d12) урона ядом. Независимо от того, попадает атака в цель или промахивается, цель и каждое существо в радиусе 5 футов от неё должны выполнить спасбросок Выносливости СЛ 14 или стать отравленными до конца своего следующего хода.

Бонусные Действия

Королевский указ. Король Крылаток приказывает рыболюдам, которые могут его слышать, использовать свою реакцию для атаки на существо, которое Король может видеть.

ГИГАНТСКАЯ МЕДУЗА

Среди множества морских обитателей, которые теперь выбрали небо своим домом, гигантские медузы считаются одними из самых прекрасных. Путешественники, которые неоднократно наблюдали за миграциями этих величественных существ, до сих пор испытывают благоговейный трепет, когда видят их раз в год. Эти нежные гиганты наслаждаются своим грациозным полётом на ветру, никем не потревоженные, и являют собой воплощение спокойствия в мире. Именно поэтому художники на протяжении многих лет черпают вдохновение в их образе, создавая многие культовые произведения искусства на острове.

Фестивали

Величайший фестиваль миграции медуз на острове Ободзима — это не просто праздник, а настоящее событие, которое ежегодно проходит в Долине Воздушных Змеев. В конце лета огромная стая гигантских желеобразных созданий начинает свой путь с востока на запад через Земли Горячей Воды и достигает вершины величественной горы. Именно здесь они завершают своё путешествие, плавно спускаясь по склонам Горы Арбора, вдоль береговой линии Долины Воздушных Змеев и выходя в море. Это удивительное зрелище привлекает внимание туристов со всего острова, которые приезжают сюда, чтобы увидеть и насладиться красотой этого природного явления.

ГИГАНТСКАЯ МЕДУЗА

Громадный Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 87 (7d20 + 14)

Скорость 0 ф., полёт 20 ф., плавание 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	4 (-3)	10 (+0)

Чувства слепое зрение 60 ф., темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 7

Языки —

Опасность 3 (700 XP) **Бонус мастерства** +2

Амфибия. Гигантская медуза может дышать воздухом и водой.

Токсины. Существо, вступившее в физический контакт с Гигантской Медузой, должно успешно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 12 или получить 3 (1d6) урона ядом и быть ошеломлённым до конца следующего хода.

ГИГАНТСКИЙ КАРП КОИ

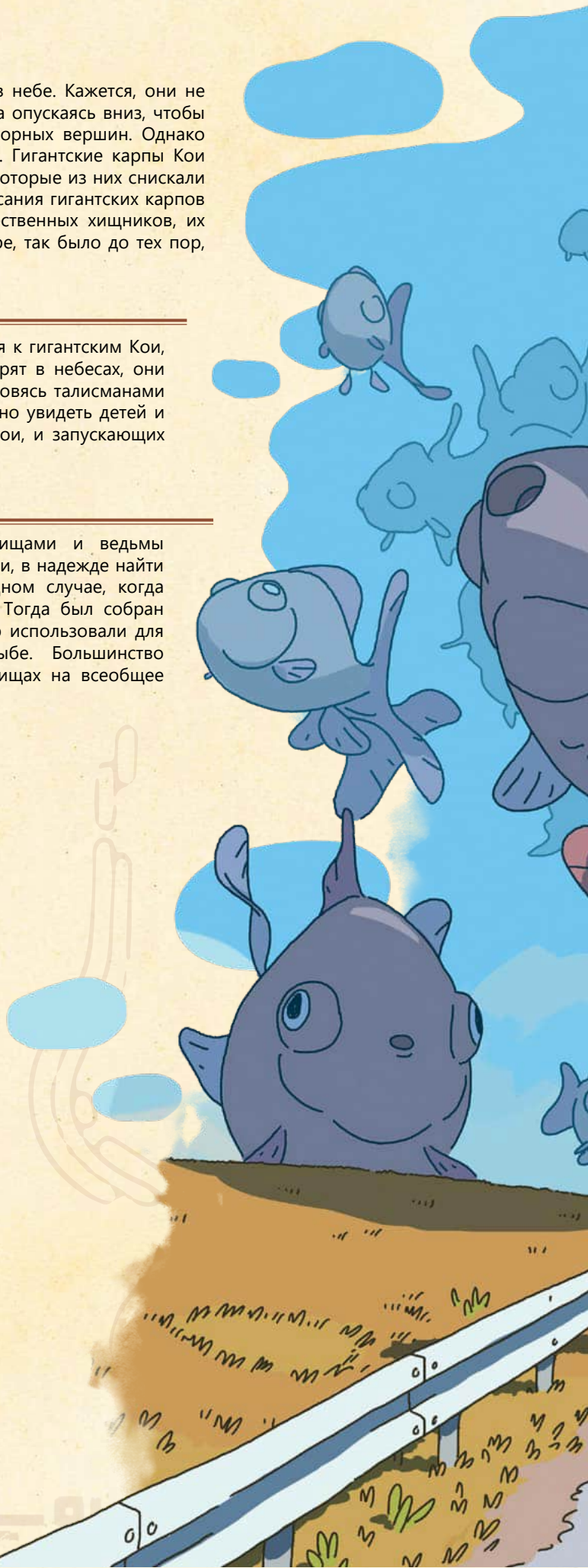
Гигантские Кои - это огромные карпы, которые лениво парят в небе. Кажется, они не испытывают особого интереса к земле под собой, лишь изредка опускаясь вниз, чтобы насладиться травой или кустарником на склонах холмов или горных вершин. Однако большинству из них, по-видимому, никогда не требуется пища. Гигантские карпы Кои отличаются невероятным разнообразием цветов и узоров, и некоторые из них снискали славу на протяжении веков. В древних книгах можно найти описания гигантских карпов Кои, которые сегодня парят в небе. Поскольку у них нет естественных хищников, их продолжительность жизни остаётся загадкой — по крайней мере, так было до тех пор, пока не появился Охотник.

Вестники Удачи

Большинство жителей Ободзимы с особым почтением относятся к гигантским Кои, считая их вестниками удачи. Хотя гигантские Кои свободно парят в небесах, они обычно предпочитают оставаться в одном и том же месте, становясь талисманами городов и деревень. В их честь проводятся фестивали, где можно увидеть детей и взрослых, одетых в шляпы, напоминающие гигантских рыбок Кои, и запускающих воздушных змеев, которые выглядят как местные гигантские Кои.

Ценные Чешуйки

Хотя это и вызывает много споров, охотники за сокровищами и ведьмы отправляются в места, где когда-то обитали гигантские карпы Кои, в надежде найти чешую этих величественных существ. Известно только об одном случае, когда гигантский карп Кои упал на землю, став жертвой Охотника. Тогда был собран самый большой запас чешуи гигантского Кои. Затем эту чешую использовали для строительства святилища, посвящённого этой большой рыбе. Большинство остальных чешуек обычно выставляются в храмах или святилищах на всеобщее обозрение.



ГИГАНТСКИЙ КОИ

Громадный Зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 25 (природный доспех)
Хиты 1,110 (60d20 + 480)
Скорость 0 ф., Полёт 60 ф., Плавание 60 ф.

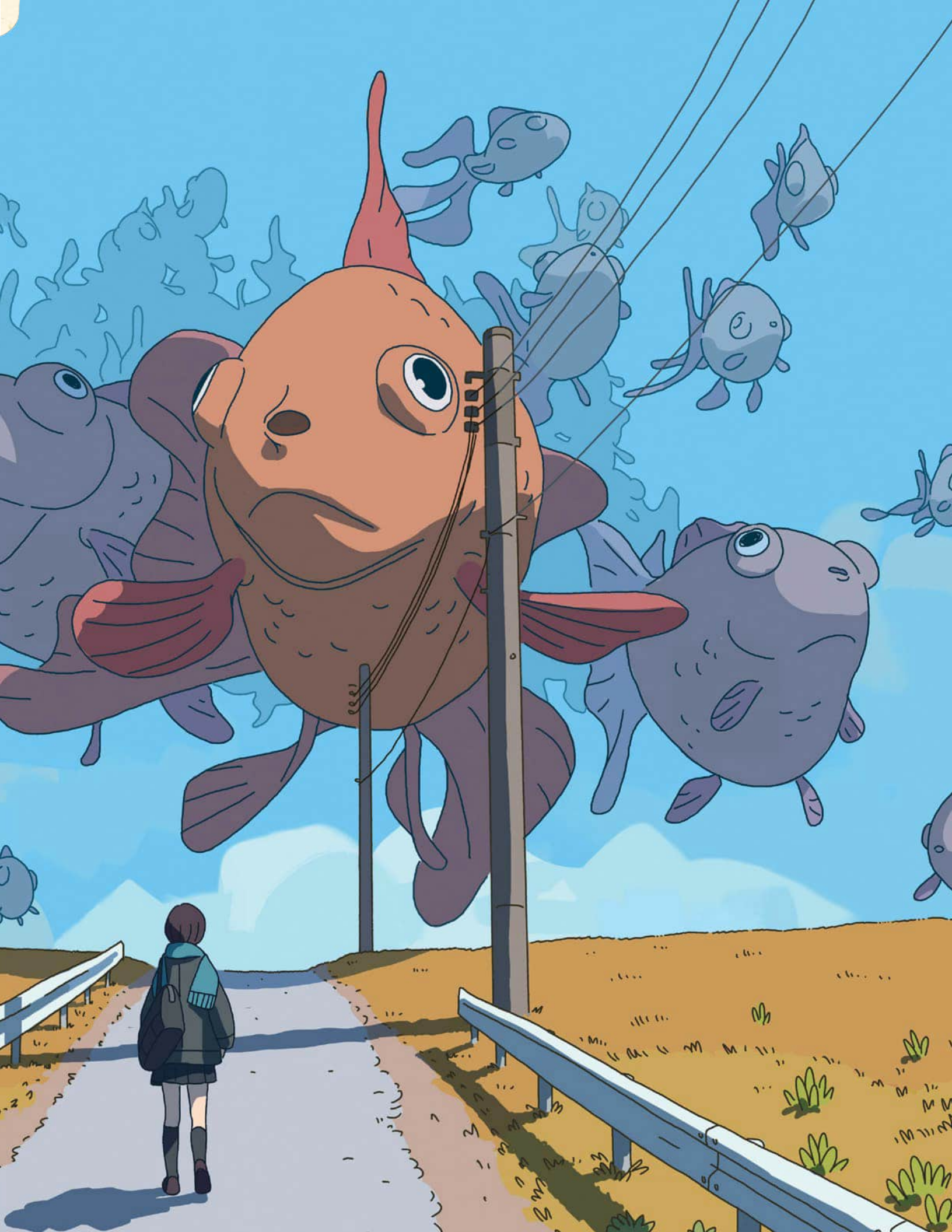
СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	12 (+1)	27 (+8)	1 (-5)	7 (-2)	17 (+3)

Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 8
Языки —
Опасность 25 (75,000 XP) **Бонус Мастерства** +8

Амфибия. Гигантский Кои может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Гигантский Кои совершает три удара.
Удар. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 18 (2d10 + 7) дробящий.



ГОРО ГОРО

Горо Горо, также известный как Демон Сакэ, — опасный монстр, наводящий ужас на небольшие поселения и городки, и является одним из немногих существ на острове, которые питаются только гуманоидами. Его ненависть к мясу, не приправленному сладостью алкоголя, снискала ему репутацию охотника за пьяницами, покидающими бары или вечеринки.

Истории

Островитяне рассказывают, что перед тем как столкнуться с Горо Горо, видели бутылку спиртного, красиво сервированную на маленьком столике в лесу, или даже слышали шумную вечеринку, куда их звали по имени в глуши. Другие, будучи слишком пьяными, чтобы осознавать опасность, шли прямо на сладкий аромат гигантской чашки саке Горо Горо.
И больше их никто никогда не видел.

ГОРО ГОРО

Большое Исчадие (Демон), Нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 152 (16d10 + 64)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	6 (-2)

Спасброски Инт +4, Мдр +3
Сопротивление урону Психический
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки Общий, Торум
Опасность 7 (2,900 XP) **Бонус мастерства** +3

Проклятая форма. Горо Горо не может восстанавливать свои хиты, кроме как за счёт использования своего Восхитительного вкуса.

Восхитительный вкус. Горо Горо восстанавливает 3 (1d6) хита всякий раз, когда поражает своей атакой Укусом существо, которое пьяно или находится под действием его Пьяной Ауры.

Пьяная Аура. Любое существо, враждебное Горо Горо, которое начинает свой ход в радиусе 20 футов от него, должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 15, если только Горо Горо не выведен из строя. При провале существо будет опьянено мощной ферментированной магией до начала следующего хода. Находясь в состоянии алкогольного опьянения, существо получает штраф -4 ко всем проверкам способностей и броскам атаки.

Действия

Мультиатака. Горо Горо наносит два удара: один - Когтем, другой - Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 11 (2d8 + 2) колющий.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d12 + 2) рубящий.

Гигантская чашка для сакэ. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 16 (2d12 + 3) дробящий, и если целью является существо Среднего или меньшего размера, оно должно выполнить спасбросок Ловкости СЛ 12. При провале существо оказывается в ловушке под гигантской чашкой для сакэ Горо Горо. Пойманное в ловушку существо ослеплено и опутано, полностью защищено от атак и других воздействий за пределами гигантской чашки саке и получает одну степень истощения в конце каждого своего хода.

Пойманное в ловушку существо или союзник, находящийся в радиусе 5 футов от гигантской чашки для сакэ, могут попытаться поднять её с помощью проверки Силы (Атлетика) СЛ 15, при успехе заканчивая её эффекты. Эффект также заканчивается досрочно, если Горо Горо ещё раз атакует Гигантской чашкой для сакэ или иным образом поднимает её.

ЧАЙКА-МОЛОТ

Чайки-молоты — это огромные птицы, известные своей необычной тактикой: они бросают большие камни в свою добычу, обычно в гигантских крабов и моллюсков, чтобы расколоть их панцири и добраться до мяса. Однако чайки-молоты не самые умные птицы, и, как известно, они могут бросать камни во всё, что попадётся им на глаза, включая дома, лодки и отдыхающих на пляже. Из-за этого островитяне считают чаек-молотов опасными вредителями и прогоняют их, если те подлетают слишком близко.

Некоторые научились приручать чаек-молотов и использовать их как верховых животных. Они делают это, высиживая одно из яиц чайки и выращивая её. Эти «укротители чаек» известны во всей Ободзиме как необычная группа личностей немного не от мира сего. Они зачастую ведут себя так же странно, как и чайки.

ЧАЙКА-МОЛОТ

Большой Зверь, Нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 30 (4d10 + 8)

Скорость 10 ф., Полёт 80 ф., Плавание 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4

Чувства Пассивное восприятие 14

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Острое зрение. Чайка-молот имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на зрении.

Действия

Мультиатака. Чайка-молот совершает две атаки Клювом.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d10 + 3) дробящий.

Падение камня. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 120/240 ф., одна цель. *Урон:* 16 (3d8 + 3) дробящий. Если целью является Большое или меньшее существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 13 или упадёт ничком.

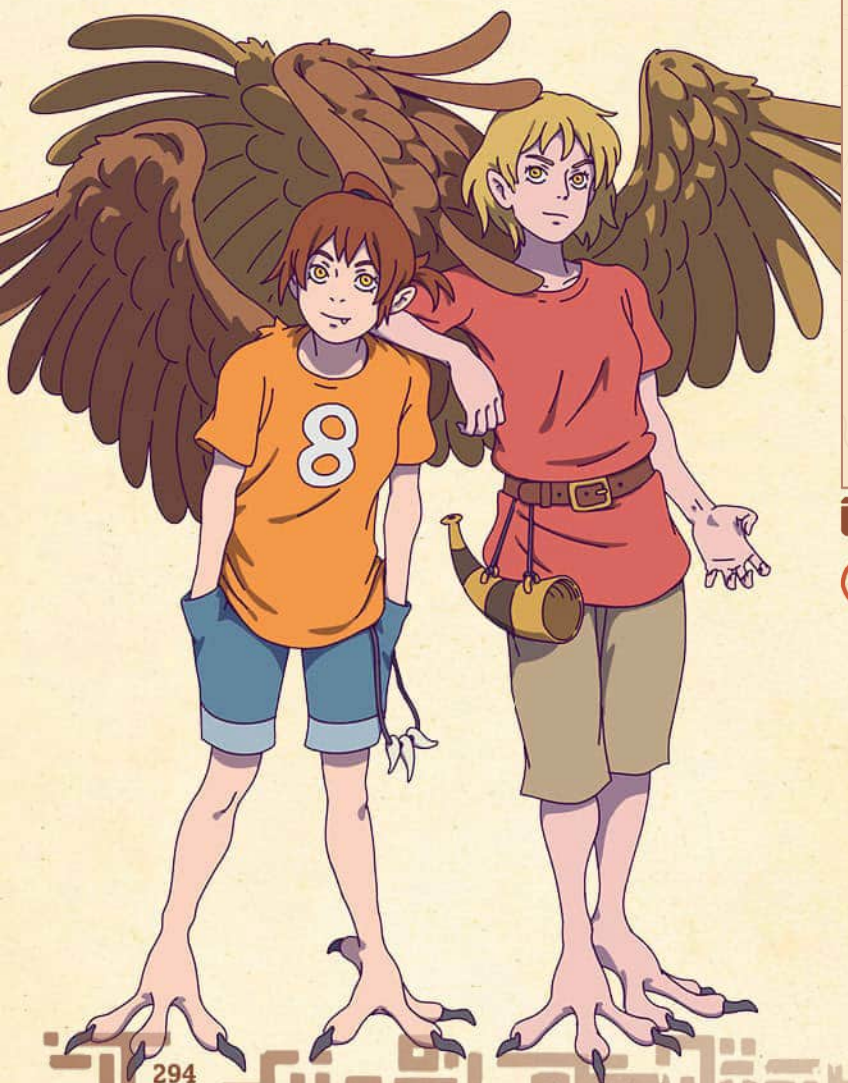
"Нет ничего лучше полёта на чайке-молоте до тех пор, пока этот олух не увидит рыбу, и тогда тебе придётся держаться изо всех сил." — Хатто, укротитель чаек.

ГАРПИЯ

Происхождение гарпий окутано тайной. Некоторые утверждают, что они являются потомками проклятых людей, исчезнувшего Ковена Ведьм, которые практиковали запрещённую магию. Другие говорят, что гарпии пришли на Ободзиму из-за горизонта из другого мира. Какова бы ни была правда, гарпии, как правило, известны своим шумным, агрессивным и грубым поведением. Они склонны к хулиганству, пиратству и любят воровать. Их часто можно увидеть в бандах из трёх и более гарпий, и редко можно встретить гарпию, которая говорит цивилизованно и не использует грубые слова или обзывательства при общении с окружающими.

Гарпии видят в островитянах деревенщин (в лучшем случае) и пищу (в худшем). Гарпиям нравится мучить невинных, и чем более замкнутой и наивной кажется жертва, тем больше удовольствия они испытывают, шокируя её своей грубостью. Гарпии особенно не терпят неопределённости, и чем более бурной и яркой будет реакция жертв, тем больше гарпии будут радоваться в глубине души.

Островитяне считают гарпий несчастными душами, которых лучше оставить наедине с их собственной злобой. Они верят, что гарпии связаны с магией и проклятьями, и некоторые ведьмы с интересом изучают, можно ли использовать их слюну, когти, волосы или перья для приготовления зелий. Однако до сих пор никто не решился на рискованный эксперимент, чтобы проверить это на практике.



ГАРПИЯ

Средний Монстр, нейтрально злой

Класс Доспеха 12

Хиты 33 (6d8 + 6)

Скорость 30 ф., полёт 50 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства Пассивное восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 XP) **Бонус Мастерства** +2

Кровавое безумие. Гарпия имеет преимущество на броски атаки ближнего боя против любого существа, у которого неполное количество хитов.

Пикирующая бомба. Если Гарпия промахивается атакой в полёте, ее движение не провоцирует возможные атаки со стороны цели.

Действия

Мультиатака. Гарпия наносит два удара своими когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d10 + 2) рубящий.

Реакции

Боевая ярость (1/день). Если Гарпия видит, что её союзник теряет сознание или умирает, она наносит атаку когтем или получает 5 временных хитов (на свой выбор).

"Несмотря на их гнусные качества, в гарпиях есть нечто, что вызывает восхищение. Они не знают социальных условностей и не стремятся к самоцензуре, что я нахожу освежающе честным. Когда они говорят правду, в их общении царит такая ясность, что невозможно ошибиться в понимании."
—Фиенна.

ХОЛМОВОЙ ДРАКОН

Холмовые драконы славятся своей агрессивностью и территориальностью. Это, а также их длительные охотничьи походы по Штормовым Полям, привели к тому, что Курьерской Бригаде было дано указание «убегать при их появлении». На спинах Холмовых драконов часто можно увидеть слой дёрна, грязи и мусора, который прилипает к их телу, напоминающему глину. Эта характерная травянистая шерсть является не только результатом их жизни в полях, где они спят, но и идеальным камуфляжем для засады во время охоты на быстрых и неуловимых овцедраконов.

Яйца

Яйца Холмового дракона напоминают желуди размером с тыкву и могут пролежать в земле год или даже больше, прежде чем из них вылупятся детёныши. Обычно они закапывают свои яйца в труднодоступных местах, но некоторые цветы любят расти у таких ям, выдавая их местоположение. Кроме того, можно научить свиней вынюхивать яйца Холмовых драконов.

Холмовые драконы, не отличающиеся развитым материнским инстинктом, делают кладки яиц на равнинах, в долинах и на холмистой местности Ободзимы.

ХОЛМОВОЙ ДРАКОН

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 45 (6d10 + 12)
Скорость 50 ф., Лазание 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Скрытность +7
Чувства Пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Охотничья Сноровка. Если в предыдущий ход Холмовой дракон не совершал атаку, его скорость увеличивается на 15 футов. Это преимущество можно использовать до трёх раз, что в итоге даст максимальный прирост скорости в 45 футов. Как только Холмовой дракон атакует, его скорость возвращается к норме.

Действия

Мультиатака. Холмовой дракон наносит два удара: один - челюстью, другой - Когтями.
Челюсти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 6 (1d6 + 3) колющий.
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d4 + 3) рубящий.
Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 10 (2d6 + 3) дробящий. Если цель - существо Среднего или меньшего размера, оно должно успешно совершить спасбросок Силы СЛ 13 или упадёт ничком.

Бонусные действия

Использование местности. Холмовой дракон может Спрятаться бонусным действием, если находится в поле или на траве.

"Вы можете пройти мимо спящего Холмового дракона, даже не подозревая о его присутствии, пока он не проснётся, не зашипит и не попытается ударить вас хвостом. У меня было оооооочень много испорченных таким образом пикников."
–Хлоя, археолог АИА.

РЕВУНЫ

Ревуны — это существа, вызывающие страх и беспокойство у жителей деревень Ободзимы. Среди всех обитателей этого мира они ответственны за наибольшее количество нападений на фермы, краж скота и разграблений фургонов.

Ревуны — это довольно крупные гуманоиды, напоминающие гиен. Они живут в стаях, которые постоянно враждуют между собой. Во главе каждой стаи стоит самый хитрый или воинственный лидер. Большинство Ревунов обитает в норах и логовищах, разбросанных по всем Штормовым Полям. Однако есть и небольшие банды, которые живут в дикой природе на просторах Ободзимы.

Видение мира у Ревунов

Ревуны обычно видят в окружающем мире лишь источник ресурсов или игрушку для развлечений. Они не обладают высокой эмпатией, поэтому не видят проблемы в том, чтобы брать то, что хотят, даже если для этого нужно совершить грабёж. Их основные стремления — это поиск еды, территории и трофеев, которые могут произвести впечатление на их стаю и вожака, известного как Рычун. Ревуны спят, когда спит их Рычун, но даже в это время их сон длится всего лишь несколько часов в день. Это делает их почти всегда активными в поисках того, что может повысить их благосклонность и статус в группе.

Клан Ревунов может представлять собой смесь интриганов, подхалимов, грубиянов и безразличных. У Рычунов часто случаются короткие вспышки демонстрации своего превосходства перед кланом.

Ревуны - Бродяги

Не каждый Ревун является частью стаи. Эти «бродяги» отличаются повышенной агрессивностью и представляют опасность для островитян, часто вызывая беспокойство в деревнях.

Враги общества

Большинство островитян знают о Ревунах, и это одна из причин, почему жители сельской местности посещают хотя бы несколько занятий в школах фехтования или обучаются у местных бойцов. Такие занятия позволяют им защитить свой урожай, скот и товары от нападения. Несмотря на предупреждения, всегда находятся те, кто считает, что Ревунов неправильно понимают и что они просто хотят объятий. Однако чаще всего такие добряки возвращаются после своих «миссий милосердия» без одного зуба или вовсе без них.

РЕВУНЫ-КРИКУНЫ

Ревуны-Крикуны находятся в самом низу иерархии ревунов, что делает их трусливыми и угрюмыми. Крикуны тратят свои ограниченные умственные способности на хулиганство, воровство и на то, чтобы валять дурака. Большинство Крикунов усердно трудятся, чтобы заслужить расположение вышестоящих Ревунов, принося подношения и осыпая их лестью. Однако их натура — творить зло и разрушать, поэтому они неизбежно навлекают на себя гнев и наказание старших.

РЕВУНЫ-РЫЧУНЫ

Ревуны-Рычуны часто становятся лидерами стаи благодаря своей невероятной силе и острому уму. Однако они также очень чувствительны к лести и алчности. Каждый день Рычун стремится продемонстрировать свою значимость для клана. Он командует другими Ревунами, издавая громкие лающие звуки, и возглавляет набеги в поисках еды и добычи.

Жизнь Рычуна, как правило, коротка и нередко заканчивается предательством со стороны другого Рычуна или неудачей в исполнении грандиозного замысла.

РЕВУНЫ-ОХОТНИКИ

Хотя Ревуны и являются стайными монстрами, некоторые из них предпочитают держаться особняком от своих сородичей. Они предпочитают укрываться в зарослях или в темноте, где их присутствие остаётся незамеченным, а засады на добычу становятся легче. Эти Охотники-Ревуны — те, чей лай вы не услышите за милю и не увидите их приближения. Хотя стая в целом может убить крупного зверя раз в несколько вылазок, Охотники, возможно, и не смогут одолеть крупное животное, но они никогда не возвращаются с пустыми руками.

У Рычунов и Охотников довольно сложные отношения в кланах ревунов. Для Рычунов часто становится опасно, когда в стае больше одного-двух Охотников. Ведь Рычуны всегда хотят знать, откуда появляются их враги.

РЕВУН-КРИКУН

Средний Гуманоид (Ревун), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 22 (4d8 + 4)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Восприятия +2
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки язык ревунов
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Лишенный сна. У Ревуна есть преимущество на спасброски против очарования и магического сна.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d6 + 2) колющий.
Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d6 + 2) дробящий.
Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 150/600 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d8 + 1) колющий.

Реакции

Обескураживающее хихиканье. Когда существо не попадает по Ревуну при атаке, Ревун должен разразиться заливистым смехом реакцией, при условии, что она у него есть. В следующий раз, когда атакующий выполнит бросок атаки или проверку способностей до конца своего следующего хода, он должен бросить 1d4 и вычесть выпавшее число из общего числа.

"У него улыбка, как у ревуна". – способ сказать, что кто-то не заслуживает доверия.

РЕВУН-РЫЧУН

Средний Гуманоид (Ревун), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 44 (8d8 + 8)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки Язык Ревунов
Опасность 2 (450 XP) **Бонус мастерства** +2

Служить примером другим. Если Ревун поражает существо первой атакой в свой ход, он может отказаться от второй атаки, чтобы поддержать своих союзников. Каждое дружественное существо, которое заметило атаку Ревуна, получает бонус +2 к своим броскам атаки до конца следующего хода.

Лишенный сна. У Ревуна есть преимущество на спасброски против очарования и магического сна.

Действия

Мультиатака. Ревун наносит два удара: либо своим Укусом и Дубинкой, либо два - своим Длинным луком.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 3 (1d6 + 3) колющий.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. Урон: 10 (2d6 + 3) дробящий.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 150/600 ф., одна цель. Урон: 6 (1d8 + 2) колющий.

Перегруппировка. Каждое дружественное существо в радиусе 20 футов от Ревуна может двигаться с удвоенной скоростью, не провоцируя возможных атак

Реакции

Обескураживающее хихиканье. Когда существо не попадает по Ревуну при атаке, Ревун должен разразиться заливистым смехом реакцией, при условии, что она у него есть. В следующий раз, когда атакующий выполнит бросок атаки или проверку способностей до конца своего следующего хода, он должен бросить 1d4 и вычесть выпавшее число из общего числа.

РЕВУН-ОХОТНИК

Средний Гуманоид (Ревун), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (Проклёпанная кожа)

Хиты 22 (4d8 + 4)

Скорость 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Спасброски Лвк +4

Навыки Восприятие +5, Скрытность +7, Выживание +5

Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 15

Языки Язык Ревунов

Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Хитрый маневр. Если Ревун, находясь в засаде, в свой ход поражает существо своей первой атакой из длинного лука, то он может отказаться от второй атаки и сделать действие "Засада".

Паранойя. Ревуна нельзя застать врасплох.

Лишенный сна. У Ревуна есть преимущество на спасброски против очарования и магического сна.

Действия

Мультиатака. Ревун наносит три удара: один - своим Укусом и два - Коротким мечом. В качестве альтернативы, он делает две атаки своим Длинным луком.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 4 (1d6 + 1) колющий.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 6 (1d6 + 3) дробящий.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 ф., одна цель.
Урон: 10 (2d6 + 3) колющий.

Реакции

Обескураживающие хихиканье. Когда существо не попадает по Ревуну при атаке, Ревун должен разразиться заливистым смехом реакцией, при условии, что она у него есть. В следующий раз, когда атакующий выполнит бросок атаки или проверку способностей до конца своего следующего хода, он должен бросить 1d4 и вычесть выпавшее число из общего числа.

ОХОТНИК

Охотник — это второй из «Трех Великих Зверей» Ободзимы, титул, который принадлежит существам, считающимся избранными островом в качестве его защитников. Охотник — самый крупный из них: огромный аист, способный поглощать гигантских карпов кои, парящих в небе, и создавать мощные волны, скользя по поверхности океана. Этот величественный образ олицетворяет природную красоту, и жители острова видят в нём символ воли Ободзимы.

Историческое прошлое

Охотник существовал на Ободзиме на протяжении многих веков. Исторические источники рассказывают, что впервые он появился в Эпоху Накудама, когда сражался с огромным морским змеем, обвившимся вокруг вершины Горы Арбора. Это лишь один из множества подвигов Великого Зверя, о победах которого повествуют исторические предания.

Правда или Легенда?

Охотник, как и все крупные звери, является животным, которое подчиняется своим естественным желаниям и потребностям. Однако большинство островитян считают, что у Охотника есть цели, ради которых он появился на острове. Наиболее распространенная идея заключается в том, что Охотник был призван островом для защиты его жителей от опасностей, подстерегающих за пределами Отмели.

ОХОТНИК

Громадный Зверь, Нейтрально-добрый

Класс Доспеха 25 (природный доспех)
Хиты 512 (25d20 + 250)
Скорость 60 ф., Полёт 240 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	20 (+5)	30 (+10)	15 (+2)	20 (+5)	20 (+5)

Спасброски Сил +19, Лвк +14, Мдр +14
Навыки Запугивание +23, Восприятие +23
Иммунитет к урону Дробящий, Колющий, и Режущий от немагических атак
Иммунитет к состоянию Очарованный, Истощённй, Испуганный, Парализованный, Отравленныий, Лежащий ничком, Ошеломлённый
Чувства темнозрение 240 ф., Пассивное вприятие 33
Языки Понимает Общий и Торум, но не может говорить
Опасность 30 (155,000 XP) **Бонус мастерства** +9

Легендарное сопротивление (5/День). Если Охотник проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным
Ограниченный иммунитет к магии. Если Охотник не желает, чтобы на него воздействовали, он невосприимчив к заклинаниям 6-го уровня или ниже. У него есть преимущество на спасброски против всех других заклинаний и магических эффектов.
Магическое оружие. Атаки оружием Охотника считаются магическими.
Новая Жизнь. Когда Охотник умирает, в мире рождается новый Великий Зверь.
Дух Ободзимы (1/День). Если хиты Охотника падают ниже 250, он автоматически восстанавливает 100 хитов.

Действия

Мультиатака. Охотник наносит три удара: два Когтем и один Клювом.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель. *Урон:* 24 (4d6 + 10) рубящий.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель. *Урон:* 28 (4d8 + 10) колющий.

Вдохновляющее присутствие. Каждое выбранное Охотником существо, находящееся в пределах 1000 футов от Охотника и знающее об этом, получает вдохновение и 19 (3d12) временных хитов. После того, как существо получит выгоду от Вдохновляющего присутствия Охотника, оно не сможет получить его снова, пока не пройдет 7 дней.

Легендарные действия

Охотник может совершить 5 легендарных действий, выбрав один из приведённых ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Охотник восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Клюв. Охотник наносит удар Клювом.

Полёт спиралью (стоит 2 действия). Охотник на короткое время втягивает крылья, одновременно изгибаясь всем телом. Каждое существо, стоящее на спине Охотника, должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) DC 22 или будет отброшено в случайном направлении на расстояние 30 футов от Охотника. Кроме того, существа, летящие в радиусе 30 футов от Охотника, отталкиваются от него на 15 футов.

Проглотить (стоит 2 действия). Охотник пытается поглотить существо, которое он видит в радиусе 20 футов от себя. Цель должна выполнить спасбросок Ловкости СЛ 22 или будет проглочена Охотником. Пойманное существо ослеплено и опутано, полностью защищено от атак и других воздействий за пределами Охотника и получает 21 (6d6) дробящего урона в начале каждого хода Охотника.

Если Охотник за один ход получает 30 единиц урона или более от существа, находящегося внутри него, Охотник должен выполнить спасбросок Выносливости СЛ 20 в конце этого хода или отрыгнуть всех проглоченных существ, которые падают ничком в радиусе 10 футов от Охотника.

Если Охотник умирает, проглоченное существо больше не удерживается им и может выбраться из трупа, переместившись на 20 футов и упав ничком.

Громовой Клюв (стоит 3 действия). Охотник шипит и щёлкает своим огромным клювом, издавая оглушительный звук, который слышен за много миль. Каждое существо, кроме Охотника, находящееся в радиусе 150 футов от него, должно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 20; проглоченное существо автоматически проваливает этот спасбросок. При провале существо получает 55 (10d10) урона звуком и становится оглушённым на 24 часа или до тех пор, пока на него не подействует ***Меньшее восстановление****. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не оглушается.

КАФУКА

Кафуки — это маленькие и миролюбивые птицеподобные гуманоиды, которые населяют весь остров. Они являются полной противоположностью буйным гарпиям. Кафука считают небольшую рощу своим домом, и здесь они правят над другими обитателями леса, которые случайно забредают в их владения. Хотя кафука обычно стараются держаться обособленно, в случае вторжения на их территорию они становятся довольно жестокими и неумолимыми. Известны случаи, когда они клеймили детей в качестве наказания.

Первые в своем роде

По преданию, первые кафука были детьми, которые когда-то были прокляты островом за свои проступки. Эти истории до сих пор популярны на острове, но люди всё чаще считают, что кафука — это лишь одно из множества необычных существ, обитающих в лесах.

КАФУКА

Маленький Монстр, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 49 (11d6 + 11)
Скорость 30 ф., Лазание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Навыки Магия +4, Проницательность +5, Восприятие +5, Скрытность +5, Выживание +5
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 15
Языки Общий
Опасность 2 (450 XP) **Бонус Мастерства** +2

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Кафуки является Мудрость (СЛ спасброска 13, +5 к попаданию заклинаниями). Кафука может использовать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **По желанию:** ***Почтовое животное*, Контролировать животное, Обнаружение магии*, Искусство друидов*, Поиск животных или растений*, Поглотить магию***
- **2/в день каждое:** ***Трансформация Зверя, Лесной Защитник, Умиротворить гуманоида, Водяная пуля***
- **1/в день:** ***Буря Бабочек***

Мимикрия. Кафука может имитировать звуки животных и голоса гуманоидов. Существо, которое слышит звуки, может определить, что это имитация, после успешной проверки Мудрости (Проницательность) СЛ 13.

Разговор с животными. Кафука может понимать животных и словесно общаться с ними, как если бы они говорили на одном языке.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 10 (3d4 + 3) рубящий.

Призыв стаи (2/День). Если это возможно, Кафука вызывает группу крошечных лесных зверьков объединиться в рой и атаковать существо, которое может видеть Кафука. Этот рой лесных существ использует блок характеристик **Рой крыс*** и немедленно рассеивается, когда получает урон.

Львиный цветок

Среднее Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 11 (2d8 + 2)
Скорость 10 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Оглохший
Чувства слепое зрение 60 ф. (слепой за пределами этого радиуса), Пассивное восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 XP) **Бонус мастерства** +2

Покрытый шипами. Если Львиный Цветок попытается схватить существо, цель получит 2 (1d4) колющего урона, независимо от того, удастся ли захват или нет. При захвате Львиным Цветком цель получает 2 (1d4) колющего урона в начале каждого хода.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d4 + 2) колющий.

Львиный цветок

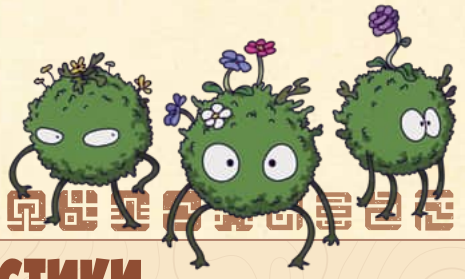
Львиный Цветок — это необычное и неприятное растение, которое пугает пчеловодов, но вызывает восторг у зельеваров. Его золотистые лепестки радуют глаз, но в в самом сердце этого растения находится зияющая пасть, готовая захлопнуться перед любой несчастной пчелой (или пасечником), которая будет слишком близко. Пчеловоды часто плохо отзываются о нём, называя его сорняком, поскольку он уничтожает их ульи с пугающей эффективностью.

Гордость и предубеждение

Этот цветок растёт группами, которые называются «прайды», на продуваемых ветром вересковых пустошах Прибрежного Нагорья. У каждого такого прайда есть своя семья, или родословная, и довольно часто они вступают в молчаливую битву. Их корни переплетаются в жестокой конкуренции, и каждый прайд стремится выжить за счёт своих соседей. Из-за этой естественной борьбы, проявление доброты к одному растению Львиного Цветка может вызвать ревность и гнев его ближайших соседей.

Опасный, но полезный

Хотя у Львиного Цветка не самая лучшая репутация, млечный сок этого растения используется для приготовления редких и необычных напитков, а его острые, похожие на зубки плоды часто собирают для других целей. Поэтому, несмотря на то, что многие могут возмущаться его присутствием, находятся те, кто готов бродить по вересковым пустошам в поисках этого неуловимого растения, всегда помня о его способности сильно кусаться.



МШИСТИКИ

Крошечный Дух, без мировоззрения

Класс Защиты 9
Хиты 10 (4d4)
Скорость 10 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Чувства Пассивное восприятие 10
Языки Торум
Опасность 0 (10 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Ароматный пшик. Мшистик может использовать заклинание ***Умиротворить гуманоида*** по желанию со СЛ 11.

МШИСТИКИ

Мшистики — это пугливые лесные духи, которых можно легко принять за заросли мха или небольшие камни, покрытые мхом. Из-за своего любопытства они часто следуют за группами путешественников, стараясь остаться незамеченными. Если с ними удаётся подружиться, они могут показать потайные уголки леса, которые являются священными или магическими. В знак своей дружбы они дарят искателям приключений лесные безделушки. Мшистики почти всегда живут группами, но каждый из них обладает своей уникальной индивидуальностью.

ПИКСИ

Пикси — это озорные духи, которым нравится исследовать Физический мир. Они питаются эмоциями, и, как правило, чем острее островитянин реагирует на них, тем более непослушными и дерзкими они становятся. И наоборот, чем более стоическим и невозмутимым он становится, тем более расслабленными и приятными кажутся пикси.

Они - олицетворение духов-вредителей, вот почему большинство островитян в лучшем случае терпят пикси, а в худшем - презирают их.

ПИКСИ

Крошечный Дух, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 15 (6d4)
Скорость 30 ф., Полёт 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +8
Чувства Пассивное восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Сопротивление магии. У Пикси есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой Пикси является Харизма (СЛ спасброска 13, +5 к попаданию заклинаниями). Пикси может использовать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **По желанию:** ***Искусство друидов*, Разряд молнии, Хватающий корень, Прозрачность***
- **1/в день каждое:** ***Смятение*, Контролировать животное, Обнаружение мыслей*, Опутывание*, Скрыть объект, Умиротворить гуманоида, Усыпление*, Подавление оружия***

Действия

Дар Полёта. Волшебство Пикси даёт существу, которое Пикси может видеть, возможность летать со скоростью 30 ф. Существо сохраняет скорость полёта до тех пор, пока Пикси задерживает дыхание. Пикси может задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Выносливости (минимум на 30 секунд). Пикси может давать этот эффект только одному существу за раз, и когда действие эффекта заканчивается, необходимо подождать 1 минуту, прежде чем использовать его снова.

ПОЧТОВЫЙ РЫЦАРЬ

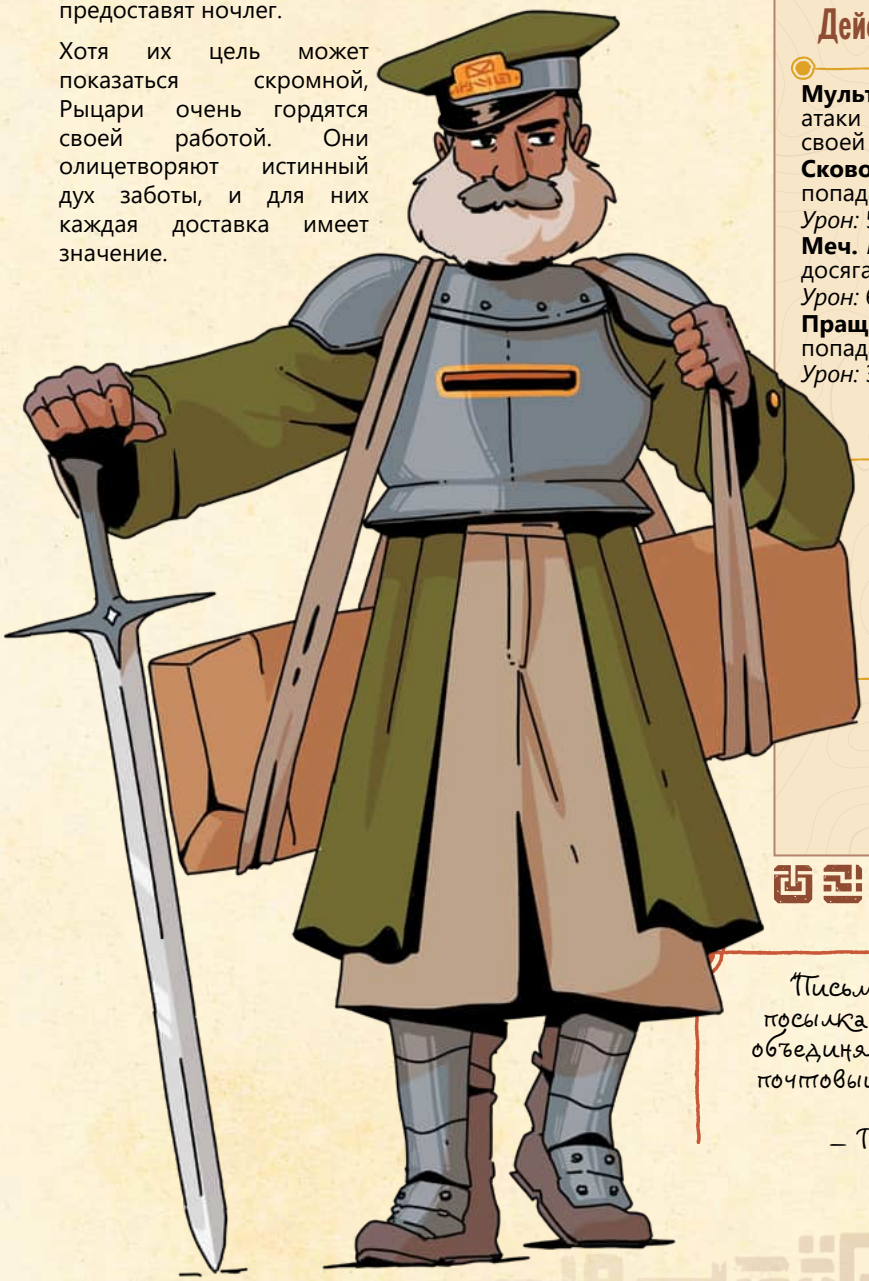
Почтовый Рыцарь — это член Курьерской Бригады, рыцарского ордена, который специализируется на защите и доставке посылок. В составе небольших отрядов они отправляются в опасные путешествия, преодолевая трудные дороги, бандитские засады и мистические угрозы, чтобы гарантировать своевременное получение и доставку важных посылок.

Эти воины, принимая торжественную присягу, следуют девизу «Помогаем и доставляем». Их тщательная подготовка к вступлению в ряды рыцарей свидетельствует о глубокой преданности своему святому делу.

Бригадой командует уважаемый Генерал-Почтмейстер, который управляет операциями из штаб-квартиры гильдии в Ятамоне. Большинство церемоний проходит в там и в форте Харгло, расположенном в Штормовых Полях.

Островитяне в целом с уважением и теплотой относятся к Почтовым Рыцарям. Известно, что у каждого из них есть дом в любом уголке острова. Всё, что нужно сделать Рыцарю, — это постучать в дверь, и его накормят и предоставят ночлег.

Хотя их цель может показаться скромной, Рыцари очень гордятся своей работой. Они олицетворяют истинный дух заботы, и для них каждая доставка имеет значение.



ПОЧТОВЫЙ РЫЦАРЬ

Средний Гуманод (Любая раса), Добрый

Класс Доспеха 15 (нагрудник)

Хиты 32 (5d8 + 10)

Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Магия +2, Восприятие +5, Скрытность +3, Выживание +5

Чувства Пассивное восприятие 15

Языки любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Почтовый рыцарь совершает две атаки в ближнем бою или три атаки с помощью своей пращи.

Сковородка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d6 + 2) дробящий.

Меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 6 (1d8 + 2) рубящий.

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 30/120 ф., одна цель.
Урон: 3 (1d4 + 1) дробящий.

Бонусные действия

Защитная кулинария. Пока у него в руках сковородка, Почтовый Рыцарь может получить бонус +1 к КД до конца своего следующего хода.

Реакции

Брат по оружию. Если дружественному существу в радиусе 5 футов от Почтового Рыцаря наносят урон, Почтовый Рыцарь и цель получают по половине нанесённого урона, распределяя урон между собой.

"Письмо — это не просто лист бумаги, а посылка — не просто коробка. Эти предметы объединяют наш остров и связывают нас. Если почтовый рыцарь терпит неудачу, то сердце и разум Ободзимы замирают."
— Почтмейстер Миранда Эскаланте

ГОЛЕМ ИЗ ЩЕБНЯ

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 178 (17d10 + 85)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	11 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону Яд, Психический; Колющий и Рубящий от немагических атак, которые совершаются не адамантиновым оружием
Иммунитет к состоянию Очарованный, Истощённый, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 10
Языки понимает языки, которые он знал при жизни, но не может говорить
Опасность 11 (7,200 XP) **Бонус мастерства** +4

Неизменяемая форма. Голем невосприимчив к любым заклинаниям или эффектам, которые могут изменить его форму.
Сопротивление Магии. Голем имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.
Магическое оружие. Атаки оружием Голема являются магическими.

Действия

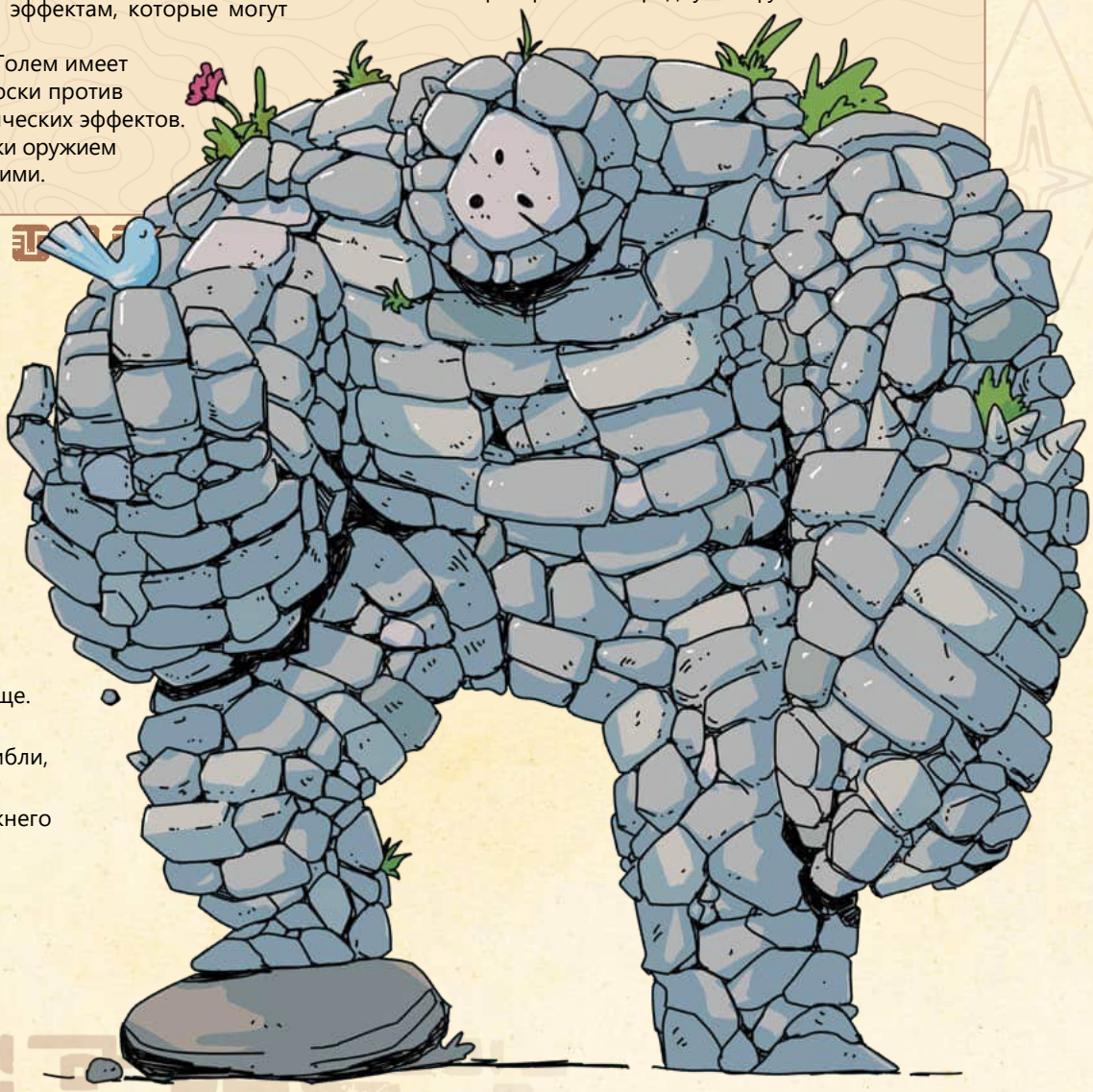
Мультиатака. Голем совершает две атаки Ударом.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 19 (3d8 + 6) дробящий.

Коллапс (Перезарядка 5–6). Голем нацеливается на круг диаметром 15 футов на расстоянии 15 футов от себя. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 17, чтобы не быть раздавленным, когда Голем прыгнет и приземлится в указанном месте, превратившись в ударную волну из щебня. При провале существо получает 22 (5d8) дробящего урона и падает ничком. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не падает ничком.

Пока Голем находится в виде щебня, область поражения этой атаки считается труднопроходимой, Голем выведен из строя и обладает сопротивлением ко всем повреждениям, а также автоматически проваливает спасброски Ловкости.

В начале следующего хода Голем возвращается к своей первоначальной форме, перемещая любое существо, находящееся в его пространстве, на другое незанятое пространство в радиусе 5 футов от него.



ГОЛЕМ ИЗ ЩЕБНЯ

Говорят, что эти странные существа — это души заблудившихся путешественников, которые погибли во время обрушения здания. В своём нынешнем виде они очень привязаны к определённой территории и нечасто покидают своё убежище. Некоторые считают, что они связаны с землёй, где они погибли, а другие полагают, что они охраняют останки своего прежнего тела.

ВОДОРОСЛЕВЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Во многих тавернах на побережье Ободзимы рассказывают страшные истории о морских элементалях, которые могут опутать моряков зелёными водорослями и утащить на дно. От этих историй по спине пробегают мурашки. Обычно на Отмели не так много водорослей, поэтому внимательный моряк может легко заметить Водорослевого Элементаля. Однако для тех, кто хочет исследовать подводное царство, Элементаль представляет серьёзную опасность, особенно если кто-то случайно забредёт в его владения.

ВОДОРОСЛЕВЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой Элементаль, Нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 102 (12d10 + 36)
Скорость 30 ф., Плавание 90 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	5 (-3)	9 (-1)	8 (-1)

Сопротивление урону Дробящий, Колющий, и Режущий от немагических атак.
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Истощённый, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Опутанный, Без сознания
Чувства слепое зрение 60 ф., Пассивное восприятие 9
Языки —
Опасность 5 (1,800 XP) **Бонус мастерства** +3

Опутывающие водоросли. Существо, которое коснется Водорослевого Элементаля или ударит его в ближнем бою, находясь в радиусе 5 футов от него, должно совершить спасбросок Силы СЛ 14 или будет опутано Элементалём. В начале каждого хода опутанное существо получает 5 (1d10) дробящего урона, так как морские водоросли сжимают его. Опутанное существо может потратить свое действие на повторную попытку спасброска, завершив эффект в случае успеха. Если Элементаль отойдет от опутанного существа более чем на 10 футов, эффект прекращается.

Ложная внешность. Если Водорослевый Элементаль неподвижен в начале боя, он получает преимущество на свой бросок инициативы. Более того, если существо не видело, как Элементаль двигается или предпринимает действия, это существо должно успешно пройти проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 18, чтобы понять, что Элементаль - это не обычная водоросль.

Форма водорослей. Элементаль может перемещаться в пространстве шириной до 5 дюймов, не протискиваясь.

Действия

Мультиатака. Элементаль делает две атаки Ударом.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 10 (2d6 + 3) дробящий + 3 (1d6) урон ядом.

ОВЦЕДРАКОН

Эти очаровательные существа, овцедраконы, как известно, обитают в холмистой местности, часто рядом с овцами и другими пасущимися животными. Несмотря на своё название и змееподобное тело, овцедракон — это не дракон, а скорее собака. Эти необычные создания славятся своей добротой и миролюбием, однако, если чувствуют угрозу, у них есть множество способов защитить себя.

Культовый символ

Овцедракон на острове часто ассоциируется с добротой и истинным духом местных жителей. Он олицетворяет свободу и непоколебимое единство, и его изображения размещают в деревнях и городах, чтобы показать путешественникам - им здесь всегда рады.

ОВЦЕДРАКОН

Большой Зверь, нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 75 (10d8 + 30)
Скорость 20 ф., Полет 90 ф.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Восприятие +2
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 12
Языки понимает Общий, но не может говорить
Опасность 3 (700 XP) **Бонус Мастерства** +2

Спешка. Если овцедракон перемещается по крайней мере на 20 футов по прямой линии, в течение которой он приближается к существу на расстояние 5 футов и пролетает мимо него, это существо должно совершить спасбросок Силы СЛ 14. При провале существо протаскивается на 10 футов в том направлении, куда движется овцедракон, и падает ничком, при этом овцедракон не провоцирует от него атаку по возможности. При успехе существо не утягивается и не падает ничком, и если оно атакует по возможности овцедракона, то делает это с помехой.

Действия

Мультиатака. Овцедракон наносит две атаки: одну укусом, а другую головой. В качестве альтернативы, он наносит три удара Плевком ветром.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d8 + 1) колющий.

Голова. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 4 (1d6 + 1) дробящий.

Плевок ветром. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 100/200 ф., одна цель.
Урон: 5 (1d4 + 3) дробящий.

РЫБЫ-СКЕЛЕТЫ

Средняя Стая крошечных Зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 35 (10d8 - 10)
Скорость 0 ф., Полёт 40 ф., Плавание 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	9 (-1)	1 (-5)	4 (-3)	2 (-4)

Сопротивление урону Колющий, Рубящий
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Очарованный, Истощённый, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Опутанный, Ошеломлённый
Чувства слепое зрение 60 ф. (слепы за пределами этого расстояния), Пассивное восприятие 7
Языки —

Опасность 1 (200 XP) **Бонус Мастерства** +2

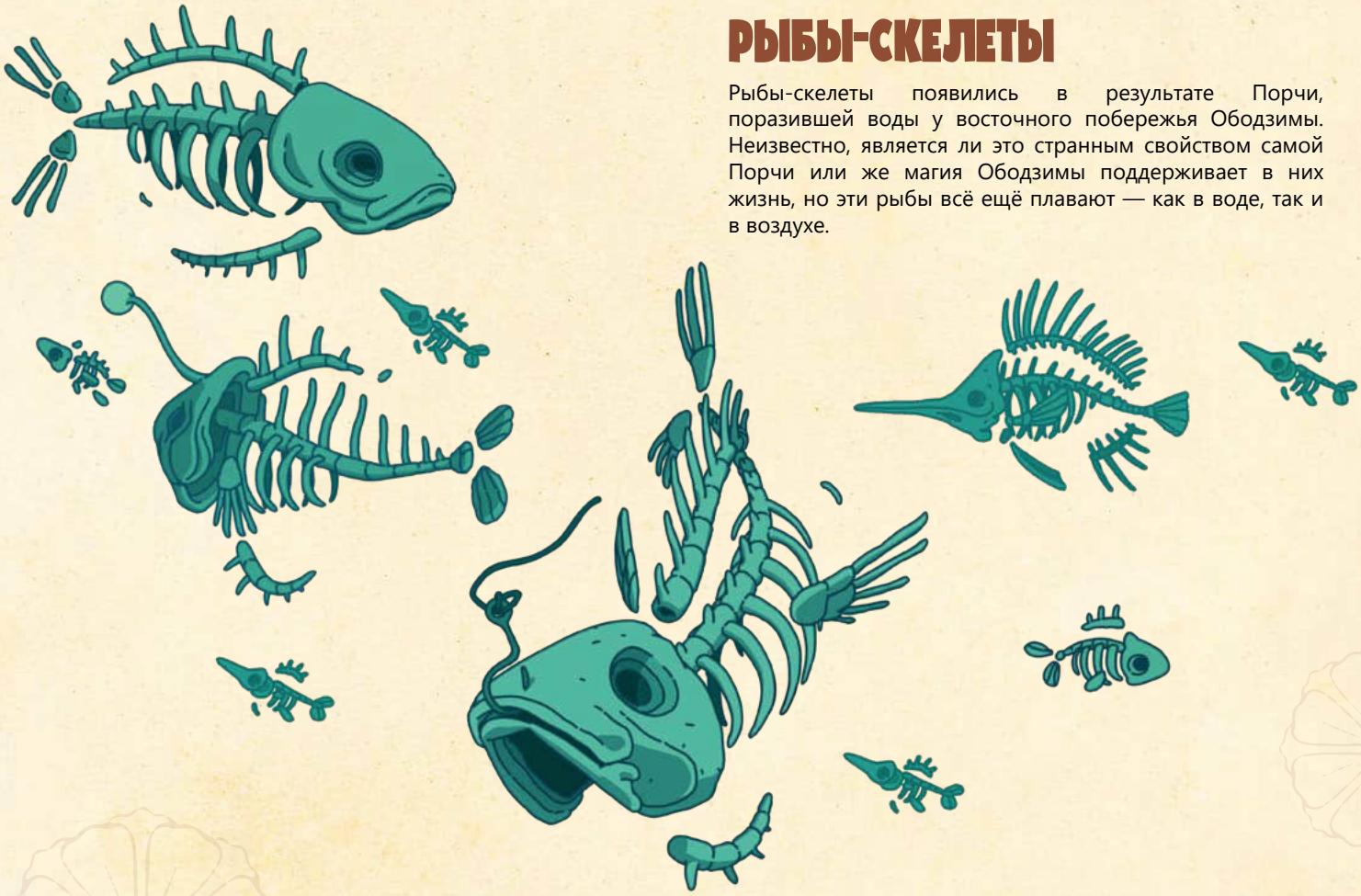
Осколки. Если существо атакует рой в ближнем бою, находясь в радиусе 5 футов от него и когда рой не под водой, оно должно совершить спасбросок Мудрости СЛ 10, так как в него летят осколки крошечных костей. При провале существо вздрагивает и получает помеху на следующий бросок атаки в этот же ход.

Превращённые в скелет. Рою не нужны воздух, еда, вода или сон.

Стая. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и может проходить через любое отверстие, достаточно большое для крошечной рыбки. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Челюсти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель в области роя. *Урон:* 16 (4d6 + 2) колющий, или 9 (2d6 + 2) колющий, если у роя половина хитов или меньше.



РЫБЫ-СКЕЛЕТЫ

Рыбы-скелеты появились в результате Порчи, поразившей воды у восточного побережья Ободзимы. Неизвестно, является ли это странным свойством самой Порчи или же магия Ободзимы поддерживает в них жизнь, но эти рыбы всё ещё плавают — как в воде, так и в воздухе.

НЕБЕСНЫЙ КОРОЛЬ

Небесный Король — первый и старейший из «Трёх Великих Зверей» Ободзимы и, возможно, самое древнее существо на острове. Его возраст настолько велик, что его тело, которое когда-то было телом величественной и блестящей акулы с голубым оттенком, от которого, как говорят, небо казалось тусклым, теперь превратилось в хрящи и кости. Тем не менее, огромный зверь продолжает парить в облаках и нырять под волны — магия острова сохраняет тело Короля нетронутым.

Историческое прошлое

Говорят, что Небесный Король когда-то был великим защитником Ободзимы. Это было в те времена, когда Охотник был ещё совсем юным, а на острове шла война. Небесный Король был бдительным стражем, который помог народу накудама и положил конец демоническому правлению на острове. С тех пор Небесный Король стал более замкнутым. Его некогда всевидящий взор на остров ослабел, что способствовало усилению роли Охотника как защитника. А таинственность и интриги, окружающие Небесного Короля, лишь добавляют ему загадочности.

Правда или Легенда?

Многие считают, что Ободзима сохраняет жизнь Небесного Короля по какой-то неизвестной причине. Эти слухи и истории распространялись по острову на протяжении столетий, вдохновляя известных искателей приключений и исследователей на поиск истины о Небесном Короле и его загадочном прошлом.

НЕБЕСНЫЙ КОРОЛЬ

Громадный Зверь, Нейтрально-добрый

Класс Доспеха 25 (природный доспех)

Хиты 350 (20d20 + 140)

Скорость 0 ф., Полёт 120 ф., Плавание 120 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	20 (+5)	25 (+7)	18 (+4)	30 (+10)	20 (+5)

Спасброски Лвк +14, Инт +13, Мдр +19

Навыки Проницательность +19, Восприятие +19

Иммунитет к урону Яд; Дробящий, Колющий, Рубящий от немагических атак.

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Испуганный, Окаменевший, Отравленный, Ошеломлённый

Чувства слепое зрение 150 ф., Пассивное восприятие 29

Языки понимает Общий и Торум, но не может говорить

Опасность 28 (120,000 XP) **Бонус мастерства** +9

Облачный след. Где бы ни пролетал Небесный Король, он оставляет за собой шлейф из гигантских пушистых белых облаков.

Легендарное сопротивление (5/День). Если Небесный Король проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным

Ограниченный иммунитет к магии. Если Небесный Король не желает, чтобы на него воздействовали, он невосприимчив к заклинаниям 6-го уровня или ниже. У него есть преимущество на спасброски против всех других заклинаний и магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Небесного Короля считаются магическими.

Новая Жизнь. Когда Небесный Король умирает, в мире рождается новый Великий Зверь.

Дух Ободзимы (1/День). Если хиты Небесного Короля падают ниже 150, над головой начинает бушевать шторм, и океаны начинают волноваться. В течение следующей минуты существа, которые касаются Небесного Короля или наносят ему удар в ближнем бою, получают 9 (2d10) единиц урона электричеством.

Действия

Мультиатака. Небесный Король делает три атаки: две - Укусом, и одну - Хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель.
Урон: 17 (3d6 + 7) колющий.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель.
Урон: 20 (3d8 + 7) дробящий.

Вдохновляющее присутствие. Каждое существо, выбранное Небесным Королём, находящееся в пределах 300 футов от него и знающее об этом, получает вдохновение и в течение следующей минуты может летать со скоростью 30 футов. Как только существо получает пользу от Вдохновляющего присутствия Небесного Короля, оно не сможет получить его снова, пока не пройдет 7 дней.

Легендарные действия

Небесный король может совершить 5 легендарных действий, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Небесный король восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Укус. Небесный Король наносит атаку Укусом.

Турбулентный сдвиг (Стоит 2 действия). Воздух или вода, окружающие Небесного Короля, начинают сильно вращаться. Каждое существо, кроме Небесного Короля, находящееся в радиусе 60 футов от него, должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 20. При провале существо получает 28 (8d6) дробящего урона и дезориентировано до конца своего следующего хода. Дезориентированное существо выполняет все проверки способностей и спасброски с помехой. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не дезориентировано. Объекты и сооружения в округе автоматически получают максимальный урон от этого эффекта.

Аннулирование (Стоит 3 действия). Действие всех заклинаний 3-го уровня или ниже в радиусе 120 футов от Небесного Короля приостанавливается (как будто из-за заклинания ***Преграда магии****) до начала следующего хода Небесного Короля, после чего его магия возвращается.

ДЖУМАГА
НЕБЕСНАЯ САЛАМАНДРА

Джумага — третий и самый молодой из «Трёх Великих Зверей» Ободзимы, однако её репутация оставляет желать лучшего по сравнению с её собратьями. Многие считают Джумагу самым безрассудным и непредсказуемым из троих, и это мнение подтверждается её действиями. Только в Эпоху Дара Джумага стала причиной множества стихийных бедствий: от лавин до цунами и лесных пожаров — каждый инцидент рисует её с новой стороны. В какой-то момент её даже видели в драке с Охотником, которая длилась несколько дней. Тем не менее, этот Великий Зверь снискал уважение островитян.

В отличие от Небесного Короля и Охотника, Джумага считает часть острова своей территорией. Именно здесь местные жители смогли установить с Джумагой симбиотические отношения, открыв тем самым новую сторону этого Великого Зверя.

За прошедший век

За последние 100 лет Джумага, похоже, утолила свои самые безрассудные и дикие желания. Её звериные поступки стали восприниматься островитянами почти как ритуал. Её владения превратились в достопримечательность, которую жители острова почитают. Они оставляют на Уступе Подношений ценные вещи, надеясь, что это понравится Великому Зверю, и прячут свой скот от её глаз.

ДЖУМАГА, НЕБЕСНАЯ САЛАМАНДРА

Громадный Зверь, нейтральный

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 462 (25d20 + 200)

Скорость 20 ф., Полёт 150 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	24 (+7)	26 (+8)	13 (+1)	16 (+3)	30 (+10)

Спасброски Лвк +14, Вын +15

Навыки Восприятие +10, Скрытность +14

Иммунитет к урону Дробящий, Колющий и Режущий против немагических атак

Чувства темнозрение 120 ф., истинное зрение 60 ф., Пассивное восприятие 20

Языки понимает Общий и Торум, но не может говорить

Опасность 23 (50,000 XP) **Бонус Мастерства** +7

Изменение цвета. Джумага естественным образом меняет цвет, чтобы слиться с окружающей средой, что дает ей преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), позволяющие прятаться от существ, находящихся на расстоянии более 300 футов от неё.

Легендарное Сопротивление (3/день). Если Джумага проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Джумаги считаются магическими.

Новая Жизнь. Когда Джумага умирает, в мире рождается новый Великий Зверь.

Дух Ободзимы (1/день). Если количество хитов Джумаги падает ниже 200, её окрас становится ярко-оранжевым на 1 минуту. В течение всего времени действия её челюсти наносят дополнительные 5 (1d10) урона ядом при попадании, и она восстанавливает 5 (1d10) хитов каждый раз, когда на неё нацелено заклинание 3-го уровня или ниже.

Действия

Мультиатака. Джумага наносит три удара: два - челюстями и один - хвостом.

Челюсти. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель. *Урон:* 21 (4d6 + 7) колющий.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 30 ф., одна цель. *Урон:* 25 (4d8 + 7) дробящий.

Парализующее дыхание (Перезарядка 5–6). Джумага выпускает парализующее дыхание в виде 60-футового конуса. Каждое существо, находящееся в этой зоне, должно успешно пройти спасбросок Выносливости СЛ 23 или стать парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

Легендарные действия

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

Атака Хвостом. Джумага совершает атаку хвостом.

Кожные токсины (2 действия). Тело Джумаги выделяет опасный токсин. До начала следующего хода Джумаги существа, которые прикасаются к ней или наносят удар в ближнем бою, получают 16 (3d10) урона ядом.

Звериное шипение (3 действия). Джумага издает громоподобное шипение, которое пугает окружающих её существ. Каждое существо в радиусе 150 футов от Джумаги должно пройти спасбросок Мудрости СЛ 25 или стать умиротворённым до конца следующего хода Джумаги.

СЛАГГЕР

Огромный Дух, Нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 126 (11d12 + 55)
Скорость 0 ф., Полёт 60 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Иммунитет к урону Огонь, Яд
Иммунитет к состоянию Окаменевший, Отравленный
Чувства темнозрение 120 ф., Пассивное восприятие 11
Языки Торум

Опасность 8 (3,900 XP) **Бонус мастерства** +3

Волна Жара. Существо, которое начинает свой ход в радиусе 20 футов от Слаггера, получает 2 (1d4) огненного урона. Если существо носит металлическую броню или владеет металлическим оружием, урон удваивается.

Ожог. Легковоспламеняющиеся предметы воспламеняются, если они находятся в пределах 15 футов от Слаггера.

Действия

Мультиатака. Слаггер использует Кашель. Затем он наносит один Удар.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 25 (6d6 + 4) дробящий.

Плевок Магмой (Перезарядка 5–6). *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 30/90 ф., три цели. *Урон:* 18 (2d12 + 5) огненный.

Независимо от того, попадают атаки в цель или нет, область в радиусе 5 футов от каждой цели покрывается лавой. Лава считается труднопроходимой местностью, и существо, начинающее свой ход в лаве, получает 6 (1d12) огненного урона. Лава остывает и затвердевает через 1 минуту, после чего становится безвредной и перестает быть труднопроходимой местностью.

Кашель. Слаггер выбрасывает сернистое облако в 30-футового конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 18, получив 13 (2d12) единиц урона от яда при провале или вдвое меньше урона при успехе.

СЛАГГЕР

Существует поверье, что Слаггеры — это древние существа, порождённые магмой и духами земли глубоко в шахтах.

Многие шахтёры считают их хранителями богатств Ободзимы, поэтому они проявляют осторожность, приближаясь к их владениям.

Хотя Слаггеры не являются злобными по своей природе, их капризный и территориальный характер делает их непредсказуемыми. Шахтёры часто оставляют подношения в виде угля, надеясь избежать их разрушительного гнева. Существует множество историй о том, как целые шахты были заброшены из-за упрямства одного особенно раздражительного и огромного Слаггера.

Слаймы

На Ободзиме ведьмы, колдуны и волшебники уже давно изучают удивительные свойства Слаймов. Их необычные природные качества на протяжении веков вызывали восхищение, а попытки использовать их способности были частью постоянных алхимических экспериментов. В ходе этих экспериментов не один начинающий зельевар лишился брови или пальца.

Слаймы — умные существа, которые осознают, что их ценность делает их объектом охоты. Поэтому они стараются вести скрытный образ жизни и быстро исчезают при появлении охотников за ингредиентами. Каждый вид Слаймов имеет свои уникальные способы защиты и бегства от различных опасностей, которые могут быть очень изобретательными и даже опасными. Хотя большинство островитян не выезжают далеко от своих деревень, почти все знают о Слаймах. В школьной программе обязательно есть лекция о свойствах и опасностях Слаймов.

Зелёный слайм

Зелёные Слаймы предпочитают жить во влажных условиях - в джунглях, пещерах и глубоко под землей. В таких местах влажность помогает им смягчить свою колючую и кислую кожу. Зелёные Слаймы очень пугливы. Они способны образовывать шиповидные отростки, которые помогают им двигаться с невероятной скоростью и ловкостью. Кроме того, они могут сбрасывать части своего тела, отвлекая хищников и охотников за ингредиентами, пока спасаются бегством.

Жёлтый слайм

Из-за неприятного тошнотворного запаха многие истории о Жёлтых Слаймах рассказываются с явной неприязнью. В нетронутом виде Жёлтые Слаймы имеют слегка неприятный запах, но стоит только неосторожно наступить на них или ткнуть палкой, как они начинают источать зловонные испарения, способные вызвать тошноту даже у самых стойких. У многих детей, состоящих в Обществе Юных Стюардов, есть своя «история о Жёлтом Слайме», которую они с удовольствием рассказывают.

Жёлтые Слаймы предпочитают болота и леса, где есть доступ к гниющим древесным остаткам и трухлявым листьям.

Оранжевый слайм

Оранжевые Слаймы, пожалуй, самые опасные из всех известных Слаймов. Несмотря на то, что они встречаются довольно редко, их можно найти в самых неожиданных местах на острове. Большинство Оранжевых Слаймов взрываются прежде, чем ведьма успевает их аккуратно собрать. Однако если их находят рядом с деревней, можно вызвать мага, который безопасно уничтожит их. У Горы Арбора и в её окрестностях ходят легенды о гигантских Оранжевых Слаймах, способных разрушить дом или проделать дыру в каменной стене.

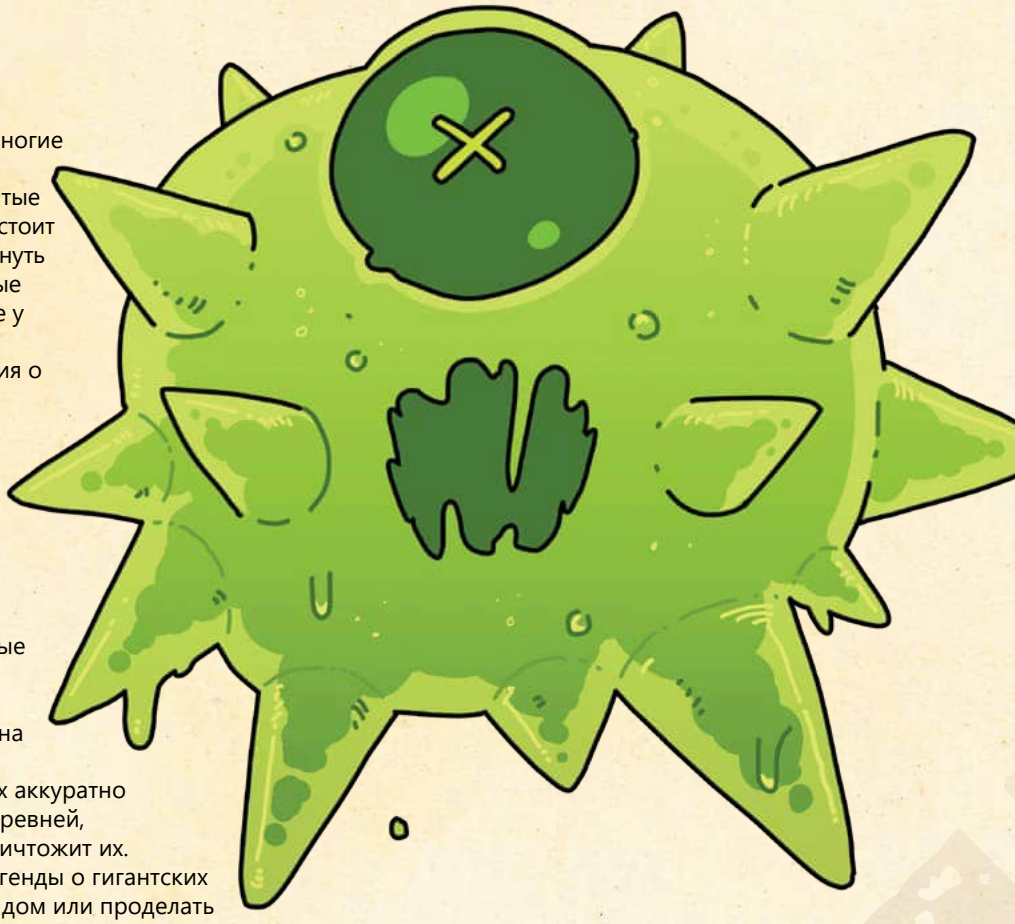
Оранжевые Слаймы липкие и студенистые и имеют характерный едкий запах. Их можно найти вблизи фумарол и бурлящих серных источников. Они различаются по размеру, и есть несколько островитян, которые зарабатывают на сборе крошечных кусочков Оранжевых Слаймов для изготовления петард.

Тронутый порчей слайм

Тронутые Порчей Слаймы ведут себя странно и непредсказуемо, поскольку не так много известно о том, как Порча влияет на поведение разных видов этих существ. Но самое опасное в них то, что они могут передать Порчу всем, с кем вступают в контакт.

Тронутые Порчей Слаймы очень липкие и крепко цепляются за свою жертву, и та начинает испытывать мучительную, постепенно нарастающую слабость, пока не освободится от Слайма или пока он не насытится.

Если не считать редких бутылок, которые можно найти в гроте ведьмы или кабинете волшебника, таких Слаймов в дикой природе можно встретить только в зоне Порчи на восточной стороне Ободзимы или поблизости от неё. Поэтому они почти неизвестны на острове в целом.



ЗЕЛЁНЫЙ СЛАЙМ

Маленькая Слизь, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 19 (3d6 + 9)
Скорость 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	9 (-1)

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Лежащий ничком
Чувства Пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность ¼ (50 XP) **Бонус мастерства** +2

Аморфный. Зелёный Слайм может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не протискиваясь.

Действия

Шип. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d4 + 3) Колющий + 2 (1d4) урона кислотой.

Побег. Чтобы избежать опасности, Зелёный Слайм может отделиться от своего тела, чтобы отвлечь внимание. При использовании этой способности Слайм может потерять любое количество хитов. За каждый потерянный хит от тела отделяется крошечная копия Слайма, которая перемещается на 30 футов в случайном направлении, а затем падает бездыханной.

ЖЁЛТЫЙ СЛАЙМ

Средняя Слизь, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14
Хиты 90 (12d8 + 36)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Лежащий ничком
Чувства Пассивное восприятие 11
Языки —
Опасность 5 (1,800 XP) **Бонус Мастерства** +3

Аморфный. Жёлтый Слайм может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не протискиваясь.

Ужасное зловоние. Когда существо начинает свой ход в радиусе 20 футов от Жёлтого Слайма, оно должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 14, иначе его затошнит от ужасного запаха Слайма. При провале существо должно использовать всё своё перемещение, чтобы уйти от Слайма самым безопасным доступным путем.

Липкий. Если Желтый Слайм не движется в течение раунда, пространство, которое он занимает, покрывается липким, едким жёлтым налетом. Для всех существ, за исключением Слизей, это пространство представляет собой труднопроходимую местность, и когда существо входит в него в первый раз за ход или начинает свой ход там, оно должно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 14 или получить 4 (1d8) урона кислотой.

Действия

Мультиатака. Жёлтый Слайм делает одну атаку Шипом и использует перетасовку.

Шип. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. Урон: 7 (1d6 + 4) Колющий + 7 (2d6) урона кислотой.

Перетасовка. Жёлтый Слайм пытается протащить существо, находящееся в радиусе 5 футов от него, сквозь своё тело в другое пространство. Цель должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 15, или получит 4 (1d8) урона кислотой и Слайм переместит её на незанятое место в пределах 10 футов от себя.

ОРАНЖЕВЫЙ СЛАЙМ

Большая Слизь, нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 157 (15d10 + 75)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	9 (-1)

Спасброски Сил +9, Лвк +7, Мдр +6
Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Лежащий ничком
Чувства Пассивное восприятие 12
Языки —
Опасность 10 (5,900 XP) **Бонус мастерства** +4

Аморфный. Оранжевый Слайм может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не протискиваясь.

Взрывной. Если Оранжевый Слайм получает огненный урон, часть его тела взрывается. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов от Слайма, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 17, получая огненный урон, равный тому, что был нанесён Слайму при провале, или вдвое меньше при успехе.

Пар. Когда вода попадает на Оранжевого Слайма, из него вырывается жгучая волна пара, заполняющая область в радиусе 20 футов от Слайма. Область остается сильно затемнённой до конца следующего хода Слайма или до тех пор, пока сильный ветер не разгонит пар. Этот пар не мешает зрению Оранжевых и Жёлтых Слаймов.

Сернистый туман. Существа, находящиеся в радиусе 60 футов от Слайма, получают штраф -5 к броскам дальнобойных атак против него.

Действия

Мультиатака. Оранжевый Слайм делает две атаки Шипом и использует перетасовку.

Шип. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 18 (3d8 + 5) дробящий плюс 9 (2d8) огненный.

Перетасовка. Оранжевый Слайм пытается протащить существо, находящееся в радиусе 10 футов от него, сквозь своё тело в другое пространство. Цель должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 17, или получит 13 (3d8) урона огнём и Слайм переместит её на незанятое место в пределах 15 футов от себя.

ТРОНУТЫЙ ПОРЧЕЙ СЛАЙМ

Маленькая Слизь, нейтральная

Класс Доспеха 13
Хиты 45 (7d6 + 21)
Скорость 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	9 (-1)

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Лежащий ничком
Чувства Пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Аморфный. Тронутый Порчей Слайм может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не протискиваясь.

Болезнь. Каждый раз, когда существо вступает в контакт с Тронутым Порчей Слаймом, оно должно выполнить спасбросок Выносливости СЛ 13 или получить одну степень истощения. Если существо пострадало от этой болезни, оно становится неуязвимым к ней на следующие 24 часа.

Действия

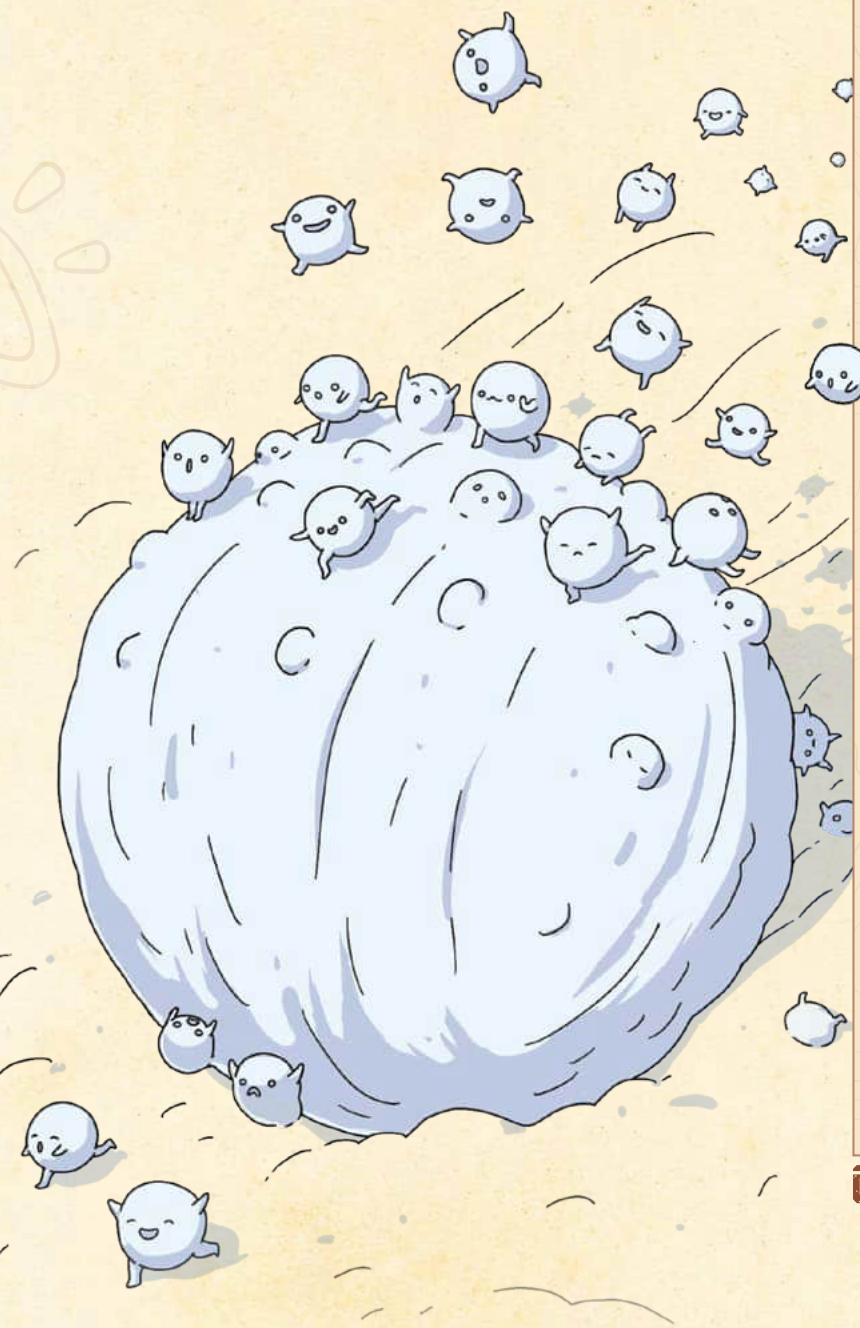
Шип. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 6 (1d6 + 3) колющий плюс 3 (1d6) некротический.

Иссушение. Тронутый Порчей Слайм наносит 2 (1d4) некротического урона каждому существу, пораженному его болезнью, в радиусе 120 футов от него. Затем он восстанавливает количество хитов, равное нанесённому урону.

"Чувствуешь запах? Оранжевый Слайм. И большой. Медный Глаз хочет образец для Ковена, но давай не будем торопиться. Хочется быть в состоянии держать свою кружку всеми своими пальцами."
— Тетсури, тронутый Порчей следопыт.

ДУХИ-СНЕЖКИ

Духи-снежки — это крошечные существа размером с кулак, наполненные любопытством и игривостью. Их можно найти в любом месте, где лежит толстый слой снега, и их легко заметить по звонкому смеху. Однако, если группа духов-снежков ощутит угрозу, они могут объединиться, чтобы создать огромный снежный ком, состоящий из их крошечных тел. Чем больше эти духи становится раздражительным, тем больше растет ком, пока не превращается в ужасающего монстра размером с дом. Даже при таких гигантских размерах, ком духов-снежков остаётся удивительно быстрым противником. Он может стрелять снежками, как из пушки, и подпрыгивать в воздух, легко сбивая лошадь и всадника.



ДУХИ-СНЕЖКИ

Средняя Стая Крошечных Духов, Нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 58 (9d8 + 18)
Скорость 60 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Уязвимость урону Огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к урону Холод
Иммунитет к состоянию Схваченный, Парализованный, Лежащий ничком, Опутанный, Без сознания
Чувства Пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность 4 (1,100 XP) **Бонус мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Духи-снежки совершают две атаки Броском.

Бросок. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 20/40 ф., одна цель. *Урон:* 6 (1d6 + 3) дробящий.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 17 (4d6 +3) дробящий. Если цель хотя бы на один размер меньше Духов-снежка, она должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 14, или будет охвачена духами-снежками. Захваченное существо считается схваченным (выбраться СЛ 14) и переносится духами-снежками, когда они перемещаются. Существо, находящееся в радиусе 5 футов от духов, может вытащить из них захваченное существо, потратив действие на проверку Силы СЛ 14, и в случае успеха освободить существо.

Духи-снежки могут удерживать не более одного существа одновременно, если только они не достигнут Огромного размера, и в этот момент они могут удерживать до трёх существ одновременно.

Снежок. Всякий раз, когда духи-снежки совершают действие Рывок, они могут нанести атаку Ударом в рамках этого действия. В качестве альтернативы, если они находятся в заснеженной местности, они могут поглощать снег во время передвижения, увеличиваясь на один размер и восстанавливая 10 хитов.

СОДА-СЛАЙМ

Древние газированные напитки с самыми разными вкусами - виноградные, апельсиновые, клубничные, кола, - можно найти на острове, где они сохранились в своём первозданном виде благодаря магии Первой Эпохи и самой Ободзимы. Однако, когда магия, защищающая эти вкусные лакомства, начинает портиться, внутри разноцветных металлических банок может появиться необычное существо.

Слаймы из газировки всегда были предметом зависти как искателей приключений, так и магов, которые решили исследовать забытые здания, оставшиеся со времён Первой Эпохи. Эти крошечные существа, также известные как Сахарные Слаймы, могут быть очень территориальными, когда они не впадают в спячку или не ищут себе подобных, чтобы полакомиться.

СОДА-СЛАЙМ

Крошечная Слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (банка-доспех)
Хиты 17 (5d4 + 5)
Скорость 10 ф., Лазание 10 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	3 (-4)	6 (-2)	2 (-4)

Навыки Скрытность +5
Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Оглохший, Истощённый, Лежащий ничком
Чувства Слепое зрение 60 ф. (слепо за пределами этого радиуса), Пассивное восприятие 8
Языки понимает общий, но не может говорить
Опасность ½ (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Ложная внешность. Если Сода-Слайм неподвижен в начале боя, у него есть преимущество на инициативу. Более того, если существо не заметило, как Сода-Слайм двигается или действует, это существо должно успешно пройти проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 18 чтобы понять, что Сода-Слайм - это не обычная банка из-под газировки.

Шипучая Сода. Когда количество хитов Сода-Слайма уменьшается до 0, каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов от Сода-Слайма, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 10 или получить 6 (1d10 + 1) силового урона, когда банка взрывается с шипучим хлопком.

Липкая натура. Сода-Слайм может занимать то же пространство, что и другое существо. Находясь в том же пространстве, что и Сода-Слайм, существо имеет помеху на броски атаки и проверки ловкости. Когда существо покидает пространство Сода-Слайма, оно должно сначала выполнить проверку Силы (Атлетика) СЛ 10, перемещаясь вместе с Сода-Слаймом при провале.

Действия

Боньк. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d8 + 1) дробящий плюс 9 (2d8) урон ядом.

Реакции

Липкий усик. Когда движение враждебного существа провоцирует атаку по возможности Сода-Слайма, это вынуждает провоцирующее существо совершить спасбросок Ловкости СЛ 12, в результате чего оно падает ничком при провале.

"Если вы никогда не посещали Улуву и не бродили по её улицам и переулкам, то вы многое потеряли. Это место — лучший и самый простой способ познакомиться с Царством Духов во всей Ободзиме". — Уорик, Заклинатель духов.

ДУХ

Духи — это существа, которые появились в Царстве Духов, но они также встречаются по всей Ободзиме. Они являются неотъемлемой частью общества Ободзимы, наравне с людьми, эльфами, накудама и дара.

Из Бесформенного, Множество форм

Духи по своей природе не имеют физической формы, но, оказавшись в нашем мире, они обретают её, становясь такими же материальными, как и все остальные существа. Многие из них имеют разный внешний вид, когда находятся в нашем мире, и совершенно иной, когда возвращаются в свой духовный мир. Когда духи принимают физическую форму, они часто напоминают растения, животных или минералы, заимствуя некоторые их черты. Например, дух может принять форму редиски, кошки или камня, но он может быть любого размера и цвета, на выбор самого духа. Духи, кажется, сами выбирают свою форму и остаются ею довольны. Однако иногда они могут изменить её или трансформироваться в другую. Обычно это происходит в результате магической эволюции, снятия проклятия или перемещения из одного плана в другой.

ДУХИ ЖИВОТНЫХ

Духи животных, как правило, ведут обособленный образ жизни, предпочитая общение с дикими животными на острове, а не с гуманоидами. Они могут принимать самые разные формы, но их внешний вид всегда напоминает какое-то звериное существо. В отличие от обычных духов, эти существа менее развиты и стремятся к более простой жизни. По этой причине островитяне (включая других духов) воспринимают их как низших созданий, более похожих на обычных животных, с которыми они находят общий язык.

ДУХИ ВРЕДИТЕЛЕЙ

Духи-вредители — это, как правило, наименее разумные существа среди всех духов, и даже другие духи часто испытывают к ним неприязнь, считая их источником постоянного раздражения. Эти духи часто увлекаются чем-то необычным: поеданием сладких лакомств, завязыванием вещей в узлы или, как это часто бывает, навязчивым воровством. В целом, это невинные создания, не стремящиеся причинить зло, но вынужденные совершать поступки, которые вызывают недовольство и раздражение у остальных обитателей острова.

ДРЕВНИЕ ДУХИ

Древние Духи — это самые старые существа в Царстве Духов, обладающие такой силой, что их влияние простирается и на материальный мир. Если Древний Дух воплощается в реке или обитает в необычном горном или лесном массиве, его присутствие можно ощутить в утренней тишине озера, а его голос услышать в шелесте ветра в кронах деревьев.

Иногда Древний Дух принимает образ мифического существа, например, извилистого дракона, который парит среди облаков, или горную жабу, созерцающую луну и выплёвывающую волшебные жемчужины.

Почти все Древние Духи на Ободзиме известны. Но есть и те, о ком знают лишь немногие или даже кто-то один. Посвящённые в тайны Древних Духов обычно отмечают границы их владений, возводя святилища или врата. Эти сооружения служат напоминанием для всех, кто проходит мимо, о том, что они ступают на священную землю.

Большинство островитян с уважением относятся к Древним Духам, считая их защитниками и кормильцами. Этих могущественных и таинственных существ почитают как ещё один прекрасный повод для проведения фестиваля с конкурсами и торжествами.

Взаимоотношения островитян с Древними Духами подобны связи между пчёлами и цветами. Они помогают друг другу, и каждый из них получает что-то от другого. Древние Духи могут нуждаться в помощи героев, чтобы восстановить жизнь на земле. Взамен они могут даровать блага и магию тем, кто выполняет их поручения.

"Они служат связующим звеном между Царством Духов и Ободзимой — местом, где материальное и духовное сосуществуют в гармонии. Это можно ощутить в воздухе и увидеть на земле. Деревья здесь растут особенным образом, а камни приобретают удивительные цвета и узоры. Такова сила Древнего Духа, обитающего здесь."

— Адира, главная целительница

Дух

Средний Дух, нейтральный или добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 16 (3d8 + 3)

Скорость 30 ф. (0 ф., полёт 30 ф. в летающей форме)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Магия +2

Чувства Пассивное восприятие 11

Языки Общий, Торум

Опасность ⅛ (25 XP) **Бонус Мастерства** +2

Действия

Шлепок. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 2 (1d4) дробящий.

Список способностей, которыми может обладать Дух.

Некоторые из этих способностей могут повлиять на рейтинг Опасности Духа.

- **Общение с животными.** Дух может общаться с животными так, как если бы они говорили на одном языке.
- **Эфирное зрение.** Дух может видеть на 60 футов вглубь Царства Духов (Эфирного плана), когда он находится в Физическом мире, и наоборот.
- **Бестелесное движение.** Дух может перемещаться сквозь других существ и объекты, как по труднопроходимой местности. Если он завершает свой ход внутри объекта, то получает 5 (1d10) единиц силового урона.
- **Невидимость.** Дух всегда Невидим.
- **Колдовство.** Дух знает два заговора и одно заклинание 1-го уровня, которое он может использовать по своему желанию.
- **Зрительное мастерство.** Дух обладает истинным зрением на расстоянии до 30 футов.
- **Сдвиг.** Дух может попасть в Царство Духов (Эфирный план) из Физического Мира или наоборот.
- **Действие: Спектральное проникновение.** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 14 (4d8) сила или некротический.

ДУХ ЖИВОТНОГО

Средний Дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 39 (6d8 + 12)
Скорость 40 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Навыки Запугивание +1, Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства Пассивное восприятие 13
Языки Общий, Торум
Опасность 1 (200 XP) **Бонус Мастерства** +2

Многообещающая угроза. Дух животного имеет преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) против цели, которая видела, как Дух поразил кого-либо своей атакой укусом за последнюю минуту.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 9 (2d6 + 2) колющий.
Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 14 или будет сбито с ног.

Реакции

Поглощение. Когда дух животного уменьшает хиты существа до 0, он поглощает часть его сущности, восстанавливая себе 1d10 хитов.

ДУХ ВРЕДИТЕЛЯ

Крошечный дух, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 10 (4d4)
Скорость 20 ф. (0 ф., Полёт 20 ф. в летающей форме)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Чувства Пассивное восприятие 10
Языки Торум
Опасность 0 (10 XP) **Бонус Мастерства** +2

Отвлекающий маневр. Когда Дух вредителя совершает Рывок, он не провоцирует атаки по возможности до конца своего хода.

Трудно поймать. Дух вредителя имеет преимущество на проверки способностей и спасброски от захватов и других воздействий, которые могли бы помешать его передвижению.

Действия

Разочарование. Дух вредителя взаимодействует с существом, находящимся в радиусе 5 футов от него. Цель должна успешно выполнить спасбросок Мудрости СЛ 10, иначе дух получит вдохновение.

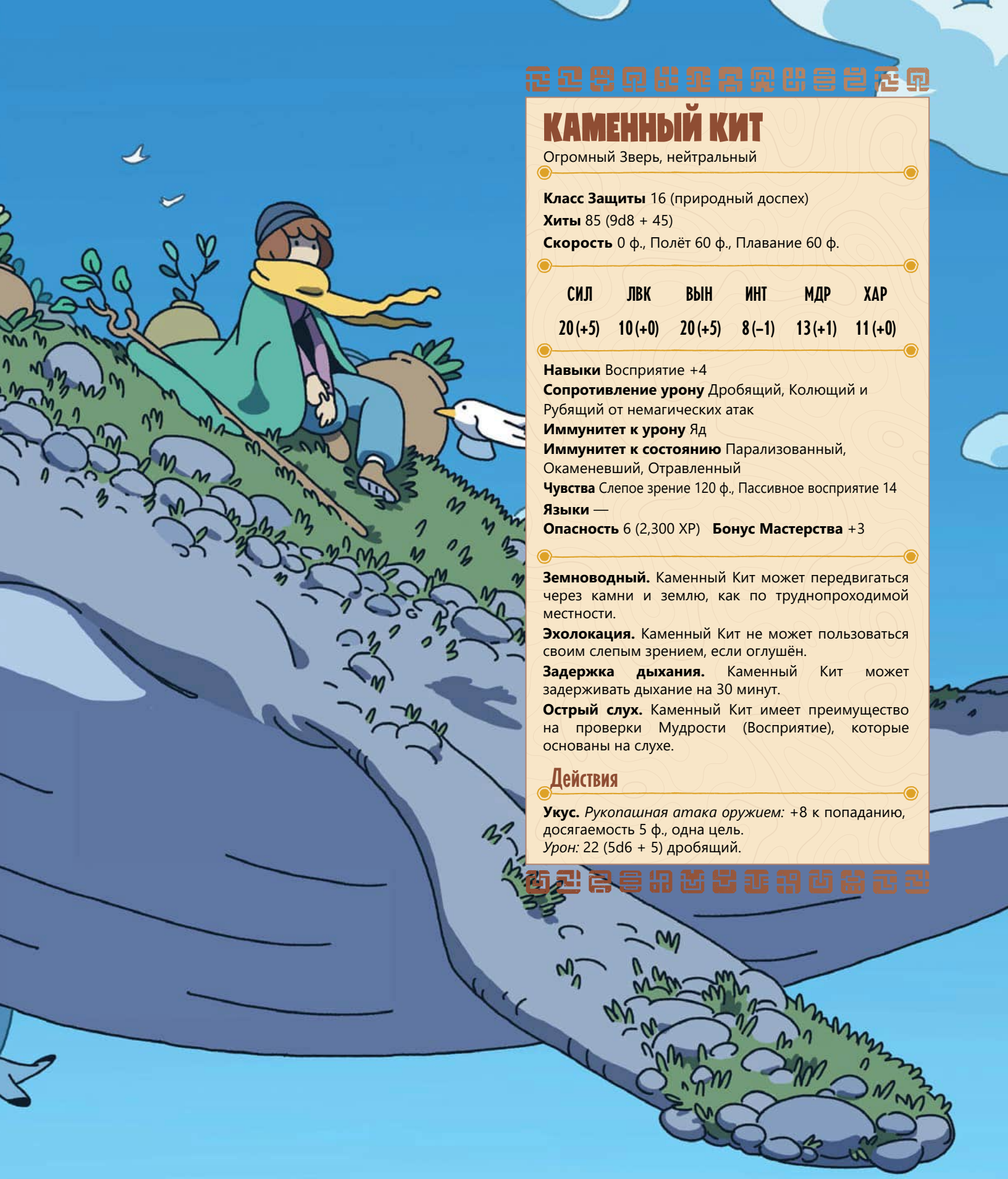
КАМЕННЫЙ КИТ

Хотя Каменные Киты были не первыми морскими обитателями, поднявшимися в небо, они лучше других приспособились к жизни над океаном. Их дружелюбное поведение и природная близость к наземной флоре сделали жизнь на острове комфортной.

Островная культура

Многие жители острова знают о Каменных Китах благодаря их миграциям и удивительной растительности, которая растёт на их спинах. Для некоторых из них Каменные Киты стали настоящим средством передвижения. Путешественники и торговцы используют этих огромных животных для быстрого перемещения по острову. Другие, такие как ведьмы и фермеры, используют растения, которые растут на спинах Каменных Китов, для приготовления целебных тоников, эликсиров и зелий.

Также известно, что эти киты переносят овощи и растения, которые обычно произрастают только в одной части острова. Поэтому многие с радостью воспользовались бы возможностью исследовать спину кита.



КАМЕННЫЙ КИТ

Огромный Зверь, нейтральный

Класс Защиты 16 (природный доспех)
Хиты 85 (9d8 + 45)
Скорость 0 ф., Полёт 60 ф., Плавание 60 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	8 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4
Сопротивление урону Дробящий, Колющий и Рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Парализованный, Окаменевший, Отравленный
Чувства Слепое зрение 120 ф., Пассивное восприятие 14
Языки —
Опасность 6 (2,300 XP) **Бонус Мастерства** +3

Земноводный. Каменный Кит может передвигаться через камни и землю, как по труднопроходимой местности.

Эхолокация. Каменный Кит не может пользоваться своим слепым зрением, если оглушён.

Задержка дыхания. Каменный Кит может задерживать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Каменный Кит имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на слухе.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель.
Урон: 22 (5d6 + 5) дробящий.

СТУЛЛ

Средний Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 52 (8d8 + 16)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (+1)	7 (-2)

Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 9
Языки —
Опасность 3 (700 XP) **Бонус мастерства** +2

Галлюцинаторная болтовня. Если существо начинает свой ход в радиусе 30 футов от Стулла и может услышать его, Стулл может заставить существо совершить спасбросок Мудрости СЛ 12, если Стулл не выведен из строя. При провале существо становится очарованным на 1 минуту. Пораженное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, в случае успеха прекращая действие эффекта на себя. Эффект заканчивается досрочно, если поражённое существо получает какой-либо урон или если кто-то другой использует действие, чтобы вывести существо из ступора.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 12 (2d8 + 3) колющий плюс 4 (1d8) урон ядом.

Зов. Стулл приказывает любому количеству существ, очарованных его Галлюцинаторной болтовней, приблизиться к нему. Каждое существо должно потратить свое действие в следующем ходу, чтобы подойти к Стуллу как можно ближе.

Вторжение в разум. Одно существо, выбранное Стуллом и находящееся в поле зрения, должно совершить спасбросок Мудрости СЛ 13. При провале оно должно будет использовать свою реакцию, чтобы на полной скорости бежать в противоположную сторону от Стулла.

СТУЛЛ

Стуллы — опасные существа, обитающие в центральных и восточных лесах. Их внешний вид внушает страх, а магия, способная изменить сознание, делает их особенно опасными для одиноких путешественников и маленьких детей. Именно поэтому жители острова приложили немало усилий, чтобы прогнать их из Дара Суритаси.

Миф

Говорят, что первый Стулл появился после того, как юный маг из народа накудама оставил своего духа-компаньона глубоко под землёй, в запутанных пещерах Горы Арбора. К тому времени, когда компаньон наконец появился на поверхности, суровые испытания изменили его до неузнаваемости. Он потерял все воспоминания о прошлой жизни, кроме инстинктивного желания звать своего старого друга.

"Стуллы? Не подходи к ним близко, дорогуша. Они наполнены извращенной магией, которая проникает тебе в душу. Они навязывают тебе свое прошлое и душат тебя своей тоской"
–Гризельда Нобблтоуз.

УРУГАМА

Средний Дух, Нейтрально-злой

Класс Доспеха 15
Хиты 90 (12d10 + 24)
Скорость 0 ф., Полёт 120 ф. (парит)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	6 (-2)

Сопротивление урону Электричество, Звук; Дробящий, Колющий, и Рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию Истощённый, Схваченный, Паралризованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Опутанный, Без сознания
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 10
Языки Общий
Опасность 6 (2,300 XP) **Бонус Мастерства** +3

Разделённое тело. Уругама имеет четыре призрачных тела, из каждого из которых Уругама может совершать действия. Эти разные тела не могут удаляться друг от друга более чем на 100 футов, и Уругама распределяет свое перемещение между четырьмя телами по своему усмотрению.

Меняющаяся форма. В начале хода Уругамы одно из его тел случайным образом выбирается в качестве истинного Уругамы. Только истинное тело может получать урон или испытывать эффекты в этом раунде. Другие тела все еще могут быть объектом атак и воздействий, но они остаются незатронутыми и проходят сквозь тела без вреда.

Действия

Мультиатака. Два тела Уругамы делают атаку призрачным прикосновением.

Призрачное прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 14 (2d8 + 5) некротический.

Назойливый Смешок. Если по крайней мере три тела Уругамы окажутся в пределах 20 футов друг от друга, они могут издать завораживающий смешок. Все существа в пределах 30 футов от тела Уругамы, которые могут это слышать, должны совершить спасбросок Мудрости СЛ 13 или получить одну степень истощения. При провале существо становится невосприимчивым к Назойливому Смешку Уругамы на следующие 24 часа.

УРУГАМА

Уругама — это страшные существа, которые по ночам бродят по сельской местности. Их устрашающий смех и зловещие маски настолько известны, что о них слагают детские стишки. Считается, что эти злые духи нападают на путешественников, когда у них гаснет костёр. Именно поэтому многие торговцы придерживаются суеверия и всю ночь поддерживают огонь в очаге.

Разожги пламя — не гаси свет,
Уругама в ночи идёт на охоту в ответ.
Крепче сжимай клинка рукоять,
Раздастся злобный смех — беги вспять.
Ветер переменится, дерево согнётся,
И в миг твоя жизнь оборвётся.
— Детский стишок.

Веспома

Средний Монстр, Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 33 (6d8 + 6)

Скорость 20 ф., Лазание 40 ф., Полёт 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства Пассивное восприятие 10

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1 (200 XP) **Бонус мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Веспома наносит два удара: один - укусом, другой - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d4 + 2) колющий.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (2d4 + 2) рубящий.

Голос Хозяина. Веспома может использовать заклинание ***Приказ**** по желанию, используя Харизму как заклинательную характеристику. Сложность спасброска от него равна 12, и она увеличивается на 1 за каждую Веспому в радиусе 30 футов (до максимума в 20).

Веспома

Одной из самых страшных легенд, связанных с болотами Тихой Заводи, является существо, известное как Веспома. Этот обитатель высоких деревьев напоминает нечто среднее между летучей мышью и обезьяной. Часто там, где можно увидеть одну Веспому, можно встретить и других. Обычно Веспому можно услышать раньше, чем увидеть. Именно этот факт делает это существо столь печально известным, ведь его голос пропитан магией, которая притягивает добычу. Когда множество Веспом сливаются в хор, их коллективный голос становится еще более мощным. Однако Веспомы не просто охотятся. У них жестокий характер, и, как известно, они играют со своей добычей.

О происхождении Веспомы ходит много легенд. Самая распространённая из них гласит, что некогда в Тихой Заводи жила ведьма, которая научила этих существ основам колдовства. Эти знания были переданы последующим поколениям. Следопыты, хорошо знакомые с болотами, часто предупреждают путешественников об опасности, связанной с голосами на деревьях.

Сгусток порчи

Сгусток Порчи — это название, данное одному из самых опасных проявлений живой болезни, которые распространяются в восточной части острова. Это существо, способное менять свою форму, терроризирует болота Тихой Заводи, имитируя лесных обитателей и нападая без каких-либо причин или колебаний.

С тех пор как это существо появилось в этих местах, различные фракции, такие как Школа Мечников Торафа и Глыбы и Следопыты Зелёного Пути, неустанно предупреждают путешественников о необходимости избегать его любой ценой. Обе организации согласны с тем, что лучшим вариантом будет не следовать туда, куда вы направляетесь, если это поможет сохранить вашу жизнь.

СГУСТОК ПОРЧИ

Большой Монстр (Перевёртыш), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 127 (15d10 + 45)

Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	7 (-2)	9 (-1)

Навыки Акробатика +6

Чувства Слепое зрение 90 ф. (слепой за пределами этого радиуса), Пассивное восприятие 8

Языки —

Опаность 8 (3,900 XP) **Бонус Мастерства** +3

Легковоспламеняющаяся. Сгусток Порчи считается легковоспламеняющимся и может загореться. Если Сгусток получает более 35 урона от огня за одну атаку или эффект, или если он горит в течение 3 или более раундов, он взрывается, образуя чёрный огненный шар. Каждое существо, находящееся в радиусе 20 футов от Сгустка в момент взрыва, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 14. При провале существо получает 35 (10d6) единиц урона от огня, а при успешном — вдвое меньше.

Сопротивление магии. У Сгустка Порчи есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Перевёртыш. Сгусток Порчи может менять свою форму, чтобы соответствовать форме любого зверя, демона, элементаля, чудовища или духа по своему желанию. Его характеристики, за исключением размера, одинаковы в каждой форме. Хотя в этой форме Сгусток по-прежнему сохраняет свой водянистый вид.

Действия

Мультиатака. Сгусток Порчи наносит три удара: один - звериным укусом, и два - имитацией когтей.

Звериный укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 11 (2d6 + 4) колющий. Цель должна успешно пройти спасбросок Выносливости СЛ 14 или наглотаться гнилой воды. При провале вода попадёт в желудок существа и аннулирует все зелья, которые на него действуют.

Имитация когтей. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 7 (1d6 + 4) рубящий.

Птичья мимикрия. Из Сгустка Порчи вырываются водяные певчие птицы и устремляются к трём существам, находящимся в радиусе 30 футов от него. Каждая цель должна совершить спасбросок Ловкости СЛ 14, получая 11 (2d10) некротического урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

"Что бы это ни было, оно дурно пахнет и выглядит опасным. Передайте-ка мне этот факел".
— Мастер Тораф

БЛУЖДАЮЩАЯ ДВЕРЬ

Большой Конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 8 (1d10 + 3)

Скорость 150 ф., Лазание 150 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Сил +11, Лвк +10, Вын +11, Инт +10, Мдр +11, Хар +8

Навыки Акробатика +10, Атлетика +11, Восприятие +11, Скрытность +10

Иммунитет к урону весь

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощённый, Испуганный, Схваченный, Недееспособный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Опутанный, Ошеломлённый, Без сознания

Чувства слепое зрение 300 ф., Пассивное восприятие 21

Языки понимает все языки, не может говорить

Опасность 0 (10 XP) **Бонус Мастерства** +8

Уязвимость к рассеиванию магии. Блуждающая Дверь превращается в обычную груду обломков, если на нее нацелено заклинание ***Рассеивание магии**** 7-го уровня или выше.

Дверной проём. Существо, вошедшее в Блуждающую Дверь, может мгновенно оказаться в любом дверном проёме на любом плане, как если бы дверь была установлена прямо перед ним. Если существо не понимает, как работает магия двери, то оно будет перенесено в случайный дверной проём.

Неизменяемая форма. Блуждающая Дверь невосприимчива к любым заклинаниям или эффектам, которые могли бы изменить ее форму.

Легендарное сопротивление (7/день). Если Блуждающая Дверь проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Подобно ветру. Движение Блуждающей Двери не провоцирует атак по возможности.

Сопротивление магии. У Блуждающей Двери есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Специальные ножки. Блуждающая Дверь может передвигаться по любым поверхностям, в том числе вертикально вверх по стенам и по поверхности воды.

Действия

Прыжок! Блуждающая Дверь подпрыгивает вертикально на 60 футов в воздух.

Тряска! Блуждающая Дверь начинает сильно трястись. Все существа, находящиеся на вершине двери, должны совершить спасбросок Силы СЛ 19 для сохранения равновесия, иначе они будут отброшены от неё и упадут ничком в свободное пространство в радиусе 10 футов от неё.

Реакции

Побег!!! Если существо приближается к Блуждающей Двери на расстояние менее 30 футов, она перемещается на расстояние до 100 футов.

Тряска! Когда существо оказывается на вершине Блуждающей Двери, начинает сильно трястись. Все существа, находящиеся на двери, должны совершить спасбросок Силы СЛ 19. При провалн их отшвыривает от двери, и они падают ничком в свободное пространство в радиусе 10 футов от неё.

БЛУЖДАЮЩАЯ ДВЕРЬ

Лишь немногие жители Ободзимы видели заколдованную движущуюся дверь. Время от времени следопыт обнаруживает дверь в глубине леса, а Почтовый Рыцарь — на просторах Штормовых Полей. Поскольку никто не смог подойти к ней достаточно близко, чтобы дать точное описание, существует множество предположений о том, существует ли только одна такая дверь или их несколько. До сих пор остаётся загадкой, кто наложил эти чары, и никому не удалось поймать ни одну из дверей для изучения.

СТОРОЖЕВОЕ ДРЕВО

Большое Растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 25 (3d10 + 9)
Скорость 10 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (-2)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Восприятие +4
Уязвимость к урону Огонь
Иммунитет к состоянию Оглохший, Лежащий ничком
Чувства темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 14
Языки —
Опасность ½ (100 XP) **Бонус Мастерства** +2

Ложная внешность. Если Сторожевое Древо неподвижно в начале боя, оно имеет преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не видело, как Сторожевое Древо двигается или действует, это существо должно успешно пройти проверку Интеллекта (Анализ) СЛ 18, чтобы понять, что Сторожевое Древо - это не обычное дерево.

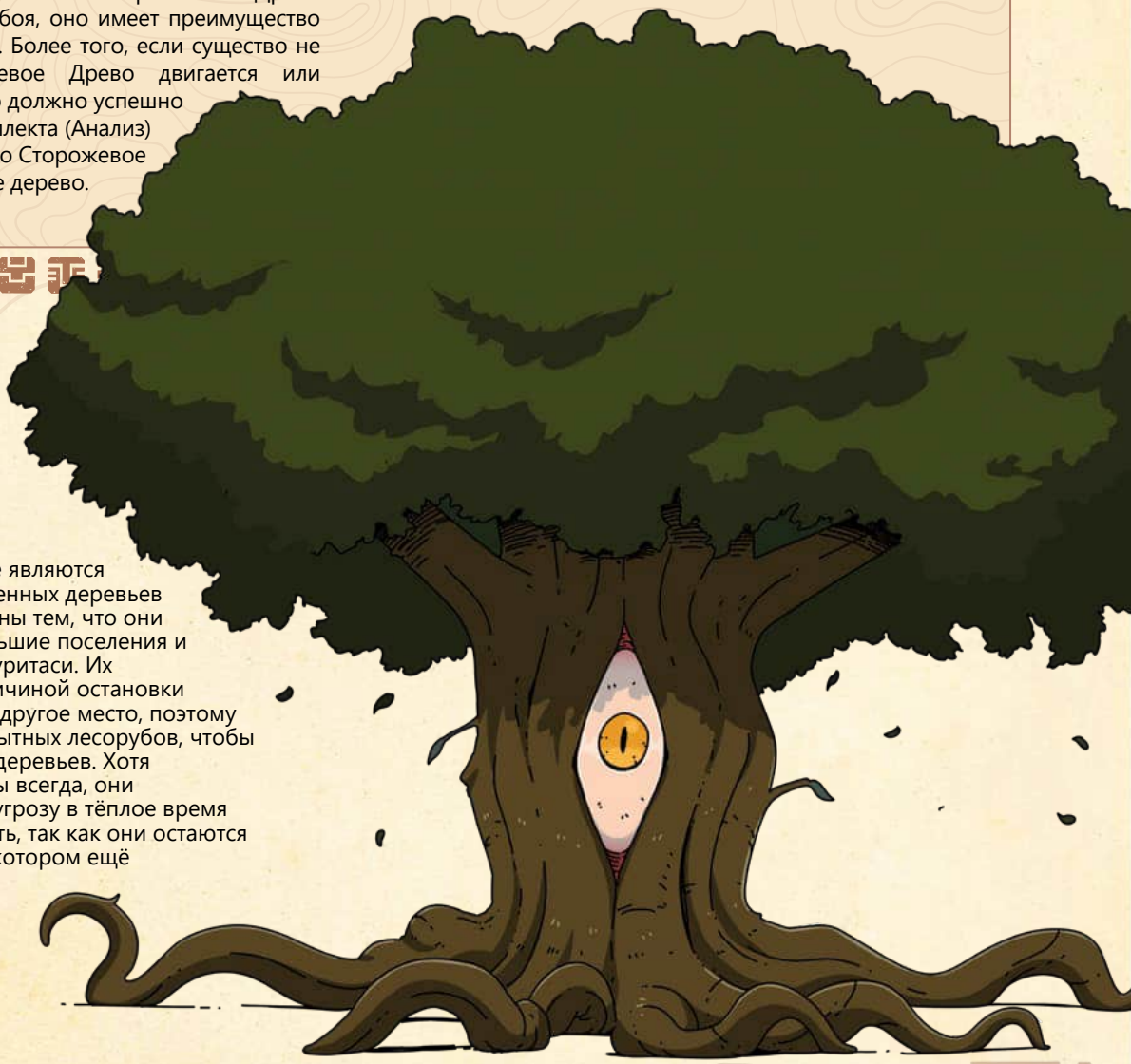
Непокорная Земля. Местность в радиусе 15 футов от Сторожевого Древа считается труднопроходимой для всех существ, кроме Сторожевого Древа.

Действия

Удар корнем. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 15 ф., одна цель. *Урон:* 9 (2d6 + 2) дробящий

Наблюдающий глаз (Перезарядка 6). Устрашающий взгляд Сторожевого Древа может заставить любое существо застыть на месте. Каждое существо, выбранное Сторожевым Древом в пределах 15-футового конуса, должно преуспеть в спасброске Мудрости СЛ 12 или стать опутанным; существо с иммунитетом к испугу автоматически преуспевает в спасброске. Затем Сторожевое Древо может немедленно нанести удар корнем по каждому существу, которое провалило спасбросок.

Существо, опутанное таким образом, может использовать свое действие для проверки Мудрости СЛ 12, освобождаясь в случае успеха.



СТОРОЖЕВОЕ ДРЕВО

Сторожевые Древа, которые являются одними из множества лиственных деревьев на острове, печально известны тем, что они часто терроризируют небольшие поселения и деревушки в регионе Дар Суритаси. Их присутствие может стать причиной остановки торговли и даже переезда в другое место, поэтому деревни часто нанимают опытных лесорубов, чтобы избавиться от этих опасных деревьев. Хотя Сторожевые Деревья опасны всегда, они представляют наибольшую угрозу в тёплое время года. Зимой их легко заметить, так как они остаются единственным деревом, на котором ещё сохранились листья.

ВЕДЬМА

Ведьмы встречаются по всему острову и пользуются большим уважением среди населения. Как Ковены, так и отдельные ведьмы играют важную роль в экономике и экосистеме острова.

ВЕДЬМА

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 33 (6d8 + 6)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки История +4, Выживание +5, Убеждение +4
Чувства Пассивное восприятие 11
Языки один любой язык (обычно общий)
Опасность 2 (450 XP) **Бонус Мастерства** +2

Член Ковена. Ведьма имеет преимущество в проверках Харизмы (Убеждения), связанных с Ведьмовским Ковеном.

Действия

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 1 дробящий.

Колдовство. Ведьма является заклинателем 4-го уровня. Базовая характеристика - Интеллект (СЛ спасброска 12, +4 к атакам заклинаниями). У ведьмы есть следующие подготовленные заклинания:

- **Заговоры (по желанию):** ***Свет*, Починка*, Сообщение*, Схватить, Задача***
- **1 уровень (4 ячейки):** ***Поднимающий Пузырь, Обнаружение Магии*, Дубликат***
- **2 уровень (3 ячейки):** ***Левитация*, Общее Зрение***

Местные Знатоки Магии

Ведьмы часто рассматриваются как ценные члены общества, поскольку их понимание магии является незаменимым на острове, где происходят удивительные события и случаются необычные вещи. Если бы ведьма посетила город, в котором нет местного волшебника, её встретили бы с почётом и вниманием во время пребывания в нём.

Ковены

Шесть основных Ковенов Ободзимы жили в гармонии (по большей части) в течение последних 50 лет, работая бок о бок как союзники в нескольких крупных городах и поселениях. Помимо знания местных ингредиентов, каждый Ковен утверждает, что обладает уникальным набором навыков, который отличает их от других. Но если бы вы спросили любого островитянина, он, вероятно, затруднился бы сказать вам, что это за навыки.

ЙОКАРИО

Йокарио — это удивительные существа, покрытые перьями, которые наслаждаются безудержным весельем. Эти гоблиноподобные создания, известные своей энергичностью и порой агрессивным поведением, часто вызывают неприязнь у жителей деревень. Их страстная любовь к музыке может привести к тому, что они станут мешать проведению фестивалей и других праздничных мероприятий, что создаёт им плохую репутацию среди островитян.

ЙОКАРИО

Маленький Гуманоид (Йокарио), нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 13 (3d6 + 3)

Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Исполнение +3

Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 9

Языки Общий

Опасность ¼ (50 XP) **Бонус Мастерства** +2

Линия Барабанов. Если Йокарио атакует существо, которое было поражено барабанным молотком одного из его союзников после окончания последнего хода Йокарио, его барабанный молоток получает бонус к атаке +6 вместо +4.

Действия

Барабанный молоток. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон*: 5 (1d6 + 2) дробящий.

Рогатка. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d4 + 2) дробящий.

ТАЙНЫ, ИСТОРИЯ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

Следующая глава предназначена только для **Мастеров.** Всем **игрокам,** которым интересно прочитать эту главу о тайнах Ободзимы: обратите внимание на это **предупреждение**. В жизни порой возникают ситуации, когда искушение, словно сладкий шёпот, манит нас заглянуть в те уголки, которые, как мы знаем, не предназначены для нашего взора. И это как раз такой случай. Огромная часть приключений в мире Ободзимы заключается в том, чтобы погрузиться в его тайны и вкусить неизведанное, восхититься тем, как рассеиваются иллюзии и раскрываются все тайны. Если вы чувствуете, что не можете противостоять желанию направить свой взор на запретные тексты, не листайте дальше! Позвольте Мастеру раскрыть вам эти секреты и наслаждайтесь множеством историй, полных сюрпризов и откровений, которые наверняка взволнуют ваш мозг, согреют ваше сердце и наполнят ваш разум благоговейным трепетом.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Эта книга — первая из серии книг, которые мы планируем выпустить об острове Ободзима и о том, что лежит за его пределами. Нам предстоит не только раскрыть и рассказать гораздо больше о самой Ободзиме, но и о других островах, которые мы планируем показать, каждый со своей культурой и интригами.

Если вы планируете рассказать грандиозную историю Ободзимы (а мы надеемся, что некоторые из вас так и сделают), то для того, чтобы связать эту книгу Ободзимы со следующей книгой, которую мы планируем (которую мы метко назвали «Книга 2»), мы оставили указания в разделе «Заметки автора» о том, как раскрыть и решить большие тайны и проблемы Ободзимы таким образом, чтобы ваша история органично вписывалась в то, что будет во второй книге.

Как уже говорилось, ответы на эти тайны таковы, что они идеально вписываются в будущий материал, который мы планируем. Но если у вас есть другие идеи относительно ответов на эти тайны или вы хотите оставить их загадочными, это полностью ваше дело. Ободзима ваша, делайте с ней все, что хотите, и как вы её измените, это полностью ваше дело.

Итак, давайте приступим к тайнам Ободзимы!

ТАЙНЫ ОБОДЗИМЫ

У каждой деревни и локации на Ободзиме есть свои уникальные тайны, свойственные только этому месту — пропавшая волшебная сковорода, странный колодец желаний, мистическое дерево, — но есть главные тайны, над которыми бьются почти все жители Ободзимы:

1. Сам остров Ободзима
2. Землетрясение и цунами
3. Порча
4. Что лежит за горизонтом
5. Истоки технологий Первой Эпохи
6. Происхождение народа дара
7. Недостоверные легенды народа накудама
8. Ползучий Полог

Мы собираемся раскрыть то, что находится за занавесом, но то, что вы будете делать с этой информацией, зависит от вас. Есть нечто в том, чтобы оставлять вещи в тайне, поэтому эти ответы не должны быть раскрыты и могут быть просто для вашего просвещения.

Что такое Ободзима?

Как с любым островом, большая часть Ободзимы находится под водой, её основание намного шире, чем земля, которая находится над поверхностью. Но никто на острове не знает, что Ободзима, вплоть до землетрясения, на самом деле перемещалась по дну, блуждая по океану.

Как остров движется, ещё предстоит выяснить, поскольку никто не заходил достаточно далеко за пределы Отмели и не нырял достаточно глубоко, чтобы увидеть основание острова. Если бы кто-то совершил это путешествие, кто знает, что бы он нашел?

До того, как остров остановился, он постоянно перемещался, что позволяло ему избегать столкновения с другими островами, расположенными в океане. В некоторых местах, таких как Обсерватория АИА, можно увидеть доказательства этого движения, наблюдая за созвездиями. А в других местах, например, в Прибрежной Ложе Дайверов, можно наблюдать, как значительно замедлилось течение.

Жива ли Ободзима? Ободзима - волшебный остров, и некоторые говорят, что у острова есть дух или он сам является духом; насколько правдиво это утверждение, зависит только от вас.

Землетрясение и цунами

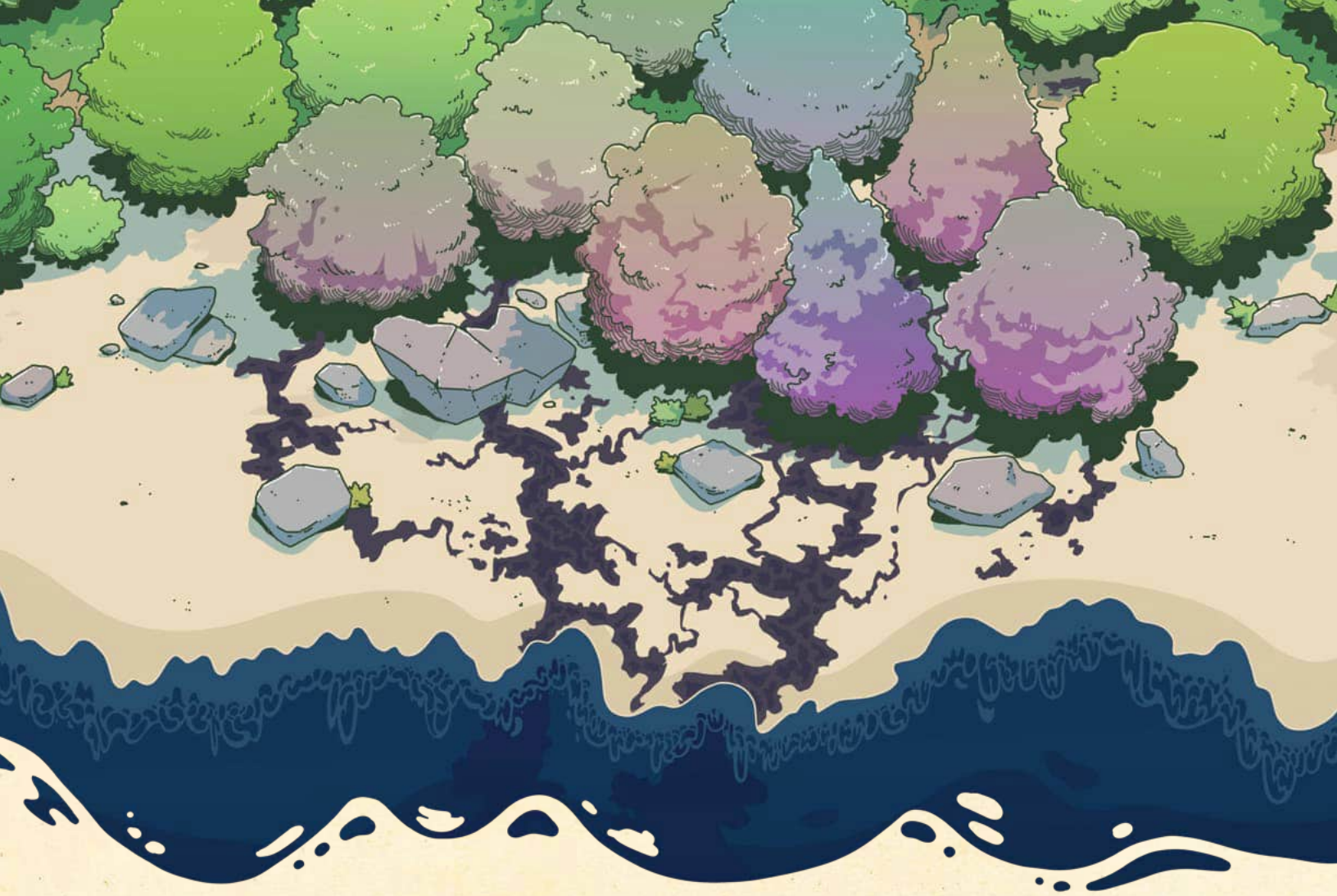
Землетрясение и цунами привели к ряду необычных явлений на острове Ободзима. Некоторые начали предполагать, что именно землетрясение стало причиной множества загадочных происшествий, которые произошли с островом и его окрестностями. Вот некоторые из самых интересных наблюдений, которые были зафиксированы:

◊ Астрономы и увлечённые наблюдатели за ночным небом обратили внимание на одну удивительную вещь: после землетрясения звёздные узоры, которые когда-то перемещались по небу самыми разнообразными способами, а иногда исчезали на долгие годы, теперь стали появляться и уходить по весьма предсказуемым траекториям.

◊ Когда-то здесь было сильное течение с восточной стороны острова на запад, которое внезапно прекратилось после землетрясения. Об этом есть анекдотические свидетельства от рыбаков, но есть также история о Водяных Часах Мастера Чэня — гигантской башне, построенной на Отмели за пределами Долины Воздушных Змеев, где течение вращало колесо, приводившее в движение очень точные часы. После землетрясения течение резко замедлилось, и часы перестали показывать время.

Что же произошло на самом деле

Землетрясение произошло из-за того, что остров врезался в огромную зону Порчи глубоко под водой. Это вызвало цунами, которое накрыло восточную часть острова и, в конечном итоге, привело к распространению Порчи на суше. Это первоначальное столкновение также остановило движение острова, и теперь Ободзима удерживается на месте огромным щупальцем Порчи.



Порча

Большинство, услышав о Порче, верят, что это результат действий разгневанного духа. Поэтому путешественник может увидеть множество прибрежных деревень, где люди приносят извинения Древнему Морскому Духу или предлагают благовония гигантской летающей рыбе Кои в надежде, что это поможет успокоить гнев. Другие островитяне, особенно из срединных земель, или даже немногие жители запада, до которых доходили слухи о Порче, вероятно, разделяют эту веру. Даже если они не сталкиваются с явными признаками Порчи, они, скорее всего, сделают подношения духам «на всякий случай». Девиз островитян гласит: «Всегда полезно заводить друзей, особенно в Царстве Духов».

У тех, кто стал свидетелем Порчи, тревога носит более глубокий и интуитивный характер. Многие следопыты, которые первыми столкнулись с этой проблемой, теперь несут на себе отпечаток магии Порчи. Возможно, именно они ощутят необходимость предупредить остальных о реальной угрозе. Друиды будут переживать за леса и зверей, ведь порча не щадит никого. Эльфы же будут беспокоиться о духах, ведь грязная магия Порчи распространяется и на Царство Духов, превращая их в извращённых демонов.

Для тех, кто находится рядом с Порчей, опасность остаётся неизвестной, и от неё нет лекарства. Также очевидно, что Порча распространяется, и никто не может сказать, сколько времени у острова осталось, прежде чем он будет полностью уничтожен.

Порча в двух словах

- ◊ Порчу обнаружили недавно - три месяца назад.
- ◊ Сильное землетрясение потрясло весь остров, а затем цунами обрушилось на восточное побережье Ободзимы.
- ◊ После цунами из океана вышла Порча и скопилась на берегу, загрязнив до этих пор нетронутые пески пляжа Шуша на восточном побережье Ободзимы.
- ◊ Оттуда она начала медленно распространяться по земле, преображая все на своем пути. Пышные и красивые леса превратились в причудливые версии, нет, пародии на самих себя прежних.
- ◊ Существа и духи, не имея защиты от Порчи, укрылись среди искривлённых ветвей и разрушенных крон лесов. Они пребывают в смятении и растерянности, а некоторые из них даже испытывают гнев, наблюдая за странными проявлениями Порчи.

- Люди, эльфы, накудама и дара подвержены Порче различными способами, но все сводится к тому, что Порча окрашивает кожу и проникает через поры. Многие следопыты, которые первыми исследовали Порчу, были поражены подобным образом. Однако, несмотря на телесные страдания, многие из них обнаружили в себе новые сверхъестественные способности.
- Из-за того, что Порча появилась так внезапно и многие островитяне - домоседы, большинство тех, кто живут западнее Горы Арбора, даже не слышали о ней.
- Ходят слухи, что некоторые Ковены ведьм предсказали появление Порчи и начали готовиться — одни готовились к худшему, а другие хихикали от восторга при мысли о возможном появлении нового чудесного ингредиента для их ядовитых настоек и жутких зелий.
- Никто не знает, откуда она взялась и что это такое.

Что же такое Порча на самом деле?

Порча - это ядовитое вещество из другого мира. Она поднимается со дна океана, разрастаясь до таких размеров, что может привести к полному уничтожению острова Ободзима, если не уменьшить её влияние или не покончить с ней.

У Порчи не больше сознания, чем у слизевика или грибка, которые слепо ищут себе пищу причудливо эффективным способом, и у неё столько же планов, сколько у торнадо или потока лавы — это нейтральная сила природы, которой не присуща злоба.

В конечном итоге, как вы решите использовать Порчу в своей истории, зависит от вас. Со временем мы раскроем всю правду. В ожидании дополнений к "Ободзиме" и её истории, у нас есть два предложения, которые помогут вам лучше завершить вашу историю и сделать её соответствующей сюжету следующей книги.

Вот что вам нужно для подготовки:
- Порча должна быть удалена с острова, но часть её должна оставаться в спящем состоянии на болотах;
- Порча не может быть вызвана человеком или каким-либо существом. Это природная сила, которая уже некоторое время существует в океане.

Мир за горизонтом

Большинство жителей Ободзимы наслаждаются своей размеренной жизнью и не задумываются о том, что скрывается за горизонтом бескрайнего океана. Они больше увлечены приготовлением вкусных блюд, заботой о своих овцедраконах во время сезонной стрижки и соревнованиями по поеданию пирогов на предстоящем фестивале. Однако, существует множество легенд и историй, рассказывающих о том, что происходит за пределами острова.

Некоторые археологи утверждают, что во времена древних накудама Ободзима была частью более крупного острова. Пытаясь спасти королевство от ужасного краха, волшебник произнёс заклинание, которое отделило Ободзиму от остального мира, избавив его от участи, худшей, чем смерть.

В прошлом бесстрашные исследователи, искатели приключений и чудаки, стремясь удовлетворить своё любопытство, покидали берега Ободзимы и отправлялись за пределы Отмели на самодельных кораблях, загадочных летательных аппаратах и даже судах, заряженных духовной энергией. Большинство из них заплывали достаточно далеко, чтобы почувствовать ошеломляющую бескрайность океана, но быстро возвращались. Все небольшие лодки или корабли, затонувшие в глубоких водах за внешним краем Отмели, исчезают на глубине, и их никогда не находят.

Ободзима лучше всего подходит для приключений меньшего масштаба. Мы хотим, чтобы здесь рассказывались истории о её жителях, её магии и тайнах, которые будут уютными, волшебными и компактными. Для целей создания этого сеттинга мы хотели сосредоточиться на островных приключениях, а не на путешествии в открытом океане, чтобы отправиться куда-то ещё, кроме Ободзимы.

Чтобы удержать любопытных игроков и на острове, не бойтесь рассказывать истории о монстрах в открытом океане, способных поглощать целые корабли, как чайка — бутерброд. Или создайте сильную эмоциональную связь с кем-то или чем-то на острове, чтобы они не захотели уходить слишком далеко. Существует множество интересных способов не дать вашим игрокам зайти слишком далеко.

Что на самом деле находится за горизонтом

Мир - это планета-океан, на которой расположено множество островов.

Большинство островов этого архипелага движутся так же, как Ободзима, двигаясь по определённому пути миграции, никогда не соединяясь друг с другом. Каждый из этих островов имеет свою собственную культуру, некоторые из них, как, например, Ободзима, развивались в относительной изоляции, их остров всегда блуждал и редко или никогда не приближался достаточно близко к другому острову, чтобы увидеть его на горизонте.

Хотя по океанам планеты перемещается множество островов, они каким-то образом не сталкиваются, как будто действует какой-то дух или инстинкт, который удерживает их друг от друга.

Ободзима - один из самых маленьких островов в мире.

Почему на Ободзиме используются технологии 80-х годов?

Это один из первых вопросов, который возникает у любого игрока. Известно лишь, что эти предметы появились задолго до того, как накудама впервые ступили на остров своими перепончатыми лапками. Древнейшая резьба по дереву, наскальные рисунки и храмовые фрески демонстрируют изображения этих технологий, существовавших на заре истории. Священные свитки, написанные мудрецами накудама, рассказывают об этих странных и удивительных предметах и описывают некоторые из бесчисленных способов их использования с помощью духовной энергии.

Как Мастер, рассказывающий историю Ободзимы, вы должны знать ответы на такие вопросы, как: Откуда взялись все эти технологии 80-х годов? Можем ли мы их использовать? Есть ли на острове электричество? Что думают об этом жители Ободзимы?

Как Мастер, вы можете воплотить в жизнь все мечты игроков или оставить у них больше вопросов, чем ответов, но вот несколько предположений о том, как произошло это странное происшествие.

Существующие в мире теории

Никто не знает, как всё это появилось на Ободзиме, но у каждого есть своё мнение об этих устройствах и постройках, которые были частью ландшафта всегда. Часть удовольствия заключается в придумывании всевозможных мифов, легенд и небылиц, которые местные жители придумывают, чтобы объяснить таинственное происхождение этих технологий.

Несмотря на то, что эти случайные артефакты 1980—х годов пролежали на Ободзиме тысячелетия, все они каким-то волшебным образом сохранились в первозданном виде. Торговый автомат может

передаваться из поколения в поколение веками и оставаться новым, небольшая удобная витрина магазина может выглядеть так, словно её поставили вчера, в то время как соседнее ветхое здание в деревне покрыто мхом. Никто не знает, почему эти артефакты не стареют и не разрушаются, но это часть волшебной тайны Ободзимы.

Что касается того, откуда все это взялось, то островитяне с радостью выскажут свои самые разнообразные мнения по этому поводу. Вот несколько примеров:

- Из-за межпространственного разлома эти странные объекты оказались на острове.
- Заклинание волшебника, которое пошло наперекосяк.
- Королева Накудама, Окуми, принесла их с собой из другого мира тысячелетия назад.
- Коллекция предметов из другого мира, оставленных Древним Духом.
- Духам было скучно, и они создали эти игрушки, чтобы чем-то занять себя в мирской жизни.
- Давным-давно великая империя построила эти инструменты и сооружения, но с тех пор пала.

Кто был Первым Дара?

Задолго до Великого Землетрясения, которое принесло с собой Порчу, из леса Роа Кала вышел Первый Дара. Жители Ободзимы сначала приняли его за духа, но вскоре поняли, что это существо из плоти и крови, как и они сами, а не сверхъестественное создание.

О Первом Дара известно не так много, и большая часть информации, которая до нас дошла, обрывочна и передаётся из уст в уста. Однако известно, что это существо, известное как Дара, бродило по острову Ободзима, рассказывая истории и распространяя мудрость. По сей день широко распространено мнение, что Дара был воплощением духа острова, и многие люди, эльфы и накудама высоко ценят Первого Дара как существо, достойное почитания.

Известно, что во время своих путешествий Первый Дара оставил на определённых деревьях магические символы, которые стали инструкциями для будущих дара, которые, как и их предшественник, вскоре выйдут из леса. Первый Дара предсказывал, что все, кто последует за ним, обретут знания, побывав в этом мире и прочитав магические символы, которые он начертал на деревьях по всему острову.

После нескольких лет странствий Первый Дара вернулся в свой лес, откуда он пришел, и основал деревню, которую назвал Роа Кала. Она должна была стать первым местом, которое увидели бы следующие дара, появляясь из-под священных деревьев.

Даже для самих дара остается загадкой, как они появляются до того, как выходят из земли. Однако островитяне строят догадки на эту тему. Многие из них до сих пор верят, что дара каким-то образом связаны с духом острова, и поэтому местные жители инстинктивно относятся к ним с уважением. Из-за этой веры некоторые задают дара вопросы, касающиеся духовности или шаманизма. Например, они спрашивают: «Будет ли в этом году удачный сезон для выращивания фасоли?», «Поправится ли мой драгоценный бык?» или «Что происходит со всеми небесными рыбками?», ошибочно полагая, что все дара каким-то образом знают секреты и мистические обычаи острова.

А что на самом деле?

Откуда берутся дара - настоящая загадка. Как Мастер, вы вольны изобретать любую идею, которая соответствует вашей версии сеттинга, но на данный момент происхождение дара остается неизвестным.

История накудама

Согласно легенде накудама, в давние времена их Королева Окуми прибыла на остров Ободзима еще головастиком. Она переплыла бескрайний космический океан, чтобы достичь вершины Горы Арбора. Достигнув её, Окуми преобразилась, поглотив свой волшебный хвост, который перенёс её через космические просторы. Эта сила позволила ей поднять остальную часть острова Ободзима над поверхностью воды.

Затем она создала внутри себя 1000 икринок и начала искать подходящее место для их откладывания. Говорят, что после того, как она отложила яйца, на них обрушился дождь падающих звёзд, и из них вылупилась первая королевская династия лягушек-полубогов, от которых произошли все остальные накудамы. Она научила первых накудама священному языку Наку Наку, а также сажать урожай и обрабатывать почву. Она передала им свои законы поведения и стремление к лучшему в жизни.

Из первозданных вод множество чудовищ и мерзопакостных чудищ возжелали заполучить её райский остров и вышли, чтобы уничтожить Ободзиму или захватить её. Первым из её противников была 10 000-головая Гидра, но она быстро расправилась с ней, отрубив головы одним взмахом своего волшебного языка. Вторым, кто решил атаковать, стал Большой Ужасный Краб, которого она уничтожила, хитроумно устроив ему ловушку. Эта изобретательность стала чертой, которой восхищаются и которую переняли все её потомки.

Легенда гласит, что именно королева стала первой, кто обнаружил странные артефакты и попыталась их собрать. Она отправила своих лучших воинов по всей Ободзиме, чтобы те собрали эти ценные предметы и спрятали их в тайнике для изучения самыми талантливыми волшебниками. Однако до сих пор легендарный тайник с артефактами Первой Эпохи так и не был найден.

Говорят, она позволила своему любимому супругу Окке уйти из жизни, чтобы все накудама могли пользоваться целебным грибом. Теперь этот гриб можно найти по всей Ободзиме, под названием «Дилемма королевы» в честь её жертвы. Из этого легендарного поступка накудама черпают свое чувство общности и бескорыстия, и мысль о том, что всеми радостями нужно делиться, а не копить их.

В какой-то момент истории королева пропала. В одних легендах говорится, что она исчезла, в других — что она умерла, а в третьих — что она вернулась в космическое море и однажды вернётся на Ободзиму. После её отъезда правящие династии накудама начали своё правление. Они построили империю, которая охватывала весь остров и просуществовала тысячу лет, прежде чем была разрушена Огмаем.

Демон-Император

Легенда гласит, что император-демон Огмай спровоцировал падение империи, посеяв семена раскола среди накудама, наживаясь на обидах и мелких дрязгах, пока это не переросло в полномасштабную войну. Огмай правил недолго и жестоко, однако под руководством мудреца Шалвина группа неунывающих накудама в конце концов свергла Огмая, а затем распустила монархию, чтобы создать новое мирное общество на землях, не затронутых войной.

Накудама в наши дни

В наши дни история первой королевы и древнего королевского рода накудама превратилась в легенду. По всему острову можно найти множество руин, которые свидетельствуют о существовании этой великой династии. Сами накудама по-разному относятся к своему прошлому. Некоторые из них с большим интересом изучают своё наследие и становятся заядлыми искателями приключений и археологами. Другие же предпочитают не вспоминать о былом и просто наслаждаются радостями настоящего.

А что на самом деле?

Правдивы ли эти легенды? Миф о накудама, несомненно, утверждает, что все они правдивы, но все мы знаем, как накудама любят приукрашивать правду.

Происхождение Ползучего Полога

История происхождения леса малоизвестна, однако на острове есть несколько личностей, которые знают о его происхождении и назначении: Ползучий Полог был создан Первым Дара 300 лет назад как тюрьма для содержания демона — отвратительного монстра, похожего на ворона, известного только как Мальгрота.

А что на самом деле?

После того как Первый Дара покинул лес Роа Кала, чтобы исследовать Ободзиму, он оставил множество символов для тех, кто придёт после них. Однако, словно по воле судьбы, в это же время страну начала терроризировать демон Мальгрота. В конце концов, она встретилась лицом к лицу со странствующим кочевником.

Первый Дара и Мальгрота вступили в ожесточенную битву, которая длилась несколько дней, и оба они нанесли друг другу ужасные раны, но из-за своей демонической природы раны Мальгроты быстро заживали, в то время как раны Первого Дара - нет. В конце битвы Первый Дара запечатлел свою жизненную силу в роще деревьев с помощью чистой, могущественной магии. Деревья мгновенно оживились и окружили Мальгроту, и с тех пор, куда бы ни пошла Мальгрота, деревья образовывали вокруг неё естественный барьер. Лес стал известен как Ползучий Полог, и он привел Мальгроту в Штормовые Поля и по сей день служит для неё передвижной тюрьмой.

Мальгрота: Дух в двух мирах

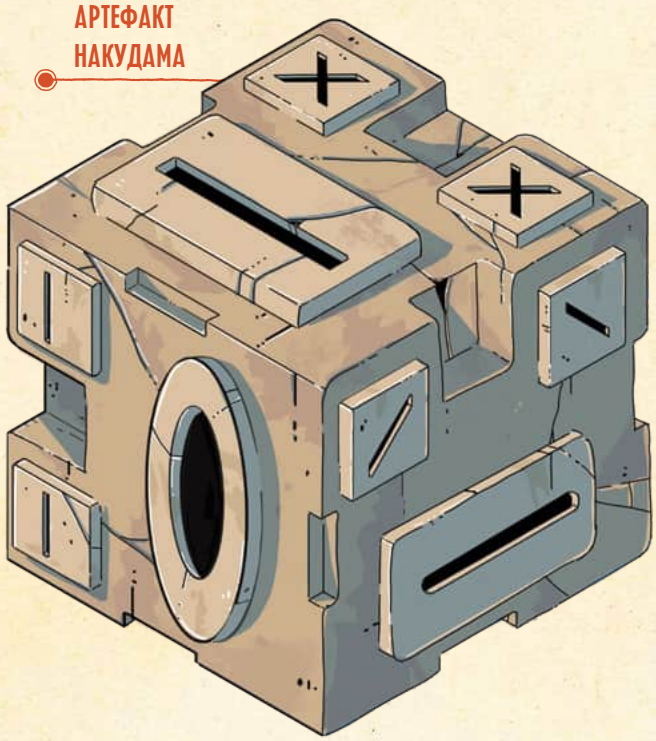
Мальгрота когда-то был духом-близнецами, вороном тьмы и кроликом света, которые жили в Царстве Духов. Они были как две стороны одной медали, уравновешивающие друг друга. Но однажды кролика поразила в сердце проклятая стрела. Эта рана расколола духа-близнецов, и пока кролик корчился в агонии в Царстве Духов, ворон был перенесен в Физический мир, превратился в хищного демона и стал Мальгротой.

Никто не знает, кто ранил дух кролика и почему, но пока раненый кролик оставался в Царстве Духов, материальное воплощение боли и ярости духа — неуклюжая ворона - начала терроризировать Ободзиму, выражая так свои страдания.

Природа Мальгроты

Мальгрота, охваченная яростью, не может найти выход из своей постоянно меняющейся тюрьмы — Ползучего Полога. Она обречена блуждать по лесу, никогда не обретя свободу.

Мальгрота не поддается уговорам и разрушает всё на своем пути. Время от времени она в гневе царапает свое тело когтями, отрывая кусок плоти, который затем превращается в уменьшенную и мутировавшую версию самого себя. Эти «дети» также скитаются по лесу, ища Первого Дара, который давно покинул этот мир.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ЛЮБОПЫТНЫЙ МИР ИЗНУТРИ

"Любопытный мир изнутри" рассчитано на 2-4 персонажей 2-го уровня.

Искатели приключений, стремясь помочь юному Почтовому Рыцарю, отваживаются проникнуть в мастерскую ведьмы, где надеются найти письмо. Однако, оказавшись там, они уменьшаются до размеров мыши. Путешествуя по необычному миру, им придётся столкнуться с множеством трудностей: сразиться с жуками Бора, противостоять хитроумным пикси, общаться с гигантской кошкой и, возможно, даже вступить в битву с огромной венериной летающей крысой, которая называет мастерскую ведьмы своим домом.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

Когда искатели приключений гуляют по деревне Окири, они внезапно слышат плач. В поисках его источника они находят Ломи, 13-летнего мальчика, который сидит на камне перед небольшим деревянным домом, обхватив голову руками. Рядом с ним стоит печальный вьючный мул, нагруженный несколькими мешками с эмблемами Курьерской Бригады.

Дилемма Ломи

С самого детства Ломи мечтал стать Почтовым Рыцарем и произвести впечатление на свою старшую сестру Аши — рыцаря Курьерской Бригады. Когда один из рыцарей заболел, Аши доверила своему младшему брату доставку посылок и писем, чтобы оценить его преданность организации. Ломи не мог упустить такой шанс!

К несчастью, он доставил письмо не по тому адресу и теперь не может попасть внутрь, чтобы забрать посылку. Он понимает, что если вернётся и признает свою ошибку, то его мечтам о Почте, вероятно, придёт конец.

Если его спросят, Ломи ответит, что всё, что он знает об этом месте, — это то, что это мастерская мисс Линдли, но письмо предназначалось миссис Линфри — ошибка, которая теперь поставила его перед сложной дилеммой.

Существует вероятность (проверка Анализа СЛ 14), что некоторые искатели приключений могли слышать о мисс Линдли — местной ведьме, которая живёт в деревушке и занимается ремонтом и починкой товаров. Вы можете узнать больше о мисс Линдли в разделе «Локации» в подразделе «Деревня Окири — NPC».

Любая ведьма или колдун в отряде получит преимущество на бросок.

Предложение Ломи

Хотя мальчику, который так далеко от дома, кажется, что он может предложить взамен немного, в этот момент он полон отчаяния и готов отдать больше, чем у него есть. Ломи не может похвастаться ничем, кроме нескольких стеклянных лепестков и пары немагических безделушек Первой Эпохи. Однако он предлагает свои услуги в качестве помощника на короткое время, а если это действительно необходимо, то и золотые цветки, которые он может заработать, доставив письмо.

Приближаясь к мастерской мисс Линдли

Мастерская мисс Линдли расположена в уютном деревянном домике в деревне Окири. К парадной двери, выкрашенной в ярко-зеленый цвет, ведет мощённая дорожка. Над дверью висит табличка с надписью «Закрыто», выполненная выцветшим курсивом. По обе стороны от входа растут кусты бум-ягод, с которых уже собраны плоды. Окна в доме покрылись инеем, а на черепичной крыше начали вить гнёзда птицы.

Несколько фактов о мастерской:

- Хотя мастерская выглядит как обычная, на самом деле она полна волшебства. Помимо своей неуязвимости, она окружена множеством заклинаний и чар, которые мисс Линдли накладывала на неё на протяжении многих лет.
- В доме есть только двери и окна, других входов нет. Также отсутствует дымоход и любые другие небольшие отверстия.
- Мощные чары надёжно защищают дом, блокируя все входы. Эти чары снимаются только тогда, когда мисс Линдли находится внутри. Они действуют на все окна и двери, кроме двойной двери в подвал, которая находится в задней части дома и заперта на висячий замок. Много лет назад мисс Линдли регулярно доставляла домой огромные количества ингредиентов для зелий. Когда её не было дома, она оставляла их в погребе. Однако некоторое время назад эти поставки прекратились, и теперь двери погреба почти не используются и заросли плющом.

Вход в мастерскую

Попасть в мастерскую можно тремя основными способами:

1. Через увитую плющом двойную дверь, которая ведет в подвал.
2. Через одно из окон.
3. Через парадную дверь.

Хотя искателям приключений доступен любой из этих вариантов, проще всего попасть внутрь через запертую на висячий замок двойную дверь в подвал. Она не магическая, и для того, чтобы открыть замок, требуется успешная проверка Ловкости СЛ 13. Ее также можно сломать при успешной атаке против КД 13.

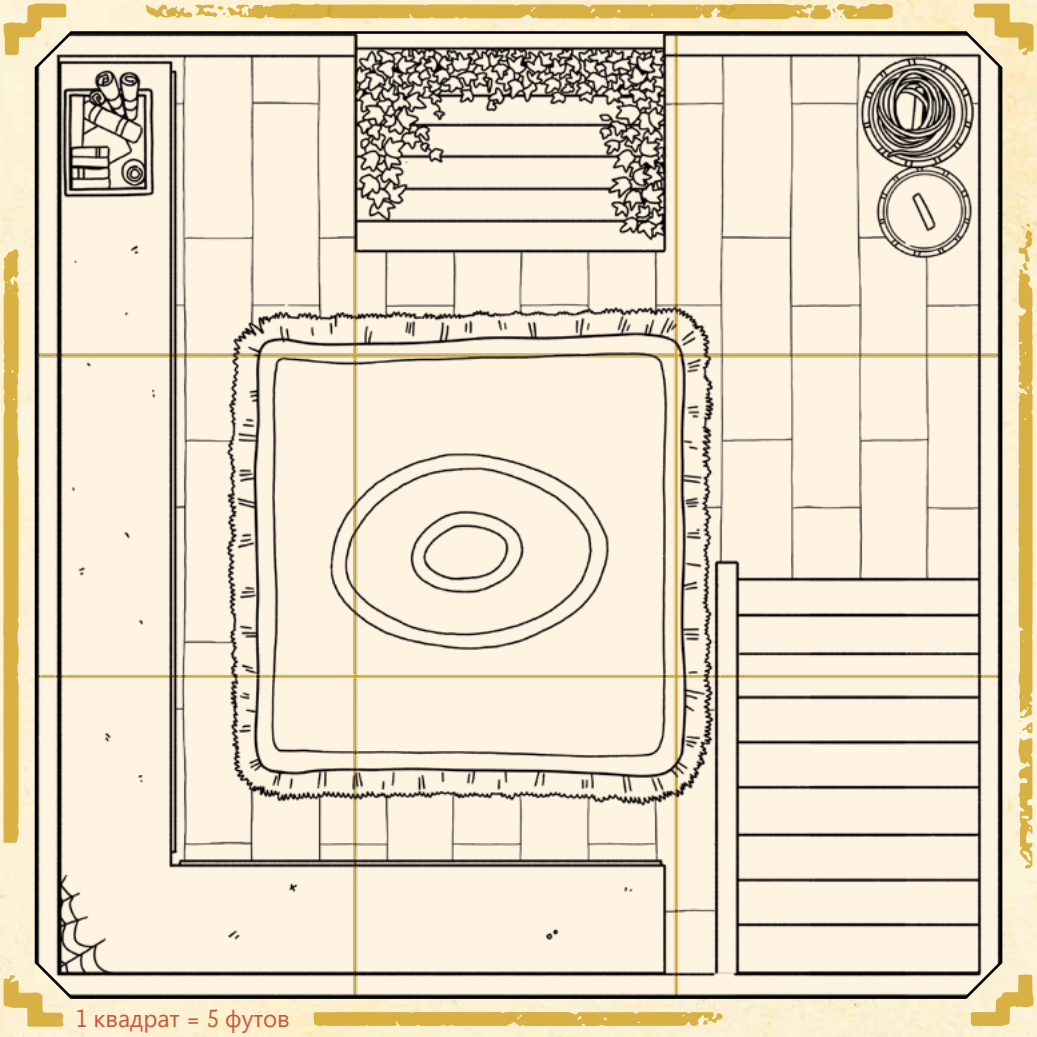
Окна и входная дверь заперты магией, и для кратковременного проникновения требуется какой-либо способ рассеивания магии. На их уровне это сложно, но не невозможно, так что будьте готовы к тому, что ловкие искатели приключений могут проскочить мимо *подвала, лестницы и кота Эмерсона*, так как они сразу же попадут на главный этаж мастерской.

Уменьшение

Как только все герои входят в дом, они становятся Крошечными благодаря мощной магической ловушке, которую оставила мисс Линдли на время своего отсутствия. Когда это происходит, все открытые двери и окна закрываются сами собой, и дом волшебным образом снова запирается.

Если члены отряда остаются снаружи и несут стражу, они сохраняют свой обычный размер до тех пор, пока не решат войти, и только тогда они станут крошечными.

Все блоки характеристик в этом приключении рассчитаны на Крошечный размер персонажа.



1 квадрат = 5 футов

Вход в подвал

Если персонажи войдут через двойную дверь снаружи, они увидят деревянную лестницу, ведущую вниз. Когда они начнут спускаться, прочитайте следующее:

> ***В этом тёмном подвале стоит запах влажной земли и ещё какой-то острый, неуловимый аромат. Возможно, это аромат многовековых кипящих настоев, которые теперь покрывают земляной пол.***
>
> ***В покрытых сажей фонарях, висящих на стенах, мерцает волшебное пламя. Каждый из них отбрасывает жутковатый отблеск на старые деревянные ящики и ряды провисших полок, на которых расставлены разнообразные покрытые пылью бутылки и безделушки. Некоторые из них укрыты мешковиной. Когда последний из вас спускается с лестницы, земля освещается редкими волшебными символами, покрывающими пол подвала. На мгновение перспектива искажается, и перед глазами все расплывается, прежде чем вы снова сможете сосредоточиться на окружающем мире. Оглянувшись по сторонам, вы быстро понимаете, что либо уменьшились до размеров мыши, либо этот дом внутри намного просторнее, чем вы изначально предполагали.***

Через несколько мгновений после того, как герои уменьшаются, двери волшебным образом закрываются за ними, а с потолка над ними падает пыль.

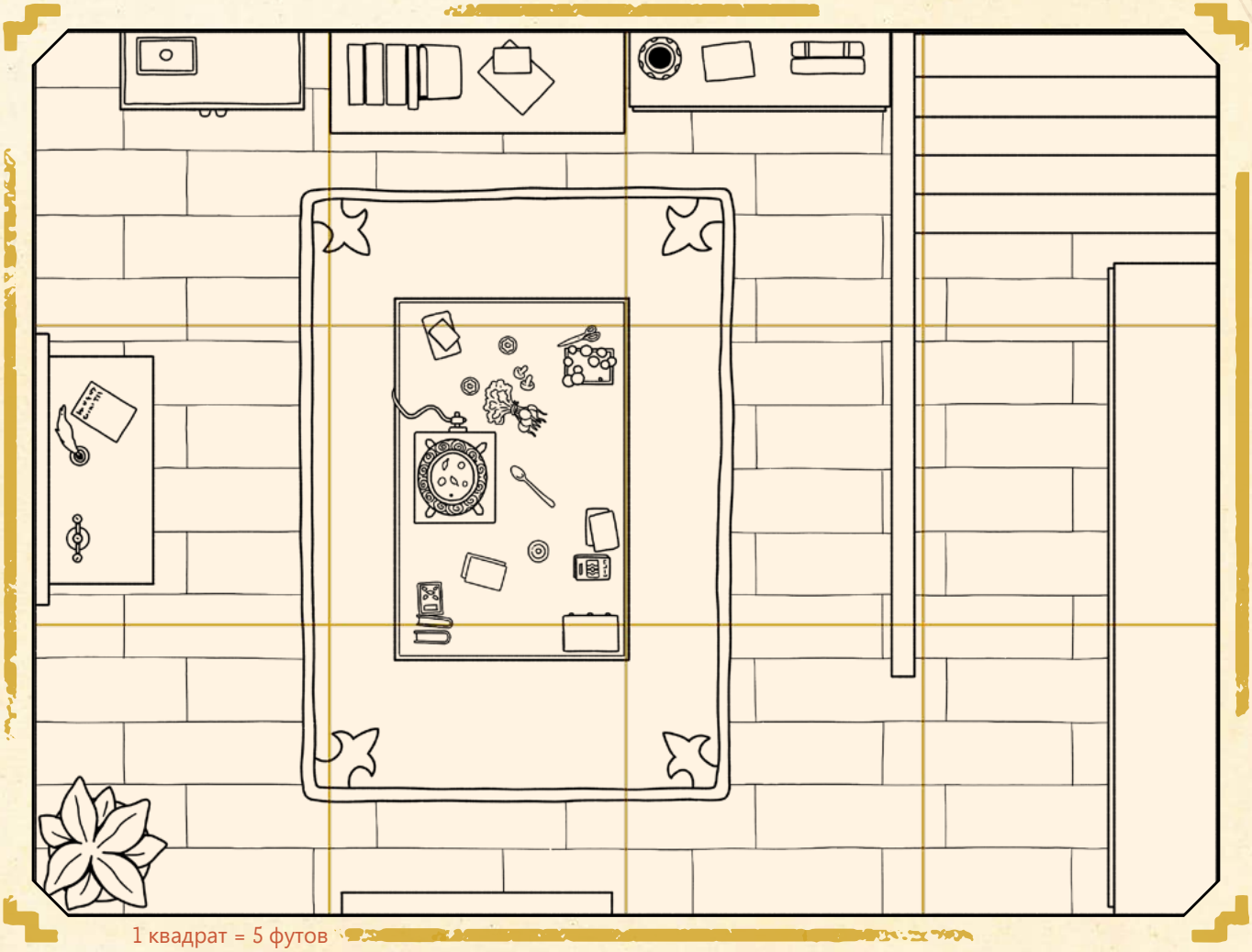
Внутри Подвала

Подвал служит мисс Линдли кладовой для сбора всего необходимого. Здесь хранятся старые проекты, запасные материалы и ингредиенты для зелий, которые она редко использует.

При осмотре ящиков и полок обнаруживается:

- Отпечатки лап и когтей существа, похожего на кошку, которое крошечным существам кажутся огромными.
- Испорченные и незаконченные эликсиры и зелья.
- Необычный ингредиент из региона, отличного от Дара Суритаси.
- Старая, сломанная безделушка Первой Эпохи.

Если искатели приключений не будут осторожны и наделают много шума, их активность насторожит **Эмерсона, кота Ведьмы** (подробнее о нём вы можете узнать в разделе «Кот Эмерсон» далее). Как только Эмерсон заметит их, он, в зависимости от того, насколько голоден, либо осторожно подкрадётся поближе, чтобы понять, что происходит, либо будет лениво ожидать на своей подушке, облизывая лапу.



1 квадрат = 5 футов

Лестница

Чтобы покинуть подвал, искатели приключений должны подняться по лестнице напротив той, по которой они вошли. Прочитайте следующее:

> ***То, что обычно считалось бы обычной лестницей, теперь представляет собой ряд высоких ступеней, каждая высотой около 15 футов, которые ведут на лестничную площадку, заваленную книгами и коробками.***

Этот пролёт шаткой деревянной лестницы соединяет подвал с основным этажом мастерской. Наверху лестницы находится коридор и подушка Эмерсона.

АТАКА ЖУКОВ!

На ваше усмотрение, пока искатели приключений будут с трудом подниматься по лестнице, на них из засады могут напасть 1d4+1 **жуков Бора** (см. раздел «Монстры» ниже). Эти существа выползут из трещин в стенах.

Эмерсон, Ведьмин кот

Эмерсон - властный кот, который обладает внушительным брюшком, изогнутыми усами и густой шерстью, торчащей во все стороны. Из-за этого он всегда выглядит так, будто только что проснулся. Эмерсон — главный в мастерской, но предпочитает проводить время в коридоре и подвале, где он может отдохнуть от надоедливых пикси и выследить любых нарушителей, которые осмелятся вторгнуться в его владения.

Обычно Эмерсон спит на верхней площадке лестницы, соединяющей подвал с коридором, ведущим в мастерскую. Он сидит на удобной подушке, на которой вышито его имя

У Эмерсона статблок **Льва*** с показателем Интеллекта 11.

Эмерсон и Пикси

У Эмерсона складываются непростые отношения с пикси, которые живут на первом этаже. Каждая из них стремится стать любимой подопечной мисс Линдли. Мисс Линдли проявляет много заботы и внимания как к пикси, так и к Эмерсону, но как только она уходит, между ними возникает вражда.

В последний раз, когда между ними произошла ссора, пикси украли лакомства Эмерсона и спрятали их на книжном шкафу в главной мастерской — в месте, куда Эмерсон не может добраться.

Что знает Эмерсон

Если подружиться с Эмерсоном, можно получить от него ценную информацию. Он знает, какое зелье на рабочем столе наверху восстанавливает рост искателей приключений, и, возможно, даже знаком с некоторыми другими предметами в мастерской.

Если Эмерсон доверяет группе, он поделится своими знаниями заранее. Тогда, как только они восстановят свой нормальный размер, они смогут отдать ему его лакомства. Однако, если Эмерсон не уверен в группе, он может скрывать свои познания о зелье и рассказать о них только после того, как угощение окажется у него в лапах.

Главный этаж Мастерской

Это основное помещение, где мисс Линдли чинит всевозможные сельскохозяйственные инструменты и некоторые артефакты Первой Эпохи, такие как велосипеды и солнцезащитные очки. Хотя сейчас здесь нет ничего подобного, на стенах развешано множество инструментов, которые мисс Линдли использует.

На главном этаже мастерской есть три помещения:

4. Коридор
5. Книжный шкаф
6. Рабочий стол Ведьмы

Здесь также есть небольшой столик, на котором стоит клетка с **Венериной летучей крысой** (смотрите раздел “Монстры” ниже).

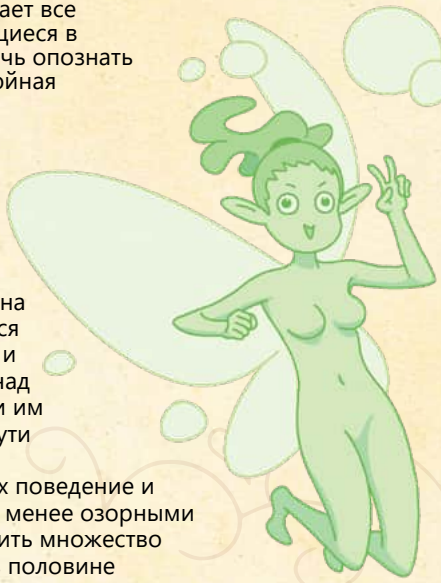
Репка Табита

Мисс Линдли пользуется услугами **духа** репы по имени Табита. Эта особа известна своей сварливостью и неприветливостью. Она появляется только тогда, когда необходимо устранить разливы, потушить пожары или решить другие проблемы, грозящие мастерской повреждениями или даже разрушением.

Табита выполняет свои обязанности медленно и вдумчиво, словно не замечая окружающий мир. В ответ на все попытки привлечь её внимание она лишь закатывает глаза, вздыхает и бросает долгие взгляды, выражая лёгкое недовольство. Даже пикси не могут пробиться сквозь её толстокожесть.

Табита — единственная, кто знает все магические предметы, находящиеся в мастерской. Заставить её помочь опознать каждый из них — задача, достойная величайшего из героев.

Надоедливые Пикси



Здесь обитают две **гигантские пикси** (см. статблок гигантских пикси в разделе «Монстры» далее). Их зовут Рина и Мина, и они, по сути, являются коварными агентами озорства и хаоса. Они могут насмехаться над искателями приключений, если им так хочется, или сбивать их с пути истинного, вызывая сомнения. Однако вы можете изменить их поведение и сделать так, чтобы пикси стали менее озорными и даже помогали гостям находить множество волшебных безделушек (хотя в половине случаев они всё придумывают).

Как только пикси узнают об искателях приключений, они приходят в неописуемый восторг. Они сразу же начинают придумывать игры, чтобы поиграть с ними. Они накладывают заклинания (например, ***Смятение****) на группу, пока те пытаются ориентироваться в гигантской мастерской.

Тина и Мина могут делать ставки на то, кого съест Эмерсон или кто первым доберется до стола. При этом из всех уголков мастерской доносится жужжание их крыльев и невидимый смех, что еще больше раззадоривает группу.

Пикси могут волшебством закрыть все ставни и погасить свечи, погрузив мастерскую в темноту.

Коридор

В узком коридоре, заполненном старыми книгами, бумагами, банками и другим мусором, крошечному существу было бы опасно передвигаться, словно в каньоне с неустойчивыми скалами.

Если группа раздражает пикси и выводит их из себя, они могут ради развлечения обрушить на них град тяжёлых книг.

Эмерсон также может случайно опрокинуть стопку книг (особенно если он напуган), что вызовет сход "лавины", которая может повредить крошечным существам.

ЛАВИНА!

Когда лавина из книг, ящиков, банок или бумаг обрушивается, любое существо, оказавшееся в зоне поражения, падает ничком, и оно должно сделать спасбросок Силы СЛ 15, получая 1d10 дробящего урона и получая состояние опутывания после провала.

Если **жуки Бора** не атаковали на лестнице, они могут напасть на группу после схода лавины в коридоре.

Книжный шкаф

Этот высокий книжный шкаф наполнен бумагами, записными книжками и пыльными фолиантами, которые мисс Линдли собирала годами. Большинство из них — захватывающие манускрипты, посвященные искусству колдовства.

Также тут есть:

- 1 кассета, хранящая в себе заклинание ***Овощной клинок*** (как свиток).
- Рецепт зелья **Эликсир Старины.** (Необходимые ингредиенты: Паутина Паука-Веретёнки, Бумажный Журавлик, и Кисточка Камыша.)
- Письмо, адресованное миссис Линфри, которое доставил Ломи. Пикси поместили его сюда.
- На верхней полке книжного шкафа лежит пакетик с вышитым именем “Эмерсон”. Внутри - набор пряных кошачьих лакомств.

1 квадрат = 2 дюйма

Рабочий стол Ведьмы

В центре комнаты расположен большой рабочий стол, на котором находятся инструменты, используемые в магическом ремесле мисс Линдли. Именно здесь герои смогут отыскать эликсир, способный вернуть их к нормальному росту. Однако найти его среди множества зелий может оказаться непростой задачей. Придется действовать методом проб и ошибок, а также заручиться помощью пикси или Эмерсона, чтобы отыскать нужную бутылку. Но настоящая опасность поджидает героев буквально за углом.

Забраться на стол

Чтобы добраться до стола, на котором стоит эликсир, персонажам придется взобраться по деревянным ножкам стола высотой 60 футов (относительно крошечных персонажей) и перебраться по выступу, чтобы попасть на поверхность столешницы. Любой персонаж, обладающий скоростью лазания, может без проблем подняться на стол, все остальные персонажи должны пройти проверку Силы (Атлетика) СЛ 14.

Забраться на стол должно быть непросто, но, чтобы сделать это еще сложнее, пикси могут устроить хаос и всевозможные беспорядки во время подъема. Вплоть до короткой и игривой схватки.

Венерина летучая крыса

В этом беспорядке прячется недавно освободившаяся **Венерина летучая крыса** (смотрите статблок в разделе “Монстры” ниже), существо, изначально предназначенное для использования в качестве ингредиента, которое теперь представляет серьёзную угрозу для искателей приключений, когда они ищут зелье на столе. Персонажи с пассивным восприятием 14 и выше заметят Венерину летучую крысу раньше, чем она заметит их. В противном случае крыса нападает в тот момент, когда ничего не подозревающий искатель приключений приближается к центру стола.

Кипящий котёл

В маленьком железном котле, разогретом на пропановой горелке Первой Эпохи, на слабом огне кипит вода. Внутри котла находится таинственная смесь трав, жидкостей и магии. При каждом вдохе аромат меняется, так что невозможно понять, какая именно трава или специя была использована.

Когда к котлу приближается маленькое существо, оно замечает, что котёл установлен на большой металлической платформе. Из центра платформы с шипением вырывается голубой круг пламени и охватывает нижнюю часть котла, нагревая его до высокой температуры. Бортик котла находится на расстоянии 15 футов (относительно персонажей) от поверхности стола.

Если искатель приключений выпьет напиток из котла или окажется внутри него, он должен бросить d6.

- 1: **Всё такое смешное!** В течение следующего часа персонаж не может удержаться от смеха. У него есть помеха на любые броски, если только он не справится с проверкой Интеллекта СЛ 13, чтобы не хихикать как гиена.
- 2-4: **Обуздать ветер.** Персонажа окружают сильные порывы ветра, которые он может использовать как заклинание ***Падение пёрышком****, чтобы смягчить падение. Действие зелья длится 5 минут.
- 5-6: **Прикосновение природы.** Персонаж наполняется тем, что некоторые могут назвать духом Ободзимы, что позволяет ему использовать заклинание ***Столп силы*** один раз, прежде чем действие зелья прекратится. Модификатор для заклинания - интеллект, мудрость или харизма (в зависимости от того, что больше).

Список зелий

Помимо зелья, которое вернет героям их обычный размер, на столе мисс Линдли можно найти следующие зелья.

ОБЫЧНЫЕ БОЕВЫЕ ЗЕЛЬЯ

- Свеча-Шапочка
- Героизм

ОБЫЧНЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ ЗЕЛЬЯ

- Прыжок и Скачок
- Кошачий Глаз

ОБЫЧНЫЕ ПРИЧУДЛИВЫЕ ЗЕЛЬЯ

- Сообщение в пузыре
- Веселье
- Мелодичное птичье пение
- Зелье Божьих Коровок
- Зелье Бороды

Побег!

Если всё пойдёт хорошо, то после того как они выпьют нужное зелье, они вернут свой нормальный рост, заберут письмо миссис Линфри и благополучно покинут мастерскую. Ломи будет очень рад и от всего сердца поблагодарит группу.

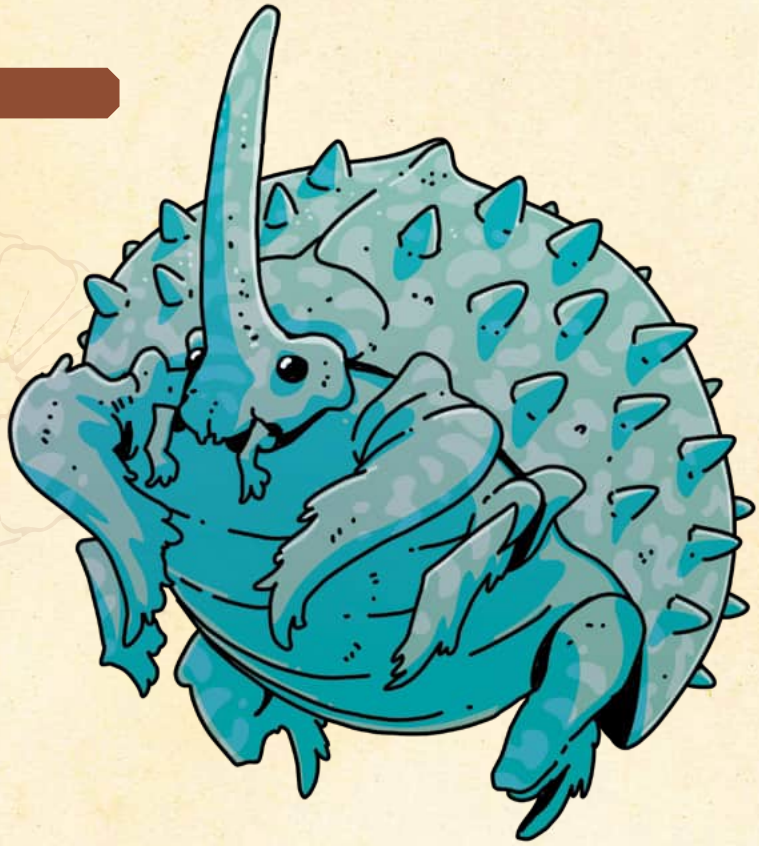
Если вы хотите продолжить приключение и включить его в сюжет следующей истории, то Ломи мог бы упомянуть, что письмо миссис Линфри всё ещё нужно доставить, и спросит, не могут ли персонажи сделать это вместо него, поскольку он потерял самоуверенность. Ломи также может сопровождать группу в качестве NPC до тех пор, пока письмо не будет доставлено. В любом случае, это может стать началом вашего следующего приключения, поскольку миссис Линфри может жить в другом городе и повести группу в новое путешествие.

Письмо миссис Линфри

Если кто-то решит вскрыть письмо, Ломи придет в ужас и сделает все возможное, чтобы отговорить их от такого бесчестного поступка. Он сообщит о них Курьерской Бригаде, что будет иметь последствия в последующих приключениях.

Может быть несколько вариантов того, что содержит письмо:

- Это может быть письмо с завязкой к следующему приключению.
- Это может быть признание (в любви или проступке), которое станет началом новой сказки.
- Это может быть приглашение на тайный костюмированный бал ведьм.



МОНСТРЫ

Ниже приведены существа, которых можно встретить в этом приключении. Статблоки были скорректированы с учётом того, что отряд состоит из крошечных существ.

Гигантский Жук Бора

Обитатели густых лесов, жуки бора — удивительные существа, наделенные даром инженерной мысли. С помощью своих острых рогов и шипастых надкрылий они прокладывают замысловатые тропы на земле. Эти насекомые живут большими колониями, создавая ровные и извилистые дорожки, которые часто ведут к потаённым полянам, древним руинам или тайным рощам, где обитают лесные духи. Однако жуки бора могут прокладывать тропинки даже сквозь дома и каменные стены, что вызывает беспокойство у многих островитян, которые считают их вредителями.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК БОРА

Средний Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (4d8 + 4)

Скорость 30 ф., Лазание 20 ф., Полёт 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 13

Языки —

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Биолюминесцентное свечение. Гигантский жук Бора излучает мягкий свет из-за своих шипастых крыльев, рассеивая тусклый свет в радиусе 10 футов вокруг себя.

Действия

Удар Рогом. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d8 + 1) колющий.

Резкий шквал (Перезарядка 5–6). Гигантский жук Бора выпускает шквал шипов. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов от него, должно выполнить спасбросок Ловкости СЛ 12, получая 7 (2d6) колющего урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Гигантские Пикси

Пикси, живущие в мастерской, становятся очень милыми, когда рядом находится мисс Линдли. Но когда она уезжает, они начинают устраивать проказы, особенно с Эмерсоном, которого они очень любят (и обожают дразнить).

ГИГАНТСКАЯ ПИКСИ

Большой Дух, Нейтрально-добрый

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (4d10)

Скорость 30 ф., Полёт 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +8

Чувства Пассивное восприятие 14

Языки Сильван (а??? может Торум?), Общий

Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Сопротивление магии. У Пикси есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Пикси является Харизма (СЛ спасброска 13, +5 к попаданию заклинаниями). Пикси может использовать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **По желанию:** ***Искусство друидов*, Разряд молнии, Хватающий корень, Прозрачность***
- **1/день каждое:** ***Смятение*, Контролировать животное, Обнаружение мыслей*, Опутывание*, Скрыть объект, Умиротворить гуманоида, Усыпление*, Подавление оружия***

Действия

Дар Полёта. Пикси с помощью магии дарует полёт существу, которое она видит, скоростью до 30 футов. Эта скорость сохраняется до тех пор, пока Пикси задерживает дыхание. Пикси может задерживать дыхание на время, равное 1 + её модификатор Выносливости, минимум на 30 секунд. Она может применить этот эффект только к одному существу за раз, а после окончания действия должна подождать 1 минуту, прежде чем использовать его снова.

Гигантская Венерина летучая крыса

Венерина летучая крыса - это причудливая смесь грызуна и плотоядного растения, которая обычно встречается в лесах и болотах.

ГИГАНТСКАЯ ВЕНЕРИНА ЛЕТУЧАЯ КРЫСА

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 34 (4d10 + 12)

Скорость 30 ф., Лазание 20 ф.

СИЛ	ЛВК	ВН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Скрытность +5

Сопротивление урону Яд; Дробящий, Колющий, Рубящий от немагических атак.

Иммунитет к состоянию Ослеплённый, Очарованный, Напуганный

Чувства Слепое зрение 30 ф., Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 11

Языки —

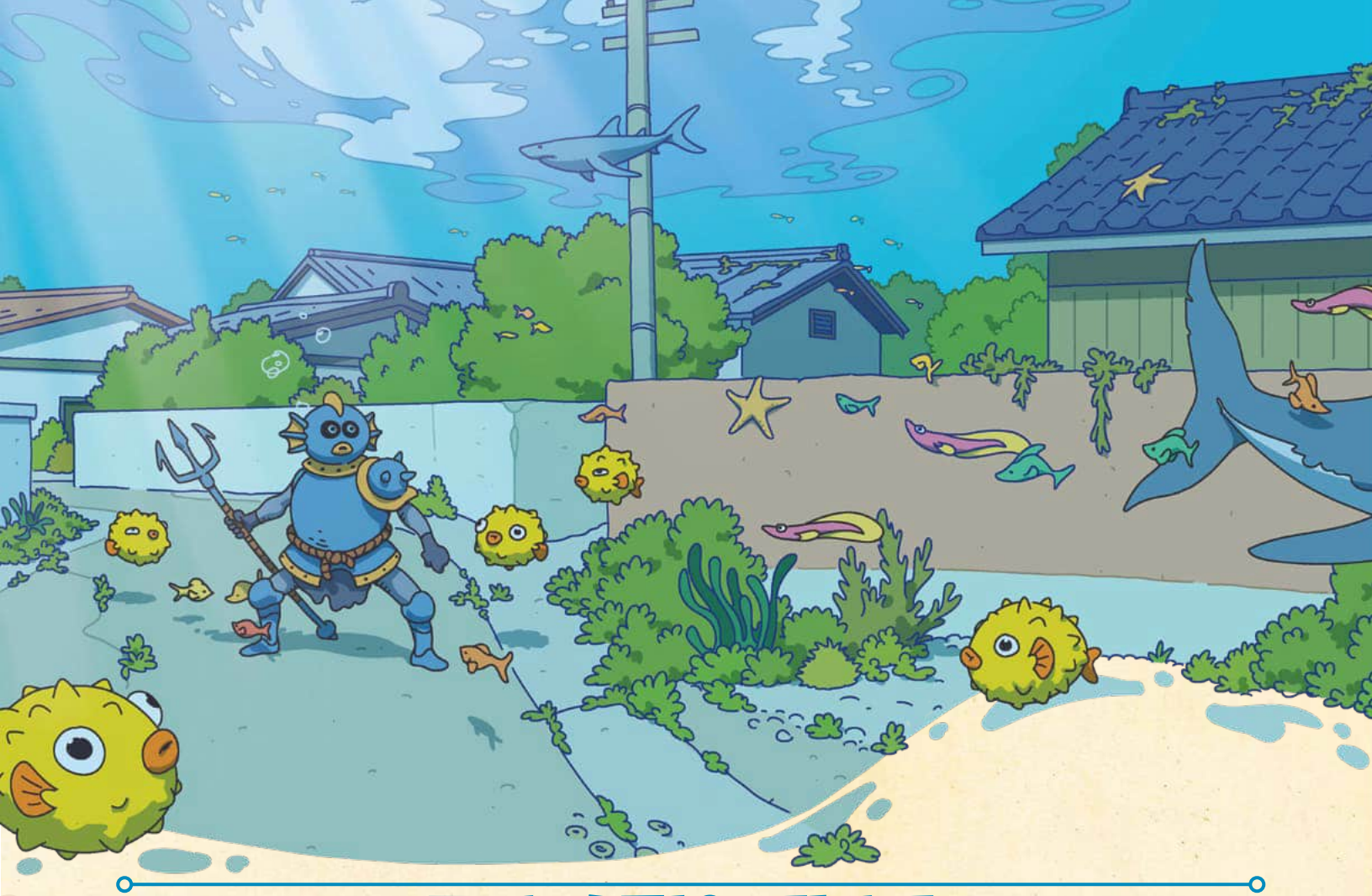
Опасность 1/2 (100 XP) **Бонус мастерства** +2

Действия

Щёлкающая челюсть. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 4 (1d4 + 2) колющий. Если целью является существо, оно также подвергается захвату (вырваться СЛ 12), когда Венерина летучая крыса сжимает его своими мощными челюстями. При таком захвате цель получает 4 (1d4 + 2) колющего урона в начале каждого своего хода.

Удар хвостом. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. *Урон:* 5 (1d6 + 2) дробящий.

Выброс пыльцы (Перезарядка 5–6). Венерина летучая крыса выбрасывает пыльцу в 15-футовом конусе. Каждое существо, находящееся в этой области, должно выполнить спасбросок Мудрости СЛ 11 или подвергнется заклинанию ***Смятение**** на 1 минуту. Пораженное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ЗА ОТМЕЛЬЮ

“За Отмелью” рассчитано на 2-4 персонажей 4 уровня.

Искатели приключений помогают маленькому мальчику вернуть воздушный змей-самолёт его дедушки, который был угнан рыболюдами и разбился на Отмели. Теперь искатели приключений должны погрузиться на дно океана, исследовать таинственный затонувший город, найти воздушный змей-самолёт, а затем заключить сделку (или сразиться) с целым войском пиратов-рыболюдов. И всё это нужно сделать как можно быстрее, чтобы вернуться к мальчику до того, как его дедушка узнает о случившемся.

ПРОЛОГ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Инцидент, с которого начинается это приключение, произойдёт позже в этой главе. Тем не менее, чтобы сделать историю более увлекательной, мы рекомендуем познакомить искателей приключений с некоторыми второстепенными персонажами, прежде чем просить их о помощи.

Для этого пролог должен происходить на грунтовой дороге, ведущей в Долину Воздушных Змеев. Возможно, искатели приключений направляются в деревню, чтобы посетить один из грандиозных фестивалей воздушных змеев, увидеть массовую миграцию плавающих медуз или даже доставить письмо, которое они получили в конце приключения «Любопытный мир изнутри». Независимо от причины, именно на этой грунтовой дороге начинается вся история.

Нападение гарпий

Во время своего путешествия авантюристы сталкиваются с опасной ситуацией: их преследуют **гарпии**, выжидая удобного момента для нападения. Количество гарпий должно быть достаточным, чтобы заставить отряд задуматься, прежде чем вступать в бой: от 2 до 3 гарпий на каждого игрока.

Гарпии пикируют вниз, приземляясь на дорогу перед авантюристами, и пытаются запугать их, чтобы те отдали свою добычу без боя.

Помощь с воздуха

Независимо от того, завязывается ли драка или герои подумывают о том, чтобы отдать свои ценности, над головой раздается шум - это на помощь им прилетает летательный аппарат — воздушный змей-самолёт. Воздушным змеем-самолётом управляют маленький мальчик Токко (м. человек, **обыватель***) и его дедушка, известный как Дедуля (м. человек, **обыватель***).

Бой проходит следующим образом:

- Дедуля швыряет вниз **бомбы в бутылках** (обычное боевое зелье), а Токко умело управляет воздушным змеем-самолётом.
- Для боя без летальных исходов вы можете сделать так, что Дедуля использует флаконы с ароматическим маслом или другим веществом, которое ненавидят гарпии. Это заставит их улететь, выкрикивая проклятия и встряхивая перьями.

Если бой станет смертельным, гарпии убегут, если погибнут двое или более их товарищей.

Независимо от того, как Токко и Дедуля взаимодействуют с гарпиями, их появление должно восприниматься как помощь, а не как спасение. Хотя в книгах и фильмах забавно наблюдать, как причудливые мальчик и старик спасают мир, большинство игроков все же хотят чувствовать себя героями своей собственной истории. Поэтому будьте осторожны в этом взаимодействии, чтобы игроки не почувствовали себя бесполезными.

Победа!

После того, как гарпии улетели, воздушный змей-самолёт начинает кружить над искателями приключений. Токко и Дедуля машут им, крича и подбадривая, и в конце концов взлетают в направлении Долины Воздушных Змеев, прежде чем раздаётся неприятный щелчок. Прочитайте следующий текст:

Восторженные возгласы и смех этих лётчиков перекрывают ритмичное жужжание самолёта, парящего в небе. Молодой пилот наклоняет крылья, словно в приветственном жесте, и поворачивается к вам, чтобы лучше видеть вас внизу. С широкой улыбкой на лице он прощается с вами, выравнивая самолёт перед взлётом в сторону Долины Воздушных Змеев.

Внезапно в передней части самолёта раздается оглушительный лязг и хлопок. Из носовой части начинает подниматься столб дыма, и самолёт медленно теряет высоту. Через мгновение некогда радостный дуэт оказывается на земле, а их воздушный змей-самолет, шипя и издавая печальные звуки, останавливается.

После поломки Токко и Дедуля лишь смеются над этим. Они быстро начинают готовить летательный аппарат к возвращению в город. После знакомства со всеми, дедушка обращается к искателям приключений с просьбой помочь вернуть воздушный змей-самолет в город. В награду за их помощь он обещает вкусный ужин.

Званый ужин

Ужин с дедушкой, Токко и их семьёй может быть таким, каким вы его представляете. Семья Токко может быть большой, с множеством необычных родственников, или же состоять только из Токко и его дедушки. В любом случае, цель этого званого ужина — сблизить игроков с Токко и Дедулей. Ведь именно это заставит их помочь Токко, когда его воздушный змей-самолёт будет украден и упадёт в Отмель.

Возможные темы для разговоров на званом ужине:

- Члены семьи по-разному относятся к Року Рейли и его стремлению достичь Небесного Короля (подробнее о «Долине Воздушных Змеев» в разделе «Локации»). Они хотели бы узнать мнение искателей приключений о Роке Рейли.
- Воздушный змей-самолёт — это новый прототип, который Дедуля и Токко разработали вместе. Дедуля верит, что благодаря этому творению Токко наконец сможет осуществить свою мечту — присоединиться к команде воздухоплавателей Рока Рейли. Дедушка убеждён, что именно Токко сможет решить все аэродинамические задачи, которые необходимы для того, чтобы команда Рока Рейли достигла Небесного Короля.
- Токко или его родственник могут предложить одному из персонажей приготовить блюдо для праздничного ужина в качестве дружеского соревнования, чтобы узнать, чье блюдо самое вкусное.

После ужина

После званого ужина у всех будет время заняться своими делами, чтобы отдохнуть перед продолжением приключения.

Любители приключений могут исследовать Долину Воздушных Змеев и, возможно, понаблюдать за медузами, посетить одну из таверн или отправиться на мини-квест. Тем временем Токко с помощью Дедули работает над воздушным змеем-самолётом в надежде выиграть главный конкурс воздушных змеев Рока Рейли.

Крушение самолёта

Когда вы будете готовы приступить ко второй части приключения, прочтите следующее:

В городе Воздушный Змей, в этот ясный солнечный день, вы вдруг замечаете необычный феномен. Над деревней на опасной высоте пролетает нечто, напоминающее самолёт Токко. Задев одно из высоких зданий, он беспорядочно устремляется вниз по склону холма, к океану.

Токко бежит за самолётом вниз по склону, размахивая руками и крича. Его заметки и схемы разлетаются во все стороны.

В кабине самолёта вы можете увидеть существо, напоминающее гигантского морского конька. Когда самолёт пролетает над головой, морской конёк, словно извиняясь, кричит: "Извините! Я этого не хотел!"

Даже если искатели приключений будут стрелять или использовать заклинания на воздушный змей-самолёт или его пилота - морского конька, они не смогут помешать ему улететь на Отмель. Когда станет ясно, что ничего нельзя сделать, прочтите следующее:

Токко наконец-то появляется, тяжело дыша. Жители собираются вокруг, с тревогой наблюдая за тем, как воздушный змей-самолёт уменьшается в размерах над волнами. Внезапно все ахают, а Токко прижимает руки к голове, когда воздушный змей резко наклоняется и с громким всплеском падает в океан.

Оплата

Если группа попросит у Токко денег за возвращение самолёта, он согласится, сказав, что у него есть что-то ценное, что он может предложить им в качестве награды. Однако, оказавшись в затруднительном положении, Токко запаниковал и пообещал то, чего у него нет. Несмотря на свою осторожность, он крадёт золотую статую солнечной пантеры из храма Солнечной Пантеры, который находится рядом с Воздушных Змеем. Хотя золотая статуэтка стоит гораздо больше, чем просит группа за возвращение воздушного змея-самолёта, она также является священным предметом для друидов Солнечной Пантеры — ордена оборотней, живущего неподалёку от Долины Воздушных Змеев.

В конце концов, друиды выследят Токко и обнаружат, у кого находится их священный предмет. Возможно, они преподадут ему суровый моральный урок.

Кража из храма Солнечной Пантеры может стоить Токко его репутации и шанса присоединиться к команде Рока Рейли, если об этой краже станет известно.

Подводные воры

Рыболюды, захватившие самолёт Токко, - это банда изгнанников из владений Короля Крылаток. Изгнанники устроили свою штаб-квартиру в затонувшем городе Первой Эпохи, и возглавляет их капитан Кровавик Скверная, хитрая рыболюдка, которая рассматривает воздушный змей-самолёт как дань Королю Крылаток - способ вернуть его расположение.

Все это время её затягивает в более глубокие воды зла морская карга, известная как Чавкающая Жабра, которая убеждает свою протеже объединить усилия с Ядовитым Рексом. Жабра хочет, чтобы Кровавик полностью приняла зло, чтобы она могла превратить её в морскую каргу и создать свой ковен. Жабра использует болезненное прошлое капитана, чтобы заставить её пойти против Короля Крылаток.

Кровавик запугала Морриса, гигантского духа морского конька, чтобы он украл воздушный змей-самолёт.

Подготовка к миссии

Токко знает, где упал воздушный змей-самолёт — возле рифа на дальнем краю отмели. По словам моряков, там находится затонувший город. Туда никто не ходит, потому что во время рыбалки там лески цепляются за что-то, и ходят слухи, что это убежище пиратов-рыболюдов. Некоторые даже говорят, что там водятся привидения.

Чтобы добраться туда, группе понадобится лодка, предпочтительно баржа, достаточно большая, чтобы погрузить воздушный змей-самолёт. У группы есть много возможных способов выполнить свою миссию.

Разрабатывая план, имейте в виду следующее:

- Портовые рабочие и лоцманы предупредят их об опасностях на Отмели — водоворотах, морских чудовищах, чайках-молотах и пиратах-рыболюдах. Выходить на риф опасно.
- Герои также могли бы арендовать морской планер или воздушный шар. Для этого вы можете создать такие локации, как "Магазин морских самолётов Старого Джимбо" или "Воздушные шары Белинды". В этих местах можно было бы провести увлекательный побочный квест или приобрести ценного (и, возможно, необычного) союзника для будущих приключений на Ободзиме. Какой именно метод герои будут использовать, чтобы вернуть воздушный змей-самолёт, зависит от их изобретательности.
- Если они ещё не знакомы с Гильдией Моряков, им следует сообщить о ней, чтобы получить доступ к информации и снаряжению (см. “Холли и Гильдия Моряков” ниже).

Какой бы способ ни выбрала группа, чтобы добраться до рифа и затонувшего города, это может быть чревато опасностями. Нападения монстров, природные катаклизмы или комично неисправные лодка или самолет могут придать драмы приключению.

Холли и Гильдия Моряков

Гильдия Моряков готова оказать помощь в подводных исследованиях, предоставляя ценную информацию, снаряжение, зелья и другие магические предметы. Вы можете представить персонажам члена Гильдии Моряков в Долине Воздушных Змеев.

Если вы хотите более масштабного приключения, то вся группа можете отправиться в Северную Ложу Гильдии Моряков, где они встретятся с самой Холли Клинток. Там они могут узнать о её работе по восстановлению *Поинту* (см. "Прибрежная Ложа Дайверов, Северный филиал" в разделе "Локации"), после чего смогут продолжить свое путешествие.

Члены Гильдии Моряков — это дружелюбные и готовые помочь люди, движимые любовью к океану, безграничным энтузиазмом и скромным бюджетом. Они всегда благодарны за любую оказанную помощь.

Гильдия моряков может предложить:

- **Доспех водолаза.** Этот специальный водолазный костюм изготовлен из тяжелого металла, кропотливо обработанного Ложей. При ношении доспеха водолаза ваша скорость уменьшается на 10, если только ваша Сила не равна или не превышает 18. Кроме того, всякий раз, когда на вас накладывается заклинание **Подводное дыхание***, продолжительность действия заклинания удваивается. Здесь имеется только один доспех водолаза.
- **Воздушные шарики из козьей кожи.** Это кожаные мешки, похожие на воздушные шары, которые волшебным образом наполняются воздухом. Они сделаны из цельной козьей кожи и в основном используются для поддержания плавучести в экстренных ситуациях. Можно потянуть за шнурок на воздушном шаре, и тот наполнится воздухом. Персонаж, держащий воздушный шар, всплывает к поверхности воды со скоростью 100 футов за раунд. Количество таких воздушных шаров здесь соответствует числу участников миссии.
- **Рыбьи Плавники.** Это похожие на рыбьи плавники, которые путешественник может надеть на руки и ноги. При ношении плавники дают скорость передвижения под водой 40 футов. В Ложе имеется только 1 комплект плавников.
- **Светящиеся камни.** Если их стукнуть под водой, эти маленькие камешки вспыхивают ярким светом в радиусе 20 футов и тусклым ещё на 20 футов. Камни светятся в течение 15 минут, и Ложа может выдать до 3 штук на каждого искателя приключений. Над водой это обычные камни.
- Достаточно *зелий водного дыхания*, чтобы у каждого персонажа было по одному.
- **Конфетка дайвера.** Карамель, специально изготовленная Гильдией Моряков, которую вы можете откусить, чтобы выпустить струю воздуха, дающую искателю приключений 1 раунд **Подводного Дыхания***. Каждому персонажу дают по одной.

Зелье Водного Дыхания
Необычное, см. стр 235

Затонувший город

Когда все приготовления завершены, Токко ведёт группу к рифу, где упал самолёт. Токко не моряк, так что если группа решит отправиться на лодке, то им следует нанять кого-то или попытаться управлять лодкой самостоятельно.

Путешествие к рифу может быть как опасным, так и спокойным. Но как только группа прибывает на место, их взору предстаёт красочная стена рифа, обрамленная кристально чистыми волнами. Она спускается на 200 футов к белому песчаному дну. После недолгого осмотра рифа они замечают вдали обрывок ткани, зацепившийся за коралл. Токко сразу узнаёт в нем часть воздушного змея-самолёта.

Как только искатели приключений погружаются под воду и достигают дна рифа, они могут увидеть вдалеке загадочные очертания затонувшего города. К их удивлению, тропинка ведёт от их текущего местоположения прямо к этому таинственному месту.

Дайвинг на Отмели

Вода на Отмели волшебно прозрачна и обеспечивает видимость на расстоянии 200 футов, прежде чем детали начинают расплываться из-за плавающих в воде частиц.

Когда искатели приключений ныряют под воду, краски начинают теряться, но Отмель волшебна, и цвета сохраняются дольше благодаря кристально чистой воде.

Цвета пропадают в следующем порядке:

- Красный на 100 ф.
- Оранжевый на 150 ф.
- Жёлтый на 200 ф.
- Зелёный на 300 ф.
- Синий на 500 ф.

Редко Отмель бывает глубже 500 футов.

ПЛАВУЧЕСТЬ

Чтобы погрузиться в солёную воду, персонажам обычно нужно использовать противовес — 20-фунтовый мешок с камнями, который носят на поясе. Если во время подводного путешествия они потеряют этот противовес, то всплывут на поверхность, как воздушный шар, со скоростью 40 футов в секунду. Поскольку персонажи не дышат сжатым воздухом, они не пострадают от таких неприятных последствий, как декомпрессия. Однако из-за высокой плавучести могут возникнуть интересные (и сложные) ситуации.

ЗВУК

Хотя слова под водой неразличимы, звуки слышны отчётливо, особенно металлические, жужжащие и резкие щелчки. Эти звуки распространяются в воде гораздо быстрее, чем в воздухе. Уши наземных обитателей приспособлены для восприятия звуков в воздушной среде, поэтому под водой их распознавать сложнее. Это может вызывать тревогу, когда персонаж слышит хруст или странное жужжание, но не может определить их источник.

ВИДИМОСТЬ

Если бой происходит на морском дне или персонаж перемещается по дну, вы можете уменьшить видимость из-за поднятого ила и песка. После раунда боя или в случае использования Рывка или любого другого действия, которое потревожит морское дно, образуется облако ила диаметром 15 футов. Все, кто оказывается в этом облаке, могут временно ослепнуть. Эта зона плохой видимости сохраняется в течение одной минуты после прекращения движения.

Если вы решите использовать это в своей игре, персонаж должен находиться на высоте не менее 5 футов от морского дна, чтобы избежать этого эффекта.

ТЕЧЕНИЕ

Обычно воды на Отмели спокойные, но если вы хотите добавить немного хаоса, по морскому дну иногда проходят сильные течения, достаточно мощные, чтобы перевернуть персонажа и отправить его в полёт.

Когда появляется течение, каждый игрок бросает кубик D6. Если выпадает 5 или 6, персонаж будет отброшен на 30 футов в выбранном вами направлении, если только ему не удастся совершить спасбросок Силы СЛ 13 и ухватиться за что-нибудь неподвижное.

Незакрепленные предметы, такие как воздушный змей-самолёт, могут быть унесены течением, если они не привязаны к чему-то.

Вы можете сделать подводный мир таким, каким захотите. Игрокам предстоит столкнуться с трёхмерной средой, окружающими шумами, потенциально ослепляющим илом и другими подводными аномалиями. Это может быть как увлекательным, так и раздражающим.

Прежде чем вводить эти трудности и ограничения, убедитесь, что ваши игроки оценят их. Ведь все эти сложности легко устраняются благодаря «волшебству Отмели». Оно может создать иллюзию того, что пребывание под водой здесь почти такое же, как и на суше.

Исследуя затонувший город

Затонувший город относится к Первой Эпохе, и поэтому в нём может происходить всё, что угодно, чтобы объяснить аномалии или причуды реальности и физики. Здесь могут встречаться странные магические эффекты, такие как антимагическая зона, где зелья водного дыхания не действуют, или участки, лишённые воды и полностью сухие. Только вам решать, с чем герои столкнутся в этом загадочном месте.

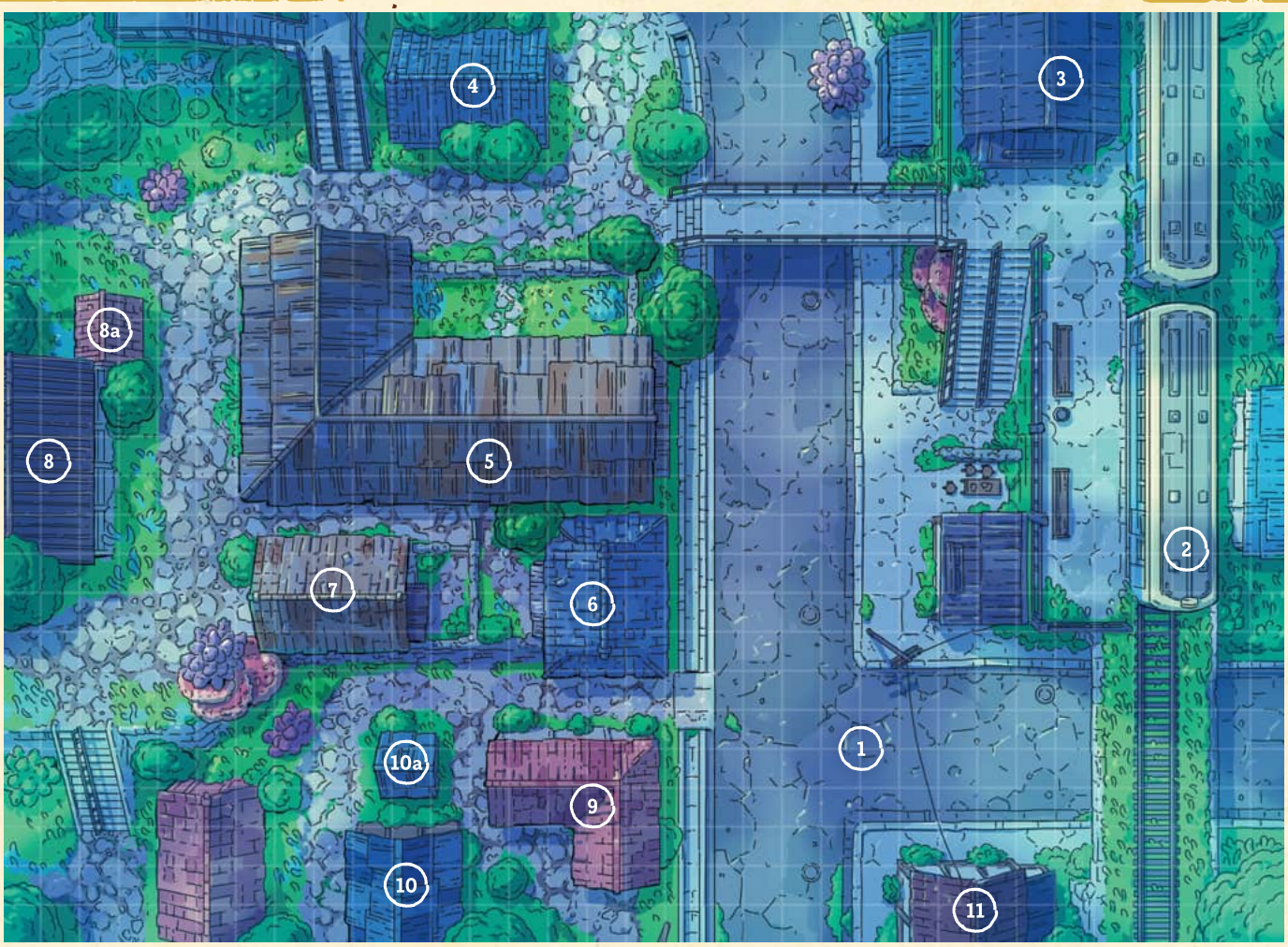
Вы также можете дать искателям приключений выяснить, как это место оказалось под водой, погрузив их в еще более глубокую тайну, которая приведет к последующему приключению.

Прежде чем искатели приключений приблизятся к городу, выясните, с какой стороны они к нему приближаются. Затем опишите, что они видят по мере продвижения по карте.

Следующие локации нанесены на карту Затонувшего города:

1. ГЛАВНАЯ ДОРОГА

Так как это место относится к Первой Эпохе, асфальтированная дорога здесь почти не подвержена износу или эрозии. На ней почти не видно наростов морских обитателей, таких как кораллы и ракушки. Сквозь небольшие трещины в асфальте прорастают пучки **Шишколистовых водорослей**, которые колышутся в потоке и могут служить укрытием для маленьких существ. Однако в основном главная дорога очищена от мусора.



1 квадрат = 5 футов

2. ВАГОН ПОЕЗДА

Интерьер этого металлического вагона обшит деревом и тканью. Есть несколько способов попасть внутрь: через небольшие люки в крыше, окна или двери по бокам. Для бесшумного входа одно из окон может быть разбито.

Внутри вагона жутковатые ряды пустых сидений, окружённые колышущимися **Опутывающими водорослями**.

При желании железнодорожные пути и депо также могут стать местом остановки для Блуждающего Поезда (см. раздел "Блуждающий поезд" в разделе "Локации").

3. ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО

Это прочное деревянное здание, на котором в застеклённой рамке висит расписание поездов. За кассой можно увидеть большое скопление **кораллов Ведьмин Глаз**. А под этим скоплением скрывается крошечная нора, где живёт озорной морской спрайт (статблок **элементального духа**), дух-компаньон по имени Слайго.

Слайго хочет заполучить жемчужину внутри гигантского моллюска, обитающего в зоне 9 (логове Кровавика). Если Слайго пообещают жемчужину, он расскажет группе всё, что знает о пиратах-рыболюдах, включая некоторые сведения об отношениях между Кровавиком и Жаброй.

Если вы хотите, Слайго также может подарить группе билет на Блуждающий Поезд, который он хранит глубоко в своей норе.

4. ВЕСЁЛЫЙ РОЖОК

Когда-то это было кафе-мороженое Первой Эпохи, а теперь здесь обитают 1d6 + 2 **голубых лосося.**

Машины для приготовления мороженого из нержавеющей стали все еще здесь, хотя они больше не работают и покрыты **шишколистовыми водорослями.**

Внутри кассового аппарата лежит горсть **морских ракушек.**

Голубой лосось
Обычный, см. стр. 201

5. УБЕЖИЩЕ РЫБОЛЮДОВ

На этом большом складе находятся 8 пиратов-рыболюдов, которые бдительно охраняют воздушный змей-самолёт, в то время как Кровавик обдумывает свой план: либо вручить свой приз Королю Крылаток, либо отнести его Ядовитому Рексу, чтобы досадить своему бывшему королю.

Вероятность того, что Кровавик окажется здесь во время исследования города, составляет 25%.

После 10-минутного поиска здесь можно найти до 10 **рыболюдских зубов.**

6. МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПОДВАЛ МОКСИ

Мокси - старинный музыкальный магазин Первой Эпохи. Вдоль стен выстроились ряды стеллажей, на которых когда-то хранились виниловые альбомы, кассеты и компакт-диски. За прилавком спрятаны **Виниловые пластинки.**

МОРРИС

Здесь плавает гигантский дух морского конька (используйте статблок **дух морского животного**) по имени Моррис, трусливый похититель воздушного змея-самолёта. Моррис испытывает страх перед Жаброй и делает всё возможное, чтобы пережить опасное партнёрство с ней. Именно поэтому он был вынужден украсть воздушный змей-самолёт, когда его попросила Кровавик — новый любимый питомец Жабры.

Хотя он боится Кровавика, Жабра вызывает у него ещё больший страх. Поэтому время от времени он напоминает Кровавику: «Это не то, чего хотела бы Жабра», если чувствует, что она может не подчиниться морской карге.

Из-за своих страхов он готов без колебаний лгать или доносить на авантюристов Кровавику, лишь бы выжить.

7. ОСТРОВНАЯ КУХНЯ КЭТ

Кафе Первой Эпохи. В нём располагается несколько столиков для посетителей, стойка, за которой можно было заказать еду, и небольшая кухня, где находятся все необходимые кухонные принадлежности и инструменты шеф-повара.

Из духовки доносятся глухие удары. Окошко, через которое можно увидеть содержимое духовки, покрыто слоем сажи. Если кто-нибудь откроет дверцу духовки, из неё в мгновение ока выпрыгнет **Пухлый Иглобрюх** (см. статблок ниже).

8. ГАРАЖ ДЖЕРРИ

Это гараж Первой Эпохи, в котором все инструменты сохранились в целости и сохранности. Здесь есть гаечные ключи, механический автомобильный домкрат, канистры для масла, шприцы для смазки и измерительные приборы. Здесь есть старый кей-грузовик и 2 мопеда.

8А. САРАЙ ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ

Это старый сарай для инструментов, в котором до сих пор хранится широкий ассортимент гаечных ключей и других инструментов, но теперь это логово 4 **гигантских крабов***.

9. ЛОГОВО КРОВАВИКА

Логово Кровавика на самом деле является старым Магазином Вкусностей — сетью магазинов Первой Эпохи. Этот продуктовый магазин теперь является личным логовом Кровавика Скверной (используйте статблок **мерроу***), которая убрала все обычные вещи, которые можно найти в мини-маркете, и оформила его в стиле, который можно охарактеризовать только как “готический глубоководный шик”.

Среди декоративных лент из **Опутывающих водорослей**, скелетов морских обитателей, морских ежей, гирлянд из **Опорионового стекла** и **морских ракушек,** у Кровавика есть гигантский моллюск, внутри которого находится жемчужина стоимостью 500 зц. Раковину можно открыть, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) СЛ 16. Также в этом гигантском моллюске находится большое количество яиц гигантского осьминога, принадлежащих Люсинде (см. раздел 10а. “Логово гигантского осьминога” ниже).

10. ЛОГОВО БОРИССА

Бориссс - дух морской змеи (используйте статблок **гигантского удава***, но с показателем ИНТ 10), который беззаветно предан Кровавику. В настоящее время он свернулся калачиком вокруг своего любимого плюшевого мишки, которого нашел, когда банда Кровавика впервые пришла в затонувший город.

Здесь нет ничего ценного.

10А. ЛОГОВО ГИГАНТСКОГО ОСЬМИНОГА

В этой маленькой хижине живет пробудившийся гигантский осьминог (используйте статблок **гигантского осьминога***, но с ИНТ 10) по имени Люсинда. Люсинда - нежное создание, но Кровавик удерживает её яйца у себя и заставляет Люсинду быть своей собакой на привязи. Люсинда не знает, насколько она сильна, но она боится и Кровавика, и Жабру и не может придумать, как вернуть свои яйца обратно.

11. ВОКЗАЛЬНЫЕ КАМЕРЫ ХРАНЕНИЯ

В этом здании расположены ряды шкафчиков для хранения вещей, многие из которых открыты, но есть и такие, которые все еще заперты (СЛ 20).

В одном из шкафчиков для хранения вещей спрятан неразрушимый чемодан, покрытый коралловым лаком. Чтобы открыть его, нужно пройти проверку Ловкости СЛ 25. Если удастся его открыть, то внутри вы найдёте **фигурку Неко-Ронина** в оригинальной упаковке.

Чемодан обладает магическими свойствами, которые позволяют его содержимому оставаться сухим. Однако, если его открыть под водой, чары рассеются, и всё содержимое промокнет.

Фигурка Неко-Ронина
Редкий, см. стр. 218

Использование монстров для хаоса

В любой момент во время исследования вы можете использовать монстров для создания напряжённости, хаоса или создания тревожного союза, особенно если вы хотите, чтобы ваше приключение было скорее ролевым, чем боевым.

- **Пухлый Иглобрюх** (см. ниже) может действовать как бомба замедленного действия или лазерный датчик движения, который может сработать, если персонаж сделает одно неверное движение, что приведет к возникновению всевозможных интересных ситуаций. При аккуратном использовании его также можно использовать против врагов.
- Стая разъярённых **гигантских акул*** также может быть использована в качестве неожиданной угрозы.
- **Водорослевые Элементали** могут быть смертельными и общими врагами, чтобы создать союз между отрядом героев и бандой Кровавика.

Пираты

Независимо от того, с какой стороны они приближаются или сколько зданий исследуют, искателям приключений рано или поздно придется столкнуться с рыболюдами, охраняющими самолёт. Этот конфликт можно разрешить с помощью продуманной ролевой игры, переговоров или боя.

Когда группа встретится с рыболюдами в затонувшем городе, помните о следующем:

- Если искатель приключений в бою с рыболюдами выбрасывает 20, он выбивает зуб — предмет, который можно использовать для приготовления зелий.
- Рыболюды всегда в поисках принцессы накудама с королевскими манерами, на которой Король Крылаток так хочет жениться. (Более подробную информацию читайте в разделе “Владения Короля Крылаток - Королевские устремления”).
- Когда кто-то из рыболюдов осведомлен о нападении, раздаётся сигнал тревоги (удар по консервной банке), и на помощь прибывают остальные пираты из банды.
- Рыболюды убегают, когда их остаётся трое или меньше.
- Кровавик Скверная может обменять самолёт на что-то. Помните о её цели: либо присоединиться к Королю Крылаток, либо предать своего бывшего короля и присоединиться к его главному сопернику, Ядовитому Рексу, что порадует её злую наставницу, Чавкающую Жабру. Кровавик начнет с необоснованных требований за воздушный змей-самолёт. Вот несколько идей:
  - Хочет заполучить Холли Клинток в качестве пленницы в обмен на воздушный змей-самолёт.
  - Требует уничтожить новую *Поинту* и принести трофей в качестве доказательства её уничтожения.
  - Требует уничтожить Северную Ложу Гильдии Моряков.

Общий враг

Если между приключенцами и рыболюдами разгорится драка, и вы захотите дать приключенцам еще одну возможность заключить мир, мы рекомендуем в начале второго раунда боя с Кровавиком и рыболюдами добавить двух **Водорослевых Элементалей**. Кровавик и её банда, может, и злодеи, но они не тупицы, и, столкнувшись с угрозой со стороны элементалей, с ними можно договориться и, возможно, даже стать союзниками, хотя бы на мгновение.

Чавкающая Жабра

Жабра — морская карга, которая стремится создать свой собственный Ковен. Для этого ей необходимы две другие ведьмы, и она уверена, что Кровавик станет отличной кандидатурой. Её гнев и статус изгнанницы делают её идеальной мишенью для манипуляций, и Жабра не упустит шанс использовать это в своих целях.

Все духи воды приходят в трепет, когда слышат имя Чавкающей Жабры, и её репутация распространяется даже на ковены ведьм, расположенные на суше. Хотя Жабра не появляется в этом приключении физически, все NPC, с которыми взаимодействует отряд в затонувшем городе, ощущают угрозу её власти и влияния. Жабра, как и Ядовитый Рекс, представляет собой подводного врага, который может создавать проблемы для группы на протяжении всех их приключений на Ободзиме. Где находится логово Жабры — решать вам.

Чем больше вы подыгрываете страху NPC перед Жаброй и заставляете их рассказывать истории о её злодеяниях, тем более эффектной и забавной она становится в роли злодейки в вашей истории. Великий злодей создает великих героев.

Завершение

Как только отважные искатели приключений наконец найдут воздушный змей-самолёт, им предстоит проявить изобретательность, чтобы поднять летательный аппарат с морского дна. Здесь мы рекомендуем поощрять творческий подход, но если это необходимо, Токко может предложить использовать оставшиеся *воздушные шары из козьей кожи*, чтобы поднять на поверхность затонувший воздушный змей. У него даже может быть один или два таких шара на корабле, которые он может предложить группе.

Вернувшись, Токко признаётся дедушке и объясняет ему, что произошло. Вместо того, чтобы злиться, Дедуля невероятно благодарен героям за то, что Токко в безопасности. В отсутствие Токко дедушка очень переживал за внука. Увидев, что самолёт пропал, а вместе с ним и Токко, он опасался худшего. Поэтому с их возвращением он испытывает огромное облегчение и начинает плакать от радости.

С возвращением самолёта и Токко, искатели приключений нашли верных друзей на всю жизнь, и, если вы того пожелаете, история может продолжиться. Токко и Дедуле предстоит много работы, если они всё ещё планируют закончить аппарат и отправить его на конкурс Рока Рейли. Это, несомненно, приведёт к множеству приключений и дополнительных заданий.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Уникальный магический предмет, который можно найти в этом приключении.

ЗАТОНУВШИЙ ЧЕМОДАН

Чудесный предмет, Очень редкий

Этот волшебный чемодан не поддаётся разрушению и полностью изолирован от внешнего мира. Когда он закрывается, он волшебным образом запирается сам, устанавливая СЛ замка на 1d20+5.

МОНСТРЫ

Уникальный монстр, которого можно встретить на Отмели.

Пухлый Иглобрюх

Иглобрюхи — миролюбивые создания, но они очень пугливы. Когда они чувствуют угрозу, то быстро раздуваются до огромных размеров. Если кто-то прикоснётся к их колючей коже, то может получить дозу токсинов. Когда Иглобрюх умирает, он лопается, разбрызгивая во все стороны ядовитые шипы.

Пухлый Иглобрюх часто обитает вдоль коралловых рифов и на песчаном морском дне.

ПУХЛЫЙ ИГЛОБРЮХ

Маленький Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 55 (10d6 + 20)
Скорость 5 ф., Плавание 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (-3)

Спасброски Вын +4
Навыки Восприятие +5, Скрытность +5
Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 13
Языки —
Опасность 2 (450 XP) **Бонус мастерства** +2

Смертельный взрыв. Когда Иглобрюх умирает, он взрывается. Каждое существо в радиусе 15 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 12, получая 9 (2d8) колющего урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Действия

Мультиатака. Пухлый Иглобрюх совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 8 (1d10 + 3) колющий.

Раздутие (Перезарядка 5-6). Пухлый Иглобрюх увеличивается в размерах, становясь Огромным и заполняя всё пространство вокруг себя. Каждое существо, находящееся в этой области, перемещается на незанятое место за пределами зоны и должно совершить спасбросок Выносливости СЛ 13. При провале существо получает 9 (2d8) урона от яда и остается отравленным в течение 1 минуты, так как шипы Иглобрюха вонзаются в него. При успехе цель получает вдвое меньше урона и не отравляется. Если существо врезается в стену или подобную твердую поверхность, оно получает дополнительные 4 (1d8) дробящего урона и считается схваченным (вырваться СЛ 13).; пока это состояние не закончится, существо также считается опутанным. Иглобрюх остаётся раздутым до начала следующего хода, после чего возвращается к своему обычному размеру. Пока он раздут, он получает бонус +2 к своему КД.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ПОТЕРЯННЫЕ В ПОЛЗУЧЕМ ПОЛОГЕ

“Потерянные в Ползучем Пологе” рассчитано на 2-4 персонажей 5-го уровня.

Искатели приключений спасают Мигу, писательницу-дара, и Гусыню, её любимую собаку-компаньона, от нападения опасных ревунов. Однако они все оказываются в ловушке Ползучего Полога — движущегося леса, который блуждает по Штормовым Полям.

В лесу группа сталкивается с жутким чудовищем, похожим на ворону. Оно схватило их новую подругу и исчезло в чаще. Теперь они должны спасти Мигу от беды и вернуть ей её любимую Гусыню.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

Блуждая по Штормовым Полям, искатели приключений слышат отчаянные крики среди хихиканья ревунов. Оглядевшись, они замечают одинокую дара по имени Мига (ж. дара, **обыватель***), которая сражается с пятью **Ревунами-Крикунами**.

Присмотревшись внимательнее, искатели приключений заметят, что один из Ревунов держит маленькую собачку, которая тявкает и пытается вырваться из рук хихикающего существа. Это любимый щенок Миги по имени Гусыня, которого забрали у бедной Миги ревуны. Она отчаянно хочет вернуть своего питомца.

Когда появляются искатели приключений, Ревуны не задерживаются больше, чем на один раунд, и пытаются сбежать, унося с собой Гусыню. Мига, не раздумывая, бросается за ними, умоляя помочь вернуть её собаку.

После сражения

После напряжённого боя Мига с радостью воссоединяется с Гусыней. Она искренне благодарит авантюристов и возвращается к месту, где произошла схватка, чтобы собрать свои разбросанные бумаги и книги. Мига делится с группой, что часто путешествует по Ободзиме в поисках символов дара. В свободное время она пишет роман о своих приключениях.

В этот момент она осознает, насколько захватывающей будет эта глава в её книге, и как ей не терпится узнать больше о героях, которые пришли на помощь ей и Гусыне. Она приглашает компанию присоединиться к ней за ужином и провести всего одну ночь в её лагере, после чего они смогут продолжить своё путешествие без неё.

У Миги очень энергичный характер. Она довольно молода, ей 17 лет, и ей очень интересно узнать о жизни за пределами Роа Кала (подробнее о Роа Кала читайте на стр. 94).

Окружённые Ползучим Пологом

Во время кемпинга, подобно океанским волнам, разбивающимся о скалы, Ползучий Полог накрывает героев, когда они засыпают, убаюканные сладким ароматом танцующих на ветру **Ветроцветов**.

Если кто-то стоит на страже, то в темноте он может услышать приближение леса: шелест листьев и веток, стоны деревьев и сотрясение земли. Эти звуки становятся все громче по мере того, как лес надвигается на группу и окружает её.

Если они попытаются сбежать, это не поможет. Куда бы ни направилась группа, их путь преграждает стена деревьев, которая простирается на многие мили.

Что знает Мига

Мига слышала о Ползучем Пологе. Насколько хорошо она о нём осведомлена, зависит от вас. Но, по крайней мере, она рассказывает героям, что этот лес постоянно перемещается и меняет форму, и те, кому не повезёт, могут оказаться запертыми в нём на всю жизнь.

Внутри леса

Независимо от того, проснулись ли искатели приключений в лесу или были захвачены ползучими деревьями, прочтите следующее:

В окружающем вас лесу стволы и кроны деревьев мягко покачиваются во всех направлениях. Их мощные корни, изгибаясь над землёй, словно штопор, глубоко проникают в почву. Сквозь кроны деревьев проникают столбы света, которые внезапно исчезают, когда земля начинает грохотать и трястись.

Вдалеке вы наблюдаете, как целая роща деревьев вырывается с корнем, меняя своё местоположение, прежде чем снова пустить корни.

Находясь внутри Ползучего Полога, лес постоянно движется и меняется. (Подробнее об этом волшебном месте читайте на стр. 78)

Летающие персонажи

Было бы удивительно, если бы на этом уровне у всех персонажей отряда появилась возможность летать. Если один или несколько персонажей попытаются улететь, вы можете описать, что лес простирается на многие мили в каждом направлении. Это затрудняет попытку вывести весь отряд из леса, особенно учитывая, что он постоянно меняется.

Другие приключения в Ползучем Пологе

Теперь, когда искатели приключений уже застряли в лесу, вы можете углубить историю, добавив в неё множество тайн, новых персонажей и необычной магии. Эти встречи помогут им лучше понять окружающий лес, заложат основы для будущих приключений или предоставят необходимую передышку перед следующим сюжетным поворотом.

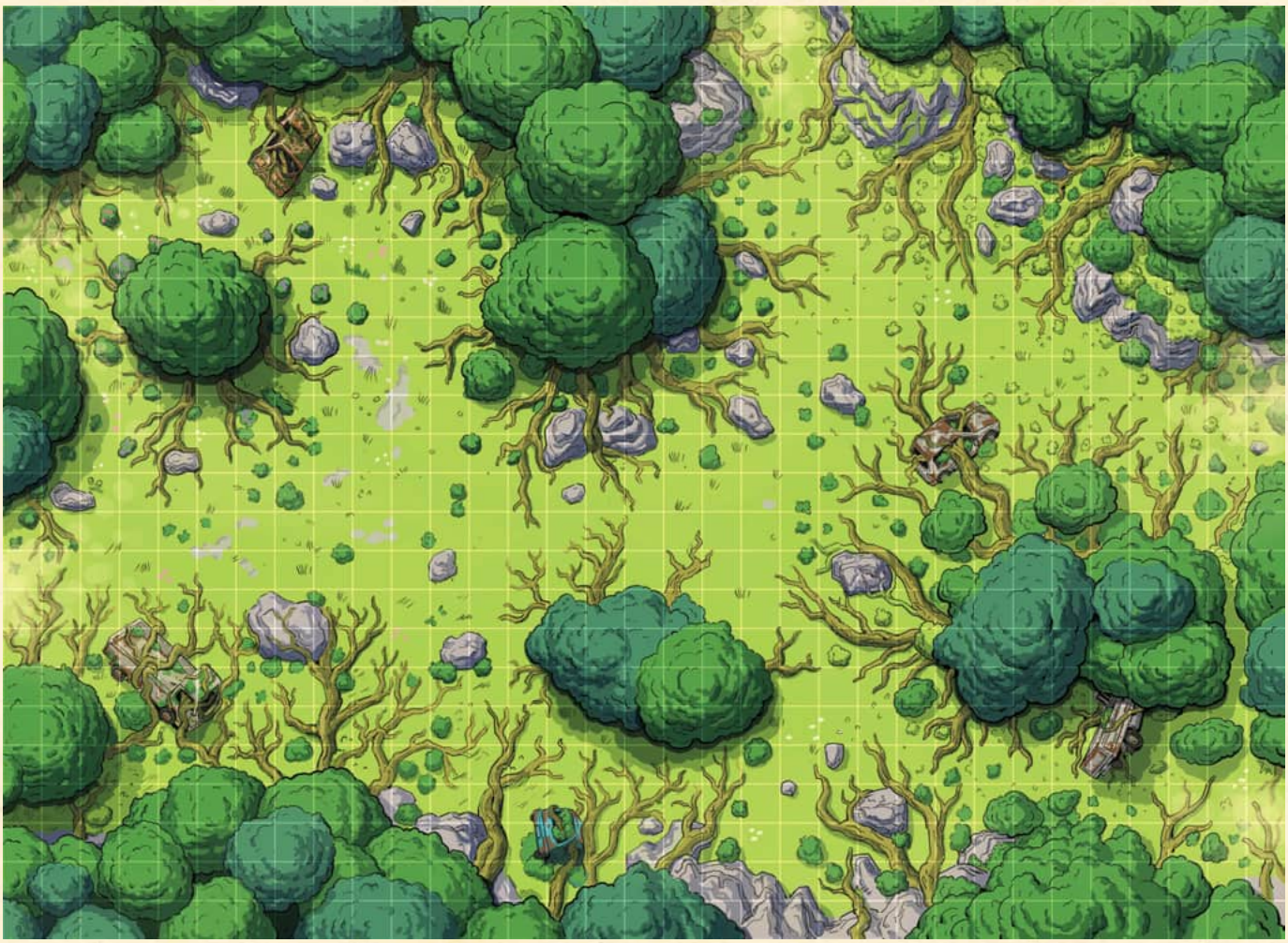
Вы можете использовать любого из NPC или примечательные локации, описанные в разделе «Ползающий Полог» этой книги. Также обратите внимание на следующие идеи:

Заросший караван

Путешественники обнаруживают в лесу караван из трёх фургонов, которые заросли корнями и лозами. Некогда яркие краски повозок теперь поблекли. Удивительно, но фургоны остались целыми, хотя их деревянные колёса прочно укоренились в лесной почве.

С успешной проверкой Интеллекта (Анализ) СЛ 14, авантюристы найдут ***Лозу влюблённых, Подсматривающую лозу*** и ***Эссенцию Мракожуков,*** спрятанные в фургонах.

Среди ветхих бухгалтерских книг и инвентарных списков обнаруживается дневник. В нём рассказывается о группе торговцев, которые отправились в Ползучий Полог, привлечённые слухами о редких травах. Однако, когда они оказались внутри, лес вокруг них изменился, и они потеряли свой путь. На этом дневник обрывается.



1 квадрат = 5 футов

Летающие белки

Эти любопытные лесные существа наблюдают за группой с высоты и поедают все фрукты, хлебные крошки или орехи, которые группа оставляет после себя.

Дыхание Леса

Время от времени лес замирает, и прохладный ветерок ласкает деревья, которые раскачиваются в такт, словно делают один глубокий вдох.

Эхо Полога

Время от времени герои могут слышать искажённое эхо собственных голосов. Это может быть их разговор или какая-то его часть. Иногда у них возникают странные предчувствия, и их голоса звучат почти панически, как будто они потеряны навсегда. Или же в этих голосах звучит предупреждение о монстре, который охотится за ними.

Блуждающие чудовища

В любое время, когда вам кажется, что вашим игрокам нужен энкаунтер или сражение в лесу, не стесняйтесь выбрать одного из этих монстров.

d20	¢əɟbɆɾɒQ
1	**ƃdəɐɥ**
2-4	**ƃdbɐbɒqQɆbQ ęɐQɆb** (1 или больше)
5-8	1d6+2 **ŏ ɜ-ɾqdɾʏbɆ**
9-14	**ÖgɆɾɒgƳ ƆɆQdbʏ** (1 или больше)
15-16	**ȯΛəɐVȯ**
17-19	1d4+2 **ŋQɆəɒbɆ**
20	**ŏ ɥɐdgƳ ƃvΛƳɒ**

Ворон Сенмо

Когда вы будете готовы, искатели приключений должны встретиться с **Сенмо**, старым и безумным существом, похожим на ворону, которое вот уже более 70 лет называет Ползучий Полог своим домом.
Прочтите следующее:

> **Вы прогуливаетесь по тёмному участку леса, окружённому густыми зарослями деревьев, когда внезапно чувствуете тошнотворный запах. От этого зловония по телу пробегает холодок, а звуки лесных обитателей, которые вы ранее не замечали, становятся всё громче и громче — кваканье лягушек и жужжание насекомых теперь оглушают своим напряжением.**
>
> **Внезапно, как будто выключенные какой-то древней машиной, звуки затихают, и издалека доносится глухое пощёлкивание, которое эхом разносится по лесной подстилке.**
>
> **Затем хриплый голос шипит: «Я чувствую твой запах, Дара».**

Сенмо был создан из разорванной плоти Мальгроты и представляет собой искажённую копию или дитя заключённого существа. Более подробную информацию о Мальгроте и происхождении Ползучего Полога можно найти на странице 340.

С момента своего создания Сенмо блуждает по лесу в поисках дара, который много лет назад заточил Мальгроту в её тюрьму. Сенмо также заточён в Ползучем Пологе, и после 70 лет безуспешных поисков дара начал терять рассудок.

Даже в своём растерянном и изменённом состоянии он не теряет осознанности своей цели. Поэтому, когда он увидел Мигу, его действия были стремительными. Его тактика заключалась в том, чтобы напасть на группу, схватить Мигу и убежать в лес, а затем вернуться в своё логово, позволяя постоянно меняющемуся лесу скрыть его следы.

Если один из группы - дара, Сенмо может в панике зашипеть, не зная, какого дара взять, прежде чем в конце концов решит взять Мигу. При этом он кричит: “Кто из вас!?! Кто из вас!?! Кто ИЗ ВАС!?!”

В сражении Сенмо стремится захватить свою жертву и скрыться. Как только ему удастся схватить Мигу, он отступает так быстро, как только сможет, используя свои способности, чтобы замедлить и отвлечь своих противников, если это потребуется.

Атака по возможности

Чтобы Сенмо чувствовался себя ещё более хитрым, вы могли бы заставить его напасть на отряд во время боя с Блуждающими чудовищами по таблице на предыдущей странице.

Поиск

Если искатели приключений решат отправиться в погоню, их ожидает стремительный спринт. В этом забеге им предстоит ориентироваться в постоянно меняющейся обстановке, не упуская из виду зверя, за которым они гонятся. Когда вы будете описывать, как деревья движутся, и усилия искателей приключений по поиску Миги и Сенмо, попросите каждого игрока выполнить две проверки навыков: одну на Выживание и одну на Акробатику. Если сумма двух проверок навыков игрока меньше 25, его персонаж отстаёт и выбывает из погони.

Каждый игрок должен выполнить эту двойную проверку навыков 3 раза, прежде чем Сенмо в конце концов сбежит с Мигой. Если кто-либо из игроков успешно выполнит все 3 проверки навыков, он получит в награду безделушку, которая поможет ему в поисках Миги. Во время побега Сенмо случайно врезается в одно из движущихся деревьев, теряя одно из своих чёрных перьев.

Встреча с Овечкой

Вне зависимости от того, когда это произойдёт — сразу после похищения или во время неудачи в погоне за Сенмо — искатели приключений в конце концов столкнутся с любопытной овцой, которая решила отдохнуть на поваленном дереве.

Мистера Овечку можно встретить в различных уголках Ободзимы и Царства Духов. Он известен под множеством имен: Лорд Денгу, Рам-Рам, Омен, Дин-Поко и многими другими. Однако он вполне доволен тем, что его называют просто Мистер Овечка. Некоторые считают его Древним Духом, в то время как другие утверждают, что он нечто гораздо большее. Но никто не знает наверняка.

Мистер Овечка обычно появляется в сопровождении множества мышей, которые ходят на задних лапках и говорят на неизвестном языке. Число мышей всегда соответствует количеству зажжённых свечей в волшебном фонаре Мистера Овечки, поскольку они - это существа, которые нарушили заключенные с ним сделки.

Сделки с Овцой

Мистер Овечка — жизнерадостный и любознательный. Когда он говорит, то использует необычные выражения и иногда неправильно употребляет слова. Однако, каким бы запутанным он ни казался, кажется, что для себя он никогда не запутывается, поскольку у него всегда есть ответ на все вопросы.

Когда искатели приключений впервые сталкиваются с ним, он выглядит очень заинтересованным и сразу же предлагает им присесть за его столик, который он соорудил из поваленного дерева и положил на него небольшую горку крекеров. Именно здесь, в этот момент, он начнёт общаться с ними в своей обезоруживающей манере, чтобы понять, чего хочет группа. В конце концов, он предложит им сделку.

Мистер Овечка склонен к простым сделкам, особенно когда речь заходит о его любимом блюде — козьем сыре. Однако иногда он требует более загадочные вещи, такие как «зелёный цвет» или «пение птиц». Если персонаж заключает сделку с Мистером Овечкой, последний, как правило, обладает магической способностью выполнять условия соглашения. В результате персонаж может лишиться способности видеть зелёный цвет или слышать пение птиц. Эта сделка может быть как постоянной, так и временной.

Если персонаж заключает сделку с Мистером Овечкой, чтобы помочь найти Мигу, Овечка сообщает, что знает, как найти Мудреца, который может привести их к логову Сенмо. Однако игроки не знают, что Овечка удерживает Мудреца в качестве одной из своих-мышей (см. раздел «Мыши» ниже).

Нарушение сделки. Если персонаж пытается нарушить условия сделки, происходит нечто необычное. Мистер Овечка делает предупреждение. Если его нет рядом, это предупреждение может прийти телепатически или во сне. Если же к предупреждению не прислушиваются, он зажигает одну из свечей, и персонаж превращается в мышь. После этого он следует за Мистером Овечкой в его весёлом путешествии до тех пор, пока его долг не будет выплачен.

Отыгрыш Овечки

Мистер Овечка никогда не проявляет негативных эмоций, смело преодолевая опасности и редко выказывая беспокойство или огорчение. Вместо этого он находит большинство вещей забавными и относится к ним как к игрушкам. Хотя он часто бывает любопытным и находчивым, он с одинаковой вероятностью может утратить интерес к вещам, которые ему безразличны, или просто проигнорировать их. Помимо, казалось бы, бесконечного набора известных магических способностей, он также кажется абсолютно неуязвимым, способным поглощать все, что угодно. Он невосприимчив к заклинаниям, которые пытаются заставить его раскрыть правду, изменить форму, очаровать или попытаться прочитать его мысли.

У него нет статблока, так как он не предназначен для боя и просто исчезнет, если на него нападут.

Мыши

Все мыши - проклятые нарушители сделок, понесшие своё наказание. Они все боятся сверхъестественной силы Мистера Овечки. Иногда одна из мышей может попытаться незаметно подать знак рукой, чтобы привлечь внимание авантюриста. Но когда Мистер Овечка бросает пристальный взгляд на неё, она снова возвращается к своему прежнему поведению.

Мистер Овечка не раскрывает истинную природу мышей. Если его спросить, он говорит, что они просто следуют за ним, но поскольку они непослушные, он должен присматривать за ними.

Мудрец - один из тех, кто нарушил сделку и стал мышью.

ОТСТАНЬ, ОВЦА!

Если группа решает не иметь дела с Овечкой, то после встречи Мудрец (в своём мышином обличье) находит их и жестом приглашает следовать за ним. Хотя в таком облике он не может говорить на обычном языке, он всё равно понимает окружающих. Если группа пойдёт за ним в его хижину и поможет достать одно из его старых зелий, он выпьет его, чтобы восстановить свою форму, и ответит на все их вопросы.

Мудрец

Мудрец был могущественным колдуном, который жил в Ползучем Пологе. Сто пятьдесят лет назад он нарушил сделку с Овечкой, и с тех пор стал одной из мышей, обреченной следовать за Овечкой. Он не может вспомнить, какую именно сделку нарушил. За столько лет, проведённых в облике мыши, многие его воспоминания стёрлись. На смену им пришли растущее желание есть сыр и инстинктивный страх перед хищниками.

Хижина Мудреца

Независимо от того, поведет ли Мистер Овечка искателей приключений или их поведет Мудрец в облике мыши, они доберутся до старой заброшенной хижины в лесу. Внутренняя часть хижины покрыта пылью, и теперь в ней обитает множество лесных тварей.

Как только Мудрец оказывается внутри, Овечка либо отпускает его, а затем исчезает, либо Мудрец через шарады просит группу принести пыльное зелье из запертого шкафа (СЛ 14). Выпив это зелье, он возвращается в свой человеческий облик.

В знак благодарности за спасение, Мудрец соглашается помочь группе, подарив им роскошно украшенную коробку с золотым жуком внутри. Как только жука выпускают из коробки, он улетает, оставляя за собой светящийся след — кратчайший путь к краю Ползучего Полога. Однако, этот след исчезает через минуту, поэтому Мудрец предупреждает, что выпускать жука следует только тогда, когда они будут готовы уходить.

Мудрец также дает им бутылочку с духом поросёнка внутри. Этот дух поросёнка может учуять Сенмо и привести группу к его логову и их подруге Миге.

Разборка!

Когда группа приблизится к логову Сенмо, прочтите следующее:

И снова, приближаясь к логову чудовища, вы ощущаете тошнотворный запах. Деревья становятся всё гуще и искривлённее, пока не превращаются в переплетение толстых корней, стволов и лиан, образующих массивное, извивающееся гнездо. Среди этих корней можно увидеть остовы проржавевших и раздавленных автомобилей, погнутых и искорёженных под напором корчащихся деревьев.

Из-за переплетённых корней доносится нечеловеческое бормотание:
«Ты освободишь нас или умрёшь, дара».

Если хотя бы одному из искателей приключений удастся раздобыть одно из перьев Сенмо, то группа сможет подобраться к нему незаметно.

В разбитом кузове старого грузовика лежит Мига, в отчаянии поднимая голову. Сенмо же ходит рядом с машиной, проклиная её, надеясь получить какую-то информацию о магии, которая связывает его с лесом.

Всё его внимание сосредоточено на Миге, пока он не почувствует присутствие захватчиков на своей территории. В таком случае он незамедлительно атакует.

Небоевой вариант

Хотя всё, скорее всего, закончится сражением, с Сенмо можно договориться. Он начал терять рассудок, и поэтому умный или коварный персонаж может перехитрить существо или убедить его отпустить Мигу.

После энкаунтера

Благодаря мастерству, отваге и везению, Сенмо удаётся победить или перехитрить, а Мига спасена. Если Сенмо погибает, отряд может обыскать его логово в поисках добычи.

В этом гнезде они находят:

- 1 **Чёрный Жемчуг** (Ингредиент)
- 1 **Зелье Вонючего Варева**
- 6 **Свечей зажигания** (Ингредиент)
- 1 **Обожжённая солнцем кассета** (Магический предмет)
- 1 **Зелье замораживания**

Как только вся добыча будет поделена, группа может выпустить золотого жука и последовать за ним прочь из Ползучего Полога.

МОНСТРЫ

Сенмо (Дитя Мальгроты)

Иногда Мальгрота в неконтролируемой ярости разрывает собственное тело, откусывая куски плоти. Затем эти куски извиваются и растут, обретая собственные конечности и когти. С трудом поднявшись на ноги, они, пошатываясь, отправляются в лес на охоту.

Это дети Мальгроты, и они неустанно ищут свою мать в лесу. Они верят, что каждый дара — это Первый Дара, существо, которое заключило их мать в Ползучий Полог и обладает ключом, способным освободить их из этой движущейся тюрьмы.

СЕНМО

Большой Монстр, Нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 123 (13d10 + 52)
Скорость 30 ф.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Лвк +5, Мдр +6
Навыки Восприятие +6, Скрытность +5
Иммунитет к состоянию Испуганный
Иммунитет к урону Некротический
Чувства Темнозрение 60 ф., Пассивное восприятие 16
Языки Общий, Дара
Опасность 7 (2,900 XP) **Бонус мастерства** +3

Острый взгляд. Сенмо имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Сенмо является Мудрость (СЛ спасброска 14, +6 к попаданию заклинаниями). Сенмо может использовать следующие заклинания без материальных компонентов:

- **По желанию:** ***Контролировать животное, Туманное облако*, Поглотить магию***
- **2/день каждое:** ***Трансформация зверя, Отражения*, Туманный шаг****
- **1/день:** ***Молния****

Действия

Мультиатака. Сенмо наносит два удара: один клювом, другой когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 11 (2d6 + 4) колющий.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 ф., одна цель. *Урон:* 9 (2d4 + 4) рубящий.

Буря из чёрных перьев (Перезарядка 6). Сенмо хлопает своими искривлёнными крыльями, выпуская шквал острых волшебных перьев. Каждое существо в 30-футовом конусе должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 14, получив 18 (4d8) рубящего урона и будет сбито с ног при провале, или получит вдвое меньше урона и не будет сбито с ног при успехе.

СПАСИБО!

Увидимся в следующем приключении