

DUNGEONS & DRAGONS®

РУКОВОДСТВО ПО ИГРОВОМУ МИРУ ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ



РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Richard Baker • Robert J. Schwalb • Rodney Thompson

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн Ричард Бейкер (ведущий дизайнер), Роберт Дж. Швальб	Арт-директор Кевен Смит
Дополнительное проектирование Логан Боннер, Брюс Корделл, Крис Симс, Трейвис Стоут	Рисунок обложки Уэйн Рейнольдс (лицевая сторона), Уильям О'Коннор (оборотная сторона)
Разработка Родни Томпсон (ведущий разработчик), Стивен Рэдни-МакФарлэнд, Питер Шефер, Стивен Шуберт	Графическое оформление Кевен Смит
Дополнительная разработка Энди Коллинз	Художники-иллюстраторы Керем Бейит, Ральф Бейснер, Эрик Белисле, Золтан Борос & Габор Сзицай, Джули Диллон, Уэйн Инглэнд, Уильям О'Коннор, Дэвид Рапоза, Джон Станко, Сара Стоун, Ева Уайдерманн, Эмра Элмасли, Джейсон А. Энгл
Редакторы Мишель Картер (ведущий редактор), Грег Билсленд, Рэй Валлес, М. Александр Юркат	Картография Адам Гиллеспи, Джейсон А. Энгл
Главный редактор Ким Мохан	Специалист полиграфического производства Кристофер Тардифф
Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр Билл Славичек	Специалист по допечатной подготовке Джефферсон Данлап
Руководитель творческого подразделения D&D Кристофер Перкинс	Техник-художник Свен Болен
Дизайн-менеджер D&D Джеймс Уайетт	Руководитель производства Синда Каллавей
Руководитель отдела разработки и редактирования D&D Энди Коллинз	Детали игрового мира основаны на оригинальном игровом мире Тёмное Солнце, созданном Троем Деннигом и Тимоти Б. Брауном.
Главный художественный арт-директор Джон Шиндхетт	Правила игры основаны на оригинальных правилах DUNGEONS & DRAGONS, созданных Э. Гэри Гайгэком и Дейвом Арнесоном и более поздних изданиях от Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твига, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера и Питера Адкисона (3 редакция); и Роба Хейнса, Энди Коллинза и Джеймс Уайетта (4 редакция).

620-25387000-001
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано
в августе 2010
ISBN: 978-0-7869-5493-3



U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Сокровища искателей приключений, Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, Тёмное Солнце, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast LLC. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2010 Wizards of the Coast LLC.

Наш сайт в Интернете: WWW.DUNGEONSANDDRAGONS.COM

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Landor

Вёрстка
Poligraph

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4	Сокрытый хранитель	69	Кен-кенту век, танцующая	
1. МИР АТХАСА	6	Стихийный жрец	70	гадюка	154
Герои Атхаса	8	Несущий дождь	72	Дорога королей	156
Приключения на Атхасе	10	Посвящённый дымящейся		Енола, хранитель озера	158
Отчаянные причины	11	короны	73	Золотистые грёзы	159
Цивилизация Атхаса	12	Темплар	74	Драк, город лун	160
Социальное устройство	12	Мастер-сквернитель	76	Максликсоко, верховный	
Вопросы обучения	14	Претор-легат	77	жрец лун	161
Атхасские монеты	14			Чёрные стражи	163
Секреты силы	16	4. ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА	78	Западное дальнеземье	164
История Атхаса	16	Тайная магия	80	Звенящие горы	166
Псионика и магия	16	Сквернение и хранение	80	Руины звенящих гор	166
Космология	17	Маскировка магических		Лесистый кряж	168
		талантов	80	Лесные колоссы	168
2. РАСЫ АТХАСА	18	Дикие дарования	81	Море ила	170
Мул	20	Дикий пси-воин	82	Природа ила	171
Три-крин	22	Воин арены	86	Бог в пыли	171
Население Атхаса	24	Шаман-анимист	90	Нибенай, город башен	174
Голиаф (великаныш)	24	Договор колдуна		Полан фелк	176
Дварф	25	с королём-чародеем	94	Дходжакт, принц нибеная	177
Драконорождённый (драй)	26	Эпические предназначения	98	Раам, беспокойный город	178
Полуорслик	26	Авангион	98	Касты раама	180
Полуэльф	27	Глава полчищ	99	Ушуч-си	180
Тифлинг	27	Король драконов	100	Равнинные земли	182
Человек	28	Лорд разума	101	Бирк перегревшийся	182
Эладрин	29	Пайрин	102	Зебурон, железный мародёр	183
Эльф	29	Новые черты	103	Провидец мафоун	184
Прочие расы	30	Ритуалы	116	Урик, город львов	186
Расовые пути совершенства	31	Снаряжение	118	Силан змей	188
Боевой раб мул	31	Доспехи	119	Метан лубар	188
Великаныш-головорез	32	Оружие	119	Устье раздвоенного языка	190
Хищный три-крин	33	Двойное оружие	122	Владения великанов	190
3. ПРИЗВАНИЯ		Предметы снаряжения	122	Южные пустоши	192
ПЕРСОНАЖЕЙ	34	Перемещение	123	Херумар, песчаный бич	192
Выбор призыва	36	Магические предметы	125		
Атхасский менестрель	38	5. АТЛАС АТХАСА	130	6. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ В МИРЕ	
Боевой трубадур	40	Обзор пустыни	132	ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ	194
Непрошеный гость	41	Тир, свободный город	134	Создание приключений	196
Барханный торговец	42	Структура власти тира	134	Пустыня	196
Глава каравана	44	Жонглёрша джосси	137	Экология Атхаса	196
Теневой делец	45	Залос каменотёс	137	Выживание	197
Гладиатор	46	Гаван сул	138	Рабство	197
Гладиатор-чемпион	48	Ханет цалакса	138	Псионика	197
Джазт-танцор	49	Багряные шлемы	139	Магия	197
Знатный адепт	50	Банды трушоб	139	Путешествия и выживание	198
Генерал разума	52	Сражение на стадионе	140	Наземное перемещение	198
Псионический учёный	53	Встреча с темпларами	141	Выживание на Атхасе	198
Кочевник пустошей	54	Фонтан листьев	142	Создание сцен	200
Барханный бродяга	56	Балик, город парусов	144	Сцены на аренах	200
Пустынный разоритель	57	Дариан Хараксес	146	Сцены в пустоши	202
Неуч	58	Белёый треугольник	148	Атхасские испытания	
Возрождающийся неуч	60	Друиды лесного полумесяца	149	навыков	203
Практикант пути	61	Дрегот, неживой		Тайная история Атхаса	207
Первородный хранитель	62	король-чародей	150	Сокровища и награды	209
Глас разрухи	64	Корск, оппозиционер		Пустынныи налётчики	216
Хранитель земли	65	солевого декора	150		
Сокрытое братство	66	Галг, лесной город	152	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	222
Мастер-хранитель	68	Дагады путешественников	154		

ВВЕДЕНИЕ

«Я живу в мире огня и песка. Багровое солнце выжигает жизнь из всего, что ползает или летает, а песчаные бури вычищают эту бесплодную землю от любого намёка на листву. Это земля пыли и крови, где племена диких эльфов прочёсывают солончаки в поисках одиноких караванов, которые можно ограбить. Таинственные ветры медленно душат путешественников в Море Ила, а эгоистичные короли безрассудно тратят свои жизни на возведение безвкусных дворцов и показных гробниц. Эта мрачная пустошь зовётся Атхас. И это мой дом».

— Дневник Странника.

Под багровым солнцем раскинулась пустошь грандиозных разрушений и брутального великолепия, где герои сталкиваются с древней магией и ужасными монстрами. Это Атхас, игровой мир Тёмное Солнце, умирающая планета дикости и запустения. В этих бесплодных землях жизнь висит на волоске, и пришло время вам вписать свою историю кровью и славой.

ВОСЕМЬ ХАРАКТЕРИСТИК АТХАСА

Игровой мир Тёмное Солнце уникален по нескольким причинам. Многие знакомые атрибуты игр D&D исчезли, а некоторые были поставлены с ног на голову. Атхас — не место для рыцарей в сияющих доспехах и волшебников в мантиях. Здесь нет дремучих лесов и божественного пантеона. Путешествовать по миру Атхаса, это значит войти в мир дикости и великолепия, основанного на других традициях фэнтези и сказок. Простая жизнь под тёмно-красным солнцем — это уже приключение.

Новички в мире Атхаса должны больше узнать о мире, его народах, его монстрах, но перечисленные ниже восемь характеристик включают в себя наиболее важные особенности игрового мира Тёмное Солнце.

1. ПУСТЫННЫЙ МИР

Атхас — горячая, безводная планета, покрытая бесконечными дюнами, безжизненными солончаками, скалистыми бесплодными землями и тернистыми кустарниками. С первой минуты рассвета багровое солнце начинает нещадно палить в небе оливкового цвета. Температура обычно переваливает за 37 градусов в первой половине дня, а после полудня может подняться и до 58 градусов. Ветер, как жар из печи, не приносит облегчения от жары. Пыль и песок, которые приносит с побережья слабый бриз, перемешаны с желтовато-оранжевыми илом.

Города и деревни в этом жестоком мире существуют только в немногочисленных оазисах и зелёных равнинах. В некоторых регионах дождей не видят годами, и даже в плодородных районах дождь скорее похож на влажный туман, выпадающий несколько недель подряд, прежде чем начнутся месяцы жары и засухи. Мир за пределами этих островков цивилизаций — пустошь, в которой бродят кочевники, налётчики и голодные монстры.

Атхас не всегда был пустыней, и выжженный ландшафт, по которому разбросаны руины, когда-то был планетой, богатой реками и морями. Древние мосты через сухие русла и каменные набережные, засыпанные песком, говорят о мире, которого больше нет.

2. ДИКИЙ МИР

Жизнь на Атхасе жестока и коротка. В пустынях и пустошах заправляют кровожадные разбойники, жадные работоторговцы и орды дикарей-нелюдей. В городах чуть лучше, но каждый город задыхается в тисках бессмертного тирана. Работоторговля — обычное дело на Атхасе, многие несчастные проводят свою жизнь в цепях, трудясь на жестоких хозяев. Каждый год сотни, а может и тысячи рабов находят свою смерть на кровавых играх арен. Милосердие, сострадание, доброта — они существуют, но редки и бесценны. Только глупец надеется на такое богатство.

3. МЕТАЛЛ — ЭТО РЕДКОСТЬ

Большинство оружия и доспехов сделано из костей, камня, дерева или других похожих материалов. Кольчуги и латы существуют только в сокровищницах королей-чародеев. Стальные клинки купить невозможно, и многие герои такого оружия не встречают за всю свою жизнь.

4. МИР ОСКВЕРНЁН МАГИЕЙ

Безрассудное использование магии во времена древних войн довело Атхас до нынешнего состояния. Для сотворения заклинания маг должен собрать силу из окружающего живого мира. Растения обращаются в чёрный прах, люди и животные корчатся от боли, почва становится бесплодной и на ней уже ничего не сможет произрастить. Колдовать можно с осторожностью, сохраняя и не нанося большого вреда окружающему миру. Но осквернение всегда приносит больше энергии, чем сохранение. В итоге чародеи, волшебники и прочие носители магической силы преследуются по всему Атхасу вне зависимости от того, сохраняют они, или оскверняют. Только очень сильный заклинатель может колдовать, не опасаясь ответных мер.

5. ГОРОДАМИ-ГОСУДАРСТВАМИ ПРАВЯТ КОРОЛИ-ЧАРОДЕИ

Внушающие страх маги-сквернители, обладающие огромной силой, правят всеми городами-государствами кроме одного. Эти могущественные заклинатели сидят на своих престолах уже много столетий. Никто из ныне живущих не помнит времён до королей-чародеев. Кто-то утверждает, что они боги, кто-то, что они служат богам. Некоторые из королей — жестокие тираны, другие более сдержаны. Короли-чародеи управляют через духовенство или погрязших в бюрократизме жадных, амбициозныхtemplarov, младших магов-сквернителей, которые могут возвратить к силе королей. Лишь в городе-государстве Тир сияет маяк свободы, но могущественные силы уже сговорились с целью потушить его.

6. Боги БЕЗМОЛВСТВУЮТ

Давным-давно, когда планета была зелёной, жестокие и могущественные предтечи победили богов. Нынче Атхас – это мир без богов. Нет жрецов, нет паладинов, нет пророков и религиозных орденов. Старые святыни и развалины храмов покоятся в древних руинах, что говорит о том, что некогда боги всё же говорили с народами Атхаса. Но сейчас там завывает лишь пустынный ветер.

На пустующем месте божественного влияния возникла новая сила. Псионическая сила хорошо известна, и широко практикуется в мире Атхаса. И даже безмозглый монстр в пустыне может обладать смертельными психоспособностями. Шаманы и друиды используют первородные силы природы, которые в большинстве своём возникли от влияния стихий.

7. По МИРУ БРОДЯТ СВИРЕПЫЕ МОНСТРЫ

Пустынная планета имеет свою собственную, смертоносную экологию. На Атхасе нет крупного рогатого скота, свиней или лошадей. Народы здесь присматривают за стаями эрдлу, ездят на канках или кродах, а в повозки запрягают миксов или мекилотов. Диких зверей, таких как львы, медведи или волки, в природе не существует. Их место заняли другие существа, такие как психонечисть, баазраги и тембо. Возможно, суровые условия Атхаса породили существ, достаточно выносливых и ужасных, а может быть древняя магия отравила источник жизни, и создала этих кошмарных чудовищ в умирающем мире. В любом случае, пустыня это опасное место и только глупец или сумасшедший будет путешествовать по ней в одиночку.

ОБ ИГРОВОМ МИРЕ ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ

Оригинальное руководство по игровому миру Тёмное Солнце, написанное Троем Деннингом и Тимом Брауном для второй редакции D&D, было опубликовано корпорацией TSR в 1991 году. С поразительными иллюстрациями известного художника Геральда Брома, этот мир предложил совершенно иное видение игры D&D, избавившись от традиционных средневековых атрибутов. В последствии Трой Деннинг написал пятитомную сагу «Пенталогия Призмы», повествующую об истории революции в Тире и падении королей-чародеев. Игровой мир поддерживали более 30 дополнений, приключений и коробочных наборов, наравне с романами, рассказами и статьями в журнале «DRAGON».

Новая версия руководства возвращает мир в дни сразу после падения короля Калака, когда проблески свободы слабо светят в одном из городов-государств, а древнее зло вновь стало проявляться.

Вы всё ещё можете найти серию книг второй редакции для мира Тёмное Солнце в Интернете или букинистических отделах, но эта новая редакция перезапускает историю мира с самого начала. Люди, места и события в этой редакции могут отличаться от старых версий (или вовсе отсутствовать). Кроме того, эта редакция включает множество элементов из четвёртой редакции D&D, например, новые расы и классы, которых не могло быть во второй редакции правил.

8. ТЕ ЖЕ РАСЫ, НО ДРУГИЕ

Типичные стереотипы фэнтези не применимы к героям Атхаса. Во многих игровых мирах D&D эльфы – мудрые, великолушные лесные жители, которые охраняют свои земли от вторжения зла. На Атхасе эльфы – это кочевая раса пастухов, разбойников, торговцев и воров. Полурослики – больше не дружелюбный народец. В мире Атхаса они охотники за головами, ксенофобы и каннибалы, убивающие любого, кто вторгнется в их горные леса. Голиафы, более известные как «великаныши», это жестокие наёмники, которые служат элитными охранниками и наёмными убийцами у королей-чародеев и их темпларов во многих городах-государствах.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Для Мастеров: Чтобы начать игру D&D в мире Тёмное Солнце, вам понадобиться *Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий. Руководство по игровому миру Тёмное Солнце* содержит детали по созданию персонажа, подходящего для смертоносных песков Атхаса и познакомит вас с этим диким и роскошным миром. Шестая глава этой книги адресована Мастерам и знакомит их со специальными инструментами по запуску игры в мире Тёмное Солнце. Дополнение *Каталог существ Тёмное Солнце* включает в себя монстров, призвания монстров, опасности и характеристики королей-чародеев.

Для игроков: Игровой мир Тёмное Солнце это не место для типичного дварфа жреца, плута полурослика и эладринского волшебника. В этом мире дварф жрец может быть пустынным шаманом или эмпатом. Полурослик скорее всего будет диким, бесшумным убийцей, а волшебник человек скорее всего скрывает свои магические способности, чтобы его не растерзала толпа, как только он проявит свою магию. Эта книга расширяет варианты создания персонажей из *Книги игрока* (так же как и из *Книги игрока 2* и *Книги игрока 3*), а также помогает создать персонажа именно для этого мира.

Дикий мир готов бросить вам вызов. А вы готовы выжить под яростью багрового солнца?

Мир Атхаса

«Хоть Атхас и представляет собой пустошь, он обладает величественной и грубой красотой. Когда первые лучи окрашивают Море Ила в изумрудные тона, или когда закат вспыхивает оранжевым огнём над Мекилотовыми горами, в наших сердцах начинает пробуждаться нечто первородное. Оно заставляет нас взяться за копьё или кинжал, выйти за стены города и отправиться на исследование этих бесплодных земель»

—Дневник Странника

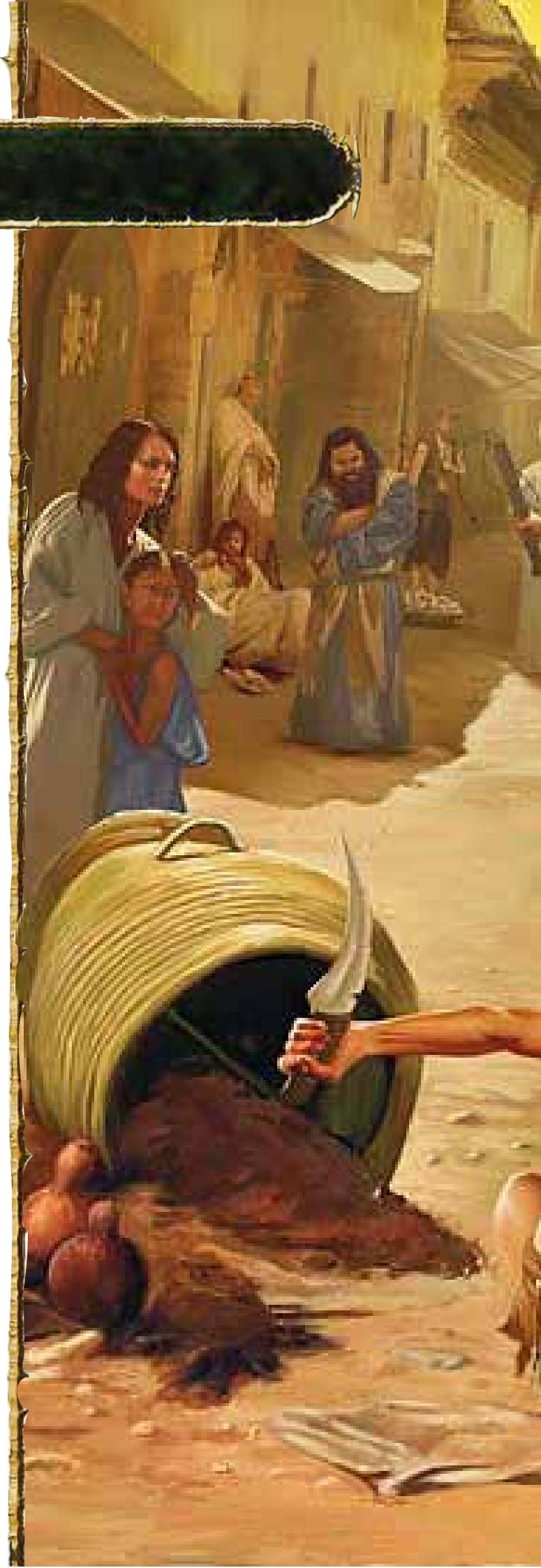
Песок, камень, солнце и зной. Этими качествами Атхас обладает в избытке. Каждое живое существо изо дня в день трудится над добычей пищи и воды. Охотники могут идти много дней подряд, не встретив ни одного животного, а пастухи должны перегонять свои стада в поисках лучших пастбищ. В исследованных районах Атхаса воды не хватает, а те, кто контролируют живительные колодцы и родники, ревностно охраняют доступ к своим богатствам.

Городские жители чувствуют себя в большей безопасности чем кочевники или жители деревень, расположенных в пустыне, но для пропитания горожан требуется труд легионов работников, в основном рабов. Великие и ужасные короли-чародеи, практически бессмертные тираны, правят городами-государствами, подавляя любое инакомыслие. Алчная знать, продажные темплары, безжалостные торговцы и легионы жестоких солдат приносят прибыль и поддерживают власть королей-чародеев, в то время как обычный народ стонет под жестоким правлением и суровыми налогами. Срок жизни рабов зависит от того, сколь долго они смогут зарабатывать своим трудом воду и пищу для себя. Для большинства людей жизнь это выбор между борьбой за выживание в пустыне и отказом от свободы в относительно безопасных городах-государствах.

Это Атхас, мир жестокости и тирании. Но это также мир дикой красоты и варварского великолепия. Это мир героев.

В этой главе начнётся изучение Атхаса и его героев. Глава состоит из следующих разделов:

- ◆ **Герои Атхаса:** Обсуждение смелых или свирепых героев, бродящих по беспощадному миру.
- ◆ **Цивилизация Атхаса:** Обзор культуры, политики и торговли на Атхасе.
- ◆ **Секреты Силы:** Взгляд на историю, магию и другие материи, известные лишь посвящённым.





ГЕРОИ АТХАСА

«Лучше умереть с копьём в руках, чем жить закованым в кандалы»

– Эльфийская пословица

Во всех игровых мирах герои это те, у кого есть сила изменить что-либо, возможность действовать и причина, чтобы бросить вызов злу. Атхас – не исключение. Бесстрашные исследователи пустыни ищут удачи в декадентских городах-государствах, надеясь на свою находчивость и реакцию. Хитрые барханные торговцы и высокомерные дворяне рисуют в кишащих монстрами руинах древних городов, с целью найти там сокровища. Смышлённый волшебник изучает запрещённое искусство, надеясь с помощью магии выжить, а амбициозный темплар вынашивает хитрую схему прихода к власти.

Начав своё путешествие под багровым солнцем, вы можете стать воином мулом, чей быстрый меч принес ему славу и богатство на арене гладиаторов; эльфом плутом, чья работа под прикрытием на Эльфийском Рынке позволяет шпионить за Сокрытым Братством; три-кринским следопытом из Западного Дальнеземья, очарованным беспутным образом жизни горожан; или военачальником человеком, который борется с работорговцами и сражается за выживание в бесплодных пустынях. Эти герои представляют собой лишь малую толику тех историй, которые вы сможете рассказать при помощи рас, классов, призваний и предысторий в игровом мире Тёмное Солнце.

Вне зависимости от расы и класса, вы столкнётесь с теми же основными вопросами, что и остальные герои Атхаса. Вы боретесь за то, чтобы мир выжил, окончательно разрушился или стал лучше? В мире жестокого угнетения и безжалостной дикости, что делает вас героем?

ГЕРОИЧЕСКОЕ ПРИЗВАНИЕ

Неважно чем достигается мастерство, будь то физическая сила, контроль над разумом или знания магического искусства, многие из жителей Атхаса потенциально могут быть героями. Наёмники, убийцы, пустынны разбойники, беглые рабы, дворцовые шпионы, провидцы или отшельники, любой из них может попасть в приключение и встретить свою судьбу в пустыне или на улицах городов этого мира. Под багровым солнцем не так много альтруистов, но что вы выберете в качестве мотивации? Будете расчтливым наёмником, который продаёт свой меч за подходящее вознаграждение? Руководствуетесь местью или ищете любимого человека, угнанного в рабство? Попадет ли ваше имя в ряды грозных воинов пустоши или будете мародёром? А может, вы один из тех редких (и, возможно, самых наивных) героев, которые сражаются, чтобы сделать мир лучше?

Героям нужна как свобода действий, так и желание изменить ситуацию в мире. И хотя существует множество мотивационных толчков, нижеперечисленные десять героических призваний могут стать неплохим стартом (более подробно об этих героических призваниях написано в 3 главе).

Атхасский менестрель: Каждый благородный дом окружён множеством артистов и прочих наёмных ра-

ботников. Атхасские менестрели могут быть танцорами, поэтами, музыкантами, художниками или учителями при дворе влиятельных и могущественных людей. Также они могут быть бродячими артистами из труппы, нанятой для особого случая. Менестрели могут совмещать всё это со

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа в мире Тёмное Солнце во многом похоже на создание персонажа для любой другой игры D&D. Ниже приведены шаги по созданию из *Книги игрока* (стр.14) с элементами из Тёмное Солнце. Мастер должен принять решение, будет ли он использовать необязательные правила.

1. Выберите расу. Помимо обычных вариантов, просмотрите во второй главе две новые расы, а также обсуждение изменений, коснувшихся уже существующих рас.

2. Выберите класс. Глава 4 расскажет о правилах сквернения и сохранения для всех магических персонажей, а также приводит обзор диких псионических дарований и вариантов развития для пси-воина, воина, шамана и колдуна. Если вы загодя думаете о будущем своего персонажа, то можете посмотреть расовые пути совершенства (2 глава) и пути совершенства призваний (3 глава). Глава 4 предлагает пять новых эпических пред назначений. Для Мастера: Определитесь, будете ли вы использовать правила по диким дарованиям.

2а. Выберите призвание. Каждый персонаж может выбрать в дополнение к классу своё призвание. Смотрите выше «героическое призвание» и 3 главу.

3. Определите значения характеристик. Как обычно.

4. Выберите навыки. Как обычно. Кроме того, это отличное время чтобы определиться с предысторией (смотрите расовые предыстории в 2 главе и региональные предыстории в 5 главе), так как они могут повлиять на выбор ваших навыков.

5. Выберите черты. Просмотрите дополнительную информацию из 4 главы, так как появилось несколько новых опций, зависящих от новых вариантов развития и призваний.

6. Выберите таланты. Новые варианты развития (4 глава) включают таланты для пси-воина, воина, шамана и колдуна. Кроме того, выше призвание (4 глава) открывает доступ к талантам, которые вы можете выбрать вместо классовых талантов.

7. Выберите снаряжение. Глава 4 описывает новые виды оружия, снаряжения, скакунов, транспорта и магических вещей, доступных на Атхасе. Для Мастера: Определитесь, будете ли вы использовать систему фиксированных бонусов улучшения (смотрите 6 главу) и сообщите об этом игрокам, так как это повлияет на выбор снаряжения. Смотрите также 4 главу для дополнительных правил по поломке оружия и тяжёлой броне.

8. Рассчитайте параметры. Как обычно.

9. Детали отыгрыша. Как обычно. На основании призвания и предыстории у вас могут быть хорошие идеи относительно того, кем является ваш персонаж.

шпионажем, убийствами по найму или агентурой, пряча кинжалы за шёлковыми одеждами и медовыми речами.

Барханный торговец: Пустынные торговцы – завсегдатаи городов-государств и диких земель, странствующие по древним караванным путям. Великие торговые дома Атхаса обеспечивают возможности для амбициозных и способных людей, готовых заработать состояние. Служба в качестве наёмника, консультанта или агента торгового дома может обеспечить персонажу возможность путешествовать от имени покровителя и жить в комфорте

Гладиатор: Жизнь на Атхасе ничего не стоит, и большие города-государства славятся своими кровавыми ареными. Гладиаторы это воины, которые сражаются на арене за золото, славу, или выживание. Многие из них – рабы, обучаемые с детства сражаться на потеху толпе. Гладиатор, приносящий доход, часто получает лучшее лечение, чем обычное живое мясо и, возможно, обладают большей степенью свободы, несмотря на свой статус раба. Некоторые гладиаторы никогда не были рабами, но решили сражаться, привлечённые богатыми призами и обещанием славы.

Знатный адепт: Естественно, что у людей с богатством и высоким положением есть более широкий выбор в жизни, чем у других, и знатные адепты имеют доступ к лучшим преподавателям фехтования и психоники. Нехватку практического опыта в пустыне или на арене они компенсируют годами уроков у мастеров боевых, психических или магических искусств. Не имея моральных привязанностей или потакая своему стремлению к путешествиям, знатные адепты сам выбирают свою судьбу, что редкость на Атхасе.

Кочевник пустошей: Гладиаторы – не единственные воины на Атхасе. Обитатели пустыни, пожалуй, самые свободные жители Атхаса, мир принадлежит им, они бродят пока хотят и до тех пор, пока есть силы и удача, помогающая избежать монстров, бандитов и работогоровцев. Кочевники пустошей могут быть охотниками, разведчиками, или дикими разбойниками, не имеющими формального обучения, но пустоши Атхаса является суровым учителем. Путешествие не продлится долго без минимального мастерства в обращении с копьём или мечом.

Неуч: Псионическая энергия широко распространена на Атхасе, и многие привилегированные дворяне и разночинцы получают исключительные способности во время формального обучения в Пути (термин, используемый на Атхасе для обозначения пси-дисциплин). Неуч – это тот, кто не имеет формального обучения в психонике и кто овладел своими силами самостоятельно. Большинство приходит из беднейших слоёв населения городов-государств, отдалённых деревень или пустынных племён. Вполне обычным делом для обученных воинов или проворных плутов является наличие мощных психонических сил, которыми они овладели самостоятельно, и которыми они могут удивить неосторожных врагов.

Первозданный хранитель: Хоть стихийные жрецы и обладают силой пустынного солнца, песка, огня и ветра, на Атхасе осталось не так много преданных приверженцев связи с силами природы. Первозданные хранители направляют силу лесов и оазисов против тех, кто несёт ещё большее разорение умирающему миру. Как и служители стихий, первозданные хранители противостоят тирании королей-чародеев и их приспешников, управляя страхами и уважением народов пустыни.

Сокрытое Братство: Хотя многие герои Атхаса преследовали в боевом или психоническом искусствах, магия – редкий талант. Персонаж игрока с магическими навыками скон-

чено всего принадлежит к Сокрытому Братству. На Атхасе тайная магия крайне опасна. Использованная небрежно, она оскверняет окрестности, уничтожая жизнь и оставляя бесплодные зоны, где ничего уже не может расти. В результате тех, кто изучает тайные искусства, боятся и подвергают гонениям. Сокрытое Братство защищает магов, выбравших путь хранителя, и учит колдовать с осторожностью и по необходимости идёт на жертвы, чтобы избавить окрестности от ущерба, нанесённого тайной магией.

Стихийный жрец: В отсутствие богов и духовной магии многие жители пустыни обращаются к первозданной магии. Стихийные жрецы не числятся среди друзей королей-чародеев и темпларов, а вот жители деревень и кочевых племён относятся к таким жрецам с большим почтением. Некоторые шаманы вооружены мощными целительными способностями, некоторые из них – тайные убийцы, а другие суровые воины, которые укрепляют себя с помощью духов природы.

Темплары: Темплары используют тайную магию. В качестве агентов королей-чародеев, они поддерживают порядок в городах-государствах. Многие темплары используют своё положение для беспощадного террора по отношению к простым людям, а разрешение королей-чародеев позволяет им сколько угодно использовать магию сквернения. Тем не менее, некоторые из них на голову выше своих товарищей. Они могут поставить интересы своего города выше своего короля. Они могут быть реформаторами, которые стремятся исправить репрессивную практику, или тайными революционерами, которые желают положить конец тирании деспотов. В некоторых городах темплары выступают в качестве «жрецов» королей-чародеев, выставляя своих правителей в божественном образе, хотя в Атхасе нет настоящих богов. Духовная магия неизвестна, и упоминается лишь в сказках древних дней.

ДУХОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Боги, которые некогда влияли на Атхас, давно мертвы и почти забыты людьми этого мира. Таким образом, героев, которые используют духовную силу, можно встретить очень редко. У вас не получится найти храм или жреца вашего бога. Вероятно, вам никогда не встретить другого человека, который верит хоть в какого-нибудь бога. Тем не менее, если вы действительно хотите играть религиозным персонажем, вы и ваш Мастер могли бы заставить эту идею работать. Вот несколько советов относительно того, как ваш персонаж может узнать о духовной магии и получить доступ к духовной силе.

- ◆ У вас в руках оказалась древняя реликвия, которая даровала вам странные силы. Вы не уверены в их происхождении или не знаете, что означают странные символы, украшающие поверхность реликвии.
- ◆ Вы – потомок давно забытого полубога, чьи родословная сохранилась на протяжении веков. Вы получаете божественную силу из святой крови, а всем говорите, что это психоническая или первозданная магия.
- ◆ Скитаясь в пустошах, вы заблудились и умирали от обезвоживания, но вдруг услышали голос, который обещал спасти вас в обмен на вашу преданность. Вы очнулись в лагере племени обезвоженным и обгоревшим, но живым. Вы не знаете, что спасло вам жизнь, но сделать всё, чтобы выполнить данное обещание.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА АТХАСЕ

Атхас это мир, полный возможностей для приключений.

Бесчисленные руины, немые свидетели мира, потенциального в прошлом, разбросаны по пустыням и бесплодным землям. Заброшенные города похоронены в песках и в пещерах под бесплодными скалистыми холмами. Разрушенные замки громоздятся на вершинах обдуваемых ветрами высот или охраняют старые пути, которые теперь никуда не ведут. Великолепные дворцы и зловещие башни разбросаны по пустошам. Когда-то это были дома знатных дворян и могущественных архимагов, чьи имена и земли давно забыты. Фермы и деревни ютятся в середине каменистых пустошей, окружённых невысокой оградой или одинокими фрагментами стен, отмечавших места, где когда-то жили люди. Многие руины были разорены за прошедшие столетия, но другие всё ещё скрывают древние клады, сокровища или ценные вещи, такие как орудия труда и оружие из металла. Кроме того, такие находки не редкость для обширных пещер и убежищ, раскинувшихся под песчаными улицами разрушенных городов.

Хотя руины могут обеспечить укрытие от солнца и, возможно, в них можно найти старые колодцы и ёмкости, в которые всё ещё можно добыть воду, они также являются желанными убежищами для пустынных разбойников и опасных монстров. Однако даже руины, в которых нет воды, не всегда безопасны. Многие из таких мест – пристанище нежити, злобных духов давно умерших людей. В развалинах также можно наткнуться на зомби, упырей, духов, а может и кого похуже.

Если идея рисковать жизнью и здоровьем в заселённых монстрами руинах не привлекает героя, Атхас имеет множество других опасностей. Простое выживание в суровой пустыне – само по себе создаёт проблемы. Окрестности Тира это часть мира, которая включает в себя всю цивилизованную часть Атхаса. Этот регион страдает от жестоких разбойников, жадных работников, кровожадных дикарей, и бродячих групп гноллов и три-кринов, которые не задумываясь едят всё, что встретят. Герой может взяться за оружие для защиты местности или населявших этот район людей от хищных банд. Конечно, большая часть героев Атхаса pragmatична, и они хотят получить вознаграждение за свои усилия. Наёмник может наняться для защиты каравана, проходящего через территорию опасных бандитов или отправиться по заказу торгового дома, чтобы найти и покарать банду, которая ограбила их аванпост. Герои, которых не хотят ни на кого служить, могут попытаться создать своё собственное предприятие, взявшись за маршрут или торговлю, которые другие посчитали бы слишком опасными.

Города-государства Атхаса не намного безопаснее чем руины или дикие местности. Каждый из городов стонет под гнётом деспотического короля-чародея и его темпларов. Знать борется за влияние, устраивая заговоры против соперников и накапливая богатства. Торговые дома заниматься бесшумными торговыми войнами на рынках и переулках, а в таких конфликтах есть место как отравлениям, так и убийствам. Герой может биться за славу и удачу на арене (или пытаться выжить, если его приговорили к битве), послужить наёмным клинков в интриге знати или в войне торговых домов, или разорвать сокровищницы темпларов.

Персонаж может исследовать забытые подземные тоннели, где много веков назад были похоронены тайны



королей-чародев, или поднимать свой статус, выполняя миссии, полезные для тиранов. Не важно, руководствуется герой своими амбициями или надеется в один прекрасный день заполучить свободу, всё зависит только от вас.

ПРОТИВНИКИ

Чем больше врагов будет побеждено, тем известнее становится герой. Земли Атхаса наводнены пустынными хищниками, ужасными племенами, враждебными правителями и людьми, служащим им по причине угнетения и тирании.

РАЗБОЙНИКИ И ДИКАРИ

В большей части мира цивилизация висит на волоске. Города-государства достаточно надёжны, но в течение одного или двух дней пути находятся дикие пустыни, в которых живут голодные монстры и ужасные разбойники и дикари. Великаны-мародёры разграбляют берега Моря Ила. Толпы гитов, гнолов, тареков и три-кринов бродят по степи в поисках деревень и форпостов, которые можно разграбить. Не только гуманоиды-монстры угрожают разбойными набегами людям пустыни, много хуже когда сами эти гуманоиды собираются в разношёрстную толпу в стремлении заполучить лёгкую добычу. Битва за защиту границ цивилизации от грабителей из пустошей никогда не кончается, и с каждым годом цивилизация теряет ещё немного земли.

УГНЕТАТЕЛИ

Каждый король-чародей – это злой тиран, владеющий мощной и грозной магией сквернения. Каждому правителю служит множество темпларов, иногда их набирается несколько сотен. Почти все темплары амбициозны, коррумпированы и жестоки. Они обкладывают большими налогами горожан, выискивают запрещённые навыки, такие как чтение или изучение магии, а также любые намёки на возможное восстание.

Бороться с режимом короля-чародея значит бороться против солдат элитной гвардии, монстров, а иногда шпионов или информаторов, под командованием безжалостных темпларов, стремящихся доказать лояльность своему господину. В стенах городов-государств, герои, которые открыто бросили вызов королевскому темплару, будут уничтожены; чтобы выжить, персонажи, которые уничтожили темплара, должны как можно быстрее раствориться в толпе. Только величайшие герои могут столкнуться с королём-чародеем лицом к лицу и надеяться на победу. Но даже в этом случае они будут вынуждены сражаться с сотнями элитных телохранителей, фанатично преданных темпларов, и тщательно подготовленной на протяжении веков обороны. Короли-чародеи мало озабочены своей охраной от нелояльных субъектов, доверяя своим темпларам обеспечение общественного порядка, но они боятся своих собратьев монархов и защищают себя соответствующим образом. Любое защитное сооружение, способное противостоять нападению другого короля-чародея, безусловно, остановит обычного человека.

ДРЕВНИЙ УЖАС

Отдалённые уголки Атхаса – места многочисленных тёмных тайн, в том числе негуманоидных монстров, которые хуже смертоносных разбойников или жестоких

темпларов. Теневые великаны и янь-ти прячутся в старых дворцах и крепостях, далеко от городов-государств, плетут тёмные заклинания против тех, кто подошёл достаточно близко. В пещерах под песком пустынь червеобразные псурлоны используют свои ментальные способности, чтобы контролировать людей и другие похожие расы.

В отсутствие богов Атхас стал местом, где правит стихийная сила, но мир враждебен к элементалям так же как к смертным расам, хоть такие существа как архонты и саламандры обитают в бескрайних пустынях окрестностей Тира. Искажённые чудовища, наполненные стихийной силой, бродят по пустыне, творя различные бесчинства.

ОТЧАЯННЫЕ ПРИЧИНЫ

Атхас является жестоким миром, в котором многими желающими героями движут собственные интересы и личные амбиции. Тем не менее, некоторые находятся выше такого отношения и вершат по-настоящему великие дела.

Прежде всего, это Сокрытое Братство. В городах и деревнях по всему Атхасу, тайное общество заклинателей (и тех, кто разделяет их интересы) практикует запрещённое искусство. Сокрытое Братство отвергает сквернение, и все их маги являются хранителями. Они избегают быстрого и лёгкого пути к силе, и учат колдовать с осторожностью, жертвуя собой, чтобы не нанести магией ущерба окружающему миру. Сокрытое Братство выступает против сквернителей во всём мире, в частности, королей-чародеев и их темпларов. Члены Братства борются против деспотичных режимов и защищают знания, которые тайные агенты тиранов попытались уничтожить или похоронить в хранилищах темпларов.

Другой причиной становления героя может быть поддержка доброжелательного мецената или достойного торгового дома. Эта цель может быть не так величественна как борьба с колдовством и угнетением, но она вполне достойна. Некоторые обитатели Атхаса более милостивы чем другие, и герои могут помочь идеалистической реформе в структуре власти города, проводимой знатью или помочь торговому дому в борьбе с нечестными конкурентами.

Отмена рабства является ещё одной причиной, за которую стоит сражаться. Многие герои присоединяются к борьбе против работорговцев, когда кого-то из их родных похищают или принуждают к служению, или, что тоже бывает, когда герои – сами рабы.

В городах-государствах работорговцы защищены своим богатством и покровительством королей-чародеев, но племена бывших рабов и мстительные добродетели нападают на заставы и караваны рабовладельцев.

И последнее, но не менее важное, герои могут стремиться понять причину порчи Атхаса и исцелить умирающий мир. На протяжении многих веков подлинная история Атхаса была похоронен тиранами и их союзниками. Вряд ли можно найти более благодородную цель, чем собирание давно потерянных частиц правды и поиск способа замедлить или даже остановить затухание мира.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ АТХАСА

Развитие и прогресс в известных землях Атхаса в значительной степени зависят от наличия воды и продовольствия. Большинство оазисов может поддерживать не более чем несколько сотен постоянных жителей, а в нескольких зелёных областях или очень больших оазисах, могут вырасти крупные посёлки. Так образовались семь уцелевших городов (большие города-государства Тир, Балик, Драж, Галг, Нибенай, Раам и Урик), а также другие, которые нынче покоятся в руинах. Надёжное водоснабжение и большое количество пахотных земель даёт шанс (или давало) для многочисленного населения. Жизнь без воды очень трудна и требует перемещения с места на место в поисках ограниченных ресурсов. Варварство это слишком обычное явление в пустошах; любой незнакомец, вероятнее всего, окажется врагом, готовым не задумываясь взять то, что ему нужно, с помощью оружия.

Социальное устройство

В стенах города-государства каждый человек имеет определённое место в общественном строе. Короли-чародеи правят при поддержке дворян и темпляров – жрецов и воинов монархов. Торговцы и ремесленники, а также воины, которых они нанимают, занимают чуть более высокое положение, чем нищие, крестьяне, пастухи и батраки. Рабы тяжело трудятся на самом низшем уровне общества, отдавая свою жизнь принудительному труду, гладиаторским зрелищами и становясь ритуальными жертвами.

С другой стороны, те, кто живут в деревнях или кочевых племенах, ценят свободу и достаток, полагают, возможно справедливо, что у жителей городов нет ни того, ни другого, хотя, конечно, даже в самых независимых племенах есть вожди и соплеменники, более богатые и значимые чем другие. Однако за свободу приходится платить высокую цену, поскольку пустоши Атхаса коварны даже для хорошо подготовленных людей.

Короли-чародеи

Короли-чародеи это центр городской жизни. Это правители, которые пришли к власти давним-давно благодаря несравненным познаниям в магии. Во всех городах-государствах кроме Тира уже несколько поколений правят одни и те же монархи. Каждый король-чародей – знаком сквернения, использующий магию, чтобы продлить свою жизнь, и ставший фактически бессмертным. В некоторых городах (особенно в Драже и Галге) население считает, что король-чародей это божественное существо. Поклонение и повиновение правителью, как правило, обязательны, а темплярам поручено насаждать эту религию.

В рамках своего города каждый король-чародей обладает абсолютной властью. Большинство проживает в укреплённых дворцах, кишащих мелкими чиновниками и устрашающего вида часовыми. Короли-чародеи редко появляются без большой свиты и когорты бдительных охранников. Они считают, что обычным горожанам

нужна лишь защита, еда и покровительство. Короли-чародеи яростно защищают секреты тайной магии и не терпят соперников магов в своих городах.

Темплары

Следующими после королей-чародеев по влиянию являются темплары: священники, чиновники и послушные ученики своих правителей. Несмотря на то, что защиту и развитие города ожидают от короля-чародея, ритмом жизни города, от правоохранительных задач до религиозных служб управляют темплары. Некоторые темплары обладают магической силой, дарованной им монархом, но даже если они не имеют такой силы, все темплары есть исполнители воли короля-чародея. Они могут наказывать нарушителей закона, отклонять жалобы против известных граждан, задерживать и жестокого обращаться с неугодными им людьми, и конфисковать вещи на благо государства. Простолюдины их боятся и ненавидят, и во всех городах-государствах темплары пронизаны коррупцией и вероломством. Короли-чародеи редко вмешиваются в дела темпларов, вне зависимости от того, насколько извращёнными они могут быть.

Знать

Аристократы в обществе Атхаса, как правило, контролируют сельхозугодия и воду, получив такую власть через наследуемые титулы, которые их предки когда-то получили от короля-чародея. Возможно, они охраняют свои запасы и у них есть свои собственные военные силы, готовые поддержать порядок и отразить вторжение в случае необходимости. Большинство благородных домов держит большое количество рабов в качестве рабочих, солдат и гладиаторов. Среди дворян, а также между дворянами и темпларами, идёт жестокая конкуренция.

В некоторых городах главы благородных домов составляют совет, который консультирует короля-чародея. Монарх может в любое время потребовать всё, что есть у знати, будь то ресурсы или сама жизнь.

Торговцы

В эту группу входят торговые династии, торговцы из племён и независимые торговцы (или свободные граждане, смотрите ниже).

Торговые династии (или дома, как их часто называют) это свободные люди, которые держат торговые ряды, форпосты, на которых происходит сбор ресурсов, и торговые пути между городами-государствами и через враждебные пустоши. По сути, они не являются гражданами какого-либо города и существуют вне пределов нормальной структуры власти, хотя их богатство и влияние могут поспорить с наиболее известными дворянами. Каждый торговый дом это семья или союз торговцев со своими небольшими армиями охранников и рабов, которые следят за товаром, перетекая из одного региона в другой. С места на место товары перевозят отважные барханные торговцы и крупные караваны. У торговых династий есть множество товарных рядов в различных городах-государствах, и они платят налоги королям-чародеям в обмен на эту привилегию. Даже самые жад-

ные темплары избегают преследования членов торговых домов без уважительной причины. Это лишний риск не только личной покупной способностью, но и благосостоянием города-государства.

Племена торговцев занимаются коммерцией точно так же как купеческие дома. Многие эльфийские племена являются такими торговыми племенами. Некоторые из них заключают альянсы с купеческими домами, тогда как другие конкурируют с великими династиями. В отличие от торговых домов, торговые племена редко обладают штаб-квартирами и аванпостами. Вместо этого они находятся постоянно в движении, собирая и прода-вая изделия по всем регионам.

Базары торговых племён, особенно тех, которыми управляют эльфы, это хорошие источники незаконных или экзотических предметов и знаний. Однако такие рынки имеют дурную репутацию, здесь продают подделки, совершают махинации, а также банально грабят. Торговцы из племён стараются не привлекать особого внимания, которое может спровоцировать контроль темпларами. Когда поселение становится слишком недружелюбным по отношению к конкретному племени, оно уходит и избегает этого места на протяжении нескольких лет.

РАБЫ

Рабы составляют значительную часть городского населения. Некоторые из них родились в рабстве, а другие – племенные народы или жители из дальних земель, которые были захвачены и проданы в рабство. Темплары и знать также имеют право осудить должников и преступников в рабство (хотя опасных казнят, если считается, что превращение их в рабов слишком рискованно).

Богатые атхассцы держат рабов в качестве символа процветания, а также в качестве источника дешёвой рабочей силы. Большинство рабовладельцев не страдает угрызениями совести по этому поводу, утверждая, что лучше поработить кого-либо, чем позволить ему голодать на свободе. Обращение с рабом зависит от его полезности и богатства его владельца. Надёжные и верные рабы получают лучшее обращение. Процветающие владельцы часто рассматривают своих рабов как расходный материал, в то время как рабовладельцы с меньшим достатком лучше заботятся о своих рабах, сберегая инвестиции. Благородные люди иногда устраивают крестовые походы, чтобы положить конец рабству или, по крайней мере, гарантировать достойное обращение, но жестокое обращение с рабами всё равно является обычным делом. Во многих районах Атхаса жизнь рабов принадлежит владельцу, который может распоряжаться ей по своему усмотрению.

Каждый раб занимает место в соответствии со своими талантами. Большинство из них – крестьяне, рабочие или слуги. Те, у кого есть боевые навыки, в конечном итоге становятся солдатами или гладиаторами (лучшие рабы-солдаты обучались с самого рождения). Некоторые рабы обладают дарованиями, которые приносят им известность, например, они могут стать художниками или артистами в своём доме. Квалифицированные рабы могут наслаждаться удобствами жизни, но они всегда рискуют оказаться в опале. Очень мало кто из рабов заслужил себе свободу.

СВОБОДНЫЕ ГРАЖДАНЕ

Городские жители, которые не являются темпларами, дворянами, купцами или рабами, это обычные граждане.

Основную часть этого класса составляют независимые торговцы и ремесленники. Остальные – это наёмники, менестрели, монахи, священники, мастера психискусства, авантюристы и все те, кто обладают экстраординарными способностями.

Эти люди являются свободными, но только до тех пор, пока свою равные темплары или знать не сделает их виновными в каком-либо преступлении. Когда это происходит, свободный гражданин превращается в раба. Тем не менее, эта судьба постигает обычно только бессильных граждан. Те, кто могут постоять за себя, редко преследуются со стороны темпларов, которые не хотели бы рисковать несколькими солдатами ради приобретения ещё одного раба.

СЕЛЬСКИЕ ЖИТЕЛИ

В безжалостной пустыне деревни существуют только в регионах, которые обладают цennыми ресурсами, важными торговыми дорогами или удобными для обороны позициями. Шахтёрские посёлки, базы разбойников и торговые поселения – все они считаются деревнями. Независимые деревни, особенно построенные беглыми рабами или представителями одной расы, носят хаотический характер и обычно это очень живописные места. У них сильные и харизматичные лидеры и там дозволены практики, к которым с неодобрением относятся в городах-государствах (например, использование первородной магии). Конечно же, учитывая опасности в пустыне, любая деревня может в одночасье исчезнуть или стать заброшенной.

Некоторые деревни контролируются городами-государствами, торговыми домами или дворянами с целью добычи ресурсов, таких как минералы и пища. Такие деревни различаются по уровню управления (и, тем самым, по уровню угнетения и коррупции), установленным учредителями. Эти места более стабильны в плане закона, чем независимые деревни; в каждой деревне есть губернатор, постоянные боевые силы и заклинатели или псионики, которые выступают в качестве стражей.

КОЧЕВНИКИ

Любых людей, которые живут, постоянно перемещаясь с места на место, можно считать кочевниками. Они выживают, перемещаясь туда, где есть ресурсы. Некоторые кочевые племена или банды состоят из представителей различных рас, другие расово однородны. Некоторые племена получают выгоду от спонсорства (и предоставления ответных услуг) покровителей, таких как города-государства, но большинство выживает самостоятельно за счёт скотоводства, охоты или набегов. Одно и то же племя может прибегать ко всем этим методам.

Выживать в постоянном движении не так просто. Некоторые племена, особенно промышляющие разбоем, не стесняются брать то, что им нужно, из постоянных поселений и у путников. Племена, состоящие из бывших рабов, устраивают набеги на окрестности городов-государств и караваны, ведя тем самым партизанскую войну против своих бывших угнетателей, а бандиты охотятся на тех, кого они считают слабыми. Большинство других племён, которые состоят из пастухов, охотников, торговцев, или мусорщиков, являются скорее торговцами, нежели ворами.

Как и независимые деревни, кочевые племена, как правило, имеют сильных лидеров, которые могут похвастаться военным или магическим мастерством.

Если традиции не запрещают использование магии, многие кочевники терпимо относятся к ней, наряду с другими практиками, за которые можно быть убитым в пределах границ города-государства, такими как неповиновение властям.

Отшельники

Изгнанный по собственному желанию или по указу отшельник живёт в одиночестве в пустошах. Такой че-

АТХАССКИЕ МОНЕТЫ

Керамические монеты с различным достоинством являются наиболее распространённой формой денег в цивилизованных областях Атхаса. Каждый город-государство делает собственные монеты, лепя, глазируя, обжигая и обрабатывая их особыми способами, чтобы помешать их подделке. Типичная керамическая монета или грош, как её иногда называют, весит около 5 грамм и эквивалентна по стоимости одной из металлических монет: медной, серебряной или золотой. Для удобства, в этой книге используются стандартные для D&D сокращения «мм» для медной, «см» для серебряной, «зм» для золотой монеты, но помните, что эти номиналы относятся к керамическим, а не к металлическим монетам. Керамических монет, равных платиновым, нет, есть золотые, но с большим номиналом, и никто не выпускает монеты с номиналом астральных бриллиантов. Талантливые преступники могут извлечь хорошую прибыль от подделки керамических монет, но если их поймают, наказание будет тяжёлым, и обычно затрагивает всю семью фальшивомонетчиков.

Короли-чародеи обеспечивают керамические монеты своих городов-государств своими сокровищницами и тщательно управляют валютой как средством контроля за населением. В торговых рядах путешественники могут обменять монеты одного города-государства на другие, заплатив пошлину в размере 5 процентов, но на практике мало кто беспокоится обменом своей валюты, так как большинство торговцев принимает монеты любого другого города (хотя темплары могут начать протестовать против такого обычая).

Металлические монеты существуют на Атхасе, их время от времени находят в древних кладах. Очень старые монеты могут привлечь нежелательное внимание, если владелец не заплатит «налоги» темпларам и знати. Кроме того, торговые дома и чеканщики, которые служат королям-чародеям, выпускают небольшие партии металлических монет, которые имеют общую для всех стоимость. Реальные монеты являются необходимой гарантией против возможной резкой девальвации керамической валюты или запрещения монет во вражеских городах. Реальные монеты также полезны для пустынных торговцев, которые ведут дела с деревенскими жителями и племенами в пустошах, где керамические монеты – это просто кусочки глины. Торговые дома ценят металлические монеты и обменивают на неё местную валюту по полной стоимости, но городские чиновники внимательно наблюдают за такими сделками. Только торговые дома, знать и путешественники, которые имеют дело с такими лицами, могут обменять большое количество керамических монет в металлический эквивалент (или наоборот), не вызывая при этом подозрений.

ловек обычно селится в одном месте и выживает за счёт того, что даёт ему земля. Его место жительства и источник воды тщательно скрываются. Некоторые отшельники избегают контакта с путешественниками, другие же рады посетителям, которые кажутся безвредными или потенциально полезными. Многие отшельники забыли о манерах поведения и могут быть по своему забавными, но некоторые из них могут быть помешанными и коварными. Лишь немногие из них имеют реальное понимание и силу, и среди них есть отшельники, знающие полезные секреты, узнать которые можно, дав им достаточную компенсацию.

ВОПРОСЫ ОБУЧЕНИЯ

В городских сообществах Атхаса знания, особенно касающиеся тайной магии, строго контролируются. Правители знают, что истина и просветление будоражат умы и мешают поддерживать сложившиеся устои. Люди, получившие способность бросить вызов власти или бежать от неё, становятся угрозой для стабильности системы.

ГРАМОТНОСТЬ

В большинстве городов-государств темплары ограничивают стремление к чтению и письму. Простые граждане и рабы могут быть казнены за одну лишь грамотность. Продавцы должны быть достаточно образованы, чтобы вести счета, хотя большинство из них обладает большими знаниями, и нередко страдает из-за этого. Знать, темплары, и другие слуги королей-чародеев обладают привилегией чтения и письма без страха. Некоторые дворяне учат этим навыкам наиболее ценных слуг и рабов.

За пределами деспотичных городов-государств грамотность не ограничена. Несмотря на то, что мало кто из жителей пустошей обеспокоен тем, чтобы научиться читать и писать, эта способность распространена там больше чем в городских районах. Навык становится проблемой только тогда, когда кого-либо поймали и продали в рабство. В этом случае грамотность лучше всего хранить в тайне.

Предполагается, что атхасские персонажи игроков грамотны в тех языках, на которых они говорят, если только они не решат иначе; призвание персонажа или его предыстория может объяснить, как он научился читать и писать. Грамотные персонажи, которые не родились в среде знати, вероятно, не должны раскрывать свои умения темпларам.

ЯЗЫКИ

Атхасская цивилизация стара, и Общий язык практически универсален. Он возник в древние времена, до того как народы мира разделились на различные расы. Почти любое природное существо, способное к речи, может говорить хотя бы немного на Общем. В приведённой ниже таблице представлены известные существующие языки на Атхасе.

Глубинная Речь когда-то служила в качестве общего языка между расами Подземья. Многих из этих рас больше нет, но гиты, выродившиеся потомки рабов исчезнувшей расы иллитидов, до сих пор говорят на этом языке.

Драконий является искусственным языком, разработанным в качестве языка тайной магии, а создатель расы драконорождённых отдал его своим детям для использования.

Речь dwarfов основана на Первичном, отчего некоторые считают, что они пришли в Атхас из Стихийного Хаоса. История народов dwarfов была утеряна, и никто из живущих ныне на Атхасе не может прочитать письмена на дэйвека, а dwarfы не могут читать и писать на своём родном языке. Речь хеджкинов – упрощённая форма Dwarfского.

Эльфийский развивался в Землях Внутри Ветра (смотрите «космология» на странице 17) в качестве формы Общего, и сейчас он распространён среди эльфийских племён. Эльфы считают целесообразным иметь язык, который они могут использовать для общения друг с другом, и который не будут понимать чужаки и путешественники.

Три-кринский язык, уникальный для народа богомолов, включает в себя скрежет, гул и щёлканье, что делает копирование этого языка для представителей других рас слишком сложным. Большинство три-кринов в окрестностях Тира не умеют читать и писать: чачикская письменность это искусство, которое сохранилось только на родине три-кринов, на крайнем западе.

ЯЗЫКИ

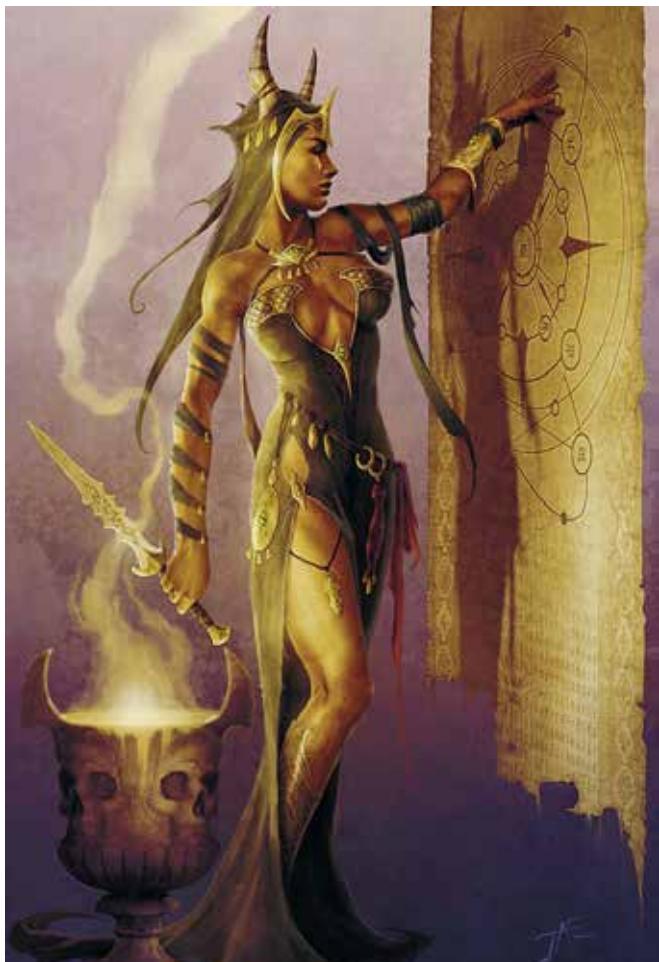
Язык	Носители языка	Письменность
Великаний	Голиафы, минотавры, великаны, тареки	Баражад
Глубинная Речь	Гиты, анакоры, псурлоны	Релланик
Дварфский	Дварфы, хежкины, мулы	Дэйвек
Драконий	Волшебники, драконо-рёждённые	Айокхарик
Небесный	Дьяволы	Небесная
Общий	Люди, полурослики, большинство говорящих существ	Общая
Первичный	Элементали, генази	Баражад
Три-кринский	Три-крины	Чачик
Эльфийский	Эльфы, эладрины, другие феи	Релланик
Язык Бездны	Демоны, гноллы	Баражад

ХОД ВРЕМЕНИ

Короли-чародеи стараются, чтобы никто не узнал истинный возраст Атхаса, но большая часть населения слишком озабочена каждодневными делами и выживанием, чтобы задуматься о том, что произошло в прошлом. Люди полагают, что всё что их окружает и всё что они имеют, было всегда.

Года на Атхасе имеют свои имена, а не номера, и они описаны в Календаре Королей. В этом календаре, нынешний год это Год Сопротивления Жреца 190-го королевского века. Прошедший год был Годом Спокойствия Пустыни, а следующий будет Годом Уважения Ветра. Каждые 11 лет происходит затмение, а каждые 45 лет приходит Вестник – комета, которая превращает ночь в день, пылая в небе. Большинство атхасцев находит этот сложный календарь бесполезным, они полагаются на темпларов, которые рассказывают им о важных событиях, связанных с течением времени.

Месяцы и сезоны, как правило, учитываются в простом календаре, известном как «торговый календарь», который основан на небольших движениях солнца



и погоде, что приходит в окрестности Тира. В этом 375-ти дневном году есть три «сезона», каждый из которых состоит из четырёх 30-дневных месяца и одной 5-дневной фестивальной недели.

Высокое Солнце

- Печаль
- Тление
- Фестиваль Высшего Солнца (начало года)
- Горение
- Утро

Заходящее Солнце

- Отдых
- Сбор
- Фестиваль Прохладного Солнца
- Бриз
- Туман
- (Низкое солнце, середина года)

Восходящее Солнце

- Цветение
- Дымка
- Фестиваль Возвышающегося Солнца
- Накопление
- Ветер

Празднования и сборища, происходящие в течение трёх недель фестивалей, в разных местах проходят по-разному, от милых ярмарок до мрачных жертвоприношений. Торговцы используют фестивальные недели для подведения итогов, избавления от нежелательных или невостребованных товаров, и подготовки к следующей трети года. Фестиваль – хорошее время для сделок в торговых рядах.

СЕКРЕТЫ СИЛЫ

Короли-чародеи и их темплары стремятся держать людей в неведении о подлинной истории Атхаса и тайных силах, которые движутся через него. Но усилия эти напрасны, ибо Атхас является изначально магическим миром, и магией можно овладеть множеством способов. Мудрые друиды охраняют свои священные рощи и тайные оазисы, наполненные силами первородных духов, а психоники изучают ментальное искусства и учатся убивать мыслью.

ИСТОРИЯ АТХАСА

Так как большинству атхасцев запрещено читать и писать, мало кто знает историю своего мира. Они знают, что некогда на Атхасе была пышная зелень, он был богат водой, здесь были многолюдные города и царства. Такие знания не являются секретом, любой путешественник может увидеть свидетельства былого величия мира, глядя на руины в пустынях. Древние мосты акведуков, заброшенные замки на вершинах холмов, возвышающиеся над пустынными городами, храмы исчезнувших богов, лежат в пыли и тишине, а руины больших городов заполнены песком и монстрами, пережитками тех времён, известных как Зелёная Эра. О времени, что предшествовало Зелёной Эре, остались лишь сказки и более древние и ещё более загадочные руины, но знания об этих фантастически далёких временах если и остались в мире, то лишь у королей-чародеев.

Причины, по которым закончилась Зелёная Эра, не ясны. Некоторые говорят, что королевства той эпохи пали из-за вековых ожесточённых конфликтов, войн, в которых заклинания чудовищной силы сеяли разрушения по всему миру. Другие говорят, что на Атхас в виде падающей звёзды снизошёл страшный Дракон Тир, который опустошил все земли. Что известно наверняка, так это то, что после этого началась Красная Эра, столетия хаоса и страдания, в которых умерли цивилизации Зелёной Эры. Такие города как Бодаш, Селик и Колеблющийся пали в те самые времена. В конце концов войны Красной Эры сошли на нет, оставив разрушенный и опустошённый мир, который существует сегодня. Многие называют текущий период Эрой Пустыни.

Споры ведутся не только о катастрофе, которой подвергся Атхас. Некоторые говорят, что Эра Пустыни началась несколько веков назад, в то время как другие утверждают, что она началась две или три тысячи лет назад. В некоторых рассказах нынешние короли-чародеи это те самые бессмертные правители, которые сражались друг с другом. По другим сведениям это потомки чародеев, положивших конец войнам Красной Эры и основавших известные города-государства в нескольких местах, оставшихся пригодными для жизни.

ПСИОНИКА И МАГИЯ

Псионическая сила распространена на Атхасе, и многие жители практикуют пси-искусство. Псионика, называемая всеми «Путь», выполняет те же функции, что и духовная с тайной магией в других мирах. Она предлагает мощное оружие против врагов, крепкий щит про-

тив угроз и способность воспринимать скрытые вещи. Большинство дворян и купцов нанимают на работу талантливых мастеров психоники для консультации, шпионажа, и срыва работы мастеров, которые работают на конкурентов. Бедные или кочевые атхасцы, не имеющие возможности тренировать свои силы, могут развивать дикие таланты, пси-способности, которые могут быть удивительно мощными. Не один гладиатор умер с удивлением на лице после того как его враг использовал дикий талант телекинеза для того чтобы схватить выбитое оружие или телепортировать целебный фрукт раненому союзнику.

Тайная магия опасна и слабо распространена. Если не принять меры предосторожности (так называемая техника «хранителей»), заклинатель может осквернить то, что находится вокруг него. Жизненные силы покидают всё вокруг, растения вянут, животные и люди страдают от страшной боли, почва становится такой, что в этом месте уже ничто не будет расти. Из-за этой опасности тех, кто использует тайную магию, на Атхасе ненавидят и преследуют. Они должны практиковать своё искусство в тайне или обратиться за покровительством к королю-чародею и получить разрешение правителя для своих заклинаний.

Первоздная магия более распространена чем тайная магия, хотя она редко практикуется в городах. В степях владеющие природной магией служат целителями и защитниками своих деревень и племён. Шаманы, друиды, смотрители и другие владеющие первоздной магией, находятся под пристальным вниманием темпларов, которым не нравится идея магии, которая находится вне контроля их тиранических сюзеренов.

Духовная магия практически неизвестна на Атхасе. Боги древности молчат вот уже много веков. Руины древних храмов и фрагменты ветхих свитков в библиотеках королей-чародеев позволяют предположить, что боги в прошлом были более активны. В отсутствии истинных божеств атхасцы обратились к другим типам богов. Некоторые короли-чародеи, претендующие на божественность, выстроили ложные мифы, поощряя поданных на поклонение им. Другие атхасцы поклоняются первоздных духам мира или обращаются к культу демонов и предтеч. К сожалению для верующих, предтечи это мрачные и не заботливые божества, не замечающие своих смертных слуг.

Космология

Большинство атхасцев ничего не знает о мирах и планах, которые существуют за пределами их собственного мира. Мало кто из учёных изучал эту тему, и их писания заперты в подвалах королей-чародеев.

Все атхасцы знают ночное небо и его основные созвездия, и они ищут смысл в движении звёзд и планет. У Атхаса есть два спутника, Рал и Гатай. Рал по цвету пёстро-зелёный, и он ближайший из двух. Мудрецы, которые сумели рассмотреть Рал, сообщают, что он покрыт большими зелёными морями и скальными островами головокружительной высоты. Гатай, меньшая и более далёкая луна, представляет собой золотой шар, укрытый стелющимися туманами, под которым лежат алые джунгли и болотистые моря. Ходят истории о древних лунных вратах на Атхасе, ведущих и на Рал и на Гатай, но они работают только в непредсказуемые промежутки времени.

Путешественники в пустошах рассказывают о Землях Внутри Ветра, другом мире магии и волшебства, существующем рядом с материальным миром. Известный в некоторых древних текстах как «Страна Фей» или «Невидимое Королевство», этот другой мир кажется эхом или отражением Атхаса. Он находится отдельно в большинстве мест по всей планете, но частично это царство проникает в этот мир в отдалённых пустынях и горах, особенно в Лесистом Кряже. Эти области невелики; учёные полагают, что если собрать в одно место все фрагменты этого плана, разбросанные по Атхасу, то они вполне уместятся внутри стен Тира. Земли Внутри Ветра – дом эладринов, похожей на эльфов расы с таинственными силами. Путешественник может пройти мимо эладринского дворца и никогда не увидеть его, потому что он лежит в другом плане, а не на Атхасе.

Сумрак – это ещё одно эхо Атхаса, мир теней и призраков. В этом царстве неприкаянные души умерших бродят среди заброшенных руин больших городов. Некоторые источники называют этот мир «Царством Теней» или «Планом Теней». Как и Земли Внутри Ветра, Сумрак стал домом для странных и сильных существ, в том числе могучих теневых великанов, страшных кошмарных зверей, и расы дьяволов, которые ушли в Сумрак, когда связь между их родным планом и Атхасом прервалась. В отличие от эладринов из фейского царства обитатели Сумрака гораздо более враждебно настроены против смертных, которые рискнут пройти по их владениям.

Многие учёные мыслители считают, что Сумрак действует как барьер между Атхасом и другими мирами за его пределами, и что далеко за пределами Сумрака раскинулось звёздное небо – владения богов. Но Астральное Море пустует уже много веков. Нет божественных владений, которых мог бы достичнуть смертный путешественник, и простые пути между этим планом и Атхасом были разорваны. Несколько атхасцев, которые отправились за Сумрак, вглубь Астрального Моря (в большинстве своём это были агенты королей-чародеев, направленные на поиски давно потерянных сокровищ) нашли всего лишь пустынные руины и страшные чудища.

Под всем мирозданием покоится Стихийный Хаос, огромная перемешивающаяся область, из которой сформировалась вся энергия и все стихии мира. Некоторые источники называют эту область «Элементальным Планом» и «Внутренним Планом». В терминах космо-



логии Атхас очень близок к Стихийному Хаосу, и воронки, такие как вулканы, песчаные вихри, и пустынные равнины, известные как «наковальни» соединяют планету с соответствующими разделами бурлящего мира. Влияние стихий растёт тем сильнее, чем дальше удаляться от окрестностей Тира. Считается, что присутствие цивилизации или естественной жизни удерживает стихийные силы на расстоянии (а может, в далёком прошлом эта область была защищена от проявления стихий). В глубине Стихийного Хаоса лежит Бездна, родина демонов, досаждающих Атхасу, когда их вызывают безрассудными ритуалами или когда они сами проходят через щели в планах.

Расы Атхаса

«Пока ты не убедился в обратном, считай, что все встречные хотят тебя ограбить, поработить или съесть».

– Зандар, наёмник-мул

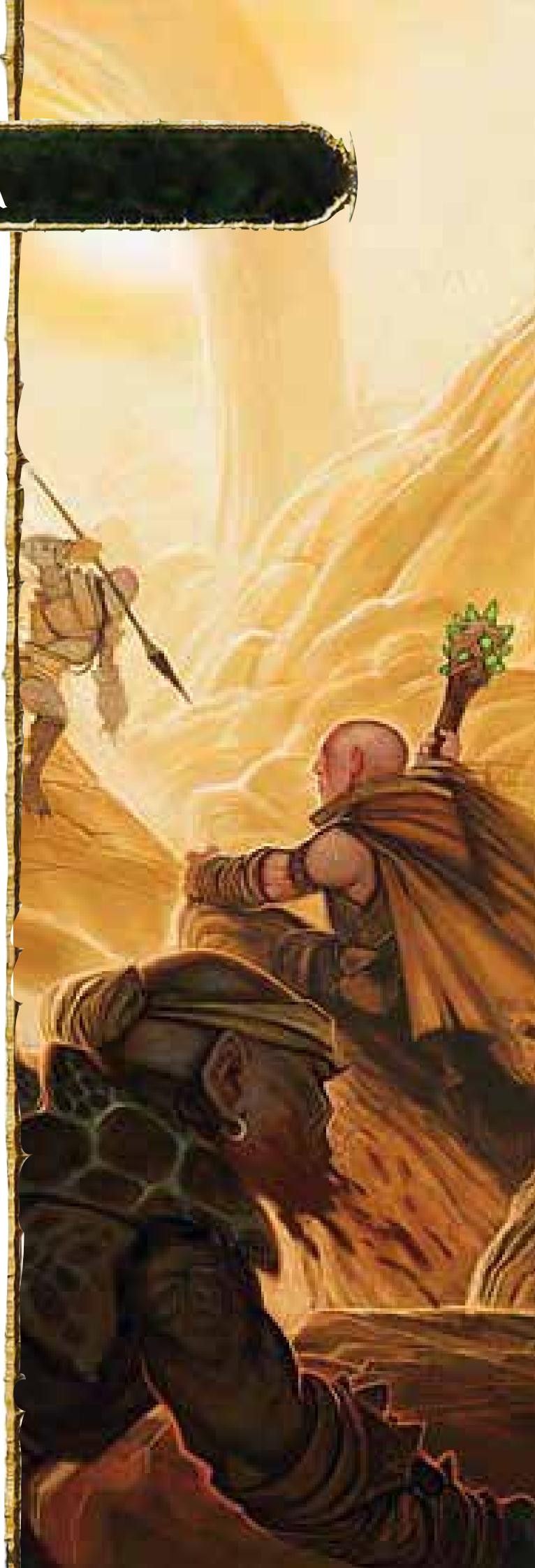
Дикий, экзотический и жестокий мир Атхас уникален. В его суровых условиях возникло множество новых народов и монстров, включая две расы для персонажей; это мулы, невероятно стойкая раса полудвардов, и похожие на богомолов стремительные и очень опасные три-крины.

По пустошам Атхаса также ходят многие другие уже знакомые вам расы из D&D. Однако за долгие века существования в этом мире они изменились и уже мало похожи на своих сородичей из других миров. Например, эльфы Атхаса это не лесные обитатели, танцующие в лунном свете и восторгающиеся живым миром вокруг себя. На Атхасе вообще мало лесов, и эльфы здесь – привораживающие кочевники и разбойники, странствующие по пустошам. Полурослики здесь не добродушные и бесстрашные обитатели прибрежных земель, а яростные дикие и охотники за головами, первобытные воители, не чурающиеся каннибализма. У остальных рас тоже есть значительные отличия.

Расы в этой главе описаны так же как в *Книге игрока*, но вместо примеров искателей приключений приводятся расовые предыстории, впервые появившиеся в *Книге игрока 2*.

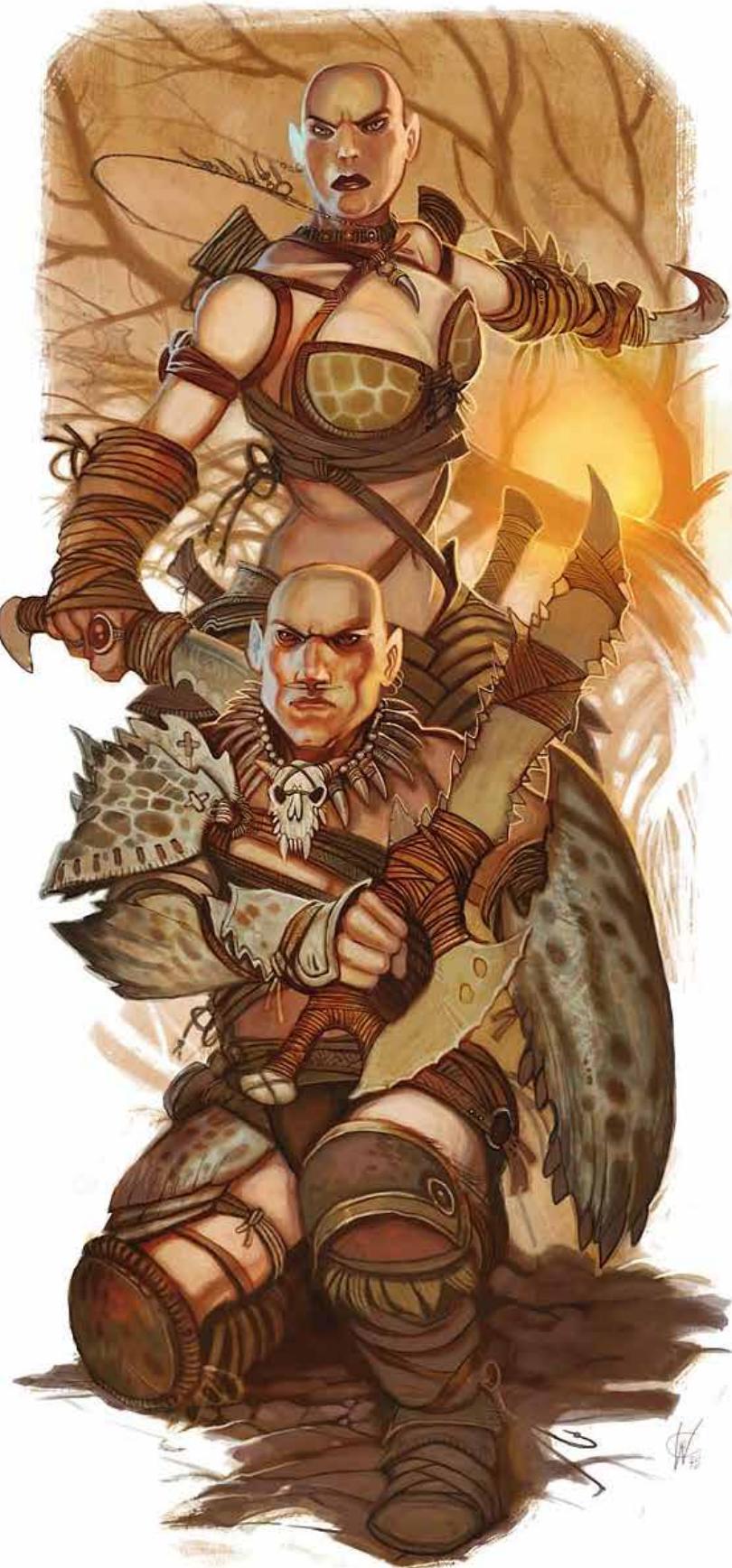
Эта глава описывает новые расы персонажей, изменения старых рас и новые расовые пути совершенства. Она делится на следующие разделы:

- ◆ **Мул:** Мулы, смесь двардов и людей, объединяют стойкость первых с гибкостью вторых. Мулы невероятно живучие и выносливые.
- ◆ **Три-крины:** Три-крины, похожие на насекомых охотники из пустошей, это быстрые и смертельно опасные воины.
- ◆ **Население Атхаса:** В мире живут знакомые, хотя и несколько изменённые расы, такие как эльфы, дварфы и полурослики.
- ◆ **Расовые пути совершенства:** «Боевой раб мул» и «Хищный три-крин» – это воплощение их собственных рас. «Великаныш головорез» это исключительно атхасский вариант пути совершенства для персонажей голяфов.





МУЛ



Неутомимый и непокорный, рождённый для сражений

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 172–192 см

Средний вес: 90–136 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение; +2

Сила или Мудрость

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Дварфский, Общий

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Знание Улиц

Рождённый двумя расами: Выберите или человека или дварфа. Вы можете брать черты, для которых требуется выбранная вами раса (а также собственные черты мулов), если вы выполняете все прочие требования.

Живучесть мула: Увеличьте количество исцелений на 1.

Неутомимый: Для того чтобы получать преимущества от продолжительного отдыха, вам нужно спать 6 часов за последние 72 часа (а не за 24 часа).

Невероятная стойкость: Вы получаете талант *невероятная стойкость*.

Невероятная стойкость

Расовый талант мула

Благодаря решимости и физической стойкости вы избавляетесь от эффекта, который свалил бы более слабого.

На сцену

Не действие

Персональный

Триггер: Вы начинаете свой ход.

Эффект: Вы оканчиваете весь продолжительный урон, действующий на вас или избавляетесь от состояния, за медлящего, изумляющего, ослабляющего или ошеломляющего вас.

Мулы – это отпрыски от союза человека и дварфа. У них рост, проворство и гибкость ума от людей, сдобренная физической устойчивостью и выносливостью дварфов. Такое редкое сочетание делает мулов не совсем обычными потомками двух рас.

Так как мулы сильные, быстрые, стойкие и невероятно выносливые, они очень ценятся в качестве рабов. Фактически, большая часть мулов появляется на свет уже рабами.

Играйте мулом, если хотите...

- ◆ быть стойким как скала.
- ◆ играть героем, вырвавшимся из оков рабства.
- ◆ быть представителем расы, которой подходят классы варвар, воин и пси-воин.

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Мускулистые и подтянутые мулы выглядят как очень сильные люди. Внешность у них похожа и на дварфскую и на человеческую, а вот ростом они даже выше людей. У их мужчин пропорции истинных героев – широкие плечи, узкая талия, мощные бёдра и толстые руки. У их женщин мышцы развиты не так сильно, но они высокие, сильные и атлетичные. У многих мулов обоих полов нет волос, хотя некоторые всё же отращивают на макушке пучок тёмных волос. Их лица выдают родство с дварфами крупными, резкими деталями, а уши у них маленькие, стреловидные и с острыми кончиками. Цвета кожи и глаз мулов варьируются как у людей, но у большинства медная или тёмно-бронзовая кожа, а у некоторых встречаются глаза изумительного медово-золотистого или зеленовато-золотого цвета.

У мулов мало общих национальных особенностей, они носят одежду того региона, где живут, однако все они обожают татуировки и вместо изображения существ и предметов предпочитают геометрические рисунки, в чём очень сильно похожи на дварфов.

Живут мулы примерно столько же сколько и люди.

ИГРА МУЛОМ

Большая часть мулов является рабами. Рабовладельцы окрестностей Тира издавна знают, что потомство людей и дварфов отличается стойкостью и выносливостью. Из мулов получаются отличные гладиаторы и батраки, которым нипочём тяжёлая работа и невыносимые другими условия.

Мула, который стал грезить свободой, трудно удержать в цепях. Одни уходят в глушь и становятся разбойниками или присоединяются к племенам таких же как они, бывших рабов, а другие становятся наёмниками и весьма успешно продают свои боевые навыки. Если мул не бежит из плена, он может получить свободу на арене или в награду от своего хозяина за выполнение особо опасного задания. Некоторые высоко ценимые гладиаторы получают так много привилегий и послаблений, что в сущности становятся свободными, они могут идти куда угодно и делать что захотят. Мастер может заставить мула начать кампанию в качестве раба. Если он этого не сделает, то считайте, что ко времени начала игры ваш мул уже завоевал свободу.

Мулы – это суровый, энергичный и прагматичный народ, у которого в сердце почти нет места для совести и симпатий. Многие растут под плетью, лишённые родителей в малом возрасте и загнанные на арены или каменоломни. Вследствие всего этого мулатам непросто подружиться с кем-то или хотя бы просто начать доверять. Многие мулы из-за душевных травм всю жизнь проживают озлобленными мизантропами. Другие становятся просто подозрительными алчными торгашами, которые пальцем не пошевелят, не выяснив предварительно, что

ПОЧЕМУ ИХ ЗОВУТ МУЛАМИ?

Слово «мул» происходит от Дварфского слова мульжен-недар, которое означает «сила». В разных районах Тира оно произносится по разному: мол, муль или муле, хотя последний вариант считается унизительным и может вызвать драку. Зная происхождение этого названия, мудрецы, озабоченные такими вещами, считают самым правильным вариантом произношения муль.

они получают взамен. Несмотря на угрюмость и эгоизм, многие мулы могут научиться работе в команде. Жизнь среди рабов и низших слоёв общества научила их образовывать альянсы; это требуется для выживания.

Характеристики мулов: Гнев, грубость, жестокость, мужество, скептичность, суровость, упрямство, честность, чёрствость, энергичность

Мужские имена: Арам, Бортомар, Бост, Гард, Дарок, Дарус, Дурн, Зедат, Зорус, Марок, Морг, Рикард, Рикус, Санозар, Ускан, Хараск, Эбен, Эрекард

Женские имена: Аиса, Айвель, Бритис, Гимитис, Демозис, Елина, Зерима, Каллия, Лайви, Нарисель, Нива, Райна, Решель, Садита, Тиршель, Уисель, Файвэл

ПРЕДЫСТОРИИ МУЛОВ

Сочетая стойкость дварфов и находчивость людей, мулы унаследовали лучшие качества обеих рас. Жизнь многих мулов формируется желаниями богатеев создать знаменитого чемпиона или торгашескими просчитанными вложениями в гладиаторов.

Зов свободы: Вы всю жизнь были рабом и теперь хотите лишь одного – свободы. Кому вы принадлежали? Как вы намереваетесь обрести свободу? Что вы станете делать, освободившись?

Связанные навыки: Выносливость, Запугивание

Избитый, сломленный, обезображеный: Ваши шрамы и побои говорят за вас. В своей жизни вы знали только лишения и оскорблений. Ваши кости (но не ваш дух) сломаны во время труда на жестокого хозяина. Какую работу вы выполняли? Вы были чернорабочим или сражались на арене? Почему с вами так жестоко обошлись? Вы отказывались повиноваться или вашему хозяину-деспоту просто нравились зверства? Как вы убежали от своих мучителей?

Связанные навыки: Выносливость, Целительство

Татуированный воин: У многих бывших в плену мулов есть татуировки, указывающие хозяина, профессию, тренировки или победы. Эти клейма отделяют опытных мулов от новичков и помогают владельцам различать своих крепостных (кто будет заучивать имена своих рабов?). Какие татуировки украшают ваше тело? Сколько их?

Связанные навыки: Запугивание, Знание Улиц

ТРИ-КРИН

Эти пустынные существа, чуждые для большинства народов Атхаса, живут ради трепета охоты

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 162–197 см

Средний вес: 81–109 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость; +2 Сила или Мудрость

Размер: Средний

Скорость: 7 клеток

Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Три-кринский

Бонусы навыков: +2 Атлетика, +2 Природа

Многорукий: Вы можете один раз в ход вынуть из ножен или наоборот, убрать одно оружие (либо вынуть или убрать несомый предмет) свободным, а не малым действием.

Прирождённый прыгун: Когда три-крин совершает прыжок, всегда считается, что он совершил разбег.

Оцепенение: Вместо сна три-крин впадает в оцепенение. В этом состоянии вы всё осознаёте и для получения преимуществ от продолжительного отдыха вам нужно лишь 4 часа оцепенения (вместо 6 часов сна).

Когти три-крина: Вы получаете талант когти три-крина.

Когти три-крина

Вы быстро атакуете всеми когтями, разрывая сразу всех оказавшихся рядом врагов.

На сцену

Малое действие

Рукопашный 1

Цель: Один, два или три врага

Атака: Сила, Ловкость или Мудрость + 3 (6 на 11 уровне и 9 на 21 уровне) против КД

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Силы, Ловкости или Мудрости. Вы получаете бонус к броскам урона, равный количеству целей.

Уровень 11: Урон 2к8 + модификатор Силы, Ловкости или Мудрости.

Уровень 21: Урон 3к8 + модификатор Силы, Ловкости или Мудрости.

Расовый талант три-крина

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Тела три-кринов покрыты жёсткими хитиновыми пластинами песчаного цвета и у них шесть конечностей. Нижняя пара конечностей используется в качестве ног, а верхняя пара – в качестве рук. Средняя пара конечностей меньше размером, но очень ловкая, и три-крины используют её для мелких манипуляций, выполняя тяжёлую работу только верхними руками. На средних и верхних конечностях у них три когтистых пальца и ещё один противопоставленный большой палец. В бою три-крин держит оружие и щит в верхних конечностях, так как средней паре не хватает для этого силы, а использование обеих пар сделает три-крина неуклюжим и неповоротливым.

Быстрые и атлетичные три-крины от природы склонны к лазанию и прыжкам. На их клиновидных головах расположены большие составные глаза, два (практическиrudиментарные) усика-антенны и мощные жвалы. Они могут говорить с акцентом на Общем, но предпочитают свой собственный язык, который проще произносить их ротовым аппаратом.

У три-кринов очень короткая продолжительность жизни и они редко доживают до 30 лет.

ИГРА ТРИ-КРИНОМ

Мышление, поведение и физиология три-кринов часто кажутся представителям других рас странными. Однако несмотря на свирепую внешность эти гуманоиды могут быть верными и отважными спутниками. У три-кринов практически такие же нужды и мораль как у других рас; они просто по-другому расставляют в них приоритеты. Самое большое отличие в том, что три-крины оценивают других исключительно по физическим и умственным способностям. Ленивые и слабые заслуживают лишь презрения, несмотря на их расу; сильные и умные же заслуживают уважения вне зависимости от других качеств.

Три-крины видят всё через призму охоты и отношений охотник-жертва. Их ячейками общества являются выводки и стаи. Выводок – это небольшая группа (не более чем из шести особей), с которой у отдельного крина есть тесная связь. Концепция выводка объединяет понятия «команда», «друзья» и «семья». У каждого три-крина есть прирождённый выводок, который состоит из тех, кто вылупился из той же кладки яиц и остался в живых. Позже каждый крин создаёт дополнительные выводки, возможно, вокруг отряда искателей приключений или охотничьего отряда. «Стая» это большая социальная единица, которая состоит из любого количества выводков. Три-крин, лишённый выводка, биологически вынужден искать новую группу, с которой он сможет слиться.

Подчиняясь стальным инстинктам, три-крины пытаются найти своё место во всех группах. Они используют серию соревнований, чтобы определить иерархию, оценивая товарищем по выводку тайно или, при необходимости, требуя открытой схватки.

Три-крин становится лидером группы, в которой он является самым сильным, но если есть особи сильнее его, он займёт подобающее ему место. Они с готовностью выполняют приказы лидера стаи или выводка и без вопросов выполняют обязанности, положенные им по статусу. Несмотря на видимое самодержавие в группе кринов, у всех представителей есть право голоса и право давать советы. Более того, считается, что каждый три-крин обладает экспертным знанием, недоступным другим. Все они должны взаимодействовать на благо выводка и ради успеха в охоте.

В культуре три-кринов сражение – это разновидность охоты. Три-криньи редко сражаются из злобы и не видят причин к агрессивному поведению если только это не лучший способ получить то, что необходимо для выживания. Самозащита – другое дело. Три-крин, на которого напали, не видит других вариантов кроме как напасть в ответ. Одержав победу, крин инстинктивно забирает полезное снаряжение, принадлежавшее напавшему или (если напал зверь) использует труп в пищу.

Многие три-криньи развивают психонические способности. Те, кто развивают эти дары, часто становятся монахами или пси-воинами, причём очень сильными благодаря физическим дарованиям. Некоторые приписывают это расовой памяти. Все представители этой расы рождаются мыслящими категориями выводков и с врождённым знанием Три-кринского языка. Когда три-крин встречает место или предмет, играющие важную роль в истории кринов, у него могут быть видения прошлого, восходящие к расовой памяти, хоть и подавленной, но присутствующей у всех три-кринов.

Характеристики три-кринов: Аккуратность, загадочность, исполнительность, самобытность, стойкость, хищность, целенаправленность

Мужские и женские имена: Дрик-чкит, Ка'тхо, Ка'ча, Кач-та, Лакта-чо, Пак'ча, Пик-ик-ча, Са'Релка, Т'Чай, Так-тха, Хакка, Ча'ка, Чука-тет

ПРЕДЫСТОРИИ ТРИ-КРИНОВ

Три-криньи – народ глубоких пустынь. Большая их часть – это кочевники из Западного Дальноземья, не знающие городов, но есть и те, что пришли из больших отрядов разбойников, заполонивших Белесый Треугольник и Равнинные Земли. Отделённый от своего народа крин формирует новый выводок с представителями других рас.

Исследователь мира: Странные существа вокруг вас покрыты мягкой плотью, а не хитином, и они источают ароматный запах. Что ещё вы можете узнать о них? Беспокоит ли вас то, что у них нет выводков и стай? Они могут быть ненадёжными. Почему они долгими часами лежат с закрытыми глазами? Может быть, они слабые или ленивые. Могут ли вообще из них получиться надёжные товарищи по выводку?

Связанные навыки: Переговоры, Целительство

Последний из выводка: В результате сражения или несчастного случая остальные представители вашего прирождённого выводка были убиты или захвачены, и вы остались одни. Вы ищете новых союзников, достойных для создания нового выводка? Вы пытаетесь найти



и спасти своих товарищей по выводку? Может быть, в судьбе выводка виноваты вы? Трудно выживать в одиночку?

Связанные навыки: Выносливость, Проницательность

Последователь Великого: Вы пережили яркое воспоминание из расовой памяти, показавшее вам Великого, хана три-кринов, когда-то правившего вашей расой и тесно сотрудничавшего с людьми. Вы стремитесь восстановить альянс с людьми и другими гуманоидами? Ищете что-то новое в истории три-кринов? Может быть, это видение пробудило в вас скрытые способности и вы стали псиоником?

Связанные навыки: История, Переговоры

ОБЯЗАННОСТИ ТОВАРИЩЕЙ ПО ВЫВОДКУ

Мышление категориями выводка влияет на все действия три-кринов, так как у каждого в выводке довольно много обязанностей.

- ◆ Принимай своё место в выводке и выполняя команды лидера, ибо в выводке должен поддерживаться порядок.
- ◆ Оспаривай место слабого лидера, ибо выводок должен быть сильным.
- ◆ Давай лидеру советы, ибо выводок должен быть мудрым.
- ◆ Защищай выводок и товарищай по выводку, ибо выводок должен быть стойким.
- ◆ Вначале выполняя долг перед выводком, потом перед стаей, потом перед всеми кринами, потом перед разумными существами и только потом перед добычей, ибо выводок превыше всего.

НАСЕЛЕНИЕ АТХАСА

Атхас населяют многие разумные создания, и улицы городов-государств заполнены самыми разными их представителями: людьми, генази, голиафами, дварфами, мулами, тареками, тифлингами, три-кринами, шифтерами, эльфами и многими другими. Типичный городской житель абсолютно нормально отнесётся к необычным и даже чудовищным внешне индивидуумам, если те хотят поговорить или поторговать, а не сражаться, и при этом ведут себя не вызывающе.



ПРЕДЫСТОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вы можете выбрать для своего персонажа сколько угодно элементов предыстории, но обычно хватает трёх. Выбирайте элементы предыстории из следующих категорий:

Расовые: Расовые элементы предыстории показывают, как расы этого мира отличаются от тех, что представлены в *Книге игрока*. Они также помогают понять, почему вы решили стать искателем приключений и как вы стали таким, какой вы есть.

Региональные: Выбор родины даёт вашему персонажу основу, отталкиваясь от которой можно определить его перспективы и знания о мире. Региональные элементы предыстории смотрите в 5 главе.

Прочие: Другие элементы предысторий, такие как те, что представлены в *Книге игрока* 2 и других источниках, нанесут на вашего персонажа окончательные штрихи и сделают его уникальным.

Независимо от количества выбранных вами элементов предысторий, во время создания персонажа (посоветовавшись с вашим Мастером), вы можете выбрать одно из следующих преимуществ, которые предоставляет ваша предыстория:

- ◆ Получить бонус +2 к проверкам связанным с вашей предысторией навыка.
- ◆ Добавить связанный с вашей предысторией навык в свой список классовых навыков перед выбором тренированных навыков.
- ◆ Выучить один язык, связанный с вашей предысторией.

ГОЛИАФ (ВЕЛИКАНЫШ)

Много веков назад короли-чародеи с помощью магии объединили людей и великанов, и создали крепкую расу могучих воинов, голиафов (в просторечии называемых великанышами). У королей-чародеев в армиях есть сотни голиафов, которых осыпают роскошью в обмен на преданность. Другие великаныши стали городскими бандитами или наёмниками. Они принимают культуру и традиции тех городов, в которых обитают.

За долгие годы многие голиафы обосновались в диких пустошах Атхаса. Дикие голиафы – это яростные варвары, обитающие в горах и совершающие набеги на жителей низин в поисках трофеев, пленников и славы. Племена великанышей обычно сварливы и раздражительны; амбициозные молодые воины бросают вызовы вождям, а старые насмешки и угрозы могут в любой момент привести к междуусобице. Шаманы, друиды и прочие индивидуумы, овладевшие силой природы и стихий, выше всего этого, и в племени они являются важными миротворцами и советниками. Как бы то ни было, голиафы иногда оставляют врагов в покое и идут искать новые приключения, ведь лучшая месть – это когда ты возвращаешься в племя богатым, успешным, с большой грудой сокровищ и толпой пленников.

Великаныши часто бывают вспыльчивыми, но их настроение очень быстро меняется. Они могут за мгновение ока сменить ярость на задорный и искренний смех.

ПРЕДЫСТОРИИ ГОЛИАФОВ

Так как большинство голиафов зарабатывают себе на жизнь сражениями или тяжелой работой, многие считают, что это тупоголовые громилы. Конечно, вы можете хорошо сражаться, но это ведь делаете вы, а не ваши мышцы. Будете ли вы жить так, как от вас этого ожидают, зависит только от вас.

Великаныши работяги: Вы всю жизнь работали на хозяина, применяя силу в каменоломне или выносливость на полевых работах. На кого вы работали? Вы были рабом или свободным работником? Какую работу вы выполняли? Как вы от неё избавились?

Связанные навыки: Атлетика, Выносливость

Дикий разбойник: Вы были безжалостным разбойником, грабящим деревни и поселения ради воды, еды и прочих припасов. Вы могли жить так и дальше, но что-то изменилось. Ваша банда перешла дорогу влиятельному врагу? Вы покинули племя, поняв, сколько страданий принесли другим? Как то время влияет на ваше нынешнее поведение?



Связанные навыки: Запугивание, Скрытность

Охранник дворянина: Вы служили в охране или дворцовой страже знатного человека. В каком городе-государстве? Вы служили добровольно? Вы были личным телохранителем? Солдатом? Кто был вашим работодателем и как вы от него ушли?

Связанные навыки: Запугивание, Знание Улиц

ДВАРФ

Телосложение dwarfov Atxasa такое же как у их родственников из других миров – они невысокие, крепкие и с хорошо развитой мускулатурой. У многих кожа покрыта густым загаром от долгой работы под палящим солнцем, а руки и ноги широкие и покрытые мозолями. Обычно у них мало или вовсе нет волос на голове; густые бороды, гордость мужчин dwarfov в других мирах, на Atxase не встречаются.

Dwarfy славятся своим терпением и искренностью. Они сосредотачиваются и тщательно выполняют поставленную задачу, будь то сложная постройка, замысловатое ремесло, борьба за выживание или поиски отмщения. Не в их характере отказываться от начатого, и если уж приходится бросить готовое наполовину дело, они делают это с большой неохотой и неудовольствием.

У dwarfov нет своих земель, и они живут среди других народов Atxasa. Они селятся и в городах и в сельской местности, и они склонны быть строителями и фермерами, а не кочевниками и разбойниками. Несмотря на нынешнее отсутствие dwarfskikh городов и крепостей, у них есть богатая история культуры, передающаяся из поколения в поколение в сагах и тайных обычаях. Когда-то давно города dwarfov были подлинными чудесами этого мира, и dwarfy уже долгие столетия передают своим потомкам рассказы о былой славе и горьких поражениях.

ПРЕДЫСТОРИИ ДВАРФОВ

Dwarfy, населяющие ныне Atxas, не строят великие цитадели, да и древних строений осталось мало, но всё равно это самые талантливые каменщики и строители мира. Их колодцы, водоёмы и каналы – настоящие произведения искусства, а изделия из металла хоть и редкие, но лучшие в мире.

УНИЧТОЖЕННЫЕ НАРОДЫ

Давным-давно на Atxase жили и другие расы. Расы, ныне исчезнувшие. Кто-то был уничтожен в древних войнах, кого-то истребили агенты королей-чародеев, а кто-то умер вместе с прошлым миром. Дэвы, гномы, кобольды, огры, орки и тролли – на Atxase их нет.

Однако Мастер вполне может изменить этот список исчезнувших народов в своей кампании по миру Тёмного Солнца. И даже если раса была уничтожена, представитель этой расы всё равно может появиться в порядке исключения (с разрешения Мастера, разумеется). Например, если вы хотите играть гномом, ваш персонаж может быть путешественником по планам, заглянувшим в Atxas, или героем из прошлого, которого магия зашвырнула в будущее. Вы можете быть единственным в мире представителем своей расы, но нет причин, по которым вы не можете играть персонажем, которым хотите играть.

Опытный ремесленник: Ваш клан располагается в одном из городов-государств, где всех вас знают как опытных ремесленников или строителей. Возможно, вы покинули клан после забастовки, проведённой в ответ на притеснения темпларов или знати, либо вы могли осознать, что работа не приносит вам радости, и вы отправились искать удачи в другом месте. Чем занимаются ваши родственники? Они куют доспехи, обрабатывают камень или роют колодцы? Они свободны или это чьи-то рабы? Они бедны или зажиточны? Почему вы ушли?

Связанные навыки: Знание Улиц, Проницательность

Пустынный шахтёр: За тяжёлую работу обычно хорошо платят. Вы вышли из клана шахтёров, которые с большим трудом добывали сокровища из недр земли. Возможно, рудник вашего клана иссяк, и вы ищете новые залежи, а может быть, разбойники уничтожили все ваши постройки и ваш клан разбежался. Ждут ли вас где-нибудь ваши родственники? Мечтаете ли вы разбогатеть и открыть свою собственную шахту на богатом месте?

Связанные навыки: Подземелья, Природа

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЙ (ДРАЙ)

Созданные много веков назад королём-чародеем Гистеналия (страница 162), чтобы служить расой яростных воинов, драконорождённые или драи, как они сами зовут себя, это сильная, выносливая раса похожих на драконов гуманоидов. Большая часть драев была изгнана из дома своим же создателем, Дреготом, и лишь буквально горстка драконорождённых уцелела, когда Гистеналь был уничтожен. Из тех беженцев и выросла раса наёмников, чародеев и работогорговцев, известная своими расчётыми (а иногда и вероломными) повадками.

Драконорождённые – немногочисленный народ. Они живут дружными кланами, которые часто поселяются в одной потайной цитадели или башне в пустошах. Представители кланов часто далеко уходят от своих таинственных убежищ в поисках интересных мест и вещей. Некоторые кланы драконорождённых занимаются работогорговлей или устраивают к другим расам наёмниками и ловят всё тех же рабов. Не желающие возиться с рабами драконорождённые зарабатывают на жизнь тем, что работают посредниками, ростовщиками или становятся спекулянтами. Они также славятся отличными наёмными чародеями. Кланы драконорождённых заключают договора с королями-чародеями разных городов и оплачивают дорогие лицензии на использование магии в этих местах. Знать, богатые торговцы и темплары нуждаются в услугах чародеев и дорого их оплачивают. Разумеется, представители Сокрытого Братства (и все, кто с подозрением относятся к магии) очень осторожны в отношении драконорождённых.

Драконорождённые живут по жестокой прагматичной философии, корни которой кроются в их изгнании из Гистеналия. Они алчны, хитры и аморальны, но заключённые договоры выполняют безусловно, так как репутация держащих слово им только на руку. Драи давно уяснили, что могут полагаться только друг на друга, и они решительно преданы братьям и сёстрам по клану. Представители клана сберутся со всех концов света, чтобы покарать за оскорблении или рану, нанесённую одному из них, и они не успокоятся, пока не отомстят.

ПРЕДЫСТОРИИ ДРАКОНОРОЖДЁННЫХ

Ваш клан наверняка ведёт какие-то дела – может быть законные, а может и незаконные в некоторых городах-государствах. Не все драконорождённые – работогорговцы и сквернители, но большинство встречных считает иначе.

Клановый боец: Вы выросли в замкнутом клане драконорождённых. В молодости вас отдали в ученики старому родственнику, который научил вас, как жить контрабандистом, наёмником или работогорговцем. Кто это был и жив ли он ещё? Кому вы потом продавали свои услуги? Вы служили честно или в чём-то обманывали работодателя?

Связанные навыки: Знание Улиц, Проницательность

Проводник магии: Вы унаследовали традиции магии, восходящие к первым дням своей расы. Вы открыто продаёте свои таланты, пользуясь разрешением, выданым вашему клану. Есть города-государства, в которых вам запрещено колдовать? Как вы реагируете, когда люди открыто презирают вас за магические таланты?

Связанные навыки: Запугивание, Магия

ПОЛУРОСЛИК

Большинство полуросликов происходит родом из Лесистого Кряжа, таинственных и легендарных джунглей, которые по слухам венчают Звенящие Горы. Полурослики живут в стороне от других рас, разделённые ростом и странными обычаями, но вот хитрости и отваги им не занимать. Дикость, за которую их боятся, скрывает глубокое и нерушимое почитание природы и редкую связь с духами земли. Полурослики живут везде – кто-то в качестве раба, кто-то в роли наёмника, а другие стали разбойниками. Однако все они считают своей родиной Лесистый Кряж.

Полурослики – это древний народ; согласно их мифам, они старше остальных рас этого мира. Когда-то они царствовали везде, но им пришлось отступить, когда пробудилась тёмная магия, и они перенесли свою цивилизацию на вершину мира. За долгие годы они позабыли многое из своего учения, но они остались духовным народом, и их связь с миром природы сильнее, чем у всех остальных цивилизованных рас окрестностей Тира. Из-за этих связей им трудно устанавливать продуктивные отношения с другими расами. Например, полурослики не придают большого значения отдельному индивидууму; каждый полурослик – это всего лишь часть одной расы, которая в свою очередь является частью мира. Из-за этого полурослики практически не могут обманывать и предавать друг друга.

Всех существ полурослики считают потенциальными источниками средств к их, полуросликов, выживанию. В конце концов, все живые создания соперничают, и полурослики считают вполне нормальным поедать своих врагов, так как благодаря этому они продолжают жить.

ПРЕДЫСТОРИИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Ваш народ в окрестностях Тира боятся и не понимают, а вам жизнь так называемых «цивилизованных рас» кажется беспорядочной и капризной. Они называют вас дикарями, но вы как минимум не сажаете друг друга в клетки и не покоряйтесь воле сквернителей.

Зашитник природы: Вы посвятили свою жизнь защите скучных природных источников, оставшихся

в мире. Вы унаследовали эту задачу от предка, или вы сами взвалили на себя эту ношу? Как именно вы защищаете природу? Вы защищаете определённое место, или по очереди все земли, через которые проходите? Что по вашему мнению является самой большой угрозой природе?

Связанные навыки: Природа, Целительство

Отступный наёмник: Вы отвернулись от старинных обычаяев и покинули свой народ, ища удачи в городах низин. Став для своего народа вероотступником, вы проёдёте свои услуги торговцам, королям-чародеям, племенам рабов – всем, кто может вам заплатить. Почему вы порвали со своим народом? Вы чувствуете вину за это?

Связанные навыки: Внимательность, Скрытность

Охотник: Ваш народ считает, что каждое существо это или охотник, или добыча, а себя вы считаете идеальным хищником. Вы съедаете всё, что убиваете, включая насекомых, зверей и гуманоидов. По-другому поступать расточительно; нужно уважать щедрость природы. Как вы оправдываете это поведение перед спутниками? Вы скрываете этот обычай или выставляете его напоказ?

Связанные навыки: Выносливость, Запугивание



ПОЛУЭЛЬФ

Полуэльфы рождены в двух мирах, но их нигде не ждут, и место для себя они должны вырывать с борьбой. Люди и эльфы редко доверяют друг другу, но они путешествуют по одним и тем же дорогам, и у них иногда возникает любовь. Однако дети таких союзов редко бывают счастливы. Обычно полуэльфы всю свою жизнь сталкиваются с нетерпимостью и предосудительностью. Племя эльфов может уйти и оставить позади эльфийку, вынашивающую полуэльфа, чтобы пустыня поглотила их позор. Людей меньше заботит присутствие эльфийской крови, но большинство полагает, что от эльфов полуэльфы наследуют не только ум, но и непорядочность.

Из-за враждебности с обеих сторон, у полуэльфов нет родины, и они вынуждены постоянно терпеть нападки. Кто-то из них живёт одинокой в пустыне, выращивая стада, охотясь, или нанимаясь в работники к терпимым торговцам. Другие полуэльфы приспособливаются, разивая в себе уверенность, завоёвывая друзей и внушая доверие. По иронии судьбы, чужие расы к ним относятся лучше чем родственные. Дварфы, полуоры, три-крыны и прочие существа не видят причин ненавидеть полуэльфов, и они судят их по характеру и заслугам, а не по родству.

Считающиеся одиноками полуэльфы превыше всего ценят уверенность в себе, и они никогда не попросят о помощи. Обучаясь самостоятельно, полуэльфы узнают многие вещи, хотя и поверхностно, овладевая навыками, необходимыми для выживания в одиночку. Некоторые полуэльфы суровы и жестоки, но большинство старается максимально выгодно использовать сложившиеся обстоятельства. Больше всего полуэльфы гордятся собой, когда ломают чьи-то стереотипы о себе.

ПРЕДЫСТОРИИ ПОЛУЭЛЬФОВ

Вы ищете друзей и среди людей и среди эльфов. Однако если хочешь выжить, полагайся только на себя одного.

Бессердечный наёмник: Не найдя работы в своём поселении, вы прибегли к менее почётному способу зарабатывания на жизнь – вы стали профессиональным убийцей. Вы действовали открыто или занимались чем-то другим для прикрытия? Вы всё ещё убиваете за деньги? Если нет, то почему остановились? Сейчас, с вашего нынешнего положения, как вы смотрите на тот период в своей жизни?

Связанные навыки: Акробатика, Скрытность

Выживший изгнаник: Эльфы часто выгоняют из своего племени тех, кто рожает полуэльфа, а это равносильно смерти. Как вы и ваша мать выжили? Вы стали рабами? Вы побирались в трущобах города-государства? Винит ли вас ваша мать?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Шарлатан: На насмешки и подозрение вы отвечали тем, что жили нечестным путём. Обман тех, кто презирал вас – верный способ заставить их заплатить за причинённые вам оскорблении. Как вы поняли, что стали бесчестным разбойником? Какие уловки вы применяли? Вы нажил себе опасных врагов? Если да, то кто это?

Связанные навыки: Знание Улиц, Обман

ТИФЛИНГ

Жителям пустынных поселений есть чего бояться. Хищники крадут детей и домашний скот, песчаные бури уничтожают дома, а жара и отсутствие воды делает

жизнь убогой. Однако все эти опасности блекнут перед безжалостными пустынными дьяволами, которые приходят в ночи, принося с собой смерть и разрушение. Это безжалостные разбойники, которые не берут рабов и не оставляют после себя выживших. Это тифлинги, и они воплощают саму смерть.

Тифлинги – это потомки людей, которые заключили сделку с тёмными силами в обмен на силу, необходимую для выживания на Атхасе и уничтожения врагов. Многие тифлинги живут на границах с цивилизацией, в кочевых бандах, скитающихся по пустошам в поисках жертв, которых можно ограбить и убить, либо же становятся безжалостными наёмниками. Маленькие банды иногда селятся прямо в городах-государствах, где и работают вышибалами, надзирателями, гладиаторами и наёмными убийцами. В городах, где статус определяется персональными качествами, тифлинг может стать темпларом и даже знатью.

Многие тифлинги считают, что на них с рождения лежит долг, который они должны выплатить за сделку своих предков, и их ждут бесконечные муки, если этот долг не выплатить при жизни. Кто-то из них считает, что этот долг вернуть нельзя, и всю жизнь проживает в разврате, а другие живут добродетелями, надеясь порвать связь с не прощенными покровителями. Самые опасные из тифлингов те, что считают, что их долг должен быть выплачен кровью, и что каждая убитая жертва уменьшает их бремя.

ПРЕДЫСТОРИИ ТИФЛИНГОВ

У вашего народа репутация посредников смерти.

Довлеющий долг: За вами числится большой долг, который можно выплатить только кровью. До наступления смерти вы должны послать достойное подношение тёмному покровителю своей расы, иначе вас будут ждать вечные муки. Вы будете выплачивать долг беспринципной резнёй, или будете искать другие пути к искуплению? Вы разборчиво выбираете жертв? Убивая, вы чувствуете сожаление? Как далеко вы согласны зайти, чтобы избавиться от рока своего народа?

Связанные навыки: Запугивание, Скрытность

Ищущий искупление: Убийство других лишь увеличивает груз зла, лежащий на вашей душе. Должен быть другой способ избежать своей судьбы. Что вы попробуете, чтобы избавиться от долга? Как вы контролируете тьму, спящую внутри? Как вы относитесь к другим тифлингам?

Связанные навыки: Переговоры, Проницательность

ЧЕЛОВЕК

Люди, изобретательная и выносливая раса, это самый многочисленный и многообразный народ окрестностей Тира. Они присутствуют во всех местах и социальных слоях: это и городские жители и пустынны обитатели, кочевые пастухи и торговцы, изнеженная знать и забытые рабы. Человеческая решимость, амбиции и находчивость помогают им выживать в умирающем мире и благоденствовать под гнётом королей-чародеев.

У атхасских людей самые разнообразные тела и рост, но в каждом городе-государстве люди обладают определённым набором качеств. У людей из Драж, например, широкие скулы, бронзовая кожа, чёрные волосы на голове и полное их отсутствие на лице. У людей из Гулга тёмно-коричневая кожа и более округлые лица с густыми кудрявыми волосами. В Тире люди все разные, потому что население этого города-государства состоит из пред-



ставителей людей со всего мира. Вне зависимости от происхождения, у всех людей встречаются необычные особенности, такие как странный цвет кожи или глаз, чрезмерно крупные части лица или отсутствие волос на теле – это могут сказываться последствия магии, разрушившей земли. К этим особенностям все привыкли и их уже никто не замечает.

В городах-государствах людей больше чем в других местах. Да, люди легко ко всему адаптируются, но в городах-государствах есть кров, вода, и пища, которые в пустыне найти сложно. От Тира до Драж, люди – доминирующая раса, из-за которой представители других рас, живущих в городах-государствах, остаются в меньшинстве. Чаще всего это свободные жители, торговцы, знать, рабо- и землевладельцы; да и большая часть темпларов – это тоже люди. За пределами городов-государств численность людей резко падает, но они встречаются и там. Создаётся впечатление, что они могут жить вообще где угодно.

Как народ, люди лишены прошлого. Из-за пропаганды и запрета на хранение записанной истории, введённого королями-чародеями и темпларами, большинство людей знает только те истории, что рассказывают в их поселении. В этих историях тираны представлены в виде спасителей, богов или священных героев, которые самоотверженными подвигами спасли Атхас от верного

разрушения. Многие люди недовольны тиранией, но они держат язык за зубами и не видят причин рисковать кровом, водой и пищей, которую они получают в обмен на верность. Однако власть королей-чародеев в городах и среди человеческого населения велика, но уже не так сильна как в прежние времена. Когда герои Тира убили короля Калака и освободили город, они зажгли искру восстания, открыв людям глаза на возможность существования мира без угнетения, которое уже давно стало визитной карточкой Атхаса.

Предыстории людей обычно основаны на их родном регионе.

ЭЛАДРИН

Странствующие торговцы рассказывают о городах, скрытых в миражах, оазисах, исчезающих с восходом солнца, и путниках, ушедших в величественные дворцы, незримые для глаз смертных. Что интересно, некоторые истории о скрытых в пустыне королевствах не врут. Это королевства эладринов, жителей Земель Внутри Ветрах (которые иногда называют Страной Фей).

Атхасцы практически ничего не знают про эладринов. Их считают опасной расой волшебников, охраняющей свои потайные башни и незримые дворцы иллюзиями. В действительности же мир фей практически уничтожен, и несколько оставшихся аванпостов эладринов потихоньку разваливаются, так как их земли тоже выжжены оскверняющей магией.

Эладрины считают свои королевства последними оплотами цивилизации, оставшимися в мире (ну или рядом с миром, если быть более точным). Такое отношение делает эладринов надменными, высокомерными и требовательными декадентами. Их раса давно отказалась от магии, объявив её виновной в уничтожении их родного плана. Вместо магии они обратились к психоническим способностям и изучению Пути; психоники эладринов – одни из самых способных и опасных обитателей Атхаса. Само использование магии претит эладринам, и они яростно защищают оставшиеся частички своей родины от неосторожного колдовства.

В мире смертных искатели приключений эладринов встречаются очень редко. Это могут быть изгнанники, высланные за запретные высказывания о разрешении магии. Это могут быть шпионы или посланники, которым поручено слежение за королями-чародеями или организация оппозиции, способной свергнуть тиранов. Среди них много просто беженцев, оставивших умирающие земли в поисках нового образа жизни.

ПРЕДЫСТОРИИ ЭЛАДРИНОВ

Ваше детство прошло в легендарных Землях Внутри Ветра, среди грустного великолепия умирающего мира. По каким-то причинам теперь ваша судьба ждёт вас в мире смертных.

Беспокойный выживший: Древнее царство вашего народа разрушается и распадается. С каждым годом всё больше и больше Земель Внутри Ветра исчезает на-всегда. Ваша родина уже уничтожена, вы стали бездомным бродягой. Кто вы, суровый мститель, карающий за это разрушение? Вы хотите найти место, которое сможете назвать новым домом, или вы живёте текущим моментом, получая всё возможное удовольствие от мира, который скоро исчезнет?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Тайный воин: В некоторых местах древние правители эладринов поддерживают свои всё уменьшающиеся владения и защищают их от смертных. Чтобы убедиться, что тайные двери в их владения остаются тайными, эладрины отправляют в мир смертных шпионов и наблюдателей. Вы – один из этих тайных воинов, вы должны изучать смертных и при случае противостоять тем, кто своим безрассудством или сквернением подвергает вашу родину риску. Кому вы служите? Кому вы противостоите?

Связанные навыки: Природа, Скрытность

ЭЛЬФ

Эльфы – это высокие, длинноногие скитальцы, чьи племена странствуют по Атхасу. Это торговцы и пастухи, и они редко остаются на одном месте подолгу. Это ещё и известные шарлатаны, артисты, воры и разбойники. В каждом большом городе-государстве есть Эльфийский Рынок, постоянно работающий базар, на котором эльфы (и другие торговцы сомнительного происхождения) продают свои товары. Многие их товары – дешёвые безделушки и краденые вещи. Однако у эльфов есть деловая хватка, они продают нужные товары в нужное время, и даже самый дотошный темплар оценит выбор товаров на эльфийском рынке.

Эльфы перемещаются на своих ногах быстро и с невероятной выносливостью. Их племя за день может преодолеть более 60 километров, и так несколько дней подряд. Эльфы считают позорной езду на животных, таких как кроты и канки, и они идут на это только если сильно болеют или смертельно ранены. Обычно этих зверей используют лишь в качестве тягловых животных для перевозки палаток и товаров племени. Если король-чародей пошлёт солдат чтобы наказать эльфийское племя за дерзкое воровство или другое нарушение закона, он увидит, что даже кавалерия на канках не сможет поймать племя, которое ещё нужно найти за линией горизонта.

Большинство атхасцев считает эльфов ленивыми и лживыми. Да, многим эльфам не нравится тяжёлая работа, и они предпочитают жить настоящим, избегая неприятной и монотонной работы. Их мало заботят те, кто не принадлежат к их племени. Эльфы с радостью обкрадывают, врут и вводят в заблуждение чужаков, но не столько из злобы, сколько из-за желания забрать ценные вещи у наивных простаков. Если очень важно сохранить ценные торговые отношения, эльфы держат своё слово и торгуют добросовестно. Однако увидев слишком благоприятную возможность, они заберут на-зад своё слово.

Да, эльфы – ненадёжные деловые партнёры, но они могут быть верными и преданными друзьями для тех, кто завоевал их доверие. Вот только мало кто сможет подружиться с племенем эльфов.

ПРЕДЫСТОРИИ ЭЛЬФОВ

Пастушество, торговля, воровство, разбой – ваш народ делает всё, чтобы выжить, и вы уже кем только не были. Некоторые атхасцы считают эльфов тунеядцами и паразитами, и презирают ваш народ, но у вас есть свобода, которую мало кто может понять.

Пустынный разбойник: Жизнь в пустыне трудна. Вы родом из племени, которое обязано постоянно кочевать, чтобы выжить. В особенно тяжкие времена

или когда возникает удобный случай, ваш народ брал луки, копья и отбирал силой то, что ему нужно. Кого вы обкрадывали? Почему вы оставили своё племя и пошли в одиночку?

Связанные навыки: Выносливость, Скрытность

Рыночный вор: Вы с детства овладели искусством притворства, обмана и мелкого воровства. Ваше племя скиталось от деревни к деревне, устраивая рынки возле своих палаток. Вы были карманником или домушником, грабящим тупых местных жителей? Вы были артистом, который отвлекал толпу, пока их обворовывали другие эльфы? Ваше племя всё ещё кочует, или произошла катастрофа, и вы остались одни?

Связанные навыки: Воровство, Знание Улиц

ПРОЧИЕ РАСЫ

Описанные выше расы – это самые цивилизованные народы Атхаса, но в мире есть и другие, включая генази, калаштаров, минотавров и многих других. Эти расы так малочисленны либо же они живут в таких далёких областях, что они почти не оказывают на мир никакого влияния. Прежде чем выбрать для своего персонажа такую расу, поговорите с Мастером, подходит ли это его кампании.

Генази: Генази, также известные как полуэлементали, обычно обитают глубоко в пустошах и островках в Море Ила. Их стихийная природа даёт им возможность жить в среде, непригодной для других гуманоидов. Большинство генази поклоняется стихийным духам пустошей, дико ненавидит сквернителей, особенно королей-чародеев и их агентов.



Калаштар: Изучение психоники давно стало частью культуры Атхаса, и некоторые люди стали живым воплощением Пути. Калаштары, раса психонических существ, это потомки мастеров, которые много лет тому назад обучались в далёких монастырях. Многих калаштаров невозможно отличить от людей, и они так или иначе владеют психоникой.

Минотавр: Много веков тому назад минотавры были созданы из великанов жрецами культа, который хотел обуздать силу стихий и свергнуть королей-чародеев. Культ был уничтожен, но созданные им дикие воины выжили и распространились по Атхасу. Сегодня минотавры – это раса диких, жестоких разбойников, живущих в бесплодных землях. Иногда наименее зверские представители этой расы идут работать или искать приключения в Семь Городов.

ПОЯВЛЕНИЕ ДРУГИХ РАС

У многих рас из D&D нет чёткого объяснения того, как они могли оказаться в игровом мире Тёмного Солнца. Если вы хотите ввести в Атхас новую расу, вы можете использовать один из описанных ниже вариантов, чтобы раса не выбивалась из устоявшегося мира.

- ◆ Глубоко в пустынях Атхаса у неких существ стало появляться необычное потомство, которое вскоре стало самостоятельной расой с коротким сроком жизни, которая со временем то разрасталась, то угасала. Возможно, эта мутация как-то связана с древним местом, носящим название Башня Древних (страница 163).
- ◆ Мир не всегда был таким. Вы и ваш народ – остатки былой эпохи, оставшиеся в живых за счёт магии или психоники. Вы появляйтесь в мире, который ни капли не похож на тот Атхас, который вы знали.
- ◆ Могущественные создания на Атхасе владели такой сильной магией, а также первородной и психонической силой, что могли потягаться с богами из других миров. Возможно, эти создания наделили уже имеющихся существ частичкой своей силы, превратив их в новую расу. Именно так, например, были созданы голиафы и минотавры.

РАСОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Расовые пути совершенства служат примером уникальных отличительных расовых свойств.

Выбор расового пути совершенства: Когда вы достигаете 11 уровня, вы можете вместо обычного пути совершенства выбрать расовый путь совершенства. Единственным требованием является ваша принадлежность к этой расе.

БОЕВОЙ РАБ МУЛ

«В седьмой день рождения я узнал, как убивать ножом. Следующие двенадцать лет мои владельцы обучали меня всем видам схваток. Теперь я сам выбираю с кем мне сражаться, но эти навыки у меня в крови».

Требование: Мул

Как и многие другие мулы, вы родились уже рабом и в молодости получили подготовку к арене или армии какого-нибудь вельможи. Вы годами терпели болезненные уроки, кошмарные условия и смертельные испытания, пока не стали машиной для убийств. Однако несмотря на всё это, ваш дух не сломлен и свободен. В определённый момент вы оставили позади клетки и пошли искать удачу под багровым солнцем.

Возможно, вы действительно свободны, вы хозяин своей судьбы после долгих лет плена. Может быть, вы всё ещё раб, но успешный и обладающий большинством прав и свобод богатых горожан. Воин вы, не имеющий хозяина, или герой арены, являющийся рабом лишь名义ально, но воспитание у вас было тяжёлым. Вы сами выбираете, за что сражаться, за золото, славу, любовь или ненависть, но вне зависимости от мотивации, вам никуда не деться от того, что именно сражаться вы умеете лучше всего на свете.



Инструменты: Если у талантов вашего расового пути совершенства есть ключевое слово «инструмент», вы можете использовать с этими талантами инструменты своего класса и инструменты, которыми вы научились пользоваться благодаря чертам.

УМЕНИЯ ПУТИ БОЕВОГО РАБА МУЛА

Боль – это слабость (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к спасброскам в раненом состоянии.

Действие боевого раба (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также получаете до конца своего следующего хода бонус +4 к броскам стандартных рукопашных атак.

Боевой опыт (16 уровень): Если вы, используя атакующий талант на сцену, промахиваетесь по всем целям, и у вас не осталось других атакующих талантов на сцену, вы не тратите этот атакующий талант на сцену.

ТАЛАНТЫ БОЕВОГО РАБА МУЛА

Вызов клинков

Атака Боевого раба мула 11

Вы врываешьесь в схватку, ударяя одного врага по ноге, и тут же атакуя другого.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила, Телосложение или Мудрость против КД.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, Телосложения или Мудрости, цель становится замедленной и отмеченной вами до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила, Телосложение или Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, Телосложения или Мудрости, цель становится замедленной и отмеченной вами до конца вашего следующего хода.

Внезапная сила

Приём Боевого раба мула 12

Вы приводите в действие все силы своего могучего тела.

На сцену

Свободное действие

Персональный

Особенность: Вы можете использовать этот талант только в свой ход.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Силы и Атлетики и ваши успешные атаки также толкают цель на 1 клетку. Действует до конца вашего следующего хода

Сделанный из железа

Атака Боевого раба мула 20

Вы не обращаете внимания на атаки; боль лишь делает вас сильнее.

На день ♦ Оружие, Стойка

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Вы можете принять стойку железного тела. Вы получаете до окончания стойки сопротивляемость 5 ко всем видам урона.

Цель: Одно существо

Атака: Сила, Телосложение или Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, Телосложения или Мудрости и если вы приняли стойку железного тела, то метите цель до окончания стойки.



ВЕЛИКАНЫШ-ГОЛОВОРЕЗ

«Ой, я тебе мешаю? В этом переулке так тесно. Наверное, тебе придётся идти прямо сквозь меня».

Требование: Голиаф

В городах-государствах некоторые порабощённые голиафы работают вышибалами, и жители знают, что когда великаныши-головорезы приходят за товарами или деньгами, им не стоит отказывать. Их физическая мощь гарантирует, что с ними обращаются лучше, чем с другими рабами, и иногда их детей объявляют свободными (чтобы успокоить родителей и завоевать их преданность).

Являетесь ли вы рабом, или же вы просто работаете на других, но насилие и запугивание – ваши самые полезные инструменты. Вы получаете требуемое за счёт своего роста, положения и подробного знания всех задворок и закоулков своего города. Все, кто слышал о вас, расступаются перед вами, а уж благодаря росту, вас видно издалека.

УМЕНИЯ ПУТИ ВЕЛИКАНЫША-ГОЛОВОРЕЗА

Возмездие великаныши (11 уровень): Если враг попадает по вам, но у вас есть сопротивляемость к этой атаке от расового таланта *выносливость камня*, этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Городские навыки (11 уровень): Вы получаете расовый бонус +2 к проверкам Запугивания и Знания Улиц.

Действие великаныши (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете или увеличить рукопашную досягаемость для всех атак, совершённых дополнительным действием, или восстановить использованный талант *выносливость камня*.

Неуловимый атлет (16 уровень): Вы получаете бонус +5 ко всем защитам от провоцированных атак, когда прыгаете как минимум на 4 клетки или лезете.

ТАЛАНТЫ ВЕЛИКАНЫША-ГОЛОВОРЕЗА

Возвышающаяся внешность Атака Великаныши головореза 11

Вы сбиваете врага на землю и встаете на него, не давая подняться.

На сцену **Оружие**

Стандартное действие **Рукопашный 1**

Цель: Одно существо

Атака: Сила, Телосложение или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости и вы сбиваете цель с ног. Цель не может до конца своего следующего хода встать, пока не атакует вас или вы не перестанете быть в смежной с ней клетке.

Внезапная выносливость Приём Великаныши-головореза 12

Враг может и атакует вас, но вы это почти не замечаете.

На сцену

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: По вам попадает атака.

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона от этой атаки.

Стойка оползня

Атака Великаныши-головореза 20

Вы используете технику, которую освоили в постоянных драках, чтобы стать выносливее и сильнее всех вокруг.

На день **Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете стойку оползня. До окончания стойки вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Силы или Телосложения. Один раз в раунд, когда в ваш ход по вам попадает рукопашная или ближняя атака оружием, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Силы плюс дополнительный урон 1 [Ор], если над этим врагом у вас есть боевое превосходство.

Хищный три-крион

«Мы с товарищами по выводку знаем как охотиться, чтобы выживать. Сейчас я охочусь на тех, кто думает и говорит, но только лишь потому, что должен выживать».

Требование: Три-крион

Некоторые три-крионы настолько оттачивают своё тело, что оно становится оружием, более опасным чем гигант. Их дополнительные руки сильнее, и они могут ими рвать врагов на части. Сильные ноги позволяют им хорошо прыгать, а яд их так силен, что может свалить с ног крепкую добычу. Благодаря такому набору эти три-крионы становятся сильнейшими представителями стаи, а значит и лидерами, так уж у них заведено.

Следуя по пути Хищного три-криона, вы будете становиться больше и сильнее, ваши конечности становятся толще, а хитиновый панцирь – прочнее. Вместе с этими физическими изменениями станут остree и ваши инстинкты и расовая память. Вы прочувствуете весь свой род, великие охоты прошлого и даже давно забытые тактики, позволившие вашему народу выжить в самые опасные времена.

Для некоторых три-крионов эти изменения естественны – это потомственный дар. Другие сами тренирую себя физическими упражнениями и психоникой. Кто-то становится таким после обнаружения места или предмета, пробуждающего расовые воспоминания. Не важно как вы начали меняться, главное что вы стали хищником среди хищников.

ТАЛАНТЫ ХИЩНОГО ТРИ-КРИОНА

Хваткие когти

Атака Хищного три-криона 11

Вы хватаете врага одним из когтей и рвёте его более сильными когтями, пока он остаётся в ваших лапах.

На сцену

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила, Телосложение или Ловкость + 6 против Стойкости или Реакции

Уровень 21: Сила, Телосложение или Ловкость + 9 против Стойкости или Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости и вы захватываете цель. До окончания захвата цель получает в начале каждого хода урон 5.

Особенность: Держа цель в захвате, вы можете действием движения переместиться на расстояние, равное половине вашей скорости, и подтянуть цель за собой.

Прыжок насекомого

Приём Хищного три-криона 12

Вы внезапно прыгаете через всё поле боя, перемещаясь слишком быстро, чтобы враги могли отреагировать на это.

На сцену

Малое действие Персональный

Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка. Этот прыжок не провоцирует атаки.



Парализующий укус

Атака Хищного три-криона 20

В пылу сражения ваши жвалы наполняются ядом, который парализует укушенных врагов.

На день ♦ Надёжный, Яд

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила, Телосложение или Ловкость + 9 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода. Цель также получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

УМЕНИЯ ПУТИ ХИЩНОГО ТРИ-КРИОНА

Прыжок в схватку (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете свободным действием совершить проверку Атлетики для совершения прыжка или до или после дополнительного действия. Этот прыжок не провоцирует атаки.

Сильные когти (11 уровень): Вы получаете скорость лазания, равную половине вашей скорости. Вы также получаете бонус +2 к броскам урона расового таланта когти три-криона.

Ловчая стая (16 уровень): Вы окружаете врага если и вы и ваш союзник, не смежный с вами, находитесь в клетках, смежных с этим врагом.

ПРИЗВАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

«Знать, рабы, темплары, торговцы – всем нам угрожают короли-чародеи. Если мы хотим сбросить оковы тирании, нам для начала нужно перестать грызться между собой».

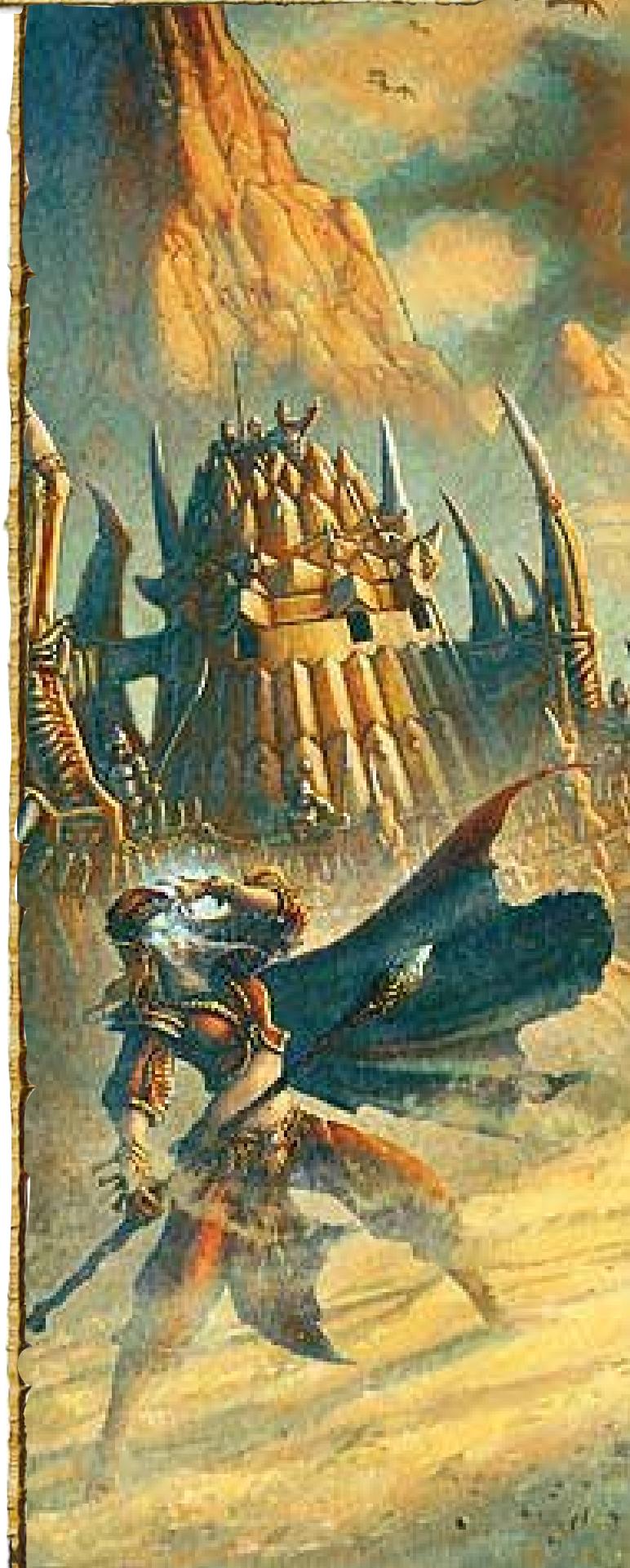
– Нори, тирский гладиатор и революционер

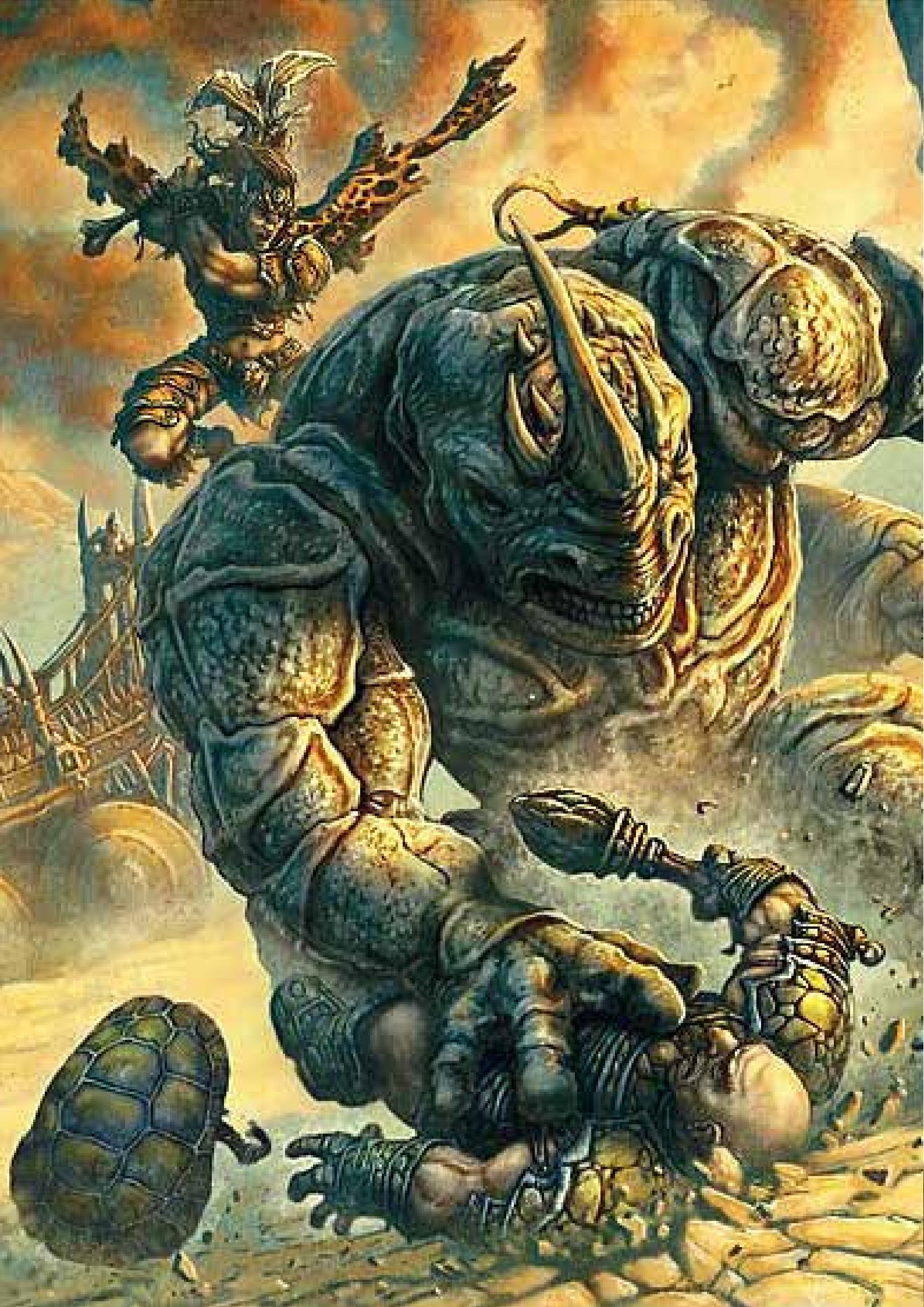
В этой главе представлена новая опция в создании персонажа: его призвание. Призвания – это карьеры, профессии и архетипы персонажей разных классов и ролей. Расса и класс помогают определить, кем является персонаж в мире, а призвание добавляет третий компонент, помогающий детализировать его историю и личность. Вы можете быть эльфом плутом, но кто вы, эльф плут бродячий торговец, эльф плут кочевник, или эльф плут, шпионящий для Сокрытого Братства? Каждое призвание для одной и той же концепции персонажа приводит разные истории. Если предыстория описывает как и где родился персонаж, то призвание описывает как и почему ваш персонаж стал героям.

Призвания охватывают персонажей практически всех классов. Например, многие темплары являются колдунами, но темплар, который служит командиром войск короля-чародея, гораздо лучше описывается классом военачальника, в то время как темплар, являющийся частью тайной полиции короля-чародея, вполне может быть плутом. Гладиаторы это чаще всего воины, но варвары, военачальники, плуты, пси-воины и следопыты имеют такие же шансы на победу как и воины. Вот поэтому-то призвания «темплар» и «гладиатор» простираются за пределы колдунов и воинов, несмотря на то, что колдун и воин подходят для них лучше остальных.

Эта глава раскрывает следующие вопросы:

- ◆ Основы призваний персонажей, включая правила по их выбору и использованию.
- ◆ Десять призваний для персонажей, от Атхасского менестреля до Темплара, включая дарованные таланты и множество талантов призвания.
- ◆ По два пути совершенства для каждого призыва, включая такие пути как Глава каравана, Джазт-танцор, Несущий дождь и Сокрытый Хранитель.





ВЫБОР ПРИЗВАНИЯ

У вас может быть только одно призвание. Чтобы получить призвание, вам нужно всего лишь выбрать его при создании персонажа. Если вы не хотите, вы вовсе не обязаны выбирать призвание.

Выбранное призвание предоставляет вам следующие преимущества:

- ◆ Вы автоматически получаете дарованный талант призыва.
- ◆ Получив соответствующий уровень, вы можете выбирать таланты призыва.
- ◆ Вы получаете доступ к чертам и путям совершенства, у которых в требованиях находится данное призвание.

Ниже описаны все призвания, описанные в этой главе.

Призвание	Описание
Атхасский менестрель	Артист, наёмный убийца или советник
Барханный торговец	Агент торговых домов
Гладиатор	Воитель, закалённый на арене
Знатный адепт	Привилегированный знаток Пути
Кочевник пустошей	Пустынный налётчик или разведчик
Неуч	Герой, одарённый психонеческим талантом
Первородный хранитель	Зашитник оазисов и лесов
Сокрытое Братство	Тайный пользователь магии
Стихийный жрец	Жрец первородных стихий
Темплар	Агент короля-чародея

ПОЛУЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЗВАНИЙ

Выбрав призвание, вы получаете несколько новых опций.

ДАРОВАННЫЙ ТАЛАНТ

У каждого призыва есть связанный с ним талант (обычно атакующий). Вы получаете этот талант сразу после выбора призыва.

ТАЛАНТЫ ПРИЗВАНИЯ

Таланты призыва добавляются к списку талантов, которые вы можете выбирать при получении уровня. Каждый раз, получая уровень, предоставляющий вам классовый талант, вы можете вместо классового таланта взять талант призыва. Уровень взятого таланта призыва не должен превышать уровень предоставленного классового таланта. Например, если вы получили 3 уровня воина с призванием кочевника пустошей, то вы можете взять либо талант воина 3 уровня, либо талант кочевника пустошей 3 уровня.

Вы не можете брать атакующий талант призыва вместо классового атакующего таланта, если у вас нет ни одного

классового атакующего таланта этого вида. Например, на 13 уровне вы можете заменить атакующий талант на сцену 1 уровня. Если у вас нет других атак на сцену этого класса (из-за того что на прежних уровнях вы всегда выбирали таланты призыва), вы не можете на 13 уровне взять талант призыва; вы просто обязаны взять классовый талант.

Показатели характеристик: Каждый раз, когда вы совершаете атаку талантом призыва, используйте модификатор своей самой высокой характеристики. Таким образом, если у вас Сила выше остальных характеристик, то в случае таланта «Основная характеристика против КД», вы совершаете атаку Силой против КД. Обычно в таких талантах урон и эффекты описываются в виде «Урон 3[Ор] + модификатор характеристики» или «Совершите шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор характеристики». В этом случае используйте модификатор той же характеристики, которую вы использовали для броска атаки.

Инструменты: Таланты призыва с ключевым словом «инструмент» можно использовать с любым инструментом, которым вы умеете пользоваться, вне зависимости от класса. Если вы не умеете пользоваться никакими инструментами, то вы всё равно можете использовать эти таланты, но не добавляя к талантам бонус улучшения инструмента и его свойства.

Версии более высокого уровня: У всех атакующих талантов призыва есть встроенные версии более высоких уровней. Для использования более мощной версии таланта вы должны достигнув соответствующего уровня, заменить слабый талант более сильной версий. Например, если у вас есть талант призыва 3 уровня, то в нём есть версия 13 уровня. Если вы замените талант 3 уровня талантом 13 уровня, у вас останется тот же самый талант, но 13 уровня. Таланты призыва не улучшаются автоматически при получении вами уровня, на который становится возможной замена.

Переобучение: Вы можете использовать переобучение для замены классовых талантов на таланты призыва и наоборот, обменяв неограниченные атакующие таланты, атакующие таланты на сцену, атакующие таланты на день, или приёмы на другие таланты того же вида. Уровень нового таланта не должен превышать уровень старого – атакующий талант на день 5 уровня меняется на атакующий талант на день 5 уровня или ниже, а приём 10 уровня

НЕ УМЕЕТЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИНСТРУМЕНТАМИ?

Не отбрасывайте призвания, использующие инструменты, если ваш персонаж пользуется только оружием. Во-первых, вы можете научиться пользоваться инструментами, взяв соответствующую черту (сюда же входят некоторые мультиклассовые черты). Во-вторых, ваш Мастер может использовать в кампании правила по фиксированным бонусам улучшений из *Руководства Мастера 2*. По этим правилам персонаж без инструмента всё равно получает бонус улучшения к атакам с ключевым словом «инструмент». Поскольку таланты призыва используют модификатор от наивысшей характеристики, они будут не менее эффективными, чем ваши обычные атаки.

обменивается на другой приём с уровнем не выше 10.

Вы можете обменивать талант призыва на другой талант того же самого призыва, если уровень нового таланта не превышает уровень старого.

Вы не можете менять классовый атакующий талант, если замена оставит вас без атакующих талантов этого класса.

ЧЕРТЫ И ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Призвания часто служат требованиями для черт, так же как расы и классы (смотрите в 4 главе черты, связанные с призваниями). Многие такие черты помогают приспособить призывание под конкретный класс или расу.

Для каждого призыва в этой книге приводятся два пути совершенства. Чтобы выбрать один из путей совершенства призыва, вы должны выполнять и все остальные требования этого пути совершенства. В атакующих талантах многих путей совершенства используется запись вида «Основная характеристика против КД», смысл которой раскрывается выше.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИЗВАНИЙ

Ваш персонаж во время приключений может почувствовать другое призвание и пожелает изменить старое. Если у вас нет талантов и черт, использующих в качестве требования текущее призвание, за исключением того, что дарован призванием, вы можете перетренировать выбор призыва при получении уровня, потеряв дарованный талант первого призыва и получив дарованный талант нового. Если у вас есть черты или таланты, требующие текущего призыва, вы должны вначале перетренировать их, чтобы текущее призвание нигде не было в требованиях. После этого вы сможете перетренировать и само призвание.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЗВАНИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Призвания – это гибкий инструмент по созданию персонажей. Вы можете выбрать класс, который чётко привязан к выбранному призванию, тем самым усилив роль своего персонажа новыми талантами. Например, у Первозданного хранителя есть много талантов призыва, которые подходят защитникам, так что если вы играете воином или хранителем, таланты призыва Первозданного хранителя усилят вашу роль. Хранитель уже и так является первозданным персонажем, а вот воин, ставший Первозданным хранителем, сможет использовать источник силы, недоступный большинству воинов.

Однако вы также можете брать призвания, направляющие персонажа в совершенно новом направлении, придавая классу вторую роль, ранее недоступную. Например, колдун, заключивший адский договор, и взявший призвание Стихийный жрец, может получить полезные лидерские таланты. Такая необычная комбинация служит отличным инструментом по созданию истории персонажа; почему колдун стал стихийным жрецом? Обычно стихийные жрецы противостоят сквернению, так что ваш колдун – наверняка хранитель... но он может быть и сквернителем, пытающимся измениться, или стихийным жрецом, который решил бороться с врагами их же оружием.



АТХАССКИЙ МЕНЕСТРЕЛЬ

«Отбросьте на время печаль, дамы и господа, и услышьте же мою песнь. Работать и волноваться будем завтра; сегодня мы пируем!»

Менестрели Атхаса развлекают богатую и влиятельную знать городов-государств. Певцы, акробаты, поэты, танцоры и рассказчики путешествуют по городам труппами или по одиночке, зарабатывая на жизнь своим умом и дарованиями. У цивилизованных народов Атхаса есть много менестрелей, и по традиции только самые бедные и самые подозрительные хозяева заведений не открывают с радостью двери странствующим исполнителям. Приход менестреля или целой труппы благоприятно оказывается на их делах, ведь большинство атхасцев с радостью забывают свои печали, на несколько часов погружаясь в песни и пляски. Знатные вельможи часто посылают друг другу труппы менестрелей в качестве даров; отказ от такого дара – большое оскорбление, даже если все вокруг знают, что на самом деле эти менестрели – шпионы или наёмные убийцы.

Самые умелые (и удачливые) менестрели становятся высокооплачиваемыми спутниками или доверенными советниками знати, и получают доступ ко всей информации о своих покровителях. Менестрелей часто нанимают учителями или гувернёрами подростков. Они могут быть одновременно и телохранителями и инструкторами по сражениям. Менестрели из больших трупп лишены комфорта и доверия персональных менестрелей, но у них есть свобода перемещения и сеть информаторов и союзников в окрестностях Тира. Самые бедные и скромные менестрели это просто странствующие рассказчики или жонглёры, которые весь день зарабатывают себе на пропитание.

У многих менестрелей за обаянием и талантами скрывается тёмная сторона. Безжалостные и обладающие амбициями ищут свою выгоду в служении благородным господам. Обычно второй натурой менестрелей является шантаж, воровство, шпионаж или наёмные убийства; за визитом менестреля или выступлением целой труппы может скрываться задание по шпионажу или устранению нежелательной личности. Это известные отравители, носители скрытого оружия и ловкие мошенники. Даже самый жалкий странствующий менестрель в драном плаще со старой лирой может быть не так прост, как кажется, ибо нет лучшего шпиона чем тот, кто кажется безобидным и кого везде считают лучшим гостем.

Создание Атхасского менестреля

Все менестрели – опытные исполнители или артисты. Конечно, в основном это барды. Однако вы можете быть ассасином или плутом, скрывающим свои истинные таланты за танцами и жонглированием, пси-воином, специализирующимся на фокусах, или даже воином или военачальником, разбирающимся в музике и преподающим молодым повесам основы этикета.

ОСОБЕННОСТИ АТХАССКОГО МЕНЕСТРЕЛЯ

Вторичная роль: Атакующий

Источник силы: Воинский

Дарованный талант: Вы получаете талант *отравленный удар*.

ТАЛАНТЫ АТХАССКОГО МЕНЕСТРЕЛЯ

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Атхасского менестреля.

Отравленный удар

Умение Атхасского менестреля

Вы роняете на своё оружие несколько капель из пузырька на пояс и рубите врага. От боли он падает на колени.

На сцену  **Воинский, Оружие, Яд**

Стандартное действие **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] плюс урон ядом 5. До конца вашего следующего хода, если цель добровольно переместится более чем на 2 клетки или совершил атаку, она после этого сбивается с ног и становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Уровень 11: Урон 2[Ор] плюс урон ядом 5.

Уровень 21: Урон 3[Ор] плюс урон ядом 5.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Скрытое оружие

Приём Атхасского менестреля 2

Вы знаете как полностью скрыть оружие от чужих глаз.

На сцену  **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Цель: Одно оружие, которое вы держите в руках

Эффект: Оружие становится невидимым до конца сцены, пока вы не перестанете его держать, или пока не атакуете им. Первое существо, которое вы атакуете оружием, находящимся под действием этого таланта, предоставляет вам для этой атаки боевое превосходство.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Лихорадящий яд

Атака Атхасского менестреля 3

Вы достаёте спрятанный сосуд и сбрызгиваете перед атакой своё оружие его содержимым. Этот яд дезориентирует врага.

На сцену  **Воинский, Оружие, Яд**

Стандартное действие **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] плюс урон ядом 5. Если до конца вашего следующего хода цель добровольно переместится более чем на 2 клетки или совершает атаку, она становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс урон ядом 5.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Ор] плюс урон ядом 5.



ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Истошающий яд

Атака Атхасского менестреля 5

Жидкость из крохотного сосуда покрывает оружие смертельным ядом, который вызывает у жертвы судороги.

На день ♦ Воинский, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). В первый раз, когда цель получает этот продолжительный урон ядом, она получает штраф -4 к следующему спасброску от продолжительного урона. Цель также становится замедленной до начала своего следующего хода.

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] плюс урон ядом 5 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивается).

Уровень 25

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] плюс урон ядом 10 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивается).

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Отравленное оружие

Приём Атхасского менестреля 6

Вы смазываете своё оружие ядом, подрывающим выносливость врага.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Рукопашное касание

Цель: Одно оружие, которое вы держите в руках

Эффект: Следующее существо, по которому до конца сцены попадут рукопашной атакой, использующей это оружие, получает до конца вашего следующего хода уязвимость к яду 5.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Яд хрустального паука

Атака Атхасского менестреля 7

Перед ударом вы капаете на клинок несколько капель истощающего яда. Яд ненадолго ослабляет врага.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] плюс урон ядом 5. Если до конца вашего следующего хода цель добровольно перемещается более чем на 2 клетки или совершает атаку, она становится ослабленной до конца своего следующего хода.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс урон ядом 5.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Ор] плюс урон ядом 5.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Коварный яд

Атака Атхасского менестреля 9

Вы покрываете оружие смертельным ядом, от эффектов которого очень трубо избавиться. После него выживают считанные единицы.

На день ♦ Воинский, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). В первый раз, когда цель получает этот продолжительный урон ядом, она в этом раунде не может совершать спасбросок от продолжительного урона ядом.

Уровень 19

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] + модификатор характеристики плюс урон ядом 5 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Уровень 29

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] + модификатор характеристики плюс урон ядом 10 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Обходящий убийца

Приём Атхасского менестреля 10

Вы овладели боевой техникой, позволяющей ловко уклоняться от ударов врага и атаковать тех, кто стоит за ним.

На день ♦ Воинский, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку обходящего убийцы. Вы до окончания стойки можете использовать смежную клетку, занятую врагом, в качестве исходной клетки атак с ключевым словом «оружие».

БОЕВОЙ ТРУБАДУР

«Искусство можно найти где угодно, молодой лорд, например, в фехтовании. Искренне советую тебе не делать того, что ты не умеешь делать хорошо».

Требование: Призвание Атхасский менестрель

Во всех семи городах окрестностей Тира знать окружает себя слугами с хорошим образованием, изысканными манерами и знанием искусства. Многие из них нужны просто для декорации, но некоторые служат не только для развлечения, но и для обучения фехтованию. Есть среди них и опытнейшие воины, не отходящие от господина больше чем на несколько шагов. Такие трубадуры не просто украшают дом господина стихами и песнями, но ещё и служат подросткам боевыми инструкторами.

Боевой трубадур обычно образован, начитан, знает как пользоваться одним-двумя музыкальными инструментами, может писать стихи, и обладает аристократическими манерами и изяществом. Это может быть второстепенная знать, прислуживающая более богатым и важным, а может быть и богатыми торговцами или обывателями, которые хотят стать придворными и ищут покровительства знатных людей.

У вас может быть покровитель, о чьих интересах вы заботитесь в приключениях, или даже несколько таких покровителей. Благодаря славе и большим навыкам ваши услуги могут стоить очень и очень дорого.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ БОЕВОГО ТРУБАДУРА

Невероятная грация (11 уровень): Каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной или ближней атакой с ключевым словом «оружие», вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над этим врагом.

Опытное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете бонус таланта +5 ко всем проверкам навыков, которые вы совершаете частью этого действия.

Ловкое маневрирование (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку Акробатики, Атлетики или Скрытности, вы совершаете два броска и выбираете любой из двух вариантов.

Кроме того, вы никогда не зарабатываете провалы в испытаниях навыков, когда проваливаете проверку Акробатики, Атлетики или Скрытности на 5 и больше.



ДЕЯНИЯ БОЕВОГО ТРУБАДУРА

Элегантный клинок

Атака Боевого трубадура 11

Меткий удар ненадолго приводит врага в замешательство, а вы ловко проникаете в другое место.

На сцену **♦ Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий или тяжёлый клинок, и использовать с этим талантом именно его.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор характеристики и вы совершаете шаг на 3 клетки. Вы можете до конца своего следующего хода совершить следующую атаку:

Немедленное прерывание

Триггер: Цель добровольно перемещается в клетку, не смежную с вами, или совершает атаку.

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Вы свободным действием сдвигаете цель на 3 клетки, а сами совершаете шаг на 3 клетки.

Смертельный отклонение

Приём Боевого трубадура 12

Выждав нужный момент, вы отклоняете атаку врага так, чтобы он ударил своего соратника.

На день **♦ Воинский**

Немедленное прерывание **Рукопашный 1**

Триггер: Смежный с вами враг нацеливается рукопашной атакой на вас или вашего союзника.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Выберите другое существо в пределах досягаемости цели. Цель атакует не вас и не вашего союзника, а это существо.

Поэтический финт

Атака Боевого трубадура 20

После успешной атаки вы победоносно вскидываете клинок и вдохновляете союзников.

На день **♦ Воинский, Оружие, Стойка**

Свободное действие **Рукопашное оружие**

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий или тяжёлый клинок, и использовать с этим талантом именно его.

Триггер: Вы попадаете по существу и причиняете ему урон неограниченной рукопашной атакой с ключевым словом «оружие».

Цель: Существо, по которому вы попали

Эффект: Вы причиняете дополнительный урон 2[Ор] и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Кроме того, вы можете принять стойку боевого трубадура. До окончания стойки вы можете совершать следующую атаку:

Свободное действие **Ближняя вспышка 3**

Триггер: Вы попадаете рукопашной атакой с ключевым словом «оружие».

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода, каждый раз, попадая по врагу атакой, цель может перебросить одну кость урона и использовать любой из двух результатов.

НЕПРОШЕНЫЙ ГОСТЬ

«Вы ведь не откажете в убежище простому музыканту?»

Требование: Призвание Атхасский менестрель

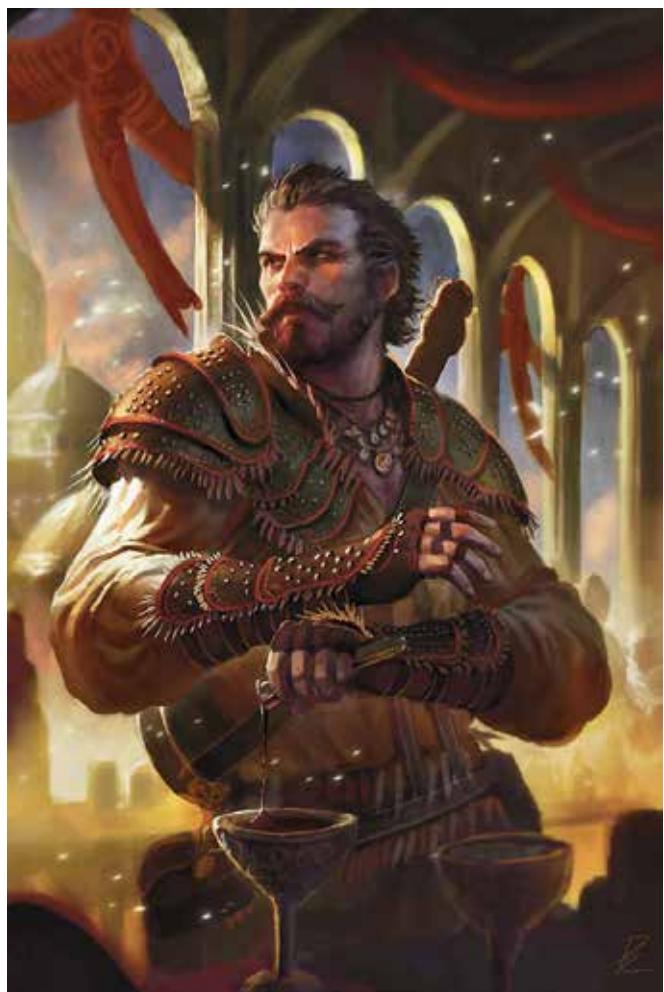
Народ из окрестностей Тира не доверяет слепо тем, кто их развлекает. Обычный с виду менестрель, грациозный танцор или сладкоголосый певец может быть подосланым убийцей. Однако обычай гласят, что пришедшего артиста нельзя не впускать. Хозяин должен впустить такого гостя, несмотря ни на какие подозрения. И всё же опасливые дворяне могут отказывать артистам, боясь получить яд в вино или нож в спину.

Отказавшийся впустить артиста, подвергает себя не меньшему риску. Даже если у последнего не было дурных намерений, отказ в гостеприимстве это такое большое оскорбление, что с ним мало кто смиряется, и хозяин сам наживёт себе врага.

Непрошеный гость это талантливый артист, который использует свой статус для проникновения в дом цели с намерением её убить. Непрошеные гости мастерски используют яды, пряча их при этом тщательно, но всегда в удобном месте. Некоторые непрошеные гости действуют в одиночку, но многие становятся членами трупп артистов, которые часто состоят сплошь из убийц, воров и диверсантов. Лучшие непрошеные гости получаются из бардов, но этот путь подходит и плутам и воинам и ассасинам.

УМЕНИЯ ПУТИ НЕПРОШЕННОГО ГОСТЬЯ

Коварная сущность (11 уровень): Вы получаете бонусную черту алхимик (*Сокровищница искателей*)



приключений, страница 21). Вы также получаете книгу с формулой жгущего кровь яда (bloodstinger poison) (*Сокровищница искателей приключений*, страница 26) и две другие формулы с уровнем, не выше вашего. На 21 уровне вы можете добавить в книгу ещё две формулы.

Кроме того, каждый раз, когда вы совершаеете проверку Воровства, Обмана или Скрытности, вы совершаеете два броска и используете любой из двух вариантов.

Обрекающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, все цели, по которым вы попадаете этой атакой, до конца вашего следующего хода становятся обездвиженными и представляют боевое превосходство.

Надёжный яд (16 уровень): Ваши таланты Атхасского менестреля и Непрошеного гостя, причиняющие урон ядом, теперь причиняют урон кислотой и ядом.

Деяния НЕПРОШЕННОГО ГОСТЬЯ

Пагубный удар

Атака Непрошеного гостя 11

Рану вы причиняете небольшую, но тут становится понятно, что вы занесли в организм врага страшный яд.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики плюс урон ядом 5. Если до конца вашего следующего хода цель добровольно перемещается более чем на 2 клетки или совершает атаку, она попадает под действие одного из следующих эффектов: цель получает урон ядом 2к10; цель получает урон ядом 1к10 и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода; или цель получает урон ядом 1к10 и становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Фатальный яд

Приём Непрошеного гостя 12

Едкая субстанция, которую вы наносите на оружие, сбивает чувства врага и ослабляет для следующего смертельного удара.

На день ♦ Воинский, Яд

Малое действие Рукопашное касание

Цель: Одно оружие, которое вы держите в руках

Эффект: Следующее существо, по которому до конца сцены попадут рукопашной атакой, использующей это оружие, становится ослабленным до конца вашего следующего хода. Это существо также становится изумлённым (спасение оканчивает).

Жгущий яд

Атака Непрошеного гостя 20

Особый состав, стекающий с вашего оружия, жжёт плоть и быстро убивает врага.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает). Кроме того, цель до конца сцены теряет сопротивляемость и иммунитет к яду.

БАРХАННЫЙ ТОРГОВЕЦ

«Я пересёк Равнинные Земли, выжил в Великой Белесой равнине, сбежал от великанышей Хаману и продавал песок тарекам. Всё это я видел, и меня уже ничем не удивить».

Барханные торговцы бродят по всем цивилизованным уголкам известного мира. Они сбагривают свои товары всем встречным, на людных рынках, забитых ворами, в караванах, идущих через труднопроходимые пустыни, в изолированных поселениях и торговых постах, расположенных между городами-государствами. Барханные торговцы приносят в удалённые места необходимые товары, предлагая воду, пищу, оружие и многое другое, но это вовсе не благотворительность. Эти товары продаются по самым высоким, но всё ещё подъёмным ценам. Все хотят получить выгоду, и никто в Атхасе не может позаботиться о себе и своим богатстве лучше чем барханные торговцы.

Есть много мелких торговцев и торговых групп, но все они меркнут в сравнении с династическими домами, заправляющими торговлей в окрестностях Тира. Эти дома как государства в государстве, не присягали на верность ни одному королю-чародею, но они в союзе со всеми ними. Они содержат свои войска, владеют землёй, и принимают активное участие в политических и социальных событиях. Власть торгового дома может принадлежать одной семье, но эти дома с готовностью принимают новых членов, и всегда ищут новые таланты, способные усилить их влияние в окрестностях Тира. Вне зависимости от желаемой должности, кандидаты должны принести лидерам дома несколько клятв. В обмен они получают защиту, статус и регулярные выплаты. В каждом доме клятвы свои, но у них есть и общие черты:

- ◆ Откажись от гражданства или членства в городе-государстве или своим племени.
- ◆ Присягни на верности торговому дому.
- ◆ Всегда действуй в интересах торгового дома.
- ◆ Веди честные сделки с чужаками, друзьями и врагами.
- ◆ Не выставляй напоказ богатство, полученное работой на дом.
- ◆ Соблюдай местные законы и всегда действуй по ним.
- ◆ Защищай свою собственность, помогай нуждающимся торговцам и не веди дел с теми, кто несправедливо обижает других торговцев.

В противоположность династическим домам городов-государств, эльфийские торговые племена маленькие и мобильные. Им не нравятся мирные и спокойные отношения, и потому они не используют никаких клятв и обещаний. Они продают рухлядь, занимаются контрабандой и если есть смысл, прибегают даже к воровству. Эльфийские дома по структуре похожи на племя, но у них длинные руки и они опасны как любая человеческая организация.

СОЗДАНИЕ БАРХАННОГО ТОРГОВЦА

Торговые дома, населяющие окрестности Тира, принимают всех, у кого есть нужные им таланты. Больше всего торговым домам могут предложить плуты и барды, потому что у них есть способности к переговорам и торговле на рынках. Военачальники могут возглавлять караваны, а одарённые психическими талантами персонажи могут незаметно выяснять тайны соперников. Ну и конечно, торговым домам нужна грубая сила в лице воинов, хранителей и варваров, чтобы караваны доходили до пунктов назначения.

ОСОБЕННОСТИ БАРХАННОГО ТОРГОВЦА

Вторичная роль: Лидер
Источник силы: Воинский
Дарованный талант: Вы получаете талант *быстрый строй*.

ТАЛАНТЫ БАРХАННОГО ТОРГОВЦА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Барханного торговца.

Быстрый строй

Умение Барханного торговца

Вы набрасываетесь на врагов и переводите союзников в безопасное место.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное**
или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики и либо вы совершаете шаг на 4 клетки, либо все союзники в пределах 5 клеток от вас свободным действием совершают шаг на 2 клетки.

Уровень 11: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики.
Уровень 21: Урон 3[Ор] + модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Приятный переговорщик

Приём Барханного торговца 2

Вы не позволите случайной оплошности испортить переговоры, и исправляете ситуацию так, будто ничего плохого и не произошло.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Вы или ваш союзник во вспышке совершает проверку Запугивания, Знания Улиц, Обмана или Переговоров и результат не нравится совершившему проверку.

Цель: Вызывавшее срабатывание существо

Эффект: Если целью были вы, то вы получаете бонус таланта +3 к проверке навыка. Если целью был союзник, то он может перебросить проверку навыка и использовать любой из результатов.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Задерживающий удар

Атака Барханного торговца 3

Болезненное попадание по врагу облегчает ваше отступление.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Либо вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости, либо все союзники в пределах 2 клеток от вас свободным действием совершают шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Ор] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Удар дробящей силы

Атака Барханного торговца 5

Ваше оружие ударяет с радостным хрустом, лишая врага защиты.

На день ♦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится изумлённой (спасение оканчивается). Кроме того, либо вы совершаете стандартную атаку по цели, либо два союзника в пределах 5 клеток от вас могут оба свободным действием совершить стандартные атаки по разным существам (но не по цели).

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Ор] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Ловкое избегание

Приём Барханного торговца 6

Вы уклоняетесь от атаки, проскальзывая туда, откуда будет удобно совершить следующую атаку.

На сцену ♦ **Воинский**

Немедленный ответ **Близкая** вспышка 2

Триггер: Враг, находящийся во вспышке и которого вы видите, промахивается по вам рукопашной атакой.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Цель предоставляет до конца своего следующего хода боевое превосходство. Кроме того, либо вы совершаете шаг на 2 клетки, либо все союзники во вспышке свободным действием совершают шаг на 1 клетку.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Хитрый гамбит

Атака Барханного торговца 7

Ваш быстрый удар провоцирует врага на необдуманную контратаку.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики и цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по существу на ваш выбор. До конца вашего следующего хода либо вы получаете бонус таланта +4 к КД, либо цель провоцирует атаки, когда совершает шаг и рукопашные атаки.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Присутствие гончей

Атака Барханного торговца 9

Вы сближаетесь с врагом, чтобы совершить атаку, но постоянно движетесь, используя близость себе во благо.

На день ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель не может совершать шаг (спасение оканчивается).

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, если вы находитесь в клетке, смежной с целью, то либо вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам, либо цель предоставляет боевое превосходство.

Уровень 19

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 29

Попадание: Всё как выше, но урон 5[Ор] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Командное решение

Приём Барханного торговца 10

Когда клинок врага опускается, вам придётся выбирать между своей жизнью и жизнью друга.

На сцену ♦ **Воинский**

Немедленное прерывание

Близкая вспышка 1

Триггер: По вам попадает атака.

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Если цель – вы, то вы теряете исцеление и получаете временные хиты в количестве, равном показателю исцеления. Если цель – ваш союзник, то вызвавшая срабатывание атака попадает по нему, а не по вам.

ГЛАВА КАРАВАНА

«Разбойники? Нам нужно доставить в Тир нектар до того как Вордоны сделают то же самое. У меня нет времени ни на каких разбойников!»

Требование: Призвание Барханный торговец

Караваны – это важная связь в коммерческой цепочке, связывающей островки цивилизации, разбросанные по пустошам Атхаса. Это могут быть длинные телеги работорговцев, прицепы или телеги с впряженными кроллами и канками, и, конечно, огромные мекиллоты, которые тащат целые крепости на колёсах. Вне зависимости от используемых для тяги животных и перевозимых товаров, караваны имеют огромное значение в цивилизации Атхаса. Они не только перевозят ценные грузы, но и разносят слухи и рассказы о том, что происходит в окрестностях Тира, позволяют путешественникам безопасно путешествовать большими группами, и привозят припасы в многочисленные пустынные селения и аванпости.

Возглавлять успешный караван – нелёгкое дело. В пустыне таятся сотни опасностей под разными личинами – тут тебе и голодные чудовища, и дикие разбойники, и грубые конкуренты, и ужасные песчаные бури, и ненадёжные колодцы, и мятежные погонщики, и вероятность того, что доставленные товары будут стоить меньше чем вы за них заплатили. Главе каравана приходится вести охранников и погонщиков в бой, искать новые пути, когда знакомые дороги засыпаются песком, подкупать жадных бюрократов и требовать жёсткой дисциплины от бунтующих подчинённых. Для этого требуется редкая комбинация рассуди-



тельности, деловой хватки и отваги – и всё это вы долгие годы вращали в себе. В голой пустыне вы хозяин своей судьбы, и по-другому быть не может.

УМЕНИЯ ПУТИ ГЛАВЫ КАРАВАНА

Действие главы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам. Кроме того, вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, можете совершить спасбросок.

Закалённый дорогой (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к скорости. Все союзники, начинающие ход в пределах 5 клеток, получают до конца своего хода бонус таланта +1 к скорости.

Наблюдательный тип (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку Внимательности или Проницательности, вы совершаете два броска и используете любой из двух результатов. Кроме того, вы никогда не предоставляете боевое превосходство из-за того, что вас окружили.

ДЕЯНИЯ ГЛАВЫ КАРАВАНА

Пустынный налёт

Атака Главы каравана 11

Вы приказываете союзникам встать в стойкий строй, который не даст врагам прорваться.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Вы и один союзник во вспышке, или два союзника во вспышке

Эффект: Каждая цель может свободным действием совершить шаг на 2 клетки и совершить стандартную атаку по врагу на свой выбор. До начала вашего следующего хода все враги, которые добровольно перемещаются в клетку, смежную с целью, должны окончить перемещение.

Стратегия торговца

Приём Главы каравана 12

Вы не позволяете другим определять, как вам защищаться, вы с товарищами будете действовать так, как нужно вам.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Вы и один союзник во вспышке

Эффект: Если цель отмечена, то метка перестаёт действовать. До конца вашего следующего хода цели не представляют никому боевое превосходство.

Боевое отступление

Атака Главы каравана 20

Вы совершаете атаку, калечащую врага, а потом приказываете союзникам отступать в полном боевом порядке.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Эффект: Либо вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас свободным действием совершаите шаг на расстояние, равное своей скорости, либо вы и один союзник в пределах 5 клеток от вас свободным действием совершаите шаг на 2 клетки и совершаете стандартные атаки по разным целям.

ТЕНЕВОЙ ДЕЛЕЦ

«Честные торговцы редки как вода».

Требование: Призвание Барханный торговец

У торговых домов есть власть и влияние, солдаты и рабочие, но всё равно всё зависит от усилий его представителей. Теневой делец это опытный и вероломный агент, специализирующийся на интригах и манипуляциях. Некоторые теневые дельцы работают независимо, но есть и те, что работают на большие дома. Как и все барханные торговцы, они путешествуют, возят товары в нужные места, но у них всегда есть скрытый мотив, и они ищут сплетни и слухи, которые смогут использовать сами или передать своему дому.

Образ, который вы культивируете, скрывает коварный ум и склонность делать всё для своего выживания. Навыки ведения переговоров и создания интриг хорошо вам служат; с их помощью вы сбиваете врагов с толку и заманиваете их в ловушки, в которых их добывают ваши союзники. Со временем вы сможете одурачить любого встречного.

УМЕНИЯ ПУТИ ТЕНЕВОГО ДЕЛЬЦА

Обманное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, это дополнительное действие не провоцирует дополнительные атаки.

Опытный путешественник (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку Знания Улиц, Обмана или Переговоров, вы совершаете два броска и используете любой из двух результатов.

Кроме того, выберите два языка. Теперь вы можете говорить, читать и писать на этих языках. На 21 уровне вы можете выбрать ещё два языка.

Опытный переговорщик (16 уровень): Вы никогда не привносите неудачи в испытания навыков за проверки Знания Улиц, Обмана и Переговоров, проваленные не более чем на 5.

ДЕЯНИЯ ТЕНЕВОГО ДЕЛЬЦА

Обман заслуживающего

Атака Теневого дельца 11

Притворившись уязвимым, можно заманить врага в опасное положение.

На сцену ♦ Воинский, Очарование

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 1 клетку в клетку, не смежную ни с одним врагом.

Цель: Одно существо, которое может вас видеть и слышать

Атака: Основная характеристика + 6 (9 на 21 уровне) против Воли

Попадание: Вы подтягиваете цель на 5 клеток. Кроме того, выберите один из следующих эффектов: Вы либо совершаете по цели неограниченную рукопашную атаку с боевым превосходством, либо один или два ваших союзника могут свободными действиями совершить стандартные дальнобойные атаки по цели.



Убедительный обман

Приём Теневого дельца 12

Вы разражаетесь потоком болтовни, давая союзникам так нужное им открытие.

На сцену ♦ Воинский

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один враг во вспышке, которого вы видите

Эффект: Цель предоставляет до конца вашего следующего хода боевое превосходство одному союзнику во вспышке. Кроме того, другой союзник может свободным действием совершить шаг на 3 клетки в клетку, смежную с целью.

Невольный союзник

Атака Теневого дельца 20

Терпение и тщательные манипуляции превращают врага в послушного болванчика.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Очарование

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Один враг, который может вас видеть и слышать

Атака: Основная характеристика + 9 против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивается). До конца сцены цель получает штраф -4 к броскам атаки по вам и вашим союзникам, и цель считается одним из ваших союзников при окружении совместно с вами и вашими союзниками. Кроме того, вы можете до конца сцены совершать следующую атаку по цели:

Стандартное действие Дальнобойный 5

Атака: Основная характеристика + 9 против Воли

Попадание: Цель свободным действием совершает атаку выбранным вами неограниченным атакующим талантом по смежному с ним врагу.

ГЛАДИАТОР

«Я не зол на тебя, друг, просто обстоятельства сделали нас врагами. Сегодня с арены уйдёт только один из нас, и это буду я».

Жизнь под королями-чародеями очень сложна. Но эти короли знают, что несмотря на верных templаров и большие армии, они правят лишь с согласия своих подданных. Чтобы отвлечь массы от их жалкого существования, чтобы отвлечь внимание от деспотических законов и высоких налогов, короли-чародеи постоянно проводят гладиаторские бои.

В каждом городе-государстве есть впечатляющая арена, на которой могут разместиться почти все его жители. Раз в неделю, или чаще, в зависимости от погоды и политической обстановки, знать и обыватели собираются, чтобы посмотреть развивающуюся драму, и бешено орут, когда их любимые воины сражаются с другими гладиаторами, играют в команде за главный приз или сражаются все вместе с каким-нибудь новым чудовищем, найденным их хозяевами. И всё это несмотря на большие затраты и потери среди гладиаторов.

В сущности, большинство гладиаторов это рабы. Отобранные благодаря силе или навыкам, они живут и умирают под восхищённые возгласы, сражаясь с несметными врагами, никогда не зная, будет ли следующий противник равным по силе. Хозяева арены понимают,

что их воины сражаются с энтузиазмом только если им есть за что сражаться, и потому предлагают свободу, богатство, удовольствия, или что-то иное, способное разжечь и поддержать в пленных воителях жажду к победе. Конечно, самым главным призом является свобода – но бои такие жестокие, что мало кто зарабатывает столько побед, сколько нужно, чтобы покинуть это место.

Жизнь гладиатора жестокая и короткая, но из всех доступных рабам видов деятельности это единственный, приносящий уважение. Для простых граждан гладиаторы – герои. Об их испытаниях и победах складывают легенды, и условия содержания раба становятся лучше вместе с его победами.

СОЗДАНИЕ ГЛАДИАТОРА

Одни гладиаторы рождаются прямо на арене, и их с малых лет учат сражаться перед толпой. Другие оказываются в яме взрослыми, но всё равно против своей воли – это приговорённые преступники и проданные в рабство. Последние обычно не обладают никакими навыками, и они недостойны топтать пропитанный кровью песок арены. Мало кто добровольно идёт сражаться. Нужно быть достаточно отчаянным (или самоуверенным), чтобы рискнуть жизнью и своим телом ради высокой награды.

Призвание гладиатора обычно подходит воинам, пси-воинам и другим защитникам. Таланты этого призыва предлагают несколько вариантов контроля врагов в ближнем бою, что будет очень полезным для любого защитника. Кроме того, эти таланты пригодятся стойким рукопашным бойцам (например, варварам или следопытам), заинтересованным в навязывании врагу рукопашного боя.

ОСОБЕННОСТИ ГЛАДИАТОРА

Вторичная роль: Защитник

Источник силы: Воинский

Дарованный талант: Вы получаете талант *разрушительное продвижение*.

ТАЛАНТЫ ГЛАДИАТОРА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Гладиатора.

Разрушительное продвижение

Умение Гладиатора

После атаки и грубого толчка враг отлетает от вас. Пока он пытается поймать равновесие, он теряет опору под ногами и мешает стоящим рядом существам.

На сцену **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

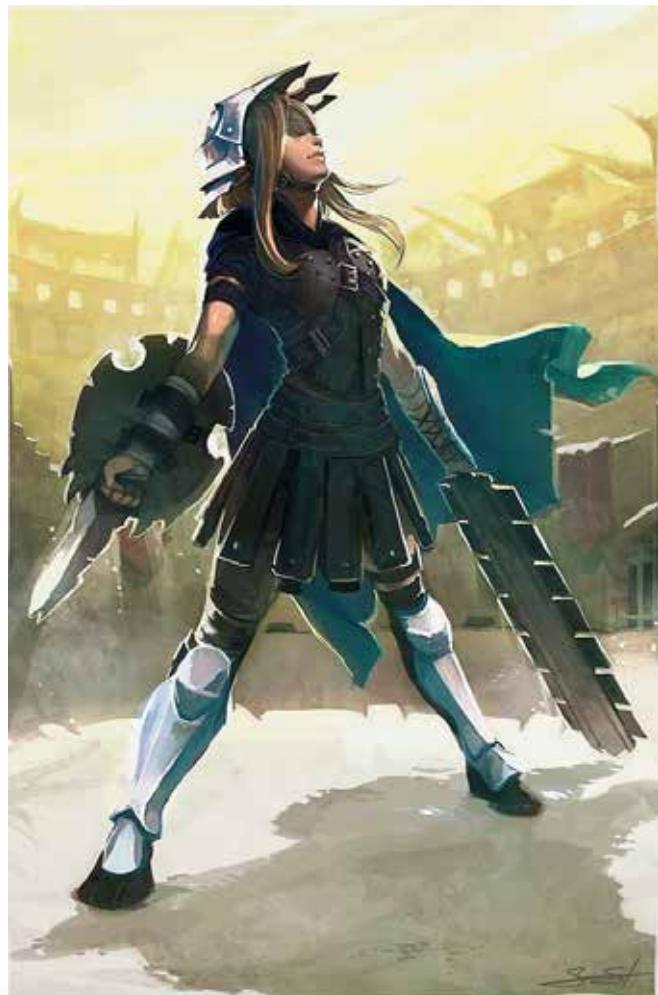
Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и вы толкаете цель на 2 клетки. Цель и все враги, смежные с ней после толчка, становятся замедленными до конца вашего следующего хода.

Уровень 11: Урон 3[Ор] + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон 4[Ор] + модификатор характеристики.



ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Уход по следам

Приём Гладиатора 2

Вы подстраиваетесь под меняющееся поле боя, чтобы встать туда, где можно будет продолжить свою кровавую работу.

На сцену \diamond **Воинский**

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас, которого вы видите, добровольно перемещается.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости, и получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Дикий замах

Атака гладиатора 3

Вы вращаете оружием вокруг себя, прорубая во врагах кровавую просеку.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор характеристики и цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Op] плюс модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Op] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Разъяряющий вызов

Атака гладиатора 5

Одним точным ударом вы находитите слабое место у врага, как в теле, так и в сознании, и всю оставшуюся битву будете использовать это знание.

На день \diamond **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор характеристики и цель до конца сцены предоставляет вам боевое превосходство.

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Op] плюс модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Всё как выше, но урон 5[Op] плюс модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Кровавая угроза

Приём Гладиатора 6

Увидев ваши способности убивать, враги застывают в нерешительности.

На сцену \diamond **Воинский**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете критическое попадание или опускаете хиты врага до 0 рукопашной атакой.

Эффект: Все враги в пределах 10 клеток, которые видят вас, до конца вашего следующего хода предоставляют вам боевое превосходство.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Смертоносное буйство

Атака гладиатора 7

Путь к победе лежит через врагов. Совершив мощный удар, вы делаете большой шаг к своей цели.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики.

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда враги начинают ход в клетках, смежных с целью, они получают урон, равный модификатору вашей основной характеристики.

Уровень 17

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор характеристики.

Уровень 27

Попадание: Урон 4[Op] + модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Кровавые клинки

Атака гладиатора 9

Вы крутите оружие вокруг себя, чтобы враги не остановили ваше продвижение к победе.

На день \diamond **Воинский, Оружие, Стойка**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости. Все враги, которые совершают по вам провоцированные атаки во время этого перемещения, получают после своей атаки урон, равный модификатору вашей основной характеристики и толкаются на 1 клетку.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики.

Эффект: Вы можете принять стойку кровавых клинков.

До окончания стойки вы можете свободным действием причинять урон, равный модификатору вашей основной характеристики всем врагам, начинаяшим ход в смежных с вами клетках. Все враги, которым вы причинили урон, не могут совершать шаг до конца вашего следующего хода.

Уровень 19

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор характеристики.

Уровень 29

Попадание: Урон 4[Op] + модификатор характеристики.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Осознание слабости

Приём Гладиатора 10

Вы замечаете изъяны в технике врага и в следующей атаке используете это знание.

На сцену \diamond **Воинский**

Немедленный ответ

Триггер: Враг, которого вы видите, промахивается рукопашной атакой.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Ваша следующая рукопашная атака с ключевым словом «оружие», совершённая по цели до конца вашего следующего хода, получает бонус таланта +2 к броску атаки и причиняет дополнительный урон 1[Op].

Особенность: Если ваша следующая атака по цели промахивается, вы восстанавливаете этот талант.

ГЛАДИАТОР-ЧЕМПИОН

«Я пролил свою кровь на всех аренах Семи Городов; меня мало что может удивить».

Требование: Воин или призывание Гладиатор

Людям нужны герои. Им нужны храбрые личности, которые покажут, что преодолеть можно любые невзгоды. Они смотрят на сражения чтобы утолить свою кровожадность, чтобы выпустить гнев и разочарование своей жизнью. Им нужны гладиаторы, так как эти отважные воители дают им всё что нужно и даже больше.

Вы – чемпион, нужный этому народу. У вас могут быть корни простолюдина, вы могли расти рабом или преступником, или же вы – профессионал, осознанно выбравший опасную жизнь ради славы и звонкой монеты. В любом случае, ваша храбрость отзывается резонансом в народе, и вы – не просто воин, сражающийся на арене за свою жизнь. Вы – их герой.

УМЕНИЯ ПУТИ ГЛАДИАТОРА-ЧЕМПИОНА

Ореол разрушения (11 уровень): Каждый раз, когда вы атакой делаете врага раненым, все смежные с вами враги (кроме того, что стал раненым) получают урон, равный вашему модификатору Силы.

Храброе действие (11 уровень): Если вы тратите единицу действия на совершение атаки, находясь в раненом состоянии, вы для одного из бросков атаки кидаете кость два раза и используете любой из двух результатов.

Ураган разрушения (16 уровень): Смежные с вами враги не могут совершать шаг в клетки, не смежные с вами.



ДЕЯНИЯ ГЛАДИАТОРА-ЧЕМПИОНА

Раскрывающая уловка

Атака Гладиатора-чемпиона 11

Атака по одному врагу выявляет слабость во всех противниках, и вы используете это по полной.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и вы сдвигаете цель на 2 клетки. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете боевое превосходство над целью и бонус таланта +4 к броскам урона по врагам, смежным с целью.

Невозможность разочаровать

Приём Гладиатора-чемпиона 12

Неважно насколько тяжела ситуация, вы придумаете, как вырвать свою победу.

Неограниченный ♦ **Воинский**

Свободное действие **Рукопашный 1**

Триггер: Атака врага попадает по вам и причиняет вам урон, а вы при этом находитесь в раненом состоянии.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Вы свободным действием совершаете шаг на 1 клетку. Вы сдвигаете цель на 1 клетку в освобождённую собой клетку, и до конца своего следующего хода получаете боевое превосходство над ней.

Добивающий удар

Атака Гладиатора-чемпиона 20

Почувствовав, что силы врага иссякают, вы наносите ему мощный удар, а остальных врагов просите подождать, чтобы вы могли убить их.

На день ♦ **Воинский, Надёжный, Оружие, Стойка**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно раненое существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор характеристики. Вы можете принять стойку добивающего удара. До окончания стойки каждый раз, когда вы причиняете атакой урон раненому врагу, все враги, смежные с этим врагом, становятся обездвиженными до конца вашего следующего хода.

ДЖАЗТ-ТАНЦОР

«Каждая капля крови, павшая на песок, похожа на алюминиевые дисменты».

Требование: Призвание Гладиатор

Как только солнце появляется из-за горизонта, посылая волны жара, трибуны наполняются азартными зрителями, расталкивающие друг друга ради лучшего вида на драму, которая сегодня развернётся перед ними. Внезапно из врат гладиаторов выбегает шестёрка воителей. Они крутятся и делают сальто, а костяные и обсидиановые клинки сверкают под утренним солнцем. Толпа ревёт от восхищения, в очередной раз приветствуя в своём городе труппу джазт-танцоров.

Радостные вопли прерывает скрежет от поднимаемых ворот. Земля начинает трястись, и публика затихает. Движения танцоров наполняются экспрессией, они просят помощи зрителей. Распахиваются вторые врата, и из них появляется кошмарное чудовище с панцирем, покрытым шипами и клинками. Рванув вперёд, оно издаёт ужасный рык. Прямо перед его носом танцоры кидаются врасыпную, сбивая чудище с толку, а из дюжины порезов уже сочится кровь, хотя непонятно, откуда они появились.

Вы овладели жестокой техникой опасных актёров, известных как джазт-танцоры. Добившись невероятного владения клинком, они исполняют на арене смертельный танец, танцуя и кувыркаясь, не забывая совершать быстрые удары, ослабляющие и сбивающие с толку врагов. Со временем ваши навыки лишь улучшаются, затмевая мастерство тех, кто вас учил, и вы становитесь знаменитостью в Семи Городах. Вы и ваши приятели устраиваете спектакль, постоянно бросаясь навстречу опасности, чтобы ударить и вновь отпрыгнуть.

УМЕНИЯ ПУТИ ДЖАЗТ-ТАНЦОРА

Грация танцора (11 уровень): Когда вы совершаете атаку в броске, бежите, или перемещаетесь частью атакующего таланта, вы игнорируете труднопроходимую местность.

Режущее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительной рукопашной атаки лёгким клинком, одна цель, по которой вы попадаете, получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). На 21 уровне продолжительный урон увеличивается до 15.

Болезненные раны (16 уровень): Когда вы совершаете атаку, причиняющую продолжительный урон, цель этой атаки также получает штраф -2 к спасброскам от этого продолжительного урона.

ДЕЯНИЯ ДЖАЗТ-ТАНЦОРА

Принцип остряя

Атака Джазт-танцора 11

Вы знаете куда ударить клинками, чтобы было больнее всего.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок, и использовать с этим талантом именно его.

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Если цель уже была изумлённой, то вместо этого вы причиняете дополнительный урон 2к6.

Танцор на арене

Приём Джазт-танцора 12

Из-за сложных движений и отточенных шагов враги не могут нормально вас ударить.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку танцора на арене. Вы получаете до окончания стойки бонус таланта +2 к КД и Реакции. Кроме того, каждый раз, когда враг промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку и получить боевое превосходство над этим врагом до конца своего следующего хода.

Танец кружящихся лезвий

Атака Джазт-танцора 20

Вы бежите прямо на врагов, прыгаете в последний момент, и кружась в воздухе, прорезаете во врагах кровавую дорожку.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лёгкий клинок, и использовать с этим талантом именно его.

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости.

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики, цель получает продолжительный урон 10 и становится изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).



ЗНАТНЫЙ АДЕПТ

«Иногда я завидую простым людям, как горожанам, так и рабам. Не надо заботиться о политических мотивах, не надо придерживаться наставлений, нет собственности, которую нужно защищать. Всё что им нужно – просто выживать».

В городах-государствах у знатных каст земель и рабов столько, что больше только у самих королей-чародеев. По большей части представители этого социального класса являются безвольными марионетками, не обладающими настоящей властью, и лишь у считанных единиц есть храбрость выступать против королей-чародеев. А если кто и выступает, то не ради всеобщего блага. Большинство заботится только о своих интересах, их не заботит то, что происходит с людьми из низшей касты, кроме, разве что, своих крепостных.

Хоть у знати и нет настоящей власти, у них благодаря богатству есть много преимуществ. Знать умеет читать и писать, у них всегда есть еда и вода, чего не скажешь об остальном населении Атхаса. Все представители знати получают начальное знание псионики, либо в школе, либо от наставника, нанятого родственниками. Псионические таланты помогают им защищаться от врагов и командовать подчинёнными. Многие из них быстро теряют интерес к дальнейшему обучению и впадают в декадентство, процветающее среди знати. Мало кто полностью раскрывает своё псионическое дарование, но зато они становятся самыми способными и опасными практиками Пути.

ШКОЛЫ ПСИОНИКИ

В каждом городе-государстве есть как минимум одна школа, учащая Пути богатую знать и торговцев.

Балик: Диктатор Андропинис спонсирует единственный в городе университет псионики, Церебран.

Галг: Детей, которые проявили псионические таланты, отдают учителям в дагаду провидцев, которые терпеливо обучаются своих подопечных и обращаются с ними как с членами семьи.

Драж: Король-чародей Тектуктитлай издал указ, чтобы дети, у которых обнаружено псионическое дарование, в обязательном порядке направлялись в Дом Разума и обучались там.

Нибенай: В этом городе есть несколько школ. Среди них и мощная прибыльная Школа Аугурс и монастыри Возвышенного Пути и Безмятежного Счастья.

Раам: Среди множества местных школ выделяется величайший университет псионики в окрестностях Тира, Псиумарх, который все последние века соблюдал нейтралитет в городских делах.

Тир: Относительно новая Школа Мысли обучает знать и торговцев Тира. В этом городе есть также множество отдельных мастеров, дающих частные уроки.

Урик: Король Хаману приказал, чтобы детей всех обычайтелей и рабов отправляли на обучение в Королевскую Академию, и никакое другое заведение не может обучать псионике.

СОЗДАНИЕ ЗНАТНОГО АДЕПТА

Обычно знать, которая становится искателями приключений, делает это после изгнания (или добровольного ухода) из общества. Ваш персонаж может быть беглецом, скрывающимся от убийц, работающих на другую знатную семью или на темпларов, боевым лидером своего дома, набирающим новые войска или ищущим боевой опыт, или повстанцем, который оставил свою знатную семью, потому что питает симпатии к простым людям.

Единицы силы: Если вы выбираете атакующий талант Знатного адепта 3 или 7 уровня вместо неусиливаемого атакующего таланта на сцену такого же уровня, вы также получаете две единицы силы. Если вы сделаете то же самое с талантом 13 или 17 уровня, то вместо тех двух единиц силы вы получаете четыре, а если вы сделаете то же самое с талантом 23 или 27 уровня, то вместо двух или четырёх получаете шесть единиц силы. Если вы позже потеряете талант Знатного адепта из-за переобучения, то вы теряете единицы силы, полученные вместе с ним ранее.

ОСОБЕННОСТИ ЗНАТНОГО АДЕПТА

Вторичная роль: Контроллер

Источник силы: Псионический

Дарованный талант: Вы получаете 1 единицу силы

и талант *Проницательность адепта*.

ТАЛАНТЫ ЗНАТНОГО АДЕПТА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Знатного адепта.

Проницательность адепта

Умение Знатного адепта

Вы сосредотачиваетесь, и движения становятся чёткими и отточенными.

На сцену ♦ Псионический

Свободное действие **Близкая** вспышка 5

Триггер: Вы или союзник во вспышке совершаете бросок атаки, спасбросок или проверку навыка.

Эффект: Вы добавляете 1 к вызвавшему срабатывание броску.

Усиление 1

Эффект: К вызвавшему срабатывание броску вы добавляете 1к4+1.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Жертва рабом

Приём Знатного адепта 2

Союзник занимает ваше место, внезапно осознав, что вы слишком важны, и враг не должен причинить вам вред.

На сцену ♦ Псионический

Немедленное прерывание

Близкая вспышка 1

Триггер: По вам попадает атака.

Цель: Один согласный союзник во вспышке

Эффект: Вы обмениваетесь с целью местами. Цель подвергается вызвавшей срабатывание атаке вместо вас и получает бонус +2 ко всем защитам от этой атаки.

ДИСЦИПЛИНА НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Ослабляющий совет

Атака Знатного адепта 3

Вы изумляете врага атакой на разум, и посыпаете подчинённых вперед, так как это идеальный момент для нападения.

Неограниченный ♦ **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 2 единицы силы.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор характеристики и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Кроме того один союзник в пределах 3 клеток от цели получает до конца вашего следующего хода бонус +1к6 к броскам урона по цели.

Уровень 13

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 4 единицы силы.

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергией равен 2к8 + модификатор характеристики, а бонус к броскам урона равен +2к6.

Уровень 23

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 6 единиц силы.

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергией равен 3к8 + модификатор характеристики, а бонус к броскам урона равен +3к6.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Властная пытка

Атака Знатного адепта 5

Удары и успешные атаки ваших союзников усиливают муки врагов.

На день ♦ **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики.

Эффект: Цель попадает под действие властной пытки (спасение оканчивает). Пока цель находится под этим эффектом, один раз в раунд, когда враг, находящийся в пределах 5 клеток от цели, получает урон, цель получает урон психической энергией, равный модификатору вашей основной характеристики. Если враг от этого урона стал раненым, то цель также сбивается с ног.

Уровень 15

Попадание: Урон психической энергией 4к6 + модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Урон психической энергией 6к6 + модификатор характеристики.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Принудительные знания

Приём Знатного адепта 6

Под вашим нажимом союзники работают усерднее и лучше. Могут быть побочные эффекты, но вам-то какое дело?

На сцену ♦ **Псионический, Психическая энергия**

Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 10

Триггер: Союзник во вспышке совершает проверку навыка или спасбросок и результат ему не нравится.

Цель: Вызвавший срабатывание союзник

Эффект: Цель перебрасывает проверку или спасбросок. Если вторая проверка или спасбросок неудачны, цель получает урон психической энергией, равный половине вашего значения исцеления, а этот талант не считается потраченным.

ДИСЦИПЛИНА НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Жестокая директива

Атака Знатного адепта 7

Вы властным голосом приказываете союзникам сразиться с врагами.

Неограниченный ♦ **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Зональная**

вспышка 1 в пределах 10 клеток

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 2 единицы силы.

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Все союзники во вспышке получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2к6 к броскам урона по цели.

Уровень 17

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 4 единицы силы.

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергией равен 3к6 + модификатор характеристики, а бонус таланта к броскам урона равен +4.

Уровень 27

Условие использования: Каждый раз, когда вы используете этот талант, вы обязаны потратить 6 единиц силы.

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергией равен 4к6 + модификатор характеристики, а бонус таланта к броскам урона равен +6.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Лицо победы

Атака Знатного адепта 9

Вы заставляете врага поверить, что победа достанется вам, и меткие атаки союзников вам в этом помогают.

На день ♦ **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики.

Эффект: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если по цели, изумлённой этим талантом, попадает атака, то цель становится не изумлённой, а ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Уровень 19

Попадание: Урон психической энергией 4к6 + модификатор характеристики.

Уровень 29

Попадание: Урон психической энергией 6к6 + модификатор характеристики.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Псионическая подпитка

Приём Знатного адепта 10

Союзник жертвует своим здоровьем, чтобы к вам вернулись псионические силы.

На день ♦ **Псионический**

Малое действие **Дальнобойный 5**

Цель: Один согласный союзник во вспышке

Эффект: Цель теряет исцеление, а вы восстанавливаете 2 единицы силы.

Уровень 23: Цель теряет исцеление, а вы восстанавливаете 4 единицы силы.

ГЕНЕРАЛ РАЗУМА

«Вы должны гордиться тем, что вы – наши солдаты. Смерть за нашу знаменитую семью – величайшая честь, доступная вам».

Требование: Призвание Знатный адепт

В интересах защиты городов-государств знатным семьям позволяет содержать небольшие войска из порабощенных солдат. Чаще всего этих солдат используют для защиты своей собственности и для междуусобных разборок с другими семьями. Конечно, король-чародей в любой момент может использовать солдат своих вельможей, а приказы королей-чародеев лучше выполнять.

Одной из ваших обязанностей в семье было командование легионом солдат-рабов. Вы их тренировали, развивая вместе с тем свои психонические дарования, чтобы бесшумно отдавать команды (хотя иногда выкрикиваемые команды и угрозы пугают врагов сильнее, чем зловещая тишина). Самый опытный Генерал разума может поддерживать постоянную мысленную связь, используя зрение и боевые инстинкты всех солдат в легионе.

УМЕНИЯ ПУТИ ГЕНЕРАЛА РАЗУМА

Дополнительные единицы действия (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Командное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, один союзник в пределах 10 клеток от вас может



свободным действием совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости, а также получить до конца вашего следующего хода бонус +2 к КД и Реакции.

Награда за победу (11 уровень): Когда союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас и которого вы видите, опускает хиты врага до 0, вы можете свободным действием сдвинуть его на 1 клетку.

Телепатический гештальт (16 уровень): Вы можете связывать сознания союзников, разделяя их сосредоточенность и восприятие. В начале каждого своего хода выбирайте двух находящийся в сознании союзников в пределах 20 клеток от себя (вы не обязаны их видеть). Один из них получает бонус +2 к Стойкости, Реакции и Воле, а другой получает штраф -2 к тем же самым защитам.

ДИСЦИПЛИНЫ ГЕНЕРАЛА РАЗУМА

Прямой приказ

Атака Генерала разума 11

Вы ошеломляете цель атакой на сознание, чтобы союзник или ударил беззащитного врага или убрался прочь.

На сцену \diamond **Инструмент, Псионический Стандартное действие** **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Эффект: Один союзник, смежный с целью, может свободным действием либо совершить действие движения, либо совершить стандартную рукопашную атаку с бонусом таланта +2 к броску атаки.

Усиление 2

Эффект: Два союзника, смежные с целью, могут свободным действием либо совершить действие движения, либо совершить стандартную рукопашную атаку с бонусом таланта +2 к броску атаки.

Натиск легиона

Приём Генерала разума 12

Вы посыаете союзникам телепатическую команду занять нужные позиции.

На сцену \diamond **Псионический Малое действие** **Ближняя** вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке или все союзники во вспышке, если это ваш первый ход в сцене

Эффект: Все цели могут свободным действием совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Непрвзойдённое командование

Атака Генерала разума 20

Вы простираете своё психоническое влияние на всех, кто находится поблизости, постоянно меняя расстановку сил.

На день \diamond **Инструмент, Псионический, Психическая энергия, Стойка**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к6 + модификатор характеристики и вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Эффект: Вы можете принять стойку непрвзойдённого командования. До окончания стойки, вы можете в начале своего хода либо сдвинуть всех союзников в пределах 5 клеток от вас на 1 клетку, либо сдвинуть всех врагов, находящихся в пределах 5 клеток от вас на 1 клетку.

Псионический учёный

«Многочисленные занятия раскрыли полный потенциал моего разума. Меня смешат ваши жалкие познания в психонике».

Требование: Призвание Знатный адепт

Псионику используют очень многие, но мало кто затрудняет себя тщательным её изучением и долгим раскрытием своего потенциала. В псионических школах городов-государств и у частных преподавателей дети знати должны оттачивать свои навыки. Как и в любой другой учёбе, многие ученики не прилагают усилий, и потому не получают весь возможный объём знаний. Обычно знатные отпрыски познают лишь основы псионики, позволяющие подслушать на расстоянии сплетни или передвинуть на пару сантиметров кубок.

Пока ваши ровесники увиливали от занятий и губили свои дарования, вы впитывали все доступные знания. Очаровавшись возможностями сознания, вы постоянно тренировались и вникали в тайны Пути. Каждый раз, когда вы одерживали победу над другими учениками, каждый раз, когда вы получали от других то, что вам нужно, вы чувствовали трепет, который не находили больше нигде. Мир и ваше сообщество награждают сильнейших и самых умных, и вы живёте именно по этим идеалам.

Умения пути Псионического учёного

Защищённый ум (11 уровень): Вы получаете сопротивляемость 10 к псионической энергии, которая на 21 уровне увеличивается до 15.

Изумляющее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, один враг, по которому вы попадаете этой атакой, становится также изумлённым до конца вашего следующего хода.

Анализ учёного (16 уровень): Один раз за сцену, когда вы попадаете по врагу атакой, вы можете узнать сопротивляемости этого врага. Вы также узнаёте его наивысшие и наименьшие показатели из Стойкости, Реакции и Воли.

Дисциплины Псионического учёного

Псионический захват

Атака Псионического учёного 11

Вы приуждаете врага стоять спокойно, пока вы роетесь в его сознании и подрываете защиты.

На сцену **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2кб + модификатор характеристики и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Кроме того, до конца вашего следующего хода цель либо теряет одну сопротивляемость на ваш выбор, либо получает штраф -2 к выбранной вами защите.



Мысленное слижение

Приём Псионического учёного 12

Предсказав следующую атаку врага, вы придумываете отличный план как избежать её и отомстить за неё.

На день **Псионический, Немедленное прерывание**

Триггер: Враг во вспышке попадает по вашему союзнику атакой.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Цель получает до конца своего следующего хода штраф -5 к броску атаки и штраф -5 к защите, на которую была нацелена её атака.

Безупречная дисциплина

Атака Псионического учёного 20

Благодаря знанию всех видов псионической силы, вы при атаке сознания врагов создаёте эфирные цепи и болезненные шипы.

На день **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 3

в пределах 20 клеток

Цель: Один, два или три врага во вспышке

Атака: Основная характеристика против Стойкости, Реакции и Воли

Попадание (Стойкость): Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Попадание (Реакция): Цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Попадание (Воля): Цель получает продолжительный урон психической энергией 15 (спасение оканчивает).

Особенность: Один спасбросок оканчивает на одной цели все эффекты сразу.

КОЧЕВНИК ПУСТОШЕЙ

«Я скорее умру в пустыне, чем под пятой короля-чародея».

Цивилизация сбивается в кучи за стенами Семи Городов, где рабы и полноправные граждане находятся под деспотичным правлением королей-чародеев и их помешанных на власти темпларах. Жизнь на пыльных улицах городов не такая как в суровых пустошах Атхаса, но за комфорт и безопасность, предложенную королями-чародеями, следует платить жуткую цену. Свобода здесь – мечта, и тысячи существ терпят нищету и несправедливость потому что они не знают, каково это – жить по-другому. Только в бескрайних пустынях и бездорожных пустошах, вдалеке от кулака королей-чародеев, можно быть по-настоящему свободным. Жизнь кочевника трудна, но её можно прожить так, как хочется именно тебе.

Окрестности Тира это дом для сотен бродячих пастухов, охотников и мусорщиков, с трудом существующих в пустыне. Кочевые племена бродят по каменным пустошам и пересекают песчаные пространства, следя за стадами канков или разыскивая новые источники воды. Не подчиняясь никому кроме себя, это единственные атхассцы (кроме, разве что, недавно освобождённого населения Тира), которые знают сладкий вкус свободы. Многие кочевые племена свободны уже много поколений, и они живут невзирая ни на какие трудности, изучая тайны пустынь и овладевая нужными техниками выживания.

Кроме тех, кто родился кочевником, есть ещё много беженцев из городов. Дезертиры, сбежавшие рабы, и прочие беженцы бегут от своей родины и судьбы, которая настигнет их, если они останутся на насиженном месте, предпочитая этому трудности и даже риск смерти. Кто-то прибывает к кочевым племенам. Другие становятся одинокими отшельниками. Многие из них умирают, ибо голод, жажда и испепеляющий зной забирают всё, оставляя одну лишь смерть. Выживают самые стойкие, самые сильные, те, кто могут побороть одни невзгоды, чтобы тут же столкнуться с другими.

Короли-чародеи ненавидят кочевников пустошней, считая их разбойниками и отребьем, ворующим и убивающим. Для них кочевники подобны раковой опухоли, ослабляющей их законное правление. Племена кочевников вынуждены бороться не только с окружающей средой, но и с войсками и патрулями городов-государств, которые в пустыне набирают новых рабов, дальнейшую судьбу которых определят темплары. Из-за этого, а также из-за постоянных поисков еды и воды кочевники постоянно переезжают с места на место.

Создание Кочевника пустошней

Вы вышли из беспощадных земель, окружающих Семь Городов, и вы используете первородную энергию, всё ещё остающуюся там. Варвары и другие первородные персонажи часто встречаются среди Кочевников пустошней, хотя в пустынях Атхаса появляются герои с самыми разными источниками силы. Следопыты и плуты

выживают за счёт своих навыков. Монахи так и вовсе ценят одиночество и уединённость пустоши. Ревнители, пси-воины и психоники занимаются умственными тренировками вдали от законов королей-чародеев.

ОСОБЕННОСТИ КОЧЕВНИКА ПУСТОШЕЙ

Вторичная роль: Атакующий

Источник силы: Первозданный

Дарованный талант: Вы получаете талант ярость пустошней.

ТАЛАНТЫ КОЧЕВНИКА ПУСТОШЕЙ

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Кочевника пустошней.

Ярость пустошней

Умение Кочевника пустошней

Вы ловите свет жестокого солнца своим клинком и ослепляете им врага, маскируя так свои движения.

На сцену  **Оружие, Первозданный**

Стандартное действие **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Эффект: Если вы используете этот талант, когда в смежных клетках нет союзников, вы можете совершить шаг на 1 клетку до или после атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики.

Если вы обладаете боевым превосходством над целью, то причините дополнительный урон, равный вашему модификатору основной характеристики.

Уровень 11: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон 3[Ор] + модификатор характеристики.

Уединённая решимость

Приём Кочевника пустошней 2

Изоляция усилила ваши чувства и помогает лучше избавляться от последствий атак врагов.

На день  **Первозданный**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы начинаете ход, а в смежных клетках нет союзников.

Эффект: Вы можете совершить спасбросок с бонусом, равным модификатору вашей основной характеристики.

Если спасбросок провален, вы не тратите этот талант.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Преследование добычи

Атака Кочевника пустошей 3

Вы замечаете брешь в обороне врага и совершаете атаку, от которой враг начинает шататься и уже не может нормально защититься.

На сцену ♦ Оружие, Первородный

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД. Если в клетках, смежных с вами и целью, нет ваших союзников, вы получаете боевое превосходство для этой атаки.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон 4[Ор] плюс модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Преследование добычи

Атака Кочевника пустошей 5

Вы вычисляете запах своей добычи. Теперь куда бы она ни пошла, вы последуете за ней.

На день ♦ Оружие, Первородный

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда вы начинаете ход, а в смежных клетках нет ни цели, ни ваших союзников, вы можете свободным действием совершить шаг на расстояние, равное модификатору основной характеристики. Это перемещение игнорирует труднопроходимую местность. Вы обязаны окончить этот шаг так, чтобы стоять ближе к цели.

Уровень 15

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Барханный танец

Приём Кочевника пустошей 6

Получив удар, вы перекатываетесь, занимая позицию, откуда сможете покарать врага.

На сцену ♦ Первородный

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг попадает по вам атакой, а в смежных клетках нет союзников.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Вы совершаете свободным действием шаг на количество клеток, равное модификатору основной характеристики. Вы получаете боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Удар обдирающего ветра

Атака Кочевника пустошей 7

Ваша атака создаёт вокруг врага песчаную бурю, рвущую его плоть, пока он не сбежит.

На сцену ♦ Оружие, Первородный

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики.

Если цель не переместится во время своего следующего хода как минимум на 2 клетки, она в конце своего хода получит дополнительный урон, равный 5 + модификатор вашей основной характеристики.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Чудовищная дикость

Атака Кочевника пустошей 9

От кровожадности вы впадаете в дикое бешенство, и обрушиваете атаки на врага с ужасной силой.

На день ♦ Оружие, Первородный

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД, две атаки. Если в смежных с вами клетках нет союзников, совершите не две, а три атаки.

Попадание: Урон от каждой атаки 5 + модификатор характеристики и цель получает такой штраф к броскам атаки, сколько раз, вы попали по ней этим талантом (спасение оканчивается).

Промах: Половина урона.

Уровень 19

Атака: Всё как выше, но основная характеристика +2 против КД, две атаки.

Попадание: Всё как выше, но урон от каждой атаки равен 10 + модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Одиночный кочевник

Приём Кочевника пустошей 10

Вы сильнее, когда вы один.

На день ♦ Первородный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку одиночного кочевника. Вы получаете до окончания стойки сопротивляемость 7 ко всем видам урона. Если вы оканчиваете свой ход, когда в смежной клетке есть союзник, эта стойка оканчивается.

БАРХАННЫЙ БРОДЯГА

«Темлары лгут, и в пустыне есть жизнь. Более того, там есть свобода».

Требование: Призвание Кочевник пустошей

В бесконечных пустынях, раздробленных горах и высохших землях есть не только камни и обломки. Жизнь есть и там, несмотря ни на какие трудности, и это не только пустынные змеи, мыши, ящерицы и кактусы. Кочевые племена отлично знают, что в какой-то мере жизнь в городах проще, но можно жить и в пустоши, если точно знаешь, что тебе нужно и что следует делать. А ещё в этих землях скрыты великие тайны. Вы долго жили в пустыне и годами изучали её тайны, так что даже обрели навыки, позволяющие выжить в самых бесплодных землях. Теперь вас не остановит никакая пустошь.

Вы стали живым воплощением страсти к путешествиям. На ваших сандалиях пыль множества городов и деревень, и вы хотите повидать всё великолепие Атхаса от Звенящих гор до моря Ила, от Бесконечных Песчаных Дюн до Дороги Огня. Вы были в уникальных местах этого мира, видели и его красоту, и его разруху, и вы верите, что причинённый ему урон можно исправить. Духи земли дают вам возможность выполнить это восстановление и помогают вам карать тех, кто испортил мир и подталкивает его всё ближе к полному краху.

УМЕНИЯ ПУТИ БАРХАННОГО БРОДЯГИ

Действие барханного бродяги (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы до начала своего следующего хода получаете бонус +2 ко всем защитам и игнорируете труднопроходимую местность.



Пустынnyй бродяга (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам Выносливости и Природы.

Вы получаете бонус к Стойкости от атак болезней (включая солнечный удар), равный модификатору вашей основной характеристики.

Более того, путешествуя пешком, вы и все союзники, которые видят вас, получаете бонус +2 к скорости, и всем вам требуется лишь половина обычных припасов для выживания (смотрите страницу 198).

Зыбучий песок (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаеете шаг, вы получаете до начала своего следующего хода покров от врагов, смежных с вами в конце шага.

СИЛЫ ПРИРОДЫ БАРХАННОГО БРОДЯГИ

Удар кричащего песка

Атака Барханного бродяги 11

Оружие попадает, и тут же поднимается ветер – это духи пустыни требуют кровь, утоляющую их жажду.

На сцену **Звук, Оружие, Первозданный Стандартное действие** **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор характеристики и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Танец пыльной бури

Приём Барханного бродяги 12

Вы становитесь яростной пыльной бурей, разбрасывающей врагов, попадающих на пути.

На сцену **Первозданный Действие движения** **Персональный**

Эффект: Вы обмениваетесь местами с существом, находящимся в пределах 3 клеток, чей размер не превышает ваш. После этого вы можете обмениваться местами с другим существом, находящимся в пределах 3 клеток, чей размер не превышает ваш. Все существа, с которыми вы менялись местами, до конца вашего следующего хода предоставляют боевое превосходство.

Погибель багрового солнца Атака Барханного бродяги 20

Проклятое солнце усиливает вашу атаку, и враг от жары может лишь с трудом ловить ртом воздух.

На день **Огонь, Оружие, Первозданный Стандартное действие** **Рукопашное**

или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится ослабленной (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает этот спасбросок, она получает урон огнём 10 и сбивается с ног.

Промах: Половина урона и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

ПУСТЫННЫЙ РАЗОРИТЕЛЬ

«Но знай же: я убью твоих друзей, твою семью, и даже твоего канка. Я разобью каждый камень, разломаю все стены. Я не остановлюсь, пока не лишу жизни тебя и всех, кто тебе был мил».

Требование: Призвание Кочевник пустошей

Пустыни Атхаса – это благодатная почва для разбойников, бандитов и кровожадных дикарей. В мире, в котором для выживания требуется тяжелейший труд, в мире, в котором большая часть населения живёт в постоянном голоде, многие считают, что проще всего нужные вещи можно получить, отобрав их у других. Многие пустынны разбойники действуют небольшими бандами, поскольку большое племя не прокормит себя скучными припасами, которые можно добыть в пустыне. Есть разорители, которые переходят из банды в банду и из одной области в другую, разыскивая самую лёгкую добычу и самых надёжных спутников. Жизнь в племени мародёров часто жестока и коротка; день, в котором воин не сможет пойти за своим племенем или вырвать свой кусок из общего котла, станет последним днём его жизни.

Вы – пустынnyй разоритель, и вы как волк в пустоши, тощий и голодный хищник. Вы знаете жестокие законы пустынных банд, и вы всегда готовы отразить (и начать) насилие. Цивилизованные существа считают вас врагом и преступником, и в любом городе-государстве вас убьют, если узнают, кто вы. Самые лучшие из вашего рода сохранили честь и блудут своеобразный кодекс, поклявшись защищать друг друга, и воровать у тех, у кого действительно есть ценные товары. Худшие – это бешеные жакары и кестрекели, абсолютно лишенные добродетелей.



Сами ли вы выбрали жизнь в пустыне, или так само получилось, но это изменило всю вашу жизнь. Пропали доброта, милосердие и сочувствие, и вместо них пришла лишь жестокая решимость. Борьба сделала вас сильнее, выносливее, и вы готовы к любым трудностям. Прежде всего вам нужно выживать, а ваш дом – пустошь.

УМЕНИЯ ПУТИ ПУСТЫННОГО РАЗОРИТЕЛЯ

Безжалостный разоритель (11 уровень): Вы добавляете модификатор своей основной характеристики к значению исцеления.

Кровожадное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, вы получаете бонус +2 ко всем броскам атаки по раненым целям.

Невыразимая жажда крови (16 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете рукопашной атакой по раненому существу, это существо получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

СИЛЫ ПРИРОДЫ ПУСТЫННОГО РАЗОРИТЕЛЯ

Безжалостная ярость Атака Пустынного разорителя 11

От вашей ярости и кружящихся клинов должны уворачиваться не только враги, но и союзники.

На сцену ♦ Оружие, Первородный Стандартное действие Ближняя вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики. Если цель окончит свой следующий ход в смежной с вами клетке, оно провоцирует от вас атаку.

Эффект: Вы предоставляете боевое превосходство до начала своего следующего хода.

Кровавый урожай Приём Пустынного разорителя 12

Каждый убитый враг добавляет силы вашим рукопашным атакам.

На день ♦ Первородный, Стойка Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку кровавого урожая. До окончания стойки каждый раз, когда вы опускаете рукопашной атакой оружием хиты врага до 0, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к следующему броску урона рукопашной атаки оружием. Бонус равен модификатору вашей основной характеристики.

Разоряющая жестокость Атака Пустынного разорителя 20

Ваша жестокая атака ставит врага перед трудным выбором: остаться и сражаться, или сбежать от вас подальше.

На день ♦ Исцеление, Оружие, Первородный Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор характеристики и цель не может совершать шаг (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель до конца вашего следующего хода не может совершать шаг.

Эффект: Если после того как вы использовали этот талант цель ранена, но всё ещё в сознании, вы можете свободным действием использовать исцеление.

НЕУЧ

«Я понятия не имею, откуда в моём мозгу такие силы. Некоторые утверждают, что на Атхасе психонические способности есть у всех, но вначале надо открыть тайны Пути».

Во всём мире, и в городах-государствах, и в племенах рабов и в кочевых племенах пустошей, многие спонтанно развивают психонические способности. Без официального образования эти неучи проявляют грубые, простые дисциплины. Обученные психоники могут насмехаться над грубостью техник неучей, но они осознают, каким сильным может быть разум, наполненный необузданной психонической энергией. Некоторые неучи выпускают свои мысли в образе вспышек огня или силового поля. Другие пробиваются через умственные барьеры врагов и причиняют мучительную боль. Но они не ограничены лишь внешними проявлениями своей силы. Многие вначале узнают, как можно изменить своё собственное тело, чтобы стать выносливее, быстрее или сильнее. Неучи становятся наиболее опасными сразу после «психического прилива», краткой вспышки психонической энергии, которая возникает в их сознании и временно усиливает психонические способности.

В городах-государствах неучей считают опасными и ненадёжными, слишком уж часто они используют свои способности против неподготовленных близких и теряют весь контроль, а последствия этого ужасны. Во многих городах темплары собирают детей как у знати, так и у простолюдинов, чтобы обучать их контролю и оберегать от катастроф. Вне стен городов всё совсем по-другому. Психические приливы, возникающие у неучей, это дополнительное преимущество, позволяющее выжить в диких землях. Все племена высоко ценят имеющихся неучей, и пока они приносят пользу, с ними хорошо обращаются.

Для того чтобы стать неучем, не нужны официальные занятия. Скорее наоборот, попытки контролировать и развивать психические приливы только мешают. Неуч может практиковаться в проявлении своих талантов, взрывая камни, но не более того. Неучам важна концентрация, а наставники и формулы абсолютно бесполезны.

Создание Неучи

Неучами могут стать все, у кого есть врождённые психонические способности. Неучи появляются везде и во всех социальных слоях. Ваш персонаж может быть рабом или гладиатором с невероятной стойкостью или выносливостью, знатным господином, имеющим большое преимущество в самом начале обучения психонику, или лидером племени, занявшим такой высокий пост благодаря демонстрации психонических сил.

ОСОБЕННОСТИ НЕУЧА

Вторичная роль: Атакующий

Источник силы: Псионический

Дарованный талант: Вы получаете талант *психический прилив*.

ТАЛАНТЫ НЕУЧА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Неучи.

Психический прилив

Умение Неучи

Вы выбрасываете на врага психическую волну, надеясь использовать её энергию в следующей атаке.

На сцену \diamond **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие Дальnobойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор характеристики и до конца вашего следующего хода все ваши атаки по цели могут совершить критическое попадание при выпадении «18–20».

Уровень 11: Урон психической энергией 2к8 + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон психической энергией 3к8 + модификатор характеристики.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Доспех неучи

Приём Неучи 2

Вы инстинктивно утолщаете свою кожу, делая её прочной как хитин.

На сцену \diamond **Псионический Малое действие Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам. Если вы до конца своего следующего хода совершили критическое попадание, вы также получите временные хиты в количестве, равном 5 + модификатор основной характеристики.

ДИСЦИПЛИНА НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Снаряд дикого огня

Атака Неучи 3

Ваш разум выпускает сгусток огня, опаляющий врага и разбрасывающий тучу искр.

На сцену \diamond **Инструмент, Огонь, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие Дальnobойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики. Если вы совершаете этим талантом критическое попадание, цель и все смежные с ней враги получают продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Уровень 13

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор характеристики. Если вы совершаете этим талантом критическое попадание, цель и все смежные с ней враги получают продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Уровень 23

Попадание: Урон психической энергией 4к6 + модификатор характеристики. Если вы совершаете этим талантом критическое попадание, цель и все смежные с ней враги получают продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Дисциплина на день 5 уровня

Псионическое убежище

Атака Неуча 5

Ваши мысли создают силовой щит, защищающий вас и бьющий врагов.

На день ♦ Инструмент, Псионический, Психическая энергия, Силовое поле

Немедленный ответ Ближняя вспышка 2

Триггер: Враг, находящийся во вспышке, причиняет вам атакой урон.

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор характеристики, и вы толкаете цель на 2 клетки.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам. Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание, находясь под действием эффекта этого таланта, вы продлеваете действие бонуса таланта ко всем защитам до конца своего следующего хода и увеличиваете этот бонус таланта на 1, а все враги в пределах 5 клеток от вас получают урон психической энергией 5.

Уровень 15

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор характеристики, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Уровень 25

Попадание: Урон силовым полем 5к8 + модификатор характеристики, и вы толкаете цель на 4 клетки.

Дисциплина-приём 6 уровня

Дикое отталкивание

Приём Неуча 6

Вокруг вашего тела появляются щиты, сдерживающие чужие атаки.

На день ♦ Псионический, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку дикого отталкивания. Вы получаете до окончания стойки сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Один раз в ход, когда вы совершаете критическое попадание атакой, вы увеличиваете сопротивляемость на 1, до максимума 10.

Дисциплина на сцену 7 уровня

Схватка умов

Атака Неуча 7

Вы даёте своему разуму полную свободу, ломая волю врага.

На сцену ♦ Инструмент, Псионический, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор характеристики. Если вы совершили этим талантом критическое попадание, цель получит дополнительный урон психической энергией 10 и станет изумлённой до конца вашего следующего хода.

Уровень 17

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор характеристики. Если вы совершили этим талантом критическое попадание, цель получит дополнительный урон психической энергией 15 и станет изумлённой до конца вашего следующего хода.

Уровень 27

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор характеристики. Если вы совершили этим талантом критическое попадание, цель получит дополнительный урон психической энергией 20 и станет изумлённой до конца вашего следующего хода.

Дисциплина на день 9 уровня

Хаотичные мысли

Атака Неуча 9

Вы атакуете сознание врага путанными мыслями, и он сам ломает свой разум, когда пытается вырваться.

На день ♦ Инструмент, Псионический, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор характеристики.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок от этого продолжительного урона, она получает урон, равный результату спасброска. Если вы совершаете критическое попадание по цели, когда она ещё находится под действием этого таланта, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Уровень 19

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор характеристики.

Эффект: Всё как выше, но продолжительный урон психической энергией равен 10 (спасение оканчивает).

Уровень 29

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор характеристики.

Эффект: Всё как выше, но продолжительный урон психической энергией равен 15 (спасение оканчивает).

Дисциплина-приём 10 уровня

Психическая отдача

Приём Неуча 10

Мысленный щит создаёт отдачу тем, кто атакует вас.

На сцену ♦ Псионический, Психическая энергия, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку психической защиты. До окончания стойки, когда вы получаете урон от атаки, атакующий получает урон психической энергией 5. Когда вы совершаете атакой критическое попадание, вы можете свободным действием окончить эту стойку, чтобы причинить этой атакой дополнительный урон психической энергией 10.

Возрождающийся неуч

«Я выстою! Я буду сражаться! Если сломаются все мои кости, а песчаная буря сдерёт с меня плоть, я выстою, и буду сражаться!»

Требование: Призвание Неуч

Те, кто используют Путь, связывают разум с телом, что позволяет им превзойти обычные пределы организма. У неучей с сильными врождёнными талантами эта связь тоже сильна, и если ему нанести урон, его психонические дарования лишь ярче разгорятся. Некоторые неуучи возвращались после изгнания в пустыню, хотя должны были стать грудой белых костей. Другие прославились боевой удачей, уничтожая врагов одного за другим, ничуть при этом не уставая.

Когда враг нападает, ваше сознание усиливает мышцы и чувства. С каждым порезом и синяком вы становитесь сильнее, а ваш разум становится опасным и начинает защищать или даже лечить тело.

УМЕНИЯ ПУТИ ВОЗРОЖДАЮЩЕГОСЯ НЕУЧА

Возрождающий поток (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание, вы можете использовать исцеление.

Опасное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительной атаки, до конца вашего следующего хода все атаки по целям вашей дополнительной атаки могут совершать критическое попадание при выпадении «19–20».

Опасные потоки (16 уровень): Ваши неограниченные атакующие таланты с ключевым словом «психонический» могут совершать критическое попадание при выпадении «18–20».



Дисциплины Возрождающегося неуча

Возрождающее отражение Атака Возрождающегося неуча 11

Получив удар от врага, вы бьёте в ответ психической атакой, лишающей его концентрации.

На сцену **Инструмент, Псионический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор характеристики, цель до конца вашего следующего хода становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки по вам. Если вы совершили этой атакой критическое попадание, то цель также становится изумлённой (спасение оканчивает).

Критическая проницательность

Приём Возрождающегося неуча 12

Вы предвидите погибель врага.

На день **Псионический**

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Один враг во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда вы или кто-нибудь из ваших союзников попадаете по цели атакой, вы можете окончить этот эффект, чтобы сделать попадание критическим.

Осколки силы

Атака Возрождающегося неуча 20

Ваша психоническая сила превосходит все границы, изливаясь наружу и покрывая вас частичками силового поля.

На день **Инструмент, Псионический, Силовое поле**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор характеристики. Цель получает продолжительный урон 5 и все атаки по ней могут совершить критическое попадание при выпадении «18–20» (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона.

ПРАКТИКАНТ ПУТИ

«Я помещаю свою ярость в клинок, и верну её в сознание лишь тогда, когда он утолит жажду твоей крови».

Требование: Призвание Неуч или пси-воин

Ужасные условия Атхаса требуют отчаянных мер. Практиканты Пути вкладывают в усиление оружия частичку своего собственного сознания. Цель оправдывает средства, потому что это позволяет им сбивать с толку и уничтожать врагов. Эту часть сознания они всегда могут вернуть себе, хотя есть Практиканты Пути, считающие некоторые эмоции помехой, и живущие без них.

Вы переносите дикую, неприрученную часть своего сознания в оружие, будь то обсидиановый меч, костяной топор или каменный молот. У вас остаётся слабая связь с этой частичкой себя (вы можете позже вернуть её), но вам очень трудно выражать эмоции, связанные с этим фрагментом. Ваши союзники считают вас загадочным, и удивляются, как вы можете сражаться с такой яростью, сохранив полное спокойствие, и почему вас ничуть не волнует то, что поток врагов всё не иссякает.

УМЕНИЯ ПУТИ ПРАКТИКАНТА Пути

Действие практиканта (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительной атаки, вы восстанавливаете 1 единицу силы.

Совершенные единицы силы (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Фрагмент Пути (11 уровень): Вы извлекаете часть своей психики и связываете её с оружием. Каждый раз, когда вы совершаете привал, вы можете в его конце потратить 1 единицу силы. В этом случае ваша следующая попавшая атака оружием, совершённая до следующего привала, причиняет одной цели, по которой атака попала, дополнительный урон 1[Op].

Воплощение Пути (16 уровень): Когда вы попадаете по цели усиленной псионической атакой оружием, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к спасброскам. Вы можете получить этот бонус только один раз в ход.

ДИСЦИПЛИНЫ ПРАКТИКАНТА Пути

Навязывание воли

Атака Практиканта пути 11

Когда оружие попадает в цель, часть психики, внедрённая в оружие, начинает жечь сознание врага и влиять на его действия.

На сцену ♦ **Оружие, Псионический Стандартное действие** **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики и цель до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Усиление 2

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики. До конца вашего следующего хода цель предоставляет всем боевое превосходство и все совершаемые ей атаки провоцируют атаки.



Связывание воли

Приём Практиканта пути 12

Вы наделяете своё оружие необузданной частью своей психики, передавая врагам безрассудство.

На сцену ♦ **Псионический Малое действие Рукопашное касание**
Цель: Одно оружие, которое вы держите в руках

Эффект: Следующая рукопашная атака оружием, которую вы совершаете оружием-целью, делает изумлёнными всех существ, по которым вы попадаете до конца своего следующего хода.

Покорение воли

Атака Практиканта пути 20

Совершив злобную атаку, вы внедряете во врага часть своей души, захватывая его сознание.

На день ♦ **Оружие, Очарование, Псионический Стандартное действие** **Рукопашное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики.

Эффект: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Пока цель доминируется, она получает бонус к броскам атаки, равный модификатору вашей основной характеристики.

ПЕРВОРОДНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ

«Мир страдает сильнее любого раба, хотя кое-где жизнь ещё сохранилась. Я поклялся защищать эти места, и своё обещание я сдержу».

Большая часть Атхаса разорена и осквернена, но очень трудно погасить жизнь полностью. Назло сверхъестественному разрушению, захватившему большую часть мира, в некоторых местах Атхаса жизнь бурлит. Это заливные дождями джунгли Лесистого Кряжа, зелёные пальмовые рощи скрытых оазисов Равнинных Земель, величественные кактусы, усыпавшие бесплодные земли на юге от Тира, горные долины с ручьями, сверкающие голубые воды Драконьей Часи, и тысячи других тайных убежищ и источников.

В окрестностях Тира за этими оставшимися скопищами следят стражи, охраняющие их от осквернения людьми, слишком беспечными, отчаянными или злобными, и не заботящимися о том, что их действия погубят ещё одну часть и так уже смертельно раненого мира. Эти стражи и дозорные – Первородные хранители, выбранные духами или сами назначившие себя защитниками жизни на Атхасе.

Многие Первородные хранители – отшельники, живущие в охраняемых землях или возле них. Великолепным примером являются известные друиды, такие как Енола, мул, охраняющий Драконью Чашу, и Меаредес, защищающая остров Шаулт. Кто-то из них сам взвалил на себя такое бремя, а другие стали вместилищами первородных духов, охваченныхми видениями и привязанные к месту, нуждающемуся в их помощи. Но большая часть Первородных хранителей принадлежит к группам или братствам, которым они поклялись защищать земли. Несколько таких групп, состоящих в основном из друидов полurosников и хранителей, разбросаны по Лесистому Кряжу. Другая организация, известная как Круг Полумесяца, защищает Лесной Полумесяц, находящийся между Галгом и Нибенаем. В окрестностях Тира есть ещё несколько групп и вольных орденов и сообществ, обменивающихся сообщениями и вместе противостоящих возникающим опасностям.

Даже если Первородный хранитель решает защищать одно место, он волен бродить и по другим землям. Более того, многие из них начинают свою карьеру с длительных странствий, в которых они узнают тайны природного равновесия Атхаса и ищут свои места, требующие защиты. Однако даже осев, Первородные хранители часто отправляются в долгие путешествия, если это нужно для блага всего Атхаса.

Первородные хранители даже в большей степени чем стихийные жрецы являются жителями пустынь и глухих мест. Стихийные жрецы стараются прививать жителям Атхаса уважение к первородным стихиям, а Первородные стражи поддерживают живые земли чистыми и скрытыми. Некоторые даже скрывают дороги и прячут охраняемые места магией, кое-кто заводит опасных чудовищ, другие распространяют слухи о смерти и разрушении, а есть и те, кто убивают всех, кто приходит в защищаемые ими земли. Несколько жизней – ничто в сравнении с жизнью всего мира.

Создание Первородного хранителя

Чаще всего Первородными хранителями становятся друиды, шаманы, варвары, следопыты и хранители. Они уже знакомы с первородными духами знают ценность земель, в которых всё ещё процветает жизнь. Следопыты и маги-хранители (включая чародеев, волшебников и колдунов с фейским договором) часто близки к природе и преданы её защите. Но при всём при этом первородные духи иногда выбирают самых неожиданных героев.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРВОРОДНОГО ХРАНИТЕЛЯ

Вторичная роль: Защитник

Источник силы: Первородный

Дарованный талант: Вы получаете талант **метка грома**.

ТАЛАНТЫ ПЕРВОРОДНОГО ХРАНИТЕЛЯ

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Первородного хранителя.

Метка грома

Умение Первородного хранителя

Ударив, вы призываёте себе на помощь затухающую силу мира.

На сцену  **Звук, Оружие, Первородный Стандартное действие** Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор характеристики.

Уровень 11: Урон звуком 2[Ор] + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон звуком 3[Ор] + модификатор характеристики.

Эффект: Вы метите цель до конца своего следующего хода. Пока метка действует, если цель совершает атаку, не включающую вас, она получает урон звуком 5.

Уровень 11: Урон звуком 10.

Уровень 21: Урон звуком 15.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Песчаный шаг

Приём Первородного хранителя 2

Ветер вздымает песок, а вы под его прикрытием тут же перемещаетесь в другое место.

На сцену

 **Первородный**

Действие движения Персональный

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки. Вы до конца своего следующего хода обладаете покровом. Покров получают и союзники, пока они находятся в смежных с вами клетках.

АТАКУЮЩАЯ СИЛА ПРИРОДЫ 3 УРОВНЯ

Доспех земли

Атака Первородного хранителя 3

Благословения земли сами окутывают вас, даря панцирь из дерева, камня и грома.

На сцену ♦ Звук, Оружие, Первородный, Превращение Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца своего следующего хода форму доспеха земли. Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Один раз до конца своего следующего хода вы можете совершить немедленным прерыванием следующую атаку:

Триггер: Смежный с вами враг добровольно перемещается.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Основная характеристика против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор характеристики и вы сбиваете цель с ног.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон звуком 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон звуком 4[Ор] плюс модификатор характеристики.

АТАКУЮЩАЯ СИЛА ПРИРОДЫ 5 УРОВНЯ

Ураган обломков

Атака Первородного хранителя 5

Куски дерева, острые листья и шипы начинают вращаться вокруг вас, попадая во врагов и не давая им сбежать.

На день ♦ Звук, Оружие, Первородный, Превращение Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму урагана обломков. Пока вы находитесь в этой форме, все враги, начинающие ход в пределах 2 клеток от вас, получают урон звуком 5 и становятся отмеченными вами до конца вашего следующего хода.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за сцену совершить следующую атаку:

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор характеристики и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Цель также становится замедленной (спасение оканчивает).

Уровень 15

Эффект: Всё как выше, но урон звуком равен 10.

Попадание: Всё как выше, но урон звуком равен 2[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 25

Эффект: Всё как выше, но урон звуком равен 15.

Попадание: Всё как выше, но урон звуком равен 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Несущие ветра

Приём Первородного хранителя 6

Первородные духи поднимают сильные ветра, несущие вашего союзника в бой.

На сцену ♦ Первородный

Действие движения Ближняя

вспышка 10

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель пролетает количество клеток, равное модификатору вашей основной характеристики и приземляется в конце этого перемещения. До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда цель попадает по врагу рукопашной атакой, она также толкает этого врага на 1 клетку.

АТАКУЮЩАЯ СИЛА ПРИРОДЫ 7 УРОВНЯ

Доспех живых дюн

Атака Первородного хранителя 7

Первородные духи песка, камня и деревьев наделяют ваше тело энергией, делающей вас существом пустынной жизни и предоставляющей вам способность метать из оружия волны песка.

На сцену ♦ Оружие, Первородный, Превращение Малое действие

Эффект: Вы принимаете до конца своего следующего хода форму доспеха живых дюн. Пока вы находитесь в этой форме, вы обладаете иммунитетом к вынужденному перемещению. Один раз до конца своего следующего хода вы можете совершить следующую атаку:

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор характеристики и вы толкаете цель на 2 клетки. Кроме того, цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон 2[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

АТАКУЮЩАЯ СИЛА ПРИРОДЫ 9 УРОВНЯ

Из дерева и камня

Атака Первородного хранителя 9

Злобные первородные духи привязывают вас, превращая ваше тело в большую грудь из камня и дерева.

На день ♦ Оружие, Первородный, Превращение Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму из дерева и камня. Пока вы находитесь в этой форме, вы и все смежные с вами союзники получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона и всех вас нельзя тянуть, толкать и сдвигать, если только тот, кого вынужденно перемещают, сам не хочет этого.

Один раз до конца сцены, пока вы находитесь в этой форме, вы можете совершить следующую атаку:

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Основная характеристика против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 19

Попадание: Всё как выше, но урон равен 3[Ор] плюс модификатор характеристики.

Уровень 29

Попадание: Всё как выше, но урон равен 4[Ор] плюс модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Бальзам хранителя

Приём Первородного хранителя 10

Вы вытягиваете влагу из окружающей среды, направляя её к союзникам и создавая вокруг подобие огня.

На день ♦ Зона, Исцеление, Первородный

Малое действие Ближняя

вспышка 3

Эффект: Вы используете исцеление. Вы восстанавливаете хиты как обычно, а все союзники во вспышке получают временные хиты в количестве, равном половине вашего уровня. Вспышка создаёт зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Все враги в зоне получают уязвимость к звуку 5, пока находятся в зоне.

ГЛАС РАЗРУХИ

«Ты говоришь о страданиях? Оглядишься вокруг. Ты что, не видишь, что в агонии кричит целый мир?»

Требование: Шаман или призывание Первозданный хранитель

Все первозданные духи покрыты шрамами древнего конфликта, который привёл к разрушению мира. Многие исчезли, поглощённые разрушительной магией, а оставшиеся либо отступили к малочисленным островкам жизни, либо обратились для выживания к стихийным силам. Из-за них, загубленных, сломленных и искажённых, вы и начали войну с тираном. Вашим голосом духи высказывают свои обиды, а вы направляете их гнев на уничтожение врагов.

Вы стали союзником первозданных духов, и они отдают вам для борьбы не только свою силу, но всю свою сущность. Души выполняют ваши команды, придавая вам и первозданные и стихийные силы. Из-за их гнева враги набрасываются друг на друга, а союзники при этом получают надёжную защиту. Духи мстительны, и вы сами становитесь воплощение мести. Вершиной вашего союза становится возможность внедряться в дух врагов и контролировать их действия.

УМЕНИЯ ПУТИ ГЛАСА РАЗРУХИ

Гневное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все смежные с вами враги получают урон звуком, огнём, холодом и электричеством, равный модификатору вашей основной характеристики.

Поддержка духа (11 уровень): После каждого продолжительного отдыха выберите одного своего союзника и один из видов урона: звук, огонь, холод или электричество. Выбранный союзник получает сопротивляемость 10 к этому виду урона и бонус +1 к броскам атаки талантов, причиняющих урон этого вида. Эти преимущества делятся до того, как вы совершили следующий продолжительный отдых.

Щедрая плата (16 уровень): Когда вы используете первозданный атакующий талант на день, все союзники в пределах 5 клеток от вас получают временные хиты в количестве, равном модификатору вашей основной характеристики и могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

СИЛЫ ПРИРОДЫ ГЛАСА РАЗРУХИ

Узы ненависти

Атака Гласа разрухи 11

Вы заставляете врага прочувствовать разрушу Атхаса, и принуждаете атаковать его же союзника.

На сцену ♦ Очарование, Первозданный, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика + 6 против Воли

Уровень 21: Основная характеристика + 9 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор характеристики и цель свободным действием совершает стандартную атаку по выбранному вами существу, обладая при этом бонусом к броску урона, равным вашему модификатору характеристики.

Целебный ветер

Приём Гласа разрухи 12

Вы призываете первозданных духов воздуха и земли, создавая вихрь, который омывает союзников и смягчает их боль.

На день ♦ Воинский, Первозданный

Малое действие Близкая волна 5

Цель: Все союзники в волне

Эффект: Все цели восстанавливают хиты, как если бы они использовали по исцелению, и получают до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защите.

Месть мира

Атака Гласа разрухи 20

Вы вызываете к самым мощным и самым мстительным союзникам среди духов, посыпая их на врагов, чтобы захватить их сознание.

На день ♦ Очарование, Первозданный

Стандартное действие Близкая вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика + 9 против Воли

Попадание: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится не ошеломлённой, а доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).



ХРАНИТЕЛЬ ЗЕМЛИ

«Кто защитит землю лучше, чем сама земля?»

Требование: Призвание Первозданных хранитель

Нет более славного призыва, чем защита земли от тех, кто бездумно тратит её богатства. Ваша долгая связь с духами мира открыла вам хрупкий баланс, сохраняющий жизнь несмотря на все трудности. Жизнь и мир будут спасены только если этот баланс будет поддержан, и это ваша работа, и этому посвящена ваша жизнь.

Первозданные духи видят вашу жертву, и они по мере сил помогают вам. Как только вы выберете землю для защиты, духи появляются и одалживают вам свою силу. Они замедляют приближающихся врагов и карают вредителей.

По мере усиления вашей связи с землёй, растёт и ваше понимание этой силы. Вы можете впитывать первозданную магию и принимать облики животных, увеличивая силу и стойкость. В месте, которое вы охраняете, вы можете свободно перемещаться с места на место, чтобы вред не был причинён никему. А если опасность будет очень большой, вы сможете возвратить к древним духам, которые придёт и убьют того, кого вы назовёте врагом.

УМЕНИЯ ПУТИ ХРАНИТЕЛЯ ЗЕМЛИ

Охраняемая земля (11 уровень): Ваша связь с миром позволяет вам формировать связь с духами земли. Вы получаете талант *охраняемая земля*.

Охраняемая земля

Умение Хранителя земли

Духи земли пробуждаются и отвечают на ваш зов о помощи.

На сцену ♦ **Зона, Первозданный**
Малое действие **Ближняя** волна 3

Эффект: Вы метите до конца своего следующего хода всех врагов в волне. Волна создаёт зону, которая существует до конца сцены или пока кто-нибудь в зоне не использует *магическое осквернение*. Для врагов зона является труднопроходимой местностью. Вы можете переместить зону на 1 клетку частью действия движения или на 3 клетки полноценным действием движения.

Охраняющее землю действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете переместить зону, созданную *охраняемой землёй*, на 3 клетки. После перемещения все враги, находящиеся в зоне, получают урон, равный вашему модификатору основной характеристики.

Слуга природы (11 уровень): Вы можете один раз в день использовать ритуал Общение С Природой, не тратя никакие компоненты.

Кроме того, вам больше не нужно ни есть, ни пить.

Бдительный гнев (16 уровень): Один раз в раунд, в свой ход, вы свободным действием метите до конца своего следующего хода всех врагов, находящихся в зоне, созданной *охраняемой землёй*.



СИЛЫ ПРИРОДЫ ХРАНИТЕЛЯ ЗЕМЛИ

Отпор земли

Атака Хранителя земли 11

Земля – ваш союзник, и по вашему зову она поднимается и бьёт врагов.

На сцену ♦ **Первозданный**
Немедленное прерывание

Зональная особая

Триггер: Враг, находящийся в зоне, созданной вашей *охраняемой землёй*, и помеченный вами, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели.

Цель: Все враги в зоне, созданной *охраняемой землёй*

Атака: Основная характеристика + 6 (9 на 21 уровне) против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор характеристики и вы сдвигаете цель на 3 клетки в клетку, находящуюся в зоне, созданной вашей *охраняемой землёй*.

Проход по земле

Приём Хранителя земли 12

Если вы в *охраняемой земле* или возле неё, вас ничто не остановит.

Неограниченный ♦ **Первозданный, Телепортация**
Действие движения

Персональный

Условие использования: Вы должны находиться в зоне, созданной *охраняемой землёй*, или смежной с ней клетке.

Эффект: Вы телепортируетесь на 3 клетки в зону, созданную *охраняемой землёй*.

Разбуженная ярость

Атака Хранителя земли 20

Земля стремится отомстить, схватить и разорвать ваших врагов.

На день ♦ **Первозданный**

Стандартное действие **Зональная особая**

Цель: Все враги в зоне, созданной *охраняемой землёй*

Атака: Основная характеристика + 9 против Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор характеристики, цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

СОКРЫТОЕ БРАТСТВО

«Короли-чародеи всё это время нам лгали. Они утверждают, что магия зла изначально, и что всех, кто использует её без их ведома, нужно покарать. Истина же в том, что магия подобна оружию, и как любое оружие, его можно использовать не только во зло, но и во благо».

Магических заклинателей в Атхасе боятся и ругают, но есть тайное общество, защищающее тех, кто выбрал путь мага-хранителя: Сокрытое Братство. Обители этих заговорщиков разбросаны по окрестностям Тира, чаще всего в городах-государствах. Каждая ячейка независима и не подчиняется никакому центральному руководству. Лидеры каждой ячейки тренируют и наблюдают за сетью воинов, шпионов и других способных агентов – особенно если они владеют магией.

Вся деятельность Сокрытого Братства направлена на защиту магов-хранителей и устранение магов-сквернителей. У отдельных членов могут быть и другие цели, но у самой организации нет более важных задач. Самым смелым пунктом их программы является прямое противостояние королям-чародеям. Таким образом, Братство – это повстанческое движение. Фактически, для некоторых городов это единственное на что-то годные повстанцы. Поэтому-то за представителями Сокрытого Братства и охотятся темплары и агенты королей-чародеев, а также их подхалимов.

Все маги-хранители, попавшие в поле зрения Сокрытого Братства, получают некоторую помощь. Стать же их членов совсем не просто. Потенциальный новичок должен заслужить доверие и поручительство одного из действующих членов.

Сокрытое Братство придерживается следующих принципов:

- ♦ Защищай путь хранящей магии, защищай магов-хранителей и тех, кто их поддерживает – особенно само Сокрытое Братство. Обучай, помогай и даруй свободу магам-хранителям и их союзникам. Не делай ничего, что подставит мага-хранителя под угрозу.
- ♦ Маги-сквернители – выродки, которые крадут то, что принадлежит всем. В своей слабости они портят земли и враждебно относятся к тем, кто использует магию должным образом. Выводи сквернителей на праведный путь, либо мешай им и уничтожай их, не разоблачая Братство.

БРАТСТВО И СКВЕРНЕНИЕ

Сокрытое Братство ненавидит сквернение, и большая часть их членов не опустится до сквернения, даже если от этого будет зависеть их жизнь. Однако даже самый преданный маг-хранитель, попав в затруднительное положение, может от страха или слабости выбрать наиболее лёгкий путь. Персонаж, совершивший такую промашку, не теряет этого призыва, но если акт сквернения увидят другие и слух об этом достигнет местной ячейки Сокрытого Братства, персонажа изгонят (а может быть, даже и убьют, если он знал слишком много). Такой маг-хранитель может попытаться начать всё с начала в ячейке Сокрытого Братства другого города... но тот, кто постоянно опускается до сквернения, не соответствует идеалам общества и ему следует поискать другое героическое призвание.

♦ Самые большие сквернители, короли-чародеи, должны быть свергнуты. Только у них есть возможность нам помешать.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА СОКРЫТОГО БРАТСТВА

Большая часть членов Сокрытого Братства это маги-хранители – чародеи, волшебники и редкие колдуны, которые поклялись воздерживаться от сквернения и изо всех сил защищать товарищ-хранителей и оберегать знание, которое может пропасть и исчезнуть из мира. Однако не все члены Сокрытого Братства – заклинатели. В Ячейки Братства часто входят психоники, ревнители и другие обладатели психических дарований, а также шпионы и охранники, вовсе лишённые магических талантов. Агенты Сокрытого Братства бывают разных классов, и среди них есть те, что знакомы лишь с самыми основами магии.

ОСОБЕННОСТИ СОКРЫТОГО БРАТСТВА

Вторичная роль: Контроллер

Источник силы: Магический

Дарованный талант: Вы получаете талант *исчезновение из виду*.

ТАЛАНТЫ СОКРЫТОГО БРАТСТВА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Сокрытого Братства.

Исчезновение из виду

Умение Сокрытого Братства

Магия стирает в сознании врага все следы о вас или вашем союзнике.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**
Стандартное действие Дальнобойный 10

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то при попадании дополнительно сдвигаете цель на 1 клетку.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор характеристики и вы или один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, становитесь невидимым для цели до конца вашего следующего хода.

Уровень 11: Урон психической энергией 2к10 + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон психической энергией 3к10 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Сокрытая магия

Приём Сокрытого Братства 2

Вы отвлекаете наблюдателей, чтобы скрыть факт использования магии и захватить цель врасплох.

На сцену ♦ **Магический**

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы или один союзник во вспышке, которого вы видите

Эффект: Цель получает боевое превосходство для своей следующей атаки с ключевым словом «магический», совершенной до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Изумляющая вспышка

Атака Сокрытого Братства 3

Испустив вспышку, вы ускользаете от врага.

На сцену \diamond **Излучение, Инструмент, Магический Стандартное действие** **Близкая** волна 5

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то цель до конца вашего следующего хода не получает штраф к броскам атаки, но зато совершенно не может совершать провоцированные атаки и немедленные действия.

Эффект: До или после атаки вы можете совершить шаг на 3 клетки.

Цель: Все враги в волне

Атака: Основная характеристика против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор характеристики и до конца вашего следующего хода цель становится замедленной и получает штраф –4 к броскам атак провоцированных и немедленных действий.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон излучением равен 2к8 + модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон излучением равен 3к8 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Психическая вуаль

Атака Сокрытого Братства 5

Из вашего сознания выходит гудящий покров, убеждающий врагов в том, что вы используете психонику.

На день \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия Стандартное действие** **Близкая** вспышка 5

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то цель получает урон психической энергией 5 каждый раз, когда проваливает спасбросок от этого таланта.

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор характеристики, цель становится оглохшей и получает штраф –2 к броскам атак провоцированных и немедленных действий (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель получает до конца сцены штраф –2 ко всем проверкам, совершённым для распознания того, что вы используете талант с ключевым словом «магический».

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 2к10 + модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Урон равен 2[Ор] + модификатор характеристики и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Сокрытый побег

Приём Сокрытого Братства 6

Ваша незаметная магия придаёт союзнику скорость и поднимает пыль, скрывающую его перемещение.

На сцену \diamond **Магический**

Малое действие **Дальнобойный** 5

Цель: Вы или один союзник

Эффект: В следующий раз до конца вашего следующего хода, когда цель совершает шаг, она может совершить шаг на 2 дополнительные клетки и получает до конца своего следующего хода покров.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Вуаль песочного человечка

Атака Сокрытого Братства 7

Рой жалящих сознание частиц прикрывает ваше отступление от опасности.

На сцену \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия, Телепортация Стандартное действие** **Близкая** волна 3

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то можете вместо совершения шага на 2 клетки телепортироваться на 2 клетки.

Эффект: До или после атаки вы можете совершить шаг на 2 клетки.

Цель: Все враги в волне

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор характеристики и цель до конца вашего следующего хода не может видеть ничего, что находится далее чем в 2 клетках от неё.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 2к10 + модификатор характеристики.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 3к10 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Изолирующая вуаль

Атака Сокрытого Братства 9

Искрящийся туман накрывает врагов и начинает вращаться вокруг них, приковывая к одному месту и мешая зренiu.

На день \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия Стандартное действие** **Зональная** вспышка 1

в пределах 10 клеток

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то цели получают штраф –2 к спасброскам от этого таланта.

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика против Стойкости

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики, цель становится удерживаемой и не может телепортироваться (спасение оканчивает и то, и другое). Пока цель не спаслась, все существа, не смежные с ней, имеют от неё покров.

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Уровень 19

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 3к6 + модификатор характеристики.

Уровень 29

Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 4к6 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 10 УРОВНЯ

Впитывание чувств

Приём Сокрытого Братства 10

Вы подключаете к своим чувствам чувства цели и получаете больше информации.

На день \diamond **Магический**

Малое действие **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Эффект: Вы можете видеть и слышать, как если бы вы были в пространстве цели (спасение оканчивает).

Последствие: Вы можете до конца своего следующего хода видеть и слышать, как если бы вы были в пространстве цели.

МАСТЕР-ХРАНИТЕЛЬ

«Мой путь возвращает Атхасу здоровье, и я покараю тех, кто попробует мне помешать».

Требование: Класс с Магическим источником силы

Для большинства заклинателей возможность осквернять является постоянным искушением, терзающим их душу. Незримая жизненная энергия растений и животных так и просит использовать её, когда формируется заклинание. Многие даже не пытаются сопротивляться, и с готовностью внедряют в свою магию сущность жизни. Те же, кто выбрал путь мага-хранителя, создают свои заклинания очень осторожно, пользуясь крохами энергии, взятыми сразу из нескольких мест, и никогда не делают так, что сущности жизни будет причинён урон.

А ещё есть Мастера-хранители, развившие в себе идеальный баланс между силой и побочными эффектами. Другие заклинатели должны постоянно сдерживать позывы, чтобы не уничтожить окружающую их хрупкую энергию, а самодисциплина, опыт и интуиция помогает Мастерам-хранителям творить заклинания не боясь отступиться. Фактически, их навыки и аккуратность так велики, что они могут потягаться в силе заклинаний с самыми безрассудными сквернителями, но при этом они не причинят вреда ни одной травинке.

Когда вы выбираете этот путь совершенства, вы на-всегда лишаетесь возможности сквернения. Отныне оно не будет вас искушать. Взамен вы получаете возможность использовать магию с меньшими усилиями; мир делится с вами чем может. Если не это доказывает истинность вашего пути, то что?

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА-ХРАНИТЕЛЯ

Благословение земли (11 уровень): Вы больше не можете использовать *магическое сквернение*. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности, Выносливости и Природы.

Действие Мастера-хранителя (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки с ключевым словом «магический», вы можете перебросить один бросок атаки или урона и использовать любой результат.

Всплеск живучести (16 уровень): каждый раз, когда вы используете исцеление, один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, восстанавливает хиты в количестве, равном вашему удвоенному модификатору основной характеристики. Кроме того, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атак с ключевым словом «магический».

ЗАКЛИНАНИЯ МАСТЕРА-ХРАНИТЕЛЯ

Жизненное заклинание

Атака Мастера-хранителя 11

Ваше мастерство в хранящей магии позволяет превратить утекающую из врага энергию в жизненную силу для союзника.

На сцену **♦ Исцеление, Магический**
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы можете свободным действием использовать одну из своих неограниченных атак с ключевым словом «магический». Если вы попадаете, вы причиняете дополнительный урон 1к10 и вы или союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, можете использовать исцеление.



Щит жизни

Приём Мастера-хранителя 12

Вы защищаете жизнь союзника магической энергией.

На сцену **♦ Магический**
Немедленное прерывание

Ближняя вспышка 5

Триггер: Союзник во вспышке получает урон от атаки.

Эффект: Урон, который получает союзник, уменьшается на 10 + модификатор вашей основной характеристики.

Свет потерянного солнца

Атака Мастера-хранителя 20

Вы излучаете сверкающий свет, который жжёт сознание врагов и наполняет союзников светом и жизнью.

На день **♦ Зона, Излучение, Инструмент, Исцеление, Магический**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор характеристики, цель получает штраф -2 к броскам атак и не может перезаряжать таланты (спасение оканчивает и то, и другое).

Эффект: Атака создаёт зону, которая существует до конца сцены или пока вы не распустите её свободным действием. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается, оставаясь с центром на вас. Все союзники в зоне, попадающие атаками, причиняют дополнительный урон излучением 2к6 или восстанавливают хиты в количестве, равном модификатору вашей основной характеристики.

СОКРЫТЫЙ ХРАНИТЕЛЬ

«Магия укрепляет мой ум и усиливает защиты. Тот, кто сражается со мной плечом к плечу, может не волноваться об исходе битвы».

Требование: Призвание Сокрытое Братство

Хранители Сокрытого Братства показывают, какими должны быть заклинатели, придерживаясь только самого почтенного пути. И хоть они сильны, многим из них

нужны стойкие воины, сдерживающие врагов и позволяющие колдовать из безопасного места. Защита магов-хранителей – обязанность всех представителей Сокрытого Братства.

Вы стали воплощением этого постулата. Общие с магами-хранителями дела многому вас научили. Знания, полученные в Сокрытом Братстве, помогают вам расправляться с любыми врагами. Эта практика может даже сделать вас магом-хранителем, если вы им ещё не были.

Теперь вы – элитный защитник Братства и его целей, идеальный пример пути хранителей. При помощи магии вы создаёте нужные союзникам бреши в обороне врагов. Для достижения успеха вы причиняете врагам вред особой техникой. Иногда победу получают выживанием или даже побегом, но самое главное – не дать врагам причинить урон Братству. А в этом равных вам нет.

УМЕНИЯ ПУТИ СОКРЫТОГО ХРАНИТЕЛЯ

Действие сокрытого защитника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, один смежный с вами враг становится отмеченным вами и предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Тренированное братством сознание (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к Воле и бонус +2 к проверкам Внимательности и Проницательности.

Меченая сохранность (16 уровень): Когда союзники совершают магические атаки по смежным с вами существам, вы можете отметить это существо до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЯ СОКРЫТОГО ХРАНИТЕЛЯ

Покрывающий душу удар Атака Сокрытого хранителя 11

Используя особую технику, вы наносите удар, ранящий тело, разум и душу одновременно.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте и ваша атака попадает, один союзник, смежный с целью, может совершить шаг на 1 клетку.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики и вы метите цель до конца своего следующего хода.

Пока метка действует, цель может использовать только неограниченные таланты и не может перезаряжать таланты.

Рывок хранителя

Приём Сокрытого хранителя 12

Вы гонитесь за выбранным врагом, а мистическая мощь может разбрасывать в стороны врагов, стоящих на пути.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Действие движения Персональный

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с врагом. Вы метите этого врага до конца своего следующего хода. Во время этого перемещения вы обладаете сопротивляемостью 10 ко всем видам урона, и все враги, совершающие по вам во время этого перемещения провоцированные атаки, сбиваются с ног.



Стойка Сокрытого хранителя Атака Сокрытого хранителя 20

Вы привлекаете внимание врагов одним лишь взмахом меча. Теперь, если они пойдут прочь от вас, то понесут наказание.

На день ♦ Оружие, Стойка

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Особенность: При использовании этого таланта вы можете потратить малое действие на то, чтобы усилить его. Если вы на это идёте, то получаете бонус таланта +2 к броскам стандартных рукопашных атак, дарованных этой стойкой.

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор характеристики и вы метите цель (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и вы метите цель до конца своего следующего хода.

Эффект: Вы можете принять стойку сокрытого хранителя.

До окончания стойки, когда цель этого таланта, отмеченная вами, покидает смежную с вами клетку, вы можете провоцированным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку. Если ваша атака попадает, то цель не может покидать свою клетку до начала своего следующего хода.

СТИХИЙНЫЙ ЖРЕЦ

«В моей руке – гнев огня, в плечах – выносливость скалы. В бою никто не одержит победу надо мной».

Боги Атхаса – всего лишь полузабытый миф, и многие из живущих под багряным солнцем предано служат другим силам. Кто-то поклоняется королям-чародеям, претендующим на божественность, или ложным божествам. Кто-то поклоняется демонам и предтечам – а это жуткие покровители, часто требующие жуткие ритуалы и жертвы. Однако большая часть атхасцев почитает живые стихии, проявляющиеся в мире.

Стихийные жрецы это те, кто служат мрачным и свирепым духам. У них есть особое родство с первородными стихиями, связь, настолько тесная, что кажется, будто они находятся в двух мирах: в мире смертных и мире сырой стихийной силы.

Многие стихийные жрецы почитают все жизненные основы разом, не делая различий между их разными проявлениями. Однако есть те, что отдают предпочтение одному конкретному виду. Например, Дымящаяся Корона – это дом жрецов дварлов, служащих духу вулкана, а вот гора Ан-Безумар, Корона Небес, священна для голиафских шаманов ветра. Странствующие мистики три-криинов, известные как Говорящие С Дождём, читят редкие благословенные капли, падающие с неба несколько раз в год в самые холодные месяца, и часто совершают паломничества в места, где часто выпадает дождь.

Многие отважные стихийные жрецы являются старейшинами деревень и народа пустошей, и враждуют с королями-чародеями и их темпларами. Есть также стихийные жрецы, которые ведут образ жизни монахов и аскетов, и живут вдалеке от цивилизации.

Создание Стихийного жреца

Стихийным жрецом может стать кто угодно – странствующие целители, безумные отшельники, тайные культисты и суровые воины. Главное чтобы они почитали стихийных духов Атхаса. Обитающие в пустыне дварфы, эльфы, голиафы и люди становятся стихийными жрецами чтобы получить доступ к некоторым первородным талантам, и они считают себя слугами духов пустыни. Друиды и чародеи выбирают это призвание чтобы получить лечебные и защищающие таланты. Среди стихийных жрецов встречаются и шаманы, добавляющие в свой арсенал мощные созидания этого призыва.

ОСОБЕННОСТИ СТИХИЙНОГО ЖРЕЦА

Вторичная роль: Лидер

Источник силы: Первородный

Дарованный талант: Вы получаете талант дух Атхаса.

ТАЛАНТЫ СТИХИЙНОГО ЖРЕЦА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Стихийного жреца.

Дух Атхаса

Умение Стихийного жреца

Появляется дух, защищающий вас и ваших союзников своим телом.

На сцену **Инструмент, Первородный, Созидание**
Малое действие **Дальнобойный 5**

Эффект: Вы создаёте дух Атхаса. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 ко всем защитам, пока находитесь в смежных с ним клетках. Вы можете стандартным действием отпустить дух и совершить из его бывшей клетки рукопашную атаку с дальностью 1.

Цель: Один враг

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор характеристики и цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки и всем защитам.

Уровень 11: Урон равен 2к10 + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон равен 3к10 + модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Наследник камня

Приём Стихийного жреца 2

Содрогая землю, камни и грязь складываются в бесформенную фигуру, которая прикрывает от врагов вас и ваших врагов.

На день **Первородный, Созидание**
Малое действие **Дальнобойный 5**

Эффект: Вы создаёте наследника камня, который существует до конца сцены. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 ко всем защитам, пока находитесь в смежных с ним клетках. Вы можете малым действием распустить его, чтобы предоставить себе и всем союзникам, смежным с ним, временные хиты в количестве, равном 5 + половина вашего уровня.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Кровожадный элементаль

Атака Стихийного жреца 3

Дух, созданный из костей, крови и песка, яростно набрасывается на вашего врага.

На сцену **Инструмент, Первородный, Созидание**
Малое действие **Дальнобойный 5**

Эффект: Вы создаёте кровожадного элементаля, который существует до конца вашего следующего хода. Враги предоставляют боевое превосходство, пока находятся в смежных с ним клетках. Вы можете стандартным действием распустить его и совершить атаку ближней вспышкой 1 с центром на его клетке.

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор характеристики и цель до конца своего следующего хода не может совершать шаг.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон равен 2к10 + модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон равен 3к10 + модификатор характеристики.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Мстительные элементали

Атака Стихийного жреца 5

Из окружающей местности сами по себе появляются ис-корёженные элементали, которые тут же набрасываются на врагов.

На день ♦ Первозданный, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаёте четырёх мстительных элементалей в четырёх разных клетках. Элементали существуют до конца сцены. Союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус +1кб к броскам урона рукопашных атак, пока они находятся в клетках, смежных с мстительными элементалиями. Вы можете малым действием распустить одного мстительного элементала и позволить одному союзнику, смежному с ним, свободным действием совершить стандартную атаку.

Уровень 15

Эффект: Всё как выше, но малым действием вы можете распустить одного мстительного элементала и позволить одному союзнику, смежному с ним, свободным действием совершить стандартную атаку с бонусом таланта +3 к броску урона.

Уровень 25

Эффект: Всё как выше, но малым действием вы можете распустить одного мстительного элементала и позволить одному союзнику, смежному с ним, свободным действием совершить стандартную атаку с бонусом таланта +6 к броску урона.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Спасительный элементаль

Приём Стихийного жреца 6

Элементали ветра собираются в вихрь, который может вытянуть союзника на безопасную позицию.

На день ♦ Первозданный, Созидание

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаёте спасительного элементала, который существует до конца сцены. Вы можете толкать на 1 клетку любых существ, оканчивающих ход в клетках, смежных со спасительным элементалем. Когда вы начинаете свой ход, вы можете переместить элементала на 1 клетку до того как совершите хоть какие-нибудь действия. Вы можете малым действием распустить элементала, чтобы один союзник, смежный с ним, мог свободным действием совершить шаг на 5 клеток.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Стихийное правосудие

Атака Стихийного жреца 7

Когда союзник становится жертвой атаки, элементали бросаются к нему на защиту.

На сцену ♦ Инструмент, Первозданный, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаёте элементала, который существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 к броскам атаки, пока находитесь в смежных с ним клетках. Вы можете стандартным действием совершить из клетки элементала рукопашную атаку по смежному с ним существу.

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон 2к8 + модификатор характеристики, плюс 2 урона за каждого раненого союзника, находящегося в линии обзора элементала. Кроме того, вы сдвигаете цель на 3 клетки в клетку, смежную с элементалем.

Эффект: Элементаль рассеивается.

Уровень 17

Попадание: Всё как выше, но урон равен 3к8 + модификатор характеристики, плюс 3 урона за каждого раненого союзника, находящегося в линии обзора элементала.

Уровень 27

Попадание: Всё как выше, но урон равен 4к8 + модификатор характеристики, плюс 4 урона за каждого раненого союзника, находящегося в линии обзора элементала.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Возмездие предтеч

Атака Стихийного жреца 9

Ужасные элементали появляются из земли и набрасывают ся на врагов, разрывая их плоть.

На день ♦ Инструмент, Первозданный, Созидание

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаёте четырёх мучающих элементалей в четырёх разных клетках. Элементали существуют до конца сцены. Союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус +1кб к броскам урона рукопашных атак, пока они находятся в клетках, смежных с мучающими элементалиями. Вы можете малым действием распустить одного мучающего элементала и позволить одному союзнику, смежному с ним, свободным действием совершить стандартную атаку.

Цель: Одно, два, три или четыре существа, каждое из которых должно находиться в клетке, смежной хотя бы с одним мучающим элементалем

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Цель становится удерживаемой и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое). Уберите из игры одного мучающего элементала.

Промах: Сдвиньте и цель и её элементала на 1 клетку.

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон равен 2к6 + модификатор характеристики, цель становится удерживаемой и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Всё как выше, плюс половина урона.

Уровень 25

Попадание: Всё как выше, но урон равен 5к6 + модификатор характеристики, цель становится удерживаемой и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Всё как выше, плюс половина урона.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Стихийное благо

Приём Стихийного жреца 10

Ваших союзников озаряет благосклонность стихийных сил, превращающая их силу в живучесть.

На день ♦ Исцеление, Первозданный, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаёте благого элементала, который существует до конца сцены. Вы и все союзники, использующие исцеление, находясь в смежной с этим элементалем клетке, восстанавливаете дополнительные хиты, равные модификатору вашей основной характеристики. Когда союзник, которого вы видите, проваливает спасбросок от смерти, вы можете свободным действием рассеять элементала, чтобы позволить союзнику использовать исцеление и предоставить ему до начала его следующего хода бонус +4 ко всем защитам.

СОЗИДАНИЯ

У всех созиданий Стихийного жреца есть общая механика. Созидания должны создаваться всегда в свободных клетках в пределах указанной дальности, и они всегда занимают свою клетку. Кроме того, действием движения, вы можете переместить каждое созидание на 5 клеток.

НЕСУЩИЙ ДОЖДЬ

«Этот мир жесток, но это лишь ещё один повод проявить к нему милосердие. Вылечив рану или болезнь, ты лешишь маленькую частичку мира».

Требование: Призвание Стихийный жрец

На Атхасе реже всего встречаются знатоки первородной магии,зывающие к духам воды, хотя их и почитают больше остальных. Это опытнейшие лекари и призыватели дождей. Простолюдины благоговеют и трепещут перед ними. Даже разбойники и работоторговцы не причиняют вред и не мешают жрецам дождя, понимая, когда-нибудь эти благословенные люди спасут им жизнь, вызвав в пустыне дождь или даровав лечение.

Вы – один из этих редких лекарей. Как и многие другие стихийные жрецы, вы не якшаетесь с королями-чародеями и прочими сквернителями. Короли-чародеи не допускают неконтролируемого использования магии, и за вами тщательно будут наблюдать (а иногда и арестовывать) темплары, если вы не будете скрывать свои способности. А вот обитатели пустынь и нищие горожане уважают ваш дар и помогают в борьбе с королями-чародеями, темпларами и их информаторами.

Многие из ваших коллег – пацифисты, но вы вовсе не обязаны избегать насилия и лечить тех, кто этого не достоин. Иногда стоит и убить существа, чтобы оно не причинило вреда другим – а в случае сквернителей и всему миру.

УМЕНИЯ ПУТИ НЕСУЩЕГО ДОЖДЬ

Благословение дождя (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку Выносливости, Природы или Целительства, вы кидаете кость два раза и используете любой из двух результатов.

Кроме того, когда вы используете талант с ключевым словом «исцеление», каждый смежный с вами союзник получают временные хиты в количестве, равном половине своего значения исцеления.

Действие несущего дождь (11 уровень):

Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все союзники в пределах 2 клеток от вас восстанавливают по 3кб хитов и могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Облегчающее присутствие (16 уровень): Раненые союзники получают регенерацию 2, когда находятся в смежных с вами клетках.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НЕСУЩЕГО ДОЖДЬ

Внезапный град

Атака Несущего дождь 11

Вы обрушиваете на врагов мимолётный магический град, взятый с вершин гор и глубины небес.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Стойкости

Попадание: Урон холдом 1к8 + модификатор характеристики и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Дождевой бальзам

Приём Несущего дождь 12

Ваших союзников окутывает густой туман. Его касание лечит одного из них.

На сцену ♦ Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 10 клеток

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают покров до конца вашего следующего хода. Кроме того, одна из целей может использовать исцеление.

Элементаль Дождевой Змей

Атака Несущего дождь 20

Вы вызываете могущественного стихийного духа, легендарного Дождевого Змея. Его язык-молния поражает врагов, а первородная сила лечит союзников.

На день ♦ Зона, Инструмент, Исцеление, Первородный, Электричество

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к8 + модификатор характеристики и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Действием движения вы можете перемещать зону на 4 клетки. Все клетки в зоне являются слабо ограничивающими видимость. Раненые союзники, начинающие ход в зоне, восстанавливают 10 хитов. Все враги, начинающие ход в зоне, получают урон электричеством 2к8 и предоставляют всем боевое превосходство до начала своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.



ПОСВЯЩЁННЫЙ ДЫМЯЩЕЙСЯ КОРОНЫ

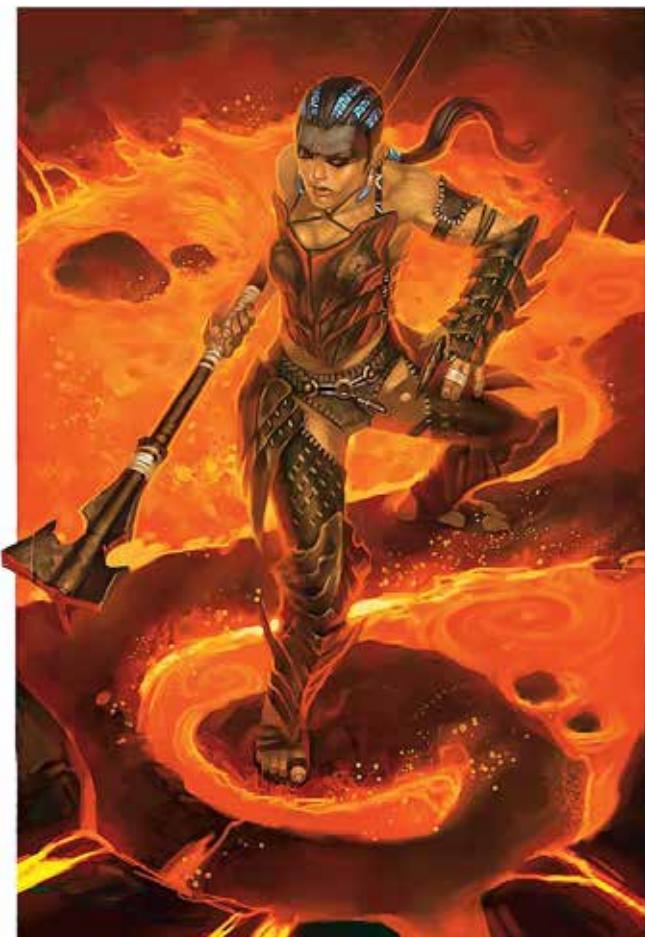
«Я избран Дымящейся Короной, чтобы карать грешников, сквернителей и неверующих. Поди прочь!».

Требование: Призвание Стихийный жрец

Множество культов, сект и тайных сообществ посвящающих себя могущественным духам Атхаса. Одна из таких сект – жрецы Дымящейся Короны. Это слуги великого огненного духа, который обитает в Дымящейся Короне, самом большом известном вулкане на Атхасе; как следствие, это слуги всех вулканических духов этого мира.

Будучи Посвящённым Дымящейся Короны, вы один из элитных представителей духовенства. У вас должен быть знак верности – большой ожог на груди, лице или руке. Вы не находитесь ни под чьим командованием, и сами не отдаёте приказов – все жрецы Дымящейся Короны вольны служить так, как посчитают нужным. Многие из них – странствующие обожженные сумасшедшие, выкрикивающие в пустошах дикие пророчества; другие – очень эффективные наёмные убийцы, герои и революционеры (вы, скорее всего, попадаете в эту, последнюю группу). Единственный представитель вашего духовенства, обладающий особой властью, это Хранитель Дымящегося Храма, который работает над тем, чтобы храм оставался скрытым от всех в огненных глубинах горы. В случае нужды жрецы всегда помогают и защищают друг друга.

Эта секта велика и очень активна по сравнению с остальными. Посвящённые путешествуют по всем окрестностям Тира, призывая всех уважать стихийных духов и защищать слабых от беззакония сильных.



Основной гнев секты направлен на Хаману из Урика, из-за вреда, который причиняют его шахтёры на обсидиановых каменоломнях Дымящейся Короны.

УМЕНИЯ ПУТИ ПОСВЯЩЁННОГО ДЫМЯЩЕЙСЯ КОРОНЫ

Благословенный огнём (11 уровень): Вы получаете сопротивляемость огню 5. Если у вас уже есть сопротивляемость огню, она увеличивается на 5.

Действие гнева земли (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, выберите одного союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вас. Все враги, по которым попадёт ваша атака, становятся отмеченными этим союзником до конца своих следующих ходов. Кроме того, все смежные с вами клетки до конца сцены становятся труднопроходимой местностью.

Пламенный щит (16 уровень): Пока союзники находятся в смежных с вами клетках, они получают сопротивляемость огню, равную вашей.

СИЛЫ ПРИРОДЫ ПОСВЯЩЁННОГО ДЫМЯЩЕЙСЯ КОРОНЫ

Окунивающее облако

Атака Посвящённого Дымящейся Короны 11

Вы омываете врагов дыханием вулкана.

На сцену ♦ Инструмент, Огонь, Первозданный Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон огнём 3k8 + модификатор характеристики.

Эффект: Выберите одного союзника, находящегося в пределах 5 клеток от вас. Цель становится отмеченной этим союзником до конца вашего следующего хода.

Выжженная земля

Приём Посвящённого Дымящейся Короны 12

Вы поднимаете вокруг себя раскалённые докрасна камни, создавая значимое препятствие.

На день ♦ Зона, Огонь, Первозданный Малое действие Ближняя вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца сцены. Для врагов зона является труднопроходимой местностью. Все враги, оканчивающие ход в зоне или падающие в зоне ничком, получают урон огнём 1k10.

Магмовый разлом

Атака Посвящённого Дымящейся Короны 20

Вокруг союзника образуются зубчатые разломы с лавой, опаляющие врагов и не дающие им уйти далеко.

На день ♦ Звук, Зона, Инструмент, Огонь, Первозданный Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток с центром на одном из ваших союзников

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон звуком и огнём 3k8 + модификатор характеристики и цель становится замедленной (спасение оканчивается).

Эффект: Вспышка создаёт зону с центром на вашем союзнике, которая существует до конца вашего следующего хода. Зона перемещается вместе с ним. Для врагов зона является труднопроходимой местностью, и все враги в зоне, в свой ход отходящие от этого союзника, получают урон огнём 2k10 и становятся замедленными до конца своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

ТЕМПЛАР

«Мне доверена сила и власть короля. Там где я, там и он. То, что я считаю правильным и истинным, одобряет и он. То, что я считаю преступным и мятежным, осуждает и он. Я – закон».

Темплары это судьи, чиновники и палачи королей. Это воплощение общественной власти в городах Атхаса. Это привилегированная элита, ставшая королям-чародеям ушами, глазами и ртом – а если того требуют обстоятельства, то и тяжёлым кулаком всесокрушающей тиарии. Из-за этой свободы действий темплары часто бывают грубыми и безнравственными, и взимают непомерные налоги, а также взятки. Продажность темпларов не волнует королей-чародеев, пока в городе с их точки зрения всё идёт хорошо.

Темплары наслаждаются возможностью в своих городах арестовывать преступников, взыскивать штрафы и командовать солдатами и городскими стражами. Естественно, темплары более высокого звания могут отменять приказы нижестоящих, так что нельзя просто приказать великанышам, охраняющим городские ворота, бросить свою работу и пойти в пустынно в качестве охраны – нужно вначале согласовать эту миссию с вышестоящим руководством и действительно получить стражей. Кроме того, темплары из одного города-государства не обладают властью в других городах и местах, не находящихся под властью их короля. Власть темпларов велика, но многие из них не просто бюрократы, а ещё и мощные заклинатели, которым короли-чародеи разрешили использовать магию для выполнения служебных обязанностей. Во многих городах темпларов обучают магии в настоящих академиях, выдающих длиннющие грамоты, разрешающие использовать магическую мощь их королей-чародеев.

Звания и обычай иерархии темпларов разнятся в разных городах. В Балике темпларов называют преторами, и на должности их не назначают, а проводят выборы (хотя некоторые выборы оканчиваются внезапными бунтами). Темплары Нибеная – исключительно женщины, и их церемониально женят на короле-чародее. В городе Драж темпларов называют Жрецами Луны, и они должны следить за тем, чтобы горожане поклонялись королю Текуткитлаю, который объявлен богом. Несмотря на эти мелкие отличия, все темплары – это богатый и влиятельный социальный класс, поддерживающий короля-чародея на троне своего города.

Большая часть темпларов вовсю использует своё положение и безжалостно эксплуатирует слабых и бедных. Однако есть среди них и патриоты, всерьёз обеспокоенные делами сограждан и всего города. Это и реформаторы, стремящиеся перераспределить излишки, и редкие повстанцы, желающие нести перемены изнутри. Герои-темплары наверняка будут разделять именно эти убеждения.

Создание ТЕМПЛАРА

Все темплары входят в одну иерархию и все они владеют магией, особенно той, что вызывает покорность и карат нарушителей. Однако при этом темплар не обязан

быть представителем класса заклинателей. Это может быть плут, служащий шпионом или разведчиком, учёный или правовед-психоник, военачальник, занимающий пост командира или руководителя, или даже воин, служащий элитным дворцовым стражем.

ОСОБЕННОСТИ ТЕМПЛАРА

Вторичная роль: Лидер

Источник силы: Магический

Дарованный талант: Вы получаете талант *кулак темплара*.

ТАЛАНТЫ ТЕМПЛАРА

Описанные ниже таланты доступны всем персонажам, выбравшим призвание Темплара.

Кулак темплара

Умение Темплара

Вы приказываете врагу подчиниться, ломая ему дух и замедляя тело. И эта же сила, подчиняющая врага, наполняет одного союзника рвением.

На сцену  **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Одно существо во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией $1k10$ + модификатор характеристики и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 11: Урон психической энергией $2k10$ + модификатор характеристики.

Уровень 21: Урон психической энергией $3k10$ + модификатор характеристики.

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по цели до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, получает бонус таланта +3 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Награда за послушание

Приём Темплара 2

Вы объявляете, что намерены убить врагов своего господина, и втягиваете в битву союзника.

На сцену  **Исцеление, Магический**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Один враг во вспышке

Эффект: Следующий союзник, который до конца вашего следующего хода окончит свой ход в клетке, смежной с целью, может использовать исцеление и совершить спасбросок.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Зловещая команда

Атака Темплара 3

Вы насыщаете на врагов магический ужас, а союзники, увидев вашу власть, собираются с духом.

На сцену \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия, Страх**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор характеристики и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по одной из целей до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, автоматически преуспевает в конце хода в одном из спасбросков.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 3к6 + модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 5к6 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Сияние ига

Атака Темплара 5

Вы создаёте волну яркого света и мысленного гнёта. Она подрывает волю врагов к сражению и возобновляет силы соратников.

На день \diamond **Излучение, Инструмент, Исцеление, Магический**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор характеристики и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по одной из целей до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, получает до конца сцены регенерацию 3.

Уровень 15

Попадание: Всё как выше, но урон излучением равен 3к10 + модификатор характеристики.

Уровень 25

Попадание: Всё как выше, но урон излучением равен 4к10 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Мантия моши

Приём Темплара 6

Невидимая аура защищает вас от врагов, которые дерзнут приблизиться.

На день \diamond **Магический, Страх**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода враги, находясь в смежных с вами клетках, предоставляют всем боевое превосходство и получают штраф -4 к броскам атак по вам. Следующий союзник, который до конца сцены попадёт по смежному с вами врагу и причинит ему урон, получает 1 единицу действия.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Сковывающий взгляд

Атака Темплара 7

Вы создаёте призрачные оковы, привязывающие врагов к одному месту. Эта же магия снимает с одного из ваших союзников негативные чары.

На сцену \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Близкая** вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор характеристики и вы сбиваете цель с ног.

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по одной из целей до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, для одного из бросков атаки, совершённого до конца его следующего хода, совершает два броска и выбирает любой из результатов.

Уровень 13

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 3к8 + модификатор характеристики.

Уровень 23

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 5к8 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Властный взгляд

Атака Темплара 9

Вы фокусируете глаза на другое или враге, посылая в его сторону помогающую или сокрушающую волну энергии.

На день \diamond **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Близкая** вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор характеристики и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по одной из целей до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, может восстановить один из использованных атакующих талантов на сцену с уровнем, не превышающим уровень этого таланта.

Уровень 19

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 3к10 + модификатор характеристики.

Уровень 29

Попадание: Всё как выше, но урон психической энергии равен 4к10 + модификатор характеристики.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Отчитывание слабых

Приём Темплара 10

Вы высмеиваете ослабевших союзников, возвращая их в сражение с обновлёнными силами.

На сцену \diamond **Исцеление, Магический**

Малое действие **Близкая** вспышка 5

Цель: Все изумлённые, ошеломлённые, раненые и лежащие ничком союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может либо использовать исцеление, либо автоматически снять один изумляющий или ошеломляющий эффект, либо встать на ноги. Кроме того, каждая цель может свободным действием переместиться на расстояние, равное её скорости, если это перемещение оканчивается в клетке, смежной с любым врагом.

МАСТЕР-СКВЕРНИТЕЛЬ

«Какая разница, погибнет ли из-за моих грандиозных планов пара цветочков?»

Требование: Талант *магическое сквернение*

Невежды считают магов-сквернителей трусливыми и порочными – чем-то вроде воров, но только в среде магии. Да, путь мага-сквернителя эгоистичен: для создания самых мощных заклинаний ему нужна энергия из соратников и окружающего мира. Верно и то, что сквернение может развращать тело и сознание. Но только дурак не увидит силу, которую даёт сквернение, а уж вас-то дураком назвать нельзя.

Те, кто открыто занимаются сквернением, либо занимают высокий пост, либо имеет влиятельных покровителей. Может быть, у вас благородное происхождение, и богатство семьи защищает вас от последствий необдуманных действий. Магии вас мог обучать темплар, либо же вы каким-то образом получили разрешение от короля (в награду за услугу королю или городу, за взятку, либо путём махинаций со знатью и приближенными к королю темпларами). Если вы родом не из города-государства, то вам достаточно одной лишь грубой силы: можно заниматься сквернением сколько угодно, если тебя защищает племя или ты так силён, что никто не осмеливается бросить тебе вызов.

Если вы – один из санкционированных королём-чародеев сквернителей, то можете ожидать особых поручений. Правда, такие задания дают редко; большинство королей-чародеев позволяют мастерам-сквернителям делать в своих городах практически всё, веря, что те не подвергнут риску себя и свой город. В конце концов, сквернителей народ тоже недолюбливает, и если уж с королём что-то случится, не выживут и они.

УМЕНИЯ ПУТИ МАСТЕРА-СКВЕРНИТЕЛЯ

Агрессивное сквернение (11 уровень): Когда вы используете *магическое сквернение*, один враг в пределах 20 клеток от вас, не являющийся миньоном, получает урон, равный половине вашего значения ранения.

Оскверняющее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительной атаки, вы можете использовать с этой атакой *магическое сквернение*, даже если это не магический талант на день.

Привычка сквернителя (16 уровень): Вы можете один раз в сцену использовать *магическое сквернение* с магическим атакующим талантом на сцену.

ЗАКЛИНАНИЯ МАСТЕРА-СКВЕРНИТЕЛЯ

Сквернящая готовность Атака Мастера-сквернителя 11

Ваше знание сквернения и простых заклинаний позволяет колдовать с невероятной быстротой.

На сцену **Магический, Некротическая энергия**
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы можете свободным действием использовать одну из своих неограниченных атак с ключевым словом «магический». Если эта атака попадает, этот талант причиняет дополнительный урон некротической энергией 1к10 одной цели, по которой эта атака попала. Кроме того, в следующий раз до конца вашего следующего хода, когда вы будете использовать атакующий талант с ключевым словом «магический», для одного из бросков атаки вы бросите кость два раза и выберете любой из результатов.



Сквернящее восстановление Приём Мастера-сквернителя 12

Вы очень быстро оскверняете окружающую среду, чтобы вернуть энергию проваленного заклинания.

На сцену **Магический Свободное действие** **Персональный**

Триггер: Вы промахиваетесь атакующим заклинанием на сцену по всем его целям.

Эффект: Вызывавший срабатывание талант не тратится.

Врагов в прах

Атака Мастера-сквернителя 20

Уподобившись магам-сквернителям из легенд, вы крадёте жизненную силу врагов, наполняя их болью и превращая их тела в серый прах.

На день **Магический, Некротическая энергия**
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы можете свободным действием использовать одну из своих неограниченных атак с ключевым словом «магический». Если эта атака попадает, этот талант причиняет одной цели, по которой эта атака попала, продолжительный урон некротической энергией 20 (спасение оканчивает). Пока продолжительный урон не окончился, это существо при определении урона от *магического сквернения* считается вашим союзником. Если эта атака промахивается, этот талант не тратится.

ПРЕТОР-ЛЕГАТ

«Иногда ради интересов Государства нужно принимать суровые решения. В таких делах диктатор мне всегда доверяет.»

Требование: Призвание Темплар или классовое умение Договор с королём-чародеем

Благодаря личным дарованиям, связям, богатству и верному служению Диктатору Андропинису, вы получили высшую должность среди темпларов Балика. Большинство преторов это магистраты, торговые инспекторы или военные командиры – у них нет такой мощи как у вас, и это просто высокопоставленные руководители. А вот вы не обременены рутинной деятельностью. Вы – личный представитель диктатора, облачённый властью действовать в интересах государства так, как вам кажется правильным. Вашим знаком отличия является плащ или туника с фиолетовой полосой или каёмкой.

Будучи претор-легатом, вы можете шпионить за врагами Балика, расследовать коррупцию, следить за защитой жизненно-важных торговых маршрутов через Раздвоенный Язык, выслеживать преступников, или искать в руинах затерянные артефакты. Вы отвечаете только перед самим Андропинисом... и если вы истинный патриот, то можете заметить, что интересы диктатора и интересы Балика не всегда совпадают.

Балик гораздо более открыт для торговли, чем все остальные города окрестностей Тира, и здесь расположено несколько важных торговых домов. Именно поэтому работа часто заводит преторов в дальние деревни и даже другие города. Большинство претор-легатов это

уроженцы Балика, но способный и надёжный иноземец тоже может стать одним из темпларов Андропиниса.

УМЕНИЯ ПУТИ ПРЕТОР-ЛЕГАТА

Действие претора (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, следующий союзник, который до конца вашего следующего хода попадёт и причинит одной из целей этой атаки урон, получает единицу действия.

Осуждение претора (11 уровень): Каждый раз, когда вы делаете атакой врага раненым, этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Избранный Андропиниса (16 уровень): Каждый раз, когда враги начинают ход в смежных с вами клетках, вы можете свободным действием сдвигать их на 1 клетку.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРЕТОР-ЛЕГАТА

Обсидиановое копьё

Атака Претор-легата 11

Вы создаёте чёрное призрачное копьё из магической силы. Его удар откладывает врага и делает его привлекательной целью для союзников.

На сцену **Инструмент, Магический, Силовое поле**
Стандартное действие **Рукопашное** касание или **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор характеристики, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Эффект: Следующий союзник, который попадёт по цели до конца вашего следующего хода и причинит ей урон, получает до конца своего следующего хода сопротивляемость 10 ко всем видам урона.

Пыльная походка

Приём Претор-легата 12

Вы проходите по воздуху в кружащемся облаке пыли.

На сцену **Магический**
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы можете летать (паря) со своей скоростью. У вас ограничение высоты в 1 клетку. Во время полёта и парения вы обладаете покровом.

Кара Диктатора

Атака Претор-легата 20

Вы призываете силу Диктатора Андропиниса и зачитываете врагу все его прегрешения. Заклинание приковывает его к месту и ломает волю, извлекая жизненную силу.

На день **Инструмент, Исцеление, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10

Цель: Одно существо во вспышке

Атака: Основная характеристика против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор характеристики и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Следующий союзник, который до конца сцены попадёт по цели и причинит ей урон, восстанавливает хиты, как если бы он использовал три исцеления.



ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА

«Атхас – это лишь варварская тень другого, лучшего мира. Все разумные народы – это одичавшие потомки более достойных предков. Природа всех живых существ гротескным образом вывернулась наизнанку, и они стали хитрее и страшнее, и более злобными, чем их предки».

– Дневник Странника

Искатели приключений на Атхасе сталкиваются с самыми разнообразными опасностями, от жестоких королей-чародеев до беспощадных пустошей. Те, кому суждена великая судьба, должны идти на необычный риск. Иногда искатели приключений получают благодарность от тех, кого они защищают, но большую часть времени они – всего лишь источник страхов и подозрений, так как на Атхасе не ценят ни доверие, ни надежду.

У вас, как у героя на Атхасе, есть преимущества, которых нет у других. Вы развиваете свои дарования и оттачиваете навыки, чтобы суметь выбраться из серой массы. У вас есть снаряжение, помогающее избегать врагов на переполненных улицах или выживать на пустошах.

Эта глава представляет ещё одни инструменты, помогающие привязать вашего персонажа к игровому миру Тёмное Солнце. На следующих страницах вы найдёте такие разделы:

- ◆ **Тайная магия:** Правила, по которым на Атхасе работает тайная магия, включая сквернение и хранение.
- ◆ **Дикие дарования:** Необязательное правило, представляющее персонажам небольшие психонические трюки.
- ◆ **Новые варианты развития:** Дикий пси-воин, воин арены, шаман-анимист и колдун с договором с королём-чародеем, вот новые варианты развития классов, пригодные для игрового мира Тёмное Солнце.
- ◆ **Эпические предназначения:** Персонажи, способные изменить ход истории, получают предназначения, достойные их действий. Герой может нести свет и надежду, став авангионом, или стать воплощением разрушения в качестве короля-дракона.
- ◆ **Черты:** В этом разделе представлены черты для коренных рас Атхаса, а также черты для призываний персонажей, представленных в 3 главе. Кроме того, есть множество черт, открывающих доступ к экзотическому оружию, используемому на аренах Атхаса.
- ◆ **Ритуалы:** Для необычных испытаний и суровых условий Атхаса нужны новые и изменённые старые ритуалы.
- ◆ **Снаряжение:** Новое снаряжение, позволяющее персонажу выжить под палящим солнцем.





ТАЙНАЯ МАГИЯ

На Атхасе тайная магия использует жизненную силу растений, животных и малых первородных духов. Однако если маг зачерпнёт слишком много силы, организм, питающий заклинание, может получить урон или даже умереть. Такое разрушение называется сквернением. Чем сильнее заклинание, тем больше причиняемый им урон. Именно сквернение является основной причиной ужасного текущего состояния мира. Другие источники силы не оказывают на окружающую среду такого разрушающего эффекта.

У атхасских заклинателей есть выбор между сквернением и хранением. Сквернение проще и сильнее, но оно уничтожает жизнь, из которой маг берёт силу для заклинания. Хранение сложнее и требует осторожности, но зато оно не вредит окружающей среде. в самом начале карьеры заклинателя вы можете использовать и тот и другой методы, но в конечном счёте вы можете отказаться от сквернения и стать хранителем, либо остаться всеми презираемым сквернителем.

СКВЕРНЕНИЕ И ХРАНЕНИЕ

Когда вы используете любой талант с ключевым словом «магический», вы можете обратиться к сквернению, уничтожив обычную растительную жизнь в пределах как минимум 1 клетки от себя. Когда вы используете атакующий талант на день с ключевым словом «магический», миру наносится урон в пределах количества клеток, равного половине уровня использованного таланта. Это разрушение обычно не воздействует на существ и местность, хотя по решению Мастера эти клетки могут стать осквернённой местностью (описана в *Каталоге существ Тёмное Солнце*). По умолчанию, если вы не объявляли, что прибегаете к сквернению, считается, что вы выбрали технику хранения.

Если у вас есть как минимум один атакующий талант на день с ключевым словом «магический», вы получаете талант *магическое сквернение*.

Магическое сквернение

Вы подпитываете свою магию жизненной силой окружающих, нисколько не заботясь уроном, который причиняете союзникам и земле.

Неограниченный  **Магический, Некротическая энергия**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете бросок атаки или урона частью атакующего таланта на день с ключевым словом «магический».

Эффект: Вы можете перебросить вызвавший срабатывание бросок, но обязаны использовать второй результат. Кроме того, все союзники (и согласные и несогласные) в пределах 20 клеток от вас получают урон некротической энергией, равный половине своего значения исцеления. Этот урон игнорирует иммунитеты и его никаким образом нельзя уменьшить.

Особенность: Вы можете использовать этот эффект только по одному разу для каждого использованного атакующего таланта, воздействуя только на один бросок атаки или урона.

ПУТЬ СКВЕРНИТЕЛЯ

Самый простой и самый выгодный путь к магической силе это сквернение. Персонажи могут использовать *магическое сквернение* чтобы изменять результаты своих самых мощных заклинаний, безжалостно вытягивая жизненные силы из окружающих живых организмов. Многие сквернители уничтожают окружающую среду даже простейшими заклинаниями. Им нужна грубая сила и пугающая эффективность.

Сквернение превращает в прах небольшие растения и питательные вещества в почве. Большие растения чернеют и становятся хрупкими, и часто умирают через несколько дней. Эти останки уже не оживут, и осквернённые земли много лет лежат пустыми и заброшенными. Когда сквернитель вытягивает жизненную силу, существа, с которыми его связывает мысленная или эмоциональная связь, такие как союзники и рабы, испытывают сильную боль. Самые мощные сквернители могут использовать сквернение в качестве оружия, причиняя урон даже чужакам.

ПУТЬ ХРАНИТЕЛЯ

Хранители считают, что учитывая текущее состояние мира, акт хранения сам по себе является наградой. С помощью тренировок хранитель не вырывает энергию из окружающей среды, а берёт её бережно и аккуратно. Так хранитель может накладывать заклинания, не причиняя вреда ни одному растению. Закончив заклинание, хранитель возвращает излишки энергии в окружающую среду. Самые сознательные хранители в конечном счёте лишаются самой возможности использовать сквернение.

МАСКИРОВКА МАГИЧЕСКИХ ТАЛАНТОВ

Тайная магия находится вне закона и может вызывать враждебность, так что заклинателям часто нужно её скрывать. Когда вы используете магический талант без *магического сквернения*, вы можете скрыть магию так, будто вы используете другой источник силы, например, психонический или первородный. Многие не могут различать разные виды магии, но Мастер может потребовать проверку Обмана, если вы пытаетесь скрыть тайную магию в присутствии врагов, знающих психоническую или тайную магию, таких как темплары, сквернители и знать. Если же заклинатель прибегает к сквернению, он не сможет замаскировать тайную магию из-за очевидных эффектов.

ДИКИЕ ДАРОВАНИЯ

Псионической энергии на Атхасе в избытке, поэтому это самый распространённый и самый доступный источник силы. Многие обитателей Атхаса даже рождаются с определёнными склонностями к псионику. Со временем эти способности развиваются в псионические трюки, называемые дикими дарованиями.

С разрешения Мастера игрок при создании персонажа для кампании по миру Тёмное Солнце может выбрать одно дикое дарование.

Персонаж также может получить дикие дарования, взяв черту Мастер Диких Дарований (страница 113).

Далёкий слух

Трюк дикого дарования

Некоторое время вы можете слышать на расстоянии даже шёпот.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Персональный

Эффект: Выберите одну клетку, которую вы видите, и которая находится в пределах 10 клеток от вас. Вы можете до конца своего следующего хода слышать так, как будто вы находитесь в этой клетке.

Знание направления

Трюк дикого дарования

Сконцентрировавшись на мгновение, вы понимаете, в какой стороне находится север.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Персональный

Эффект: Вы узнаёте, в какой стороне находится север. Вы получаете на 1 час бонус таланта +2 к проверкам Внимательности и Природы, совершённым для нахождения маршрута по природной местности.

Мысленные инструменты

Трюк дикого дарования

Силой мысли вы создаёте материю, создавая для себя простые инструменты.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Персональный

Эффект: Вы создаёте простой инструмент, который сможете держать в одной руке. Предмет появляется в вашей руке или у ног. Вы не можете использовать его для атаки и не можете им никак вредить другим существам. Объект существует до конца сцены или пока вы не используете этот талант ещё раз.

Проекция мыслей

Трюк дикого дарования

Вы посыпаете мысль или образ ближайшим союзникам.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один или несколько союзников во вспышке

Эффект: Вы передаёте всем целям или мысленный образ или послание, состоящее не более чем из 10 слов.

Проекция предмета

Трюк дикого дарования

Ваша сила воли телепортирует предмет на небольшое расстояние.

Неограниченный ♦ Псионический, Телепортация Малое действие Персональный

Эффект: Вы телепортируете предмет, удерживаемый в одной руке, в свободную клетку в пределах 10 клеток от вас или к согласному существу, находящемуся в пределах 10 клеток от вас.

Псионический образ

Трюк дикого дарования

Вы помещаете в сознание ближайших существ образ некоего предмета.

Неограниченный ♦ Иллюзия, Псионический Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Одно или несколько существ во вспышке

Эффект: Все цели видят в вашей руке или в любой клетке в пределах вспышки изображение предмета с размером, не больше Маленького. Образ существует до конца вашего следующего хода.

Псионическая искра

Трюк дикого дарования

Вы концентрируете свой гнев, разочарование или страсть на одном маленьком предмете, пока жар ваших эмоций не воспламеняет его.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Один легковоспламеняющийся предмет, который не несёт другое существо

Эффект: Цель воспламеняется.

Равновесие тела

Трюк дикого дарования

Вы чувствуете, как надо перемещать свой вес, чтобы не погружаться в сыпучую поверхность.

Неограниченный ♦ Псионический Действие движения Персональный

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости. Во время этого перемещения вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Акробатики, совершённым для поддержания равновесия и когда вы перемещаетесь по мягкой или хрупкой поверхности, такой как пыль, ил, грязь, снег или тонкий лёд, вы не проваливаетесь.

Телекинетическая хватка

Трюк дикого дарования

Вы можете манипулировать предметами одной лишь силой разума.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Один предмет, весящий не больше 9 кг (20 фунтов) и не несомый другим существом

Эффект: Вы манипулируете целью или перемещаете её на 5 клеток в клетку, находящуюся в пределах дальности.

Чувствительный глаз

Трюк дикого дарования

В вашем сознании рисуется образ, который вы видели бы, если бы находились в другом месте.

Неограниченный ♦ Псионический Малое действие Персональный

Эффект: Выберите одну клетку, которую вы видите, и которая находится в пределах 5 клеток от вас. Вы можете до конца своего следующего хода определять линию обзора из этой клетки.

СЛУЧАЙНОЕ ДИКОЕ ДАРОВАНИЕ

Вместо того чтобы позволить игрокам выбирать дикое дарование, Мастер может заставить каждого игрока определить дарование случайным образом, используя к10:

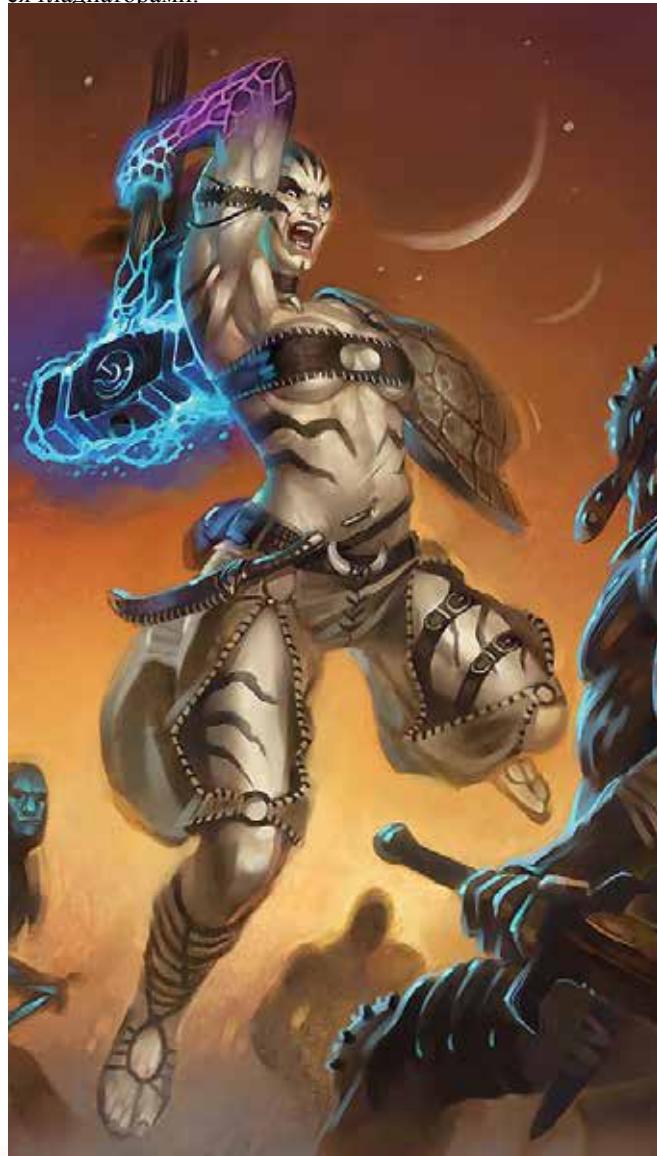
1	Далёкий слух	6	Псионический образ
2	Знание направления	7	Псионическая искра
3	Мысленные инструменты	8	Равновесие тела
4	Проекция мыслей	9	Телекинетическая хватка
5	Проекция предмета	10	Чувствительный глаз

ДИКИЙ ПСИ-ВОИН

«Мой гнев – моя сила».

Псионика на Атхасе распространена очень сильно, и многие воители становятся пси-воинами. Пси-воины стойкие и хитрые, и именно эти две характеристики важны для выживания на Атхасе. Дикие пси-воины, получившие лишь неофициальное образование (или вовсе никем не обученные), во всём полагаются на инстинкты. Эти пси-воины используют сырую псионическую энергию, поддержанную их необузданными эмоциями. Их таланты часто развиваются в результате травм или опасных происшествий, когда срабатывает защитный механизм и в них просыпаются скрытые псионические дарования.

Дикий пси-воин это самый распространённый вид пси-воинов на Атхасе. Они живут на пустошах или в трущобах, без привилегий, дарованных знати, официально изучающей Путь. Мощные и агрессивные атаки дикого пси-воина отражают суровую жизнь под багряным солнцем. Дикие пси-воины нередко становятся гладиаторами.



НОВОЕ КЛАССОВОЕ УМЕНИЕ

Когда вы выбираете Псионическое обучение, вы можете выбрать Дикую фокусировку вместо тех вариантов, что представлены, например, в *Книге игрока 3*.

Дикая фокусировка: Вы получаете талант *дикая фокусировка*, который отражает сырую телекинетическую силу, которую вы используете в бою.

Дикая фокусировка

Умение пси-воина

Используя поток телекинетической силы, вы дёргаете врага к себе, принуждая сражаться.

На сцену ♦ **Псионический**

Свободное действие **Ближняя** вспышка 10

Триггер: Враг начинает свой первый ход в сцене.

Цель: Вызвавший срабатывание враг, находящийся во вспышке

Эффект: Вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, и метите её до конца своего следующего хода.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ВЫБОР

Смертоносные и непредсказуемые дикие пси-воины рождаются чтобы сражаться. с ранних лет они методом проб и ошибок учатся сражаться с помощью псионики. Часто они самостоятельно изготавливают своё оружие, связывая воедино куски обсидиана, а также кости и зубы. Они предпочитают двуручное оружие, которое в бою гораздо эффективнее.

Как и всем остальным пси-воинам, вам следует сделать Телосложение своей наивысшей характеристикой, потому что оно используется для псионических атак. Харизму сделайте второй по величине, она улучшает ваше классовое умение Дикая фокусировка, а также много талантов пси-воина. Сделайте Мудрость третьей по величине характеристикой, если хотите пользоваться талантами других вариантов развития пси-воинов.

Рекомендуемое классовое умение: Дикая фокусировка*

Рекомендуемая черта: Владение Оружием (выберите двуручное превосходное рукопашное оружие, такое как топор палача (*execution axe*) или полновесный клинок (*fullblade*), оба из которых описаны в *Сокровищнице искателей приключений™*)

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: *кружсащаяся защита, подчиняющий выпад**

Рекомендуемый талант на день: *венец парящей силы**

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ПСИ-ВОИНА

Ваши таланты испускают волны силы и предоставляют подвижность. Таланты из этого раздела идеально подходят для дикого пси-воина, хотя они могут пригодиться любым пси-воинам.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 1 УРОВНЯ

Подчиняющий выпад

Атака пси-воина 1

Ваше оружие вспыхивает энергией, когда вы бьёте им одного врага и отпугиваете всех остальных.

Неограниченный \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Усиливаемый**

Стандартное действие **Ближняя** волна 3

Цель: Одно существо в волне, которое вы видите

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения. Вы толкаете всех врагов в волне кроме цели на количество клеток равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Усиление 1

Ближняя вспышка 3

Цель: Одно существо во вспышке, которое вы видите

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения. Вы толкаете одного врага во вспышке кроме цели на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

Усиление 2

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения и вы сбиваете цель с ног. Вы толкаете всех врагов в волне кроме цели на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Харизмы.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Венец парящей силы

Атака пси-воина 1

После взмаха воздух вокруг вас начинает дрожать от псионической силы, которая отталкивает врага и приподнимает вас в воздух.

На день \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Стойка**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 2[Op] + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Вы можете принять стойку парящей силы. До окончания стойки вы игнорируете труднопроходимую местность и не получаете урон от опасной местности и опасностей, связанных с местностью.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Подчиняющий ответ

Приём пси-воина 2

Силой мысли вы превращаете боль от ран в энергию, которая усиливает ваши атаки.

На сцену \diamond **Псионический, Силовое поле**

Свободное действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: До конца вашего следующего хода ваши неуспиленные псионические атаки причиняют дополнительный урон силовым полем 1кб.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 3 УРОВНЯ

Рвущий коготь

Атака пси-воина 3

Вы создаёте на своём оружии коготь из силового поля. Теперь, ударив, вы сможете подтянуть врага.

Неограниченный \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Усиливаемый**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения и вы сдвигаете цель на 1 клетку в смежную с собой клетку

Усиление 1

Особенность: Для этой атаки ваша досягаемость увеличивается на 1.

Усиление 2

Особенность: Для этой атаки ваша досягаемость увеличивается на количество клеток, равное модификатору Харизмы.

Попадание: Урон силовым полем 2[Op] + модификатор Телосложения и вы сдвигаете цель на 3 клетки в смежную с собой клетку.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Дикая скорость

Атака пси-воина 5

Ваш удар вызывает временные узы, замедляющие врага и позволяющие вам перемещаться с повышенной скоростью.

На день \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Стойка**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 2[Op] + модификатор Телосложения и цель становится замедленной (спасение оканчивается).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: После атаки вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости, в клетку, смежную с целью. Вы можете принять стойку дикой скорости. До окончания стойки вы можете действием движения перемещаться на расстояние, равное своей скорости + 1к4. Вы бросаете к4 каждый раз, когда начинаете перемещение. Если результат чётный, это перемещение не провоцирует атаки.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Струящаяся стойкость

Приём пси-воина 6

С каждой атакой сила вашего разума усиливает вашу живучесть.

На день \diamond **Псионический, Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете стойку струящейся стойкости. До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете усиленным талантом, вы получаете временные хиты в количестве, равном количеству единиц силы, вложенных в усиление этого таланта.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 7 УРОВНЯ

Силовой отпор

Вы извлекаете силу из вражеской атаки и направляете оружием её обратно.

Неограниченный \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Усиливаемый**

Немедленный ответ **Рукопашное оружие**

Триггер: По вам попадает враг.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: в свой ход вы не получаете обычное стандартное действие.

Усиление 1

Попадание: Урон силовым полем 1[Op] + модификатор Телосложения. Вы толкаете цель на 1 клетку, а затем совершаете шаг на 1 клетку в освобождённую целью клетку. Кроме того, вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над целью.

Эффект: в свой ход вы получаете обычное стандартное действие.

Усиление 2

Попадание: Урон силовым полем 2[Op] + модификатор Телосложения. Вы толкаете цель на количество клеток, равное своему модификатору Харизмы и сбиваете её с ног. Цель не может встать до начала своего следующего хода.

Эффект: в свой ход вы получаете обычное стандартное действие.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Каскад дрожащей силы

Атака пси-воина 9

Ваше оружие после атаки вспыхивает энергией, и по телу начинают перекатываться волны силового поля.

На день \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Стойка**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон силовым полем 3[Op] + модификатор Телосложения.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете принять стойку дрожащей силы. До окончания стойки вы можете совершать следующее действие:

Действие движения Персональный

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки. Во время этого перемещения вы можете перемещаться через пространство отмеченных вами врагов. Если вы это совершаете, то в первый раз, когда вы входите в пространство врага, этот враг получает урон силовым полем, равный вашему модификатору Харизмы.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Руки титана

Приём пси-воина 10

Когда ваш разум зачерпывает силу из глубокого источника, ваши руки наполняются силой, а оружие начинает дрожать от стихийной энергии.

На сцену \diamond **Псионический**
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода ваши атаки с ключевым словом «оружие» причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы и в дополнение к обычным видам урона причиняют урон звуком, огнём, холодом и электричеством.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 13 УРОВНЯ

Кинетический удар

Атака пси-воина 13

Энергия от вашей атаки собирает вокруг вас силовое поле, которое и обрушивается на врагов.

Неограниченный \diamond **Оружие, Псионический, Силовое поле, Усиливаемый**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Телосложения и один враг, отмеченный вами, но не являющийся целью, получает урон силовым полем, равный вашему модификатору Харизмы.

Усиление 1

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда смежные с вами враги попадают по вам и причиняют вам урон, они получают урон силовым полем, равный вашему модификатору Харизмы, и вы можете толкнуть их на 1 клетку.

Усиление 4

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения и один враг, отмеченный вами, но не являющийся целью, получает урон силовым полем, равный вашему модификатору Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда смежные с вами враги попадают по вам и причиняют вам урон, они получают урон силовым полем, равный 5 + ваш модификатор Харизмы, и вы метите их до конца их следующего хода.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Аспект пустынной бури

Атака пси-воина 15

Враг отлетает от вашей атаки, но прежде чем он упадёт, вы меняетесь с ним местами, чтобы можно было бить и других врагов.

На день \diamond **Оружие, Псионический, Телепортация**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы толкаете первичную цель на 5 клеток и сбиваете её с ног. Кроме того, вы и первичная цель телепортируетесь, меняясь местами. Если вы телепортируетесь, то после этого совершаете вторичную атаку ближней вспышкой 1.

Вторичная цель: Все враги во вспышке, которых вы видите, но не первичная цель

Вторичная атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения и вторичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 16 УРОВНЯ

Дикое намерение

Приём пси-воина 16

Вы фиксируете врагов внутренним оком и получаете возможность быстро реагировать на их движения.

На сцену \diamond **Псионический**

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке, отмеченные вами

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда цель завершает добровольное перемещение без телепортации, вы можете свободным действием совершить шаг на такое же количество клеток.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 17 УРОВНЯ

Губительная хватка

Атака пси-воина 17

Попав по врагу, вы захватываете сознание одного врага и получаете небольшой контроль над его движениями.

Неограниченный ♦ **Оружие, Псионический, Усиливаемый Стандартное действие** **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Телосложения и вы сдвигаете одно существо, отмеченное вами, на 3 клетки.

Усиление 1

Эффект: После атаки вы совершаеете шаг на 1 клетку и получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к одной защите на свой выбор.

Усиление 4

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Кроме того, до конца вашего следующего хода цель становится обездвиженной, и вы можете свободным действием сдвигать её на 1 клетку каждый раз, когда вы получаете урон.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Необузданное присутствие

Атака пси-воина 19

Ваш гнев кипит так страстно, что начинает дрожать воздух, а враг корчится от боли.

На день ♦ **Оружие, Псионический, Психическая энергия, Силовое поле**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Телосложения и цель от ваших атак (исключая эту) получает дополнительный урон психической энергией и силовым полем 1к6 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца вашего следующего хода все враги, попадающие по вам, получают урон психической энергией и силовым полем 1к10, и вы можете толкать их на 1 клетку.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

ДИСЦИПЛИНА-ПРИЁМ 22 УРОВНЯ

Психический пир

Приём пси-воина 22

Нанеся смертельный удар, вы впитываете боль врага.

На сцену ♦ **Псионический**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы опускаете до 0 хиты врага, не являющегося миньоном.

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему значению исцеления.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ ДИСЦИПЛИНА 23 УРОВНЯ

Дрожь клинка

Атака пси-воина 23

Вы наносите врагу сокрушительный удар. Пока он приходит в себя, вы посыпаете по земле волну силы.

Неограниченный ♦ **Оружие, Псионический, Усиливаемый Стандартное действие** **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Телосложения и один враг, смежный с вами и отмеченный вами, сбивается с ног.

Усиление 2

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения и один враг, смежный с вами и отмеченный вами, сбивается с ног. Если сбитый с ног враг окружал вас со-вместно с другим врагом, тот враг тоже сбивается с ног.

Усиление 6

Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Телосложения и вы сбиваете цель с ног. Кроме того, один враг, отмеченный вами и находящийся в пределах 5 клеток от вас, сбивается с ног.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Венец солнечной сферы

Атака пси-воина 25

След от вашего оружия создаёт красный шар силового поля, который опаляет врагов и отбрасывает их прочь.

На день ♦ **Огонь, Оружие, Псионический, Стойка**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон огнём 5[Op] + модификатор Телосложения и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 2 клетки.

Эффект: Вы можете принять стойку солнечной сферы. До окончания стойки вы можете совершать следующие действия:

Приводимое действие **Рукопашный** 1

Триггер: Враг, начавший свой ход в смежной с вами клетке, во время этого хода добровольно перемещается от вас или совершает атаку, не включающую вас в качестве цели.

Цель: Вызывающий срабатывание враг

Эффект: Урон огнём 1[Op] + модификатор Харизмы.

ДИСЦИПЛИНА НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Сфокусированное буйство

Атака пси-воина 29

Вы пронзаете врага одним могучим ударом, придающим к тому же вам силы.

На день ♦ **Оружие, Псионический, Стойка**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 6[Op] + модификатор Телосложения и вы получаете временные хиты в количестве, равном 10 + ваш модификатор Телосложения.

Промах: Половина урона и вы получаете временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Телосложения.

Эффект: Вы можете принять стойку сфокусированного буйства. До окончания стойки вы можете вместо стандартных рукопашных атак использовать любые неограниченные псионические атакующие таланты без усиления.

ВОИН АРЕНЫ

«Я живу ради момента триумфа, когда толпа ревёт от восхищения. в этот момент я бессмертен, а моя слава равна славе королей».

Годы смертельных схваток с гуманоидами и чудо-виями приготовили вас к встрече с любым врагом. Вы учились сражаться, уничтожая зверей на раскалённом песке арены, и теперь вы на голову выше всех, вы герой, рожденный на арене и которому суждено великое будущее.

На поле боя вы – воплощение хитрости и скорости. Вашей храбрости нет у тех, чьи ноги никогда не касались пола арены. Вместо того чтобы прятаться за тяжёлым доспехом, вы полагаетесь на проворство и отклонение атак врагов с помощью оружия. Без лишнего груза на плечах вы можете врываться в гущу сражения и за разбить сразу нескольких врагов.

Арена манит на свои кровавые просторы больше воинов, чем представителей других классов. Воины знают как пользоваться оружием, доспехами, и они могут приспособливаться к любым угрозам. Для атхасских арен пригоден любой вариант развития воина, но воин арены это образец воителя, сражающегося на стадионах.



НОВОЕ КЛАССОВОЕ УМЕНИЕ

Вы можете выбрать классовое умение Тренировка арены вместо Оружейного дарования воина.

Тренировка арены: Все виды оружия, которым вы не умеете владеть, для вас считаются импровизированным оружием.

Вы получаете бонус владения +2 к броскам атаки импровизированным оружием. Ваши атаки одноручным импровизированным оружием причиняют урон 1к8, а атаки двуручным импровизированным оружием причиняют урон 1к10.

Если вы не носите тяжёлый доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

Вы выбираете два оружия в качестве своего аренного оружия. Если вы ещё не умеете им владеть, вы обучаетесь этому. Кроме того, все ваши черты, предоставляющие бонусы черты к броскам атаки или урону одним из аренных оружий, предоставляют эти бонусы черты и к вашему остальному аренному оружию.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ВЫБОР

Как и у всех остальных воинов, Сила должна быть вашей наивысшей характеристикой, потому что вы используете её для атакующих талантов. Вы будете носить лёгкий доспех, поэтому высокая Ловкость поднимет ваш Класс Доспеха и её стоит сделать второй по величине характеристикой. Третьей по величине сделайте Мудрость, если хотите улучшить интуицию на поле боя и Волю, или Телосложение, если вам нужны дополнительные хиты и исцеления. Выбирайте таланты, которые увеличивают вашу мобильность и помогают контролировать поле боя. в идеале вам нужны таланты, которые позволяют ударить или помешать сразу нескольким врагам. Ваша вторичная роль близка к контроллеру.

Рекомендуемое классовое умение: Тренировка арены*

Рекомендуемая черта: Крепкое Тело

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: жестокое наступление*, обманчивое маневрирование

Рекомендуемый талант на сцену: побуждающий маневр*

Рекомендуемый талант на день: мастерский рывок*

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ВОИНА

Воины защищают других тем, что доминируют на поле боя. Нанося быстрые удары, мешая атакам врагов или демонстрируя мастерское владение оружием, воин показывает, что его игнорировать нельзя. в этом разделе представлены новые таланты, созданные для воина арены, хотя они могут привлечь игрокам с другими вариантами развития воинов.

НЕОГРАНИЧЕННОЕ ДЕЯНИЕ 1 УРОВНЯ

Жестокое наступление

Атака воина 1

Вы бьёте врага с такой силой, что его союзники могут только стоять и смотреть на это.

Неограниченный ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы метите любого смежного с собой врага до конца своего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Побуждающий маневр

Атака воина 1

После быстрого удара вы отходите в сторону и заманиваете в ловушку одного или двух врагов.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы совершаете шаг на 2 клетки. Кроме того, вы метите одного или двух смежных врагов до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Мастерский рывок

Атака воина 1

Ваш большой опыт позволяет найти недостатки в технике врага, чтобы подойти и перехватить его атаки.

На день ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель добровольно перемещается в клетку, смежную с одним из ваших союзников, вы можете провоцированным действием либо совершить по цели стандартную рукопашную атаку, либо атаковать её в броске.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Обходной маневр

Приём воина 2

Враг приближается чтобы ударить, но вы уклоняетесь и проводите контрнаступление.

На сцену ♦ **Воинский**
Провоцированное действие **Персональный**
Триггер: Враг оканчивает перемещение в смежной с вами клетке.

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки в клетку, смежную с вызвавшим срабатывание врагом. Вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску атаки по вызвавшему срабатывание врагу, совершившему до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Обескураживающая атака

Атака воина 3

Вы обрушиваете на врага всю свою ярость, устрашая остальных врагов своей жестокостью.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие, Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Цель и все враги, смежные с вами или целью, получают до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Крушащее нападение

Атака воина 5

Враг отлетает от вашего удара и врезается в других, валя их на землю.

На день ♦ **Воинский, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Все смежные с целью враги получают урон, равный вашему модификатору Силы. Кроме того, вы толкаете всех смежных с целью врагов на 1 клетку.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Рёв кирре

Приём воина 6

Вы испускаете громкий рык, привлекая внимание врагов к себе. Этот звук к тому же укрепляет вас и позволяет игнорировать следующие за ним удары.

На сцену ♦ **Воинский**
Малое действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке

Эффект: Вы метите все цели до конца своего следующего хода. Кроме того, вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную своему модификатору Ловкости.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Зловещий удар

Атака воина 7

Вы наносите одному врагу грубый удар, увидев который, враги пугаются и отскакивают от каждого вашего выпада.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие, Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + модификатор Ловкости. Кроме того, когда враги оканчивают перемещение в смежных с целью клетках, вы можете провоцированным действием сдвигать их на 1 клетку. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Взлом щита

Атака воина 9

Вы обходите оборону врага и сминаете все его защиты.

На день ♦ **Воинский, Надёжный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД и Реакции (спасение оканчивает).

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Ещё один день

Приём воина 10

Получив удар, вы отпрыгиваете от врага, чтобы избежать последующих атак.

На сцену ♦ **Воинский**

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: По вам попадает атака.

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное вашей скорости + 4.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Грозный рывок

Атака воина 13

Вы устремляетесь вперёд, и враги трепещут перед вашей грозной внешностью и вашими ужасными атаками.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие, Страх**

Стандартное действие **Ближняя** волна 2

Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2.

Цель: Все враги в волне, которых вы видите

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы.

Эффект: До конца вашего следующего хода все враги получают штраф -2 к броскам атак, пока находятся в смежных с вами клетках.



ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Нападение пыльной бури

Атака воина 15

Вы становитесь неистовой бурей, сдирающей плоть со всех, кто попытается бросить вам вызов.

На день ♦ **Воинский, Оружие, Стойка**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Первичная цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы.

Эффект: Вы можете принять стойку пыльной бури. До окончания стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку.

Провоцированное действие **Рукопашное** оружие

Триггер: Враг добровольно перемещается в клетку, смежную с вашим союзником, находящимся в пределах 3 клеток от вас, или совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, находясь при этом в пределах 3 клеток от вас.

Эффект: Перед вторичной атакой вы совершаете шаг на 6 клеток в клетку, смежную с вызвавшим срабатывание врагом.

Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг

Вторичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы и вторичная цель сбивается с ног.

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 16 УРОВНЯ

Тирская боевая стойка

Приём воина 16

Вы овладели боевой стойкой, которую используют гладиаторы с арен Тира, и которая позволяет безнаказанно маневрировать среди врагов.

На день ♦ **Воинский, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете тирскую боевую стойку. До окончания стойки вы не провоцируете атаки и вы обладаете бонусом таланта +2 к КД и Реакции, если сами можете совершать провоцированные действия.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Жесточайший выбор

Атака воина 17

Ваши слова или действия побуждают врага приблизиться, давая вам шанс атаковать. Если враг вас игнорирует, вы клянётесь отомстить.

На сцену ♦ **Воинский, Оружие**

Немедленный ответ **Рукопашное** оружие

Триггер: Враг может совершать действия и, находясь в пределах 4 клеток от вас, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели.

Эффект: Вызвавший срабатывание враг может свободным действием совершить шаг на 6 клеток в смежную с вами клетку. Если враг совершает этот шаг, вы совершаете описанную ниже атаку. В противном случае ваша следующая атака с ключевым словом «оружие» по этому врагу, которая попадёт до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон 4[Op].

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Стойка кровопускателя

Атака воина 19

Вы бьёте в жизненно важное место, чтобы пустить врагу кровь. с каждым ударом вы делаете эту рану ещё опаснее.

На день ♦ Воинский, Оружие, Стойка
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Кроме того, вы можете принять стойку кровопускателя. До окончания стойки каждый раз, когда вы попадаете по врагу рукопашной атакой с ключевым словом «оружие», этот враг получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

ДЕЯНИЕ-ПРИЁМ 22 УРОВНЯ

Стойка урикского бойца

Приём воина 22

Вы подражаете гладиаторам Урика и их агрессивной стойке, позволяющей карать врагов, подошедших слишком близко.

На день ♦ Воинский, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете стойку урикского бойца. До окончания стойки вы можете использовать провоцированное действие, чтобы причинять урон 5 + ваш модификатор Ловкости всем врагам, оканчивающим ход в смежных с вами клетках. Кроме того, если вы находитесь в этой стойке и в смежной клетке находится враг, вы можете действием движения совершить шаг на 3 клетки в клетку, смежную с этим врагом.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Гамбит убийцы

Атака воина 23

Попав по врагу великолепным ударом, вы готовите оружие, чтобы добить его, если он вздумает отступать.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +5 к броскам атаки и урона провоцированных атак по цели.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Ослепляющая ярость

Атака воина 25

Ваш удар ослепляет врага, и он яростно набрасывается на всех, кто находится рядом, а вы с союзниками осторожно отступаете от него.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает). Пока это состояние не окончилось, когда любое существо начинает ход в смежной с целью клетке, цель обязана свободным действием совершить по этому существу стандартную рукопашную атаку.

Эффект: Вы и все союзники, смежные с целью, можете свободным действием совершить шаг на 2 клетки.

ДЕЯНИЕ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Разрушительный рывок

Атака воина 27

Вы сбиваете ближайших врагов с ног, и готовитесь повторить это со всеми, кто попробует избежать вашего гнева.

На сцену ♦ Воинский, Оружие
Стандартное действие Ближняя вспышка 1
Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости.
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Эффект: До начала вашего следующего хода все враги, что добровольно пытаются покинуть смежную с вами клетку, сбиваются с ног.

ДЕЯНИЕ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Последний вызов

Атака воина 29

Вы бросаете врагу вызов. Если он ответит на него, вы совершаете жесточайший удар. в противном случае вы бросаетесь к нему и наносите ему огромную рану.

На день ♦ Воинский, Оружие
Немедленный ответ Рукопашное оружие
Триггер: Враг может совершать действия и, находясь в пределах 4 клеток от вас, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели.

Эффект: Вызвавший срабатывание враг может свободным действием совершить шаг на 6 клеток в смежную с вами клетку. Если враг совершает этот шаг, вы совершаете описанную ниже атаку. в противном случае вы совершаете по нему атаку в броске, используя описанную ниже атаку вместо стандартной рукопашной атаки.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

ШАМАН-АНИМИСТ

Хоть мир уже давно не зелёный, первородные духи всё ещё обитают в этих землях. Духи живут не только в лесах и оазисах, но и на столовых горах, скалах, в дюнах, солевых разломах, в ветрах и песчаных бурях. Эти духи владеют силой стихий, и другие существа их мало за- боят. Они могут быть сердитыми и мрачными, но вы можете подчинить их себе.

Вы знаете как обращаться к пустынным духам песка и солнца. Создаваемый вами дух проявляет характеристики окружающей местности. с него могут стекать капли дождя, он может пылать пламенем, или его волосы могут шевелиться от постоянных порывов ветра вокруг него. Под вашим управлением духи бесятся, и вымешают свой гнев, разрушая и сжигая всё на своём пути. с помощью силы воли вы подчиняете их себе, и либо даруете их силу атакам союзников, либо направляете их гнев на врагов.

У вас, как у шамана-анимиста, дух-спутник обладает более стихийной природой, чем у других шаманов. Он может проявляться в виде вихря пыли, завесы дождя, парящих камней, или любого другого пустынного феномена.

НОВОЕ КЛАССОВОЕ УМЕНИЕ

Когда вы выбираете своего духа-спутника, вы можете выбрать Стихийного духа вместо всех остальных вариантов, таких, как представлены в *Книге игрока 2* и *Первоздной силе*.

Стихийный дух

С помощью стихийных духов вы становитесь сильнее сами и придаёте своим заклинаниям чистую грубую силу.

Дар духа: Ваши союзники получают бонус +2 к спасброскам, когда находятся в клетках, смежных с вашим духом-спутником. Кроме того, если в начале вашего хода дух-спутник отсутствует, вы можете в этом ходу один раз вызвать его свободным действием.

Гнев духа: Вы получаете талант *гнев духа*. Это атака, которую вы можете совершать духом-спутником провоцированным действием.

Неограниченный атакующий талант: Вы получаете талант *помощь духа*. Второй неограниченный атакующий талант вы выбираете как обычно.

Гнев духа

Умение шамана

Жгучая ненависть побуждает вашего духа уничтожить врага.

Неограниченный ♦ Дух, Инструмент, Первозданный
Провоцированное действие Рукопашный дух 1
Триггер: Враг покидает клетку, смежную с вашим духом-спутником, не совершая шаг.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости и цель до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Уровень 21: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ВЫБОР

Для атак вы используете Мудрость, так что пусть она будет вашей наивысшей характеристикой. Интеллект сделайте вторым по величине, потому что он увеличивает урон и другие преимущества от талантов. Высокое Телосложение увеличит ваши хиты и Стойкость, поэтому сделайте его третьим по величине. Выбирайте таланты, которые позволяют союзникам совершать атаки, улучшают ваши атаки, или мешают врагам зонами и негативными эффектами. Ваша вторичная роль – контроллер.

Рекомендуемое классовое умение: Стихийный дух*

Рекомендуемая черта: Дух Энергии*

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Природа, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: помощь духа*, преследующие души

Рекомендуемый талант на сцену: знойный песок*

Рекомендуемый талант на день: ослепляющая пыльная буря*

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ШАМАНА

Таланты шамана, представленные в этом разделе, отражают пустынный мир и первородных духов, обитающих в нём. Хоть они и предназначены для шамана-анимиста, они могут помочь любому шаману уничтожить врагов и выжить в условиях сурового окружения.

НЕОГРАНИЧЕННАЯ СИЛА ПРИРОДЫ 1 УРОВНЯ

Помощь духа

Атака шамана 1

Вы отпускаете своего духа спутника, чтобы он проник в союзника и помог тому совершить быструю и неожиданную атаку.

Неограниченный ♦ Дух, Первозданный
Стандартное действие Рукопашный дух 1
Цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает, а цель может совершить стандартную атаку с бонусом таланта +2 к броску атаки и бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Интеллекта.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Знойный песок

Атака шамана 1

Песок, наполненный пустынным огнём, извергается из вашего духа, опаляя врага жутким пламенем.

На сцену ♦ **Дух, Инструмент, Огонь, Первозданный Стандартное действие** Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к8 + модификатор Мудрости и цель до конца вашего следующего хода получает уязвимость к огню 5.

Стихийный дух: Вы и все союзники, смежные с вашим духом спутником, можете до конца вашего следующего хода причинять урон огнём. Этот урон огнём заменяет обычный вид урона от атаки.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Ослепляющая пыльная буря

Атака шамана 1

Ваш дух-спутник взрывается плотным облаком пыли, песка и ила, которое слепит врагов и больно их кусает.

На день ♦ **Дух, Зона, Инструмент, Первозданный Стандартное действие** Ближняя вспышка дух 1

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Промах: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Клетки в зоне являются сильно ограничивающим видимость. Все враги, начинающие ход в зоне, получают урон 5.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Конденсат

Приём шамана 2

Вокруг вашего духа-спутника скапливается влага из воздуха, и вы направляете его к союзнику, чтобы тот получил лечение и защиту от стихий.

На день ♦ **Дух, Исцеление, Первозданный Малое действие** Рукопашный дух 5

Цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Цель получает сопротивляемость к огню 10 и регенерацию, равную вашему модификатору Интеллекта. Действует до окончания сцены или пока вы не используете талант *призыв духа-спутника*.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Гранитный доспех

Атака шамана 3

Ваш дух-спутник входит в тело союзника, придавая ему каменную прочность и раскидывая вокруг острые осколки.

На сцену ♦ **Дух, Инструмент, Первозданный Стандартное действие** Рукопашный дух 1

Первичная цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает, а первичная цель получает до конца вашего следующего хода сопротивляемость 3 ко всем видам урона. Совершите атаку ближней вспышкой 1 с центром на первичной цели.

Стихийный дух: Сопротивляемость равна 2 + ваш модификатор Интеллекта.

Вторичная цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость + 2 против КД

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Духи визжащего ветра

Атака шамана 5

Вокруг вашего духа собираются визжащие ветра, и вы посыаете его на врагов в виде бури невероятной силы.

На день ♦ **Дух, Зона, Инструмент, Первозданный Стандартное действие** Ближняя вспышка дух 2

Первичная цель: Все враги во вспышке.

Первичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете первичную цель на 3 клетки. Первичная цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Пока зона существует, вы можете совершать следующую вторичную атаку, используя в качестве её исходной клетки исходную клетку вспышки.

Провоцированное действие Ближняя вспышка 2

Триггер: Враг оканчивает свой ход в зоне.

Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг, находящийся во вспышке

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Вы сдвигаете вторичную цель на 3 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Свет багрового солнца

Приём шамана 6

Ваш дух внезапно вспыхивает ослепительным светом, усиливающим некоторые атаки союзников.

На сцену \diamond **Дух, Зона, Первозданный**
Малое действие **Близкая** вспышка дух 2

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, ваши союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки талантов, у которых есть ключевое слово «излучение» или «огонь». Кроме того, каждый раз, когда союзники, находящиеся в зоне, попадают талантами с ключевыми словами «излучение» или «огонь», они получают временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Память ветра и дождя

Атака шамана 7

Вы отпускаете своего духа-спутника и направливаете на врагов визжащих духов ветра и дождя. Ветер бережно относит союзников, а врагов разбрасывает безжалостно.

На сцену \diamond **Дух, Зона, Инструмент, Первозданный**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 1
Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает, и вы сдвигаете всех союзников во вспышке на 1 клетку. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Все враги, оканчивающие ход в зоне, становятся изумлёнными до конца своего следующего хода.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Мощь горы

Атака шамана 9

Когда ваш дух сливаются с союзником, земля сотрясается и сбивает врагов с ног. Сам же союзник принимает каменистый облик, медленный, но очень стойкий.

На день \diamond **Дух, Инструмент, Первозданный, Превращение**
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Первичная цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. До конца вашего следующего хода первичная цель принимает облик моши горы. Находясь в этом облике, первичная цель замедлена, обладает сопротивляемостью 5 ко всем видам урона, а также бонусом таланта к броскам урона от рукопашных атак, равным вашему модификатору Интеллекта. Первичная цель может окончить этот эффект малым действием. Совершите атаку ближней вспышкой 1 с центром на первичной цели.

Вторичная цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и вторичная цель сбивается с ног.

Промах: Половина урона.

Поддержание малым: Облик моши горы сохраняется.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Кружящаяся пыль

Приём шамана 10

Ваш дух входит в тело союзника и от него не остаётся ничего кроме кружящейся пыли.

На сцену \diamond **Дух, Первозданный**
Малое действие **Рукопашный** дух 5

Цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. До конца вашего следующего хода цель несъезжает, а её пространство и все смежные клетки становятся слабо ограничивающими видимостью.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Бурлящий зефир

Атака шамана 13

Вокруг вашего духа собираются ветры, которые тут же разбрасывают врагов и поднимают в воздух одного союзника.

На сцену \diamond **Дух, Инструмент, Первозданный**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Если вы попали как минимум по одной цели, один союзник во вспышке может пролететь 6 клеток.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Вулканический круг

Атака шамана 15

Ваш дух-спутник исчезает в земле, и оттуда тут же вырывается кипящий огонь и расплавленный камень.

На день \diamond **Дух, Зона, Инструмент, Огонь, Первозданный**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к10 + модификатор Мудрости, цель предоставляет всем боевое превосходство и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Клетки в зоне являются слабо ограничивающими видимостью. Все существа, оканчивающие ход в зоне, получают урон огнём 10.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 16 УРОВНЯ

Направляющие ветра

Приём шамана 16

Нежный ветерок вокруг вашего духа усиливается и толкает союзников навстречу врагам.

На сцену \diamond **Дух, Первозданный**

Малое действие **Близкая** вспышка дух 1

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вы сдвигаете каждую цель на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Тучевая вспышка

Атака шамана 17

Ваш дух растворяется в чёрной туче, испускающей дождь и молнии.

На сцену ♦ **Инструмент, Первозданный, Электричество**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Стихийный дух: Вы и все союзники во вспышке можете до конца вашего следующего хода причинять урон электричеством. Этот урон электричеством заменяет обычный вид урона от атак.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Дух сирокко

Атака шамана 19

Ваш стихийный дух разрывается и становится пыльной бурей, ослепляющей и ослабляющей врагов.

На день ♦ **Дух, Инструмент, Первозданный**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 2

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости, цель становится ослеплённой и получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает и то, и другое)

Промах: Половина урона и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает).

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает.

СИЛА ПРИРОДЫ-ПРИЁМ 22 УРОВНЯ

Призыв песка

Приём шамана 22

Вы отпускаете своего духа, используя его силу, чтобы поднять с земли песок. Песок окутывает союзников и осторожно переносит их, оставляя позади зыбучую местность.

На день ♦ **Дух, Зона, Первозданный, Телепортация**
Малое действие **Близкая** вспышка дух 2

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вы телепортируете цель на 5 клеток. Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца сцены.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Удар валуном

Атака шамана 23

Ваш дух перемещается, превращаясь в катящийся валун, который пролетает через врагов и исчезает.

На сцену ♦ **Дух, Зона, Инструмент, Первозданный**
Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Мудрости и вышибает цель с ног.

Стихийный дух: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца сцены или пока вы не используете призыв духа-спутника.

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Едкий дождь

Атака шамана 25

Ваш дух растворяется в зелёном облаке, поливающем поле боя едким дождём и переносящим жизнь из врагов в союзников.

На день ♦ **Дух, Зона, Кислота, Инструмент, Исцеление, Первозданный**

Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 2

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 3к6 + модификатор Мудрости, цель получает штраф -2 ко всем защитам и продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает и то, и другое).

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Клетки в зоне являются слабо ограничивающими местность. Все существа, оканчивающие ход в зоне, получают урон кислотой 15. Каждый раз, когда эта зона опускает хиты врага, не являющегося миньоном, до 0, один союзник, которого вы видите, может использовать исцеление.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

СИЛА ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Сжигающий дух

Атака шамана 27

Ваш дух-спутник сливается с союзником, заставляя того истощать пламя после совершения неожиданной атаки.

На сцену ♦ **Дух, Исцеление, Огонь, Первозданный**

Стандартное действие **Рукопашный** дух 5

Цель: Один союзник

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Цель может свободным действием либо совершить стандартную рукопашную атаку, либо совершить атаку в броске. Если эта атака попадает, цель причиняет дополнительный урон огнём 2к10 и может использовать исцеление.

Стихийный дух: Если атака цели попадает, то все смежные с целью враги получают урон огнём, равный вашему модификатору Мудрости.

СИЛА ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Ярость Атхаса

Атака шамана 29

Вы отпускаете своего духа и используете его силу, чтобы вызвать изуродованные остатки мирового духа, который превращает атаки ваших союзников в жесточайшее наступление.

На день ♦ **Дух, Первозданный**

Стандартное действие **Близкая** вспышка дух 2

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Ваш дух-спутник исчезает. Каждая цель может свободным действием совершить стандартную атаку. Если эта атака попадает, цель становится ошеломлённой и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

ДОГОВОР КОЛДУНА С КОРОЛЁМ-ЧАРОДЕЕМ

На Атхасе многие темплары присягают на верность королям чародеям в обмен на тайную магию. Договор с королём-чародеем отражает тренировки и магическую трансформацию, которую король проводит с теми, кого он посчитает достойным. Колдун с таким договором может обращаться к резервам силы самого короля-чародея.

Многие колдуны с этим договором являются темпларами, служащими королям-чародеям. Более того, часто это доверенные представители иерархии темпларов, командующие солдатами, агентами и чиновниками. Таланты этого договора помогают союзникам и хорошо действуют в рукопашном бою. Короли-чародеи иногда делятся своей силой с многообещающими протеже и избранной знатью, не делая их темпларами, хоть это и редко происходит.

НОВОЕ КЛАССОВОЕ УМЕНИЕ

Когда вы выбираете Мистический договор, вы можете выбрать договор с королём-чародеем вместо других вариантов, представленных в таких источниках как *Книга игрока* и *Тайная сила*TM.

Договор с королём-чародеем: Вы дали обет служить королю-чародею. в обмен ваш владыка мистическим ритуалом позволяет вам колдовать. Что вы будете делать с этой силой, зависит уже от вас – король-чародей не сможет за вами наблюдать и не сможет лишить вас этой силы. Однако все короли-чародеи подозрительны и жестоки, так что если вы предадите своего покровителя, вы подвергнете себя смертельной опасности.

Рука увядания: Вы получаете талант *рука увядания*.

Лютое глумление: Вы получаете предмет договора Лютое глумление, которое позволяет использовать магию короля-чародея для усиления талантов, посредством тряты лютой моши. Каждую сцену вы начинаете с не-потраченной лютой мощью. Вы должны решить, будете ли вы тратить лютую мощь, в момент использования таланта, до совершения бросков атаки и до применения любых эффектов этого таланта.

Когда хиты существа, находящегося под вашим Проклятьем колдуна, опускаются до 0, ваш предмет договора срабатывает и восстанавливает лютую мощь, если вы её уже использовали в этой сцене. Если в момент смерти проклятого существа лютая месть и так доступна вам, вы не получаете вторую возможность её использования. в любой момент времени у вас может быть доступной только одна лютая мощь.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ВЫБОР

Королям-чародеям нужны выносливые и представительные слуги, так что вашей основной характеристикой должна быть Харизма или Телосложение. в идеале Интеллект должен быть вторым по величине, так как многие таланты этого договора в нём нуждаются. Харизма или Телосложение, не выбранное основной характеристикой, может стать третьей по величине характеристикой. Харизма увеличит вашу Волю, если вы хотите держаться на расстоянии, а Телосложение даст дополнительные хиты и исцеления, если вы планируете сражаться в рукопашном бою.

Рекомендуемое классовое умение: Договор с королём-чародеем*

Рекомендуемая черта: Глумящееся Отрицание*

Рекомендуемые навыки: Знание Улиц, Магия, Обман, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: мистический заряд, рука увядания*

Рекомендуемый талант на сцену: жестокая щедрость*

Рекомендуемый талант на день: пепельный бич*

*Новые возможности, представленные в этой книге

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ КОЛДУНА

Эти таланты связаны с договором с королём-чародеем, но это ещё и хорошие варианты для тех, кто заключил другой договор. в принципе они идеальны для любого варианта развития колдуна, потому что основной характеристикой может быть как Харизма, так и Телосложение.

НЕОГРАНИЧЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ 1 УРОВНЯ

Рука увядания

Атака колдуна 1

Вокруг вашей вытянутой руки сгущается чёрная потрескивающая сфера. Можно ударить непосредственно ей, а можно её метнуть.

Неограниченный \downarrow **Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Психическая энергия**

Стандартное действие Рукопашное касание или Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией и психической энергией 1к8 + модификатор Харизмы или Телосложения и цель до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Уровень 21: Урон некротической энергией и психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы или Телосложения.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то цель получает дополнительный урон 1к8.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Жестокая щедрость

Атака колдуна 1

Вы создаёте знак, пылающий нездоровым светом, который жжёт врага и обещает жуткое благословение тем союзникам, которые согласны окунуться в его сияние.

На сцену \downarrow **Излучение, Инструмент, Магический**

Стандартное действие Рукопашное касание или Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Харизмы или Телосложения. До конца вашего следующего хода ваши союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки по цели.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, бонус увеличивается до +2 и действует также на броски урона.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Пепельный бич

Атака колдуна 1

Вы бьёте врага огненным кнутом, подтягивая его ближе. Кнут оставляет за собой некротический пепел, иссушающий вражескую плоть.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Огонь**

Стандартное действие Рукопашное касание или **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон огнём 2k8 + модификатор Харизмы или Телосложения. Цель предоставляет всем боевое превосходство и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы подтягиваете цель на 2 клетки.



ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 2 УРОВНЯ

Погибель асасина

Приём колдуна 2

Вокруг вас внезапно начинает кружиться сверкающая энергия, а земля чернеет, замедляя врагов и показывая всех, кто прячется.

На день ♦ **Зона, Магический**

Малое действие Вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Враги в зоне не могут совершать шаг, телепортироваться и получать преимущества от невидимости, покрова и полного покрова.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Зловещее вытягивание

Атака колдуна 3

Когда вы вытягиваете из врага душу, он спотыкается. Увидев это, один из союзников с радостью пользуется моментом и совершает атаку.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие Рукопашное касание или **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1k10 + модификатор Харизмы или Телосложения. Следующий ваш союзник, который попадёт по цели рукопашной атакой до конца вашего следующего хода, получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то атака союзника не обязана быть рукопашной.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Пламя Дымящейся Короны

Атака колдуна 5

Голодное пламя охватывает вашего врага, и он впадает в панику, из-за которой загораются и другие враги.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Огонь, Страх**

Стандартное действие Рукопашное касание или **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Реакции

Попадание: Цель попадает под действие пламени Дымящейся Короны (спасение оканчивает). Пока этот эффект не окончился, цель получает продолжительный урон огнём 5. Кроме того, каждый раз, когда цель начинает свой ход, вы сдвигаете её на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, и все враги, смежные с целью после сдвигания, получают продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Урон огнём 1k10 + модификатор Харизмы или Телосложения.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 6 УРОВНЯ

Песочная форма

Приём колдуна 6

Вы превращаете своё тело в песок, что позволяет вам противостоять атакам и проходить через твёрдые препятствия.

На день ♦ **Магический, Превращение**

Малое действие Персональный

Эффект: Вы становитесь до конца своего следующего хода несознаемым и можете проходить через любые отверстия, через которые способна пройти одна песчинка. Вы не можете атаковать, поднимать вещи и манипулировать предметами.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Приговор короля-чародея

Атака колдуна 7

Потрескивающая молния бьёт врага с такой яростью, что отлетают все остальные враги.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия, Электричество**

Стандартное действие Рукопашное касание

или **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2k8 + модификатор Харизмы или Телосложения. Вы толкаете цель и всех смежных с ней врагов на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то все враги, смежные с целью перед толчком, получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Жгучий песок Калака

Атака колдуна 9

Вы превращаете землю под ногами врага в чёрный песок. Враг в нём тонет, а песок раскаляется всё сильнее и сильнее.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Огонь**

Стандартное действие Рукопашное касание или Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы или Телосложения и вы сбиваете цель с ног. Цель не может встать и обладает укрытием от всех существ кроме вас (спасение оканчивает и то, и другое).

Первый проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон огнём 5 и удаляется из игры (спасение оканчивает и то, и другое). Когда цель спасается, она возвращается в пространстве, которое занимала в последний раз, или ближайшем свободном пространстве по своему выбору.

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 10 УРОВНЯ

Шаг короля

Приём колдуна 10

После того как враг промахивается по вам атакой, вы становитесь песком и пеплом. После этого вы переноситесь через всё поле боя, проклиная ненавистного врага.

На сцену ♦ **Магический Немедленный ответ** Персональный Триггер: Враг промахивается по вам атакой.

Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное своей скорости, являясь неосозаемым во время этого перемещения. После перемещения вы помещаете Проклятье колдуна на вызвавшего срабатывание врага.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Ломание воли

Атака колдуна 13

Ваша магия ломает врагу сознание, и тот лишается чувств.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие Рукопашное касание или Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы или Телосложения и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то все враги, смежные с целью, получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта. Кроме того, вы помещаете Проклятье колдуна на всех врагов, смежных с целью.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Касание двух лун

Атака колдуна 15

Воззвав к имени Теккунгиттлая, правителя Драка, Города Двух Лун, вы погружаете свою руку в плоть врага и вырываете кусочек его души.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Страх**

Стандартное действие Рукопашное касание

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Харизмы или Телосложения.

Промах: Половина урона.

Эффект: Сoverшите вторичную атаку ближней вспышкой 5.

Вторичная цель: Все враги во вспышке

Вторичная атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Вы толкаете вторичную цель на количество клеток, равное её скорости. Вторичная цель предоставляет всем боевое превосходство (спасение оканчивает).

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 16 УРОВНЯ

Не подведи меня

Приём колдуна 16

Ваша магия наделяет атаки союзников силой, за которую нужно заплатить большую цену.

На день ♦ **Зона, Магический Малое действие** Ближняя вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, ваши союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта. Бонус применяется к рукопашным и дальнобойным атакам. Кроме того, когда союзники, находясь в зоне, промахиваются рукопашной или дальнобойной атакой по всем целям, они получают уязвимость 5 ко всем видам урона до начала своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Награда за покорность

Атака колдуна 17

По вашей команде союзник выпрыгивает вперёд и нападает на врага. Он прочувствует своей шкурой ваш гнев, если пропустит впустую созданную вами возможность.

На сцену ♦ **Исцеление, Магический Стандартное действие** Рукопашное касание или Дальнобойный 5

Цель: Один союзник

Эффект: Цель может свободным действием либо совершить стандартную рукопашную атаку, либо атаковать в броске, обладая при этом бонусом к броску атаки, равным вашему модификатору Интеллекта. Если эта атака попадает, она причиняет дополнительный урон 2к8. Если она промахивается по всем целям, цель получает урон, равный наивысшему из ваших модификаторов Харизмы и Телосложения, а вы восстанавливаете этот талант.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то атака цели при попадании также причиняет дополнительный урон, равный вашему урону от Проклятия колдуна.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Глас диктатора

Атака колдуна 19

Когда вы говорите, голос Андропиниса, короля-чародея Балка, сливается с вашим, придавая приказам вес и власть.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Одно существо во вспышке, которое может вас слышать

Атака: Харизма или Телосложение против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Каждый проваленный спасбросок: Цель получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Харизмы или Телосложения, а один союзник в пределах 5 клеток от вас получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы или Телосложения.

Промах: Урон психической энергией 2к12 + модификатор Харизмы или Телосложения.

ЗАКЛИНАНИЕ-ПРИЁМ 22 УРОВНЯ

Лазурный щит

Приём колдуна 22

Вы вскидываете магический щит, который впитывает часть вражеской атаки и переводит её в мощную защиту.

На день ♦ **Магический**

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: По вам попадает атака, причиняющая урон звуком, излучением, кислотой, некротической энергией, огнём, холдом или электричеством.

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость к видам урона вызвавшей срабатывание атаки, равную 10 + ваш модификатор Интеллекта. Кроме того, до конца вашего следующего хода все враги, начинающие ход в смежных с вами клетках, получают урон с видом урона, таким же, как у вызвавшей срабатывание атаки. Урон равен сопротивляемости, полученной вами благодаря этому таланту.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Команда на исполнение

Атака колдуна 23

Ваша жёсткая команда бьёт врага по сознанию и заставляет нескольких союзников атаковать его.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический**

Стандартное действие **Рукопашное** касание или **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Один или два ваших союзника, находящиеся в пределах 5 клеток от цели, могут свободным действием либо совершить по цели стандартную рукопашную атаку, либо атаковать её в броске.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, атаки союзников причиняют при попадании дополнительный урон, равный вашему урону от Проклятия колдуна.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Слово короля-чародея

Атака колдуна 25

Всего одним лишь словом вы заставляете врагов прочувствовать мощь короля-чародея.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы или Телосложения и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЕ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Цена ослушания

Атака колдуна 27

Призрачная рука хватает врага и тащит его к союзникам, которые уже готовятся его убить.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**

Стандартное действие **Рукопашное** касание или **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Харизмы или Телосложения и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Вы сдвигаете цель на 5 клеток в клетку, смежную с одним из ваших союзников. После этого этот союзник провоцированным действием совершает стандартную рукопашную атаку по цели, обладая бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Интеллекта.

Договор с королём-чародеем: Если вы тратите лютую мощь, то после атаки союзника вы можете сдвинуть цель на 5 клеток в клетку, смежную с одним из ваших союзников. После этого этот союзник провоцированным действием совершает стандартную рукопашную атаку по цели, обладая бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЕ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Пепельное проклятье Дрегота

Атака колдуна 29

Вы поджигаете врага чёрным пламенем, которое корёжит душу и плоть. Когда пламя догорает, вражеское тело начинает превращаться в пепел.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Огонь**

Стандартное действие **Рукопашное** касание или **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Телосложение против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к8 + модификатор Харизмы или Телосложения, цель становится замедленной и получает продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится замедленной, ослабленной, и получает продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает всё).

Промах: Половина урона и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

У могущественнейших героев Атхаса есть много достойных предназначений. Выбрав одно из них, персонаж может обрести могущество, способное соперничать в силе с самими королями-чародеями.

АВАНГИОН

Магия поёт в вашей душе как благословение от мира, который вы помогаете хранить.

Требование: 21 уровень, любой магический класс

Хоть ваша магия и вытягивает энергию из мира, вы получаете эту энергию посредством уважения и сострадания. Первозданные духи – древнейшие силы мира – начали считать вас одним из них. Ваша привязанность к пути хранителя перешла границы смертных и наполнилась новой магической мощью. Однако с этой новой силой приходит и ответственность за освобождение мира от тех, кто его сквернит.

Вы чувствуете пульсацию мира и слышите шёпот духов. Ваша душа находится в постоянной медитативной связи со всем сущим. Жизненная сила Атхаса связывает с миром ваш разум, тело и душу. Используя эту связь, вы можете превратить своё тело в яркий крылатый дух.



БЕССМЕРТИЕ

Для существа, ставшего воплощением хранящей магии, смерть не имеет смысла. Вы больше не стареете, и попытка вас убить подобна стараниям уничтожить ветер или звёзды. Ветер может затихнуть, а звёзды потускнеть, но они всегда возвращаются. То же самое и с вами.

Апофеоз Авангиона: По мере приближения вашей судьбы в ваши мысли будут входить слова создания, обучающие тому, как хранить и питать жизнь. Вы получаете силу и знания о том, как привести Атхас к процветающей эпохе, к зелёным землям, струящимся водам и мирной жизни. Вы становитесь предвестником надежды, создающим под багровым солнцем прекрасное будущее.

УМЕНИЯ АВАНГИОНА

Воплощение хранения (21 уровень): Вы больше не можете использовать *магическое сквернение*. Кроме того, вы получаете бонус к спасброскам от смерти, равный половине модификатора наивысшей характеристики и вы больше не стареете.

Совершенство сознания (21 уровень): Выберите две характеристики из Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Их значения увеличиваются на 2.

Превращение Авангиона (24 уровень): Вы получаете сумеречное зрение и скорость полёта, равную своей скорости. Кроме того, вы можете говорить на Небесном и понимаете речь и письмена на всех языках.

Вы можете свободным действием освещать ярким светом клетки, находящиеся в пределах 5 клеток от вас. Если вы освещаете их, то можете ко всем видам урона от совершаемых вами атак добавить ещё и урон от излучения. Например, если ваш *опаляющий взрыв* обычно причиняет урон огнём, то вы можете при попадании причинять урон излучением и огнём.

Воскрешение Авангиона (30 уровень): Каждый раз, когда хиты у вас или у союзника, которого вы видите, опускаются до 0 или ниже, вы можете свободным действием потратить исцеление чтобы восстановить этому персонажу хиты в количестве, равном вашему значению исцеления плюс ваш модификатор наивысшей характеристики.

ТАЛАНТ АВАНГИОНА

Золотые крылья

Приём Авангиона 26

Ваши крылья становятся дрожащими волнами золотистого света, вдохновляющими союзников и подрывающими дух некоторых врагов.

**На день ♦ Зона, Исцеление, Магический
Малое действие Ближняя вспышка 5**

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца сцены. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. У врагов, находящихся в этой зоне, уязвимость к урону излучением считается уязвимостью ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда в зоне начинает ход союзник, он может совершить спасбросок от одного эффекта, включая и те, что обычно не оканчиваются при спасении. Все раненые или умирающие союзники, начинающие ход в зоне, восстанавливают 10 хитов.

ГЛАВА ПОЛЧИЩ

Кочевники и изгнанники, рабы и свободные народы, все они стекаются под ваше знамя, чтобы смести гниль цивилизации.

Требование: 21 уровень

Вы отринули цивилизацию и все прелести больших городов. Вы видите, как города-государства стонут под тиранией королей, а люди боятся об этом даже заикнуться. Горожане, даже если это не рабы, отказываются от свободы и морали ради богатства и защиты, но этот вариант не для вас. Дикие земли для вас это тихая гавань, а «цивилизованный» народ пусть получает ту судьбу, которую заслужил. Вы оттачиваете своё тело и техники до тех пор, пока в один прекрасный день не соберётесь с силами, чтобы прорвать городские стены и окончить злодеяния королей-чародеев.

Когда вы начинаете своё продвижение по этому пути, ваши деяния начнут приносить вам всемирную славу. Куда бы вы ни пошли, к вам будут стекаться люди, чтобы мельком взглянуть на вас. На всём Атхасе люди шёпотом пересказывают друг другу рассказы о вашей силе и ваших намерениях. Города и торговые дома посыпают к вам агентов, несущих дары и надеющихся завоевать ваше доверие. к вам стекаются разбойники, беженцы и сбежавшие рабы. Кто-то приходит у вас учиться, кто-то приходит сражаться за вас. Между приключениями вас окружает могучий антураж, боготворящий и почитающий вас, но когда нужно идти на приключения, вы всё это отбрасываете и остаётесь одни либо же с горсткой доверенных товарищей. Только трус заставит сражаться за себя других.



БЕССМЕРТИЕ

К вам стекаются пустынные племена вашей расы, а за ними приходят изгнанники, разбойники, наёмники и искатели приключений, почувствовавшие в пустыне ветер перемен. Вокруг вас собирается буря, буря войны и крови, которая очистит мир от пороков. Ведёте ли вы свои полчища прочь из окрестностей Тира на поиски новых стран, или бросаете вызов городам королей-чародеев, ваши решения навсегда изменят облик Атхаса.

Сотрясатель основ: Завершив последнее задание, вы спускаете с цепи так ждущую это войну. Города горят, а ваши воители захватывают их один за другим. Воин вы, покрытый кровью, или идейный вдохновитель, но ваши полчища повернут ход истории. Когда смерть всё же придёт за вами, легенда переживёт вас, и ещё несколько тысяч лет ваше имя будет олицетворять ярость и боевую удачу.

УМЕНИЯ ГЛАВЫ ПОЛЧИЩ

Герой полчищ (21 уровень): Две ваши характеристики увеличиваются на 2.

Толпящиеся последователи (21 уровень): Когда вы находитесь в клетке, смежной с врагом, все союзники, начинающие ход в клетках, смежных с этим же врагом, могут во время своего хода совершать малым действием шаг на 1 клетку.

Легенда возвращается (24 уровень): Если вы умираете и не возвращаетесь к жизни в течение 12 часов, ваше место занимает преданный последователь, принимая на себя вашу личность, ваше снаряжение и ваши цели. Этот последователь идентичен вам, у него такой же уровень, раса, класс, путь совершенства, эпическое предназначение, черты и так далее. в сущности, вы с ним это одно и то же существо, и у вас даже одинаковые воспоминания и жизненный опыт, потому что он внимательно слушал ваши рассказы. Если вас воскрешают по прошествии 12 часов, ваш доверенный последователь возвращается к своим занятиям.

Атака полчища (30 уровень): Один раз в сцену, когда вы или союзник в пределах 5 клеток от вас впервые за сцену станет раненым, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете свободным действием использовать по одному неограниченному атакующему таланту.

ТАЛАНТ ГЛАВЫ ПОЛЧИЩ

Упорное командование

Приём Главы полчищ 26

Ваше лидерство воодушевляет союзников и гарантирует, что они не получат ран и враждебных эффектов.

На день ♦ Зона, Исцеление
Малое действие Ближняя вспышка 5

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца сцены. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Пока ваши союзники находятся в зоне, они получают бонус таланта +2 к спасброскам. Кроме того, когда ваши союзники, находясь в зоне, используют исцеление на восстановление хитов, они восстанавливают хиты в количестве, равном удвоенному значению исцеления.

КОРОЛЬ ДРАКОНОВ

Вы становитесь воплощением пути сквернения, и даже самые мощные сквернители меркнут по сравнению с вашим новым, смертельный обликом.

Требование: 21 уровень, талант *магическое сквернение*

Вы всегда брали что хотели, особенно если это касалось магии. Сила – для сильных, для тех, кто стремится к ней и поддерживает её. Только слабаки берут силу отмеренными порциями. Легендарные сквернители, в том числе и короли-чародеи, знают, что силу надо брать всегда и везде, не заботясь о последствиях.

Вас заинтриговали страшные басни, рассказывающие о конечной трансформации самых мощных сквернителей. Исследуя и изобретая, вы нашли ритуал, позволяющий совершить это превращение. Возможно, вы нашли решение благодаря хитрости и независимости. а может, вы полагались на методы предшественников, и преуспели там, где они потерпели поражение. Как бы то ни было, вы ещё раз доказали своё превосходство над сквернителями, которые были до вас.

БЕССМЕРТИЕ

Пока вы копите силы, вы начинаете терять человеческий облик и обретаете драконье тело. в кульминационный момент вы превращаетесь в дракона, получая и мистические таланты, связанные с телом рептилии. Ваша душа будет в безопасности за чешуйчатым доспехом, пока вы сами не устанете существовать.

Становление драконом: По мере приближения судьбы, вы обретаете хладнокровную проницательность, необходимую для завершения трансформации. Став драконом, вы можете захватить достойные вас владения. Вы можете свергнуть жалких королей-чародеев, а занять место богов, раз уж оно пустует.

УМЕНИЯ КОРОЛЯ ДРАКОНОВ

Драконье сквернение (21 уровень): Когда вы используете *магическое сквернение*, ваш повторный бросок получает бонус таланта +2 к броску атаки или бонус таланта +6 к броску урона.

Шкура дракона (21 уровень): Вы получаете сумеречное зрение и бонус +2 к проверкам Запугивания. Кроме того, вы получаете 5 хитов и добавляете модификатор Телосложения к значению исцеления.

Драконье превращение (24 уровень): Вы получаете скорость полёта 8 и можете говорить на Драконьем языке. Кроме того, выберите две характеристики из Интеллекта, Силы и Телосложения. Их значения увеличиваются на 2

Драконий ужас (30 уровень): Вы получаете талант *испепеляющее дыхание*.

Кроме того, вы можете один раз в сцену использовать *драконье буйство*, не тратя его использование «на день». Когда вы так поступаете, эффект таланта длится до конца вашего следующего хода, а не до конца сцены.

Испепеляющее дыхание

Умение Короля драконов

Вы проводите энергию через инструмент в своё драконье тело, извергая после этого ослепляющую волну горячего пепла и песка.

На сцену **Инструмент, Магический, Огонь**

Стандартное действие **Ближняя** волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон огнём 4к8 + модификатор характеристики и цель становится ослеплённой до конца своего следующего хода.

ТАЛАНТ КОРОЛЯ ДРАКОНОВ

Драконье буйство

Приём Короля драконов 26

Ваша животная ярость выплескивается, и вы превращаетесь в кошмарного дракона.

На день **Инструмент, Магический, Превращение**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца сцены облик буйствующего дракона. Пока вы находитесь в этом облике, ваш размер увеличивается до Большого, и когда хиты существа, находящегося в пределах 10 клеток от вас и не являющегося миньоном, опускаются до 0, вы получаете 10 временных хитов. Кроме того, находясь в этом облике, вы можете совершать следующую атаку:

Немедленный ответ **Рукопашный 1**

Триггер: Враг добровольно входит в смежную с вами клетку.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Основная характеристика против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор характеристики и вы сбиваете цель с ног.



ЛОРД РАЗУМА

Неуравновешенное сознание опасно и разрушительно как худший сквернитель.

Требование: 21 уровень, любой психонический класс, использующий единицы силы

Посредством самостоятельных тренировок или долгих занятий вы научились контролировать психоническую энергию и использовать её бережно и очень осторожно. Овладев этим искусством, вы поняли, что многие очень неосторожно пользуются своими талантами. Как и тайная магия, психоника таит в себе опасность разрушений. Чтобы предотвратить эту катастрофу, вы решили, что за теми, кто обратился к психонике, нужно приглядывать, их нужно наставлять и учить контролировать свои дарования.

Ваши откровения и ваша растущая мощь привлекли внимание Ордена, древнего общества адвентов психоники, стоящих в стороне от схваток за власть. Орден озабочен только лишь поддержанием равновесия среди тех, кто владеет психонической силой. Став членом Ордена, вы посвятили свою жизнь гарантированию того, что знатоки психонической магии будут использовать свою силу ответственно, не забывая о контроле.

БЕССМЕРТИЕ

С ростом ваших деяний вы будете получать почёт среди прочих членов Ордена. Со временем они признают, что вы превосходите всех их. Ваша сила, мудрость, и сдержанность отражают то, к чему стремятся все члены Ордена. Проходя всё усложняющиеся испытания, вы поймёте своё предназначение, в которое входит и по-всеместное ограничение бездумного использования психоники.

Легионы психоников: Закончив все свои дела, вы смогли обратить, наконец, внимание на мир, который давно уже хотели привести к прекрасному будущему. Вы верите, что ключ к счастью Атхаса находится в психонике. Вы распространяете среди населения уважение к психонике и начинаете новую эпоху, в которой психоника может прервать правление королей-чародеев и освободить мир от их разрушительного влияния.

УМЕНИЯ ЛОРДА РАЗУМА

Орденское просвещение (21 уровень): Ваши Интеллект и Мудрость увеличиваются на 2.

Доспех Лорда разума (21 уровень): Вы получаете сопротивляемость к психической энергии 15.

Проекция Лорда разума (24 уровень): Каждый раз, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете проецировать свой разум в тело согласного союзника, находящегося в пределах 10 клеток от вас. Ваше тело всё ещё подвергается всем действующим эффектам, но вы игнорируете их, пока населяете чужое тело. Вместо этого вы подвергаетесь действию эффектов, действующих на ваше новое тело, хотя вы и не получаете урон, который оно получает. Ваше тело всё ещё умирает, так что оно и дальше получает урон и совершает спасброски от смерти как обычно. Если ваше тело умрёт, умрёте и вы. Если умрёт ваше временное тело, вы можете спроектировать сознание в тело другого согласного союзника, находящегося в пределах 10 клеток от вашего текущего тела. Вы возвращаетесь в своё тело, когда оно перестаёт умирать.

Обитая в теле союзника, вы делите с ним его пространство, но во всём остальном продолжаете действовать самостоятельно, используя ту же инициативу и обладая доступом ко всем классовым умениям, талантам, навыкам, чертам, единицам силы, и так далее. Вы используете свои бонусы атаки, навыков, урона и так далее, но вы должны выполнять все условия использования (но не требования) талантов и черт. Если у вас есть таланты, причиняющие урон [Op], то при его вычислении используется оружие временного тела. Вы продолжаете получать преимущества от свойств и бонусов улучшений магических предметов, но вы не можете использовать таланты этих предметов.

Псионический резервуар (30 уровень): в первый раз за сцену, когда вы начинаете ход, не обладая единицами силы, вы восстанавливаете 6 единиц силы.

ТАЛАНТ ЛОРДА РАЗУМА

Синхронные сознания

Приём Лорда разума 26

Вы отбрасываете все свои мысли, но зато позволяете союзникам общаться и действовать более эффективно.

На день ♦ Псионический Малое действие Ближняя вспышка 10 Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Все цели могут провоцированным действием совершить стандартное действие. Порядок, в котором действуют цели, определяете вы. Кроме того, до конца сцены вы и все цели получаете телепатию 10, когда общаетесь между собой.





ПАЙРИН

Вам нужно лишь одно – уничтожение королей-чародеев и вечный мир.

Требование: 21 уровень, любой первородный класс или первородное призвание

Древние, живущие очень долго, пайрины воплощают собой всю жизнь на Атхасе. в их внешности видны черты сразу всех рас, а у многих из них есть родство с первородными духами. Вы с ранних лет чувствовали родство с этими редкими и неуловимыми существами. Со временем ваши первородные таланты усиливались, и вы стали одним из них.

Будучи сильным первородным защитником, вы защищаете большой регион. Под вашей личной защитой может находиться Лесистый Кряж или Устье Раздвоенного Языка. Духи земли слушают ваши советы и считают вас одним из своих. Они славят и превозносят вас, потому что вы можете делать мир живым и цветущим.

Став пайрином, вы никогда не умрёте от старости. Это даёт вам перспективы, недоступные другим: сражаться нужно за то, что основательно и просуществует долго. Вы можете помочь другим, если у них возникнут незначительные затруднения, но вы не будете рисковать ради них жизнью. Вы точно знаете, что вам уготована гораздо более великая судьба.

БЕССМЕРТИЕ

Ваша судьба исполнится когда падут короли-чародеи. Тогда природа окрепнет, а сквернение и рабство исчезнут. Вы живёте так, чтобы быть маяком надежды и заклятым врагом тёмных правителей Атхаса.

Миротворец: Вы участвуете в свержении королей-чародеев, а это чудесное событие позволяет миру медленно восстановиться. Теперь вам нужно лишь оказывать посильную заботу и мир вернёт себе былую славу. Вы сажаете семена и заботитесь о побегах, которые когда-нибудь покроют Тир и все окрестные земли. Пока вы ухаживаете за цветущими рощами, придётся присмотреть и за новыми цивилизациями, которые появятся на руинах городов-государств. Вы поможете им избавиться от тёмной магии и жестоких идей прошлого.

УМЕНИЯ ПАЙРИНА

Дитя всех рас (21 уровень): Вы говорите на Небесном и можете говорить на всех языках и понимать их. Каждый раз, когда вы совершаеете проверку Переговоров или Проницательности, вы совершаеете два броска и используете любой из результатов. Кроме того, вы больше не стареете.

Сила в разуме и духе (21 уровень): Выберите две характеристики из Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Их значения увеличиваются на 2.

Возрождающийся дух (24 уровень): Один раз в день, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы в начале своего следующего хода восстанавливаете хиты в количестве, равном своему значению ранения и до конца сцены становитесь неосызаемым.

Восстановление Пайрина (30 уровень): Каждый раз, когда союзники начинают ход в смежных с вами клетках, они могут совершать по одному спасброску от одного эффекта, оканчивающегося при спасении. Если этот спасбросок провален, вы можете свободным действием перенести этот эффект на себя. Перенятый вами эффект нельзя передать ни одному из других союзников.

ТАЛАНТ ПАЙРИНА

Возрождение земли

Приём Пайрина 26

От вас исходит волна первородной магии, сметающая сквернение и исцеляющая союзников.

На день ♦ Исцеление, Зона, Первородный
Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может потерять одно или два исцеления. За каждое потерянное исцеление цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление. Кроме того, каждая цель может совершить один спасбросок от эффекта, оканчивающегося при спасении.

Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Для врагов зона является труднопроходимой местностью. Союзники, оканчивающие ход в зоне, восстанавливают 10 хитов и получают до начала своего следующего хода бонус таланта +2 к спасброскам.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Большая часть черт, представленных в этом разделе, приведена в том же формате, что и черты в *Книге игрока*. У некоторых черт в требованиях стоит призывание персонажа (смотрите 3 главу). Они усиливают таланты и преимущества вашего призыва. Есть и черты, позволяющие персонажам стать опытными во владении оружием или боевыми стилями, специфичными именно для Атхаса.

ЧЕРТЫ СРАЖЕНИЯ НА АРЕНЕ

Города-государства окрестностей Тира заполнены аренами, на которых гладиаторов ждёт слава и удача или быстрая и ужасная смерть. Свободные гладиаторы могут путешествовать между разными городами, так как в разных местах используют разные боевые стили.

Черты сражения на арене из этой книги подобны таким же чертам из 368 выпуска журнала *Dragon*. Они предоставляют преимущества, когда вы используете связанные с ними воинские неограниченные атакующие таланты. Эта выгода распространяется на все известные вам связанные таланты. Вы можете взять сколько угодно черт сражения на арене, но использовать одновременно можно не больше одной. Если у вас есть несколько черт сражения на арене, изменяющих один и тот же талант, вы должны перед совершением этой атаки решить, какую из черт использовать. Черты сражения на арене указывают, из какой книги взяты связанные таланты: *Книги игрока (КИ)*, *Воинской силы™ (ВС)* или *Воинской силы 2 (ВС2)*.

ЧЕРТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

Персонажи, имеющие черту Магический Фамильяр (смотрите дополнение *Магическая сила™*) могут брать черты фамильяров, при условии, что они выполняют все прочие требования.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Все черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования.

БАРХАННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Требование: Призывание Кочевник пустошей, ярость пустошей

Выгода: Когда вы попадаете яростью пустошей по цели, предоставляющей вам боевое превосходство, она становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

БЫСТРАЯ ЗАЩИТА

Требование: Призывание Барханный торговец, талант быстрый строй

Выгода: Когда вы используете быстрый строй, все персонажи, совершившие шаг благодаря этому таланту, получают до конца вашего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

ВОЗРОЖДЕНИЕ НЕУЧА

Требование: Призывание Неуч

Выгода: Когда вы совершаете критическое попадание, вы и все смежные с вами союзники получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору основной характеристики.

ВОЛОЧЕНИЕ К СМЕРТИ

Требование: Призывание Кочевник пустошей, талант ярость пустошей

Выгода: Когда вы попадаете яростью пустошей, после атаки вы можете сдвинуть цель на 2 клетки в клетку, не смежную ни с одним из ваших союзников. После этого вы можете совершить шаг на 3 клетки в клетку, смежную с целью.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВОИНА АРЕНЫ

Требование: Воин, классовое умение Тренировка арены

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона аренным оружием, равный своему модификатору Ловкости.

ВЫВЕДЕННЫЙ ДЛЯ СРАЖЕНИЙ

Требование: Мул

Выгода: Вы получаете расовый бонус +2 к проверкам инициативы. Во время первого раунда сцены вы получаете бонус +1 к скорости и броскам атаки.



ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты сражения на арене	Требования	Выгода
Дворцовая Тренировка Драка	Любой воинский класс, тренированное Запугивание	+2 к проверкам Запугивания, улучшение некоторых неограниченных атакующих талантов
Парная Калиднайская Тренировка	Любой воинский класс	+1 к проверкам Внимательности, тоже улучшение
Тренировка Критерия Балика	Любой воинский класс	+1 к проверкам Акробатики и Атлетики, тоже улучшение
Тренировка Осторожности Элдаарича	Любой воинский класс	+2 к проверкам Проницательности, тоже улучшение
Тренировка Охотника Галга	Любой воинский класс	+3 к проверкам лазания и прыжков, тоже улучшение
Тренировка Раамской Утробы	Любой воинский класс	+2 к проверкам Атлетики, тоже улучшение
Тренировка Славы Нибеная	Любой воинский класс	+2 к проверкам Выносливости, тоже улучшение
Тренировка Тирской Победы	Любой воинский класс	+2 к проверкам Целительства, тоже улучшение
Тренировка Урикского Персонала	Любой воинский класс	+2 к проверкам Скрытности, тоже улучшение
Ярамукская Тренировка	Любой воинский класс	+2 к проверкам Акробатики, тоже улучшение
Убийц Великанов		

Черты магического сквернения	Требования	Выгода
Кражи Храбрости	Магическое сквернение	Сквернящий талант причиняет штраф -2 к защитам
Сквернящее Действие	Магическое сквернение	За счёт единицы действия используйте магическое сквернение с магической неограниченной атакой или атакой на сцену

Черты призываний	Требования	Выгода
Барханное Превосходство	Кочевник пустошей, ярость пустошей	Цель ярости пустошей изумляется, если у вас есть над ней боевое превосходство
Быстрая Защита	Барханный торговец, быстрый строй	+2 к защитам персонажа, совершившего шаг за счёт быстрого строя
Возрождение Неуча	Неуч	Вы и смежные союзники получаете временные хиты, когда совершаете критическое попадание
Волочение к Смерти	Кочевник пустошей, ярость пустошей	Сдвигание цели ярости пустошей и следование за ней
Выгодный Строй	Барханный торговец, быстрый строй	Цель быстрого строя получает боевое превосходство
Грубое Разрушение	Тел 13, Гладиатор, разрушительное продвижение	Цели разрушительного продвижения толкаются дальше
Долгий Гром	Первозданный хранитель, метка грома	Метка грома длится до спасения
Долгий Поток	Неуч	Получение боевого превосходства над врагом, когда совершаете критическое попадание
Друг Защитника	Стихийный жрец, дух Атхаса	Союзник метит врагов, находящихся рядом с духом, которого вы отпускаете
Жгущий Яд	Атхасский менестрель, отправленный удар	Цель получает -2 к спасброскам
Изумляющий Кулак Темплара	Темплар, кулак темплара	При попадании вы изумляете цель кулака темплара
Метка Стихий	Первозданный хранитель, метка грома	Причинение меткой грома урона огнём, холодом или электричеством
Метка Хранителя	Первозданный хранитель	Вы метите врагов, по которым попадаете атаками Первозданного хранителя
Неотвратимый Яд	Атхасский менестрель, отправленный удар	Отравленный удар причиняет больше урона
Обучение Барьера Разума	Знатный адепт, проницательность адепта	Союзник, ставший целью проницательности адепта, получает бонус к КД и Воле
Обучение Жидкой Формы	Знатный адепт, проницательность адепта	Союзник, ставший целью проницательности адепта, может также совершать шаг
Разрушительный Толчок	Гладиатор, разрушительное продвижение	Цель разрушительного продвижения при попадании сбивается с ног
Расширенное Исчезновение	Сокрытое Братство, исчезновение из виду	Исчезновение из виду делает персонажа невидимым для всех врагов, смежных с целью
Скрытые Заговорщики	Сокрытое Братство, исчезновение из виду	Исчезновение из виду делает невидимым дополнительного персонажа
Хваткий Кулак Темплара	Темплар, кулак темплара	При попадании вы сдвигаете цель кулака темплара
Элементаль Опеки	Стихийный жрец, дух Атхаса	Союзники рядом с духом, которого вы отпускаете, получают +2 к защитам

Черта фамильяра	Прочие требования	Выгода
Награда Духа	Магический Фамильяр	Получение временных хитов, если фамильяр находится рядом, и вы не используете сквернение
Черты воина	Прочие требования	Выгода
Восстановление Воина Арены	Тренировка арены	После второго дыхания бонусный урон аренным оружием
Усиленная Тренировка Арены	Тренировка арены	Получение навыков владения и тренировки арены для двух новых видов оружия

Черты колдуна	Прочие требования	Выгода
Глумящееся Отрицание	Договор с королём-чародеем	Спасбросок, когда вы восстанавливаете лютую мощь
Псионическое Глумление	Договор с королём-чародеем, 1 и более единиц силы	Вместо восстановления лютой мощи восстановление 1 единицы силы
Рвущее Разум Глумление	Проклятье колдуна, договор с королём-чародеем	Проклятье причиняет дополнительный урон психической энергией 1к6

Выгодный Страй

Требование: Призвание Барханный торговец, талант *быстрый строй*

Выгода: Когда один из ваших союзников, находящихся под действием вашего *быстрого строя*, совершает шаг в клетку, смежную с врагом, он получает до конца вашего следующего хода боевое превосходство над этим врагом.

Выносливость Мула

Требование: Мул

Выгода: Ваше количество исцелений увеличивается на 1. Кроме того, когда вы совершаете проверку Выносливости, вы совершаете два броска и используете любой результат.

Глумящееся Отрицание

Требование: Колдун, договор с королём-чародеем

Выгода: Когда вы восстанавливаете лютую мощь, вы можете совершить спасбросок от одного эффекта, оканчивающегося при спасении.

Гнев Камня

Требование: Голиаф, талант *выносливость камня*

Выгода: Когда вы получаете урон от атаки, находясь под действием *выносливости камня*, ваша следующая рукопашная атака, совершённая до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон 1к6.

Грубое Разрушение

Требование: Тел 13, призвание Гладиатор, талант *разрушительное продвижение*

Выгода: Когда вы попадаете по цели *разрушительным продвижением*, вы толкаете цель не на 2 клетки, а на количество клеток, равное 2 + ваш модификатор Телосложения.

Дворцовая Тренировка Драже [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс, тренированное Запугивание

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Запугивания.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Таланты: *искусный удар* (плут КИ), *окружающий удар* (следопыт ВС), *уверенный удар* (воин КИ), *яростный прорыв* (военачальник КИ)

Долгий Гром

Требование: Призвание Первородный хранитель, талант *метка грома*

Выгода: Замените эффект *метки грома* следующим: Вы метите цель (спасение оканчивает). До окончания метки, если цель совершает атаку, не включающую вас, она получает урон звуком 5.

Долгий Поток

Требование: Призвание Неуч

Выгода: Когда вы совершаете критическое попадание по врагу, вы получаете над ним боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Друг Защитника

Требование: Призвание Стихийный жрец, талант *дух Атхаса*

Выгода: Когда вы отпускаете духа, созданного талантом *дух Атхаса*, до конца вашего следующего хода все враги, находящиеся в пределах 2 клеток от отпущенного духа, становятся отмеченными одним союзником, которого вы видите и который находится в пределах 5 клеток от духа.

Дух Энергии

Требование: Шаман, классовое умение Стихийный дух

Выгода: Когда вы используете *призыв духа-спутника* малым действием, один союзник, смежный с вашим духом-спутником, когда он появляется, получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта.

Жгущий Яд

Требование: Призвание Атхасский менестрель, талант *отравленный удар*

Выгода: Если вы попали по цели *отравленным ударом*, цель получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к спасброскам.

Изумляющий Кулак Темплара

Требование: Призвание Темплар, талант *кулак темплара*

Выгода: Когда вы попадаете *кулаком темплара*, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Исполнительный Слуга

Требование: Голиаф

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атак, полученных за счёт талантов союзников.

Кинетический Шагат

Требование: Пси-воин, талант *дикая фокусировка*

Выгода: Когда вы используете *дикую фокусировку*, вы подтягиваете цель этого таланта на 2 дополнительные клетки.

Кража Храбрости

Требование: Талант *магическое сквернение*

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант на день, совместно с *магическим сквернением*, все враги, по которым вы попадёте этой атакой, получают штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Мастер Диких Дарований

Выгода: Вы получаете три таланта дикого дарования (смотрите на странице 81).

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА ПРОДОЛЖЕНИЕ

Черта монаха	Прочие требования	Выгода
Четырёхрукий Шквал	Три-крин, Шквал ударов	Одна цель шквала ударов получает дополнительный урон
Черты пси-воина	Прочие требования	Выгода
Кинетический Шпагат	Дикая фокусировка	Подтягивание цели дикой фокусировки на 2 дополнительные клетки
Специалист Телекинеза	Дикая фокусировка	Увеличение вынужденного перемещения от талантов пси-воина на 1
Черты следопыта	Прочие требования	Выгода
Охотящийся Три-крин	Три-крин, Добыча охотника	Причините урон смежному врагу, когда используете Добычу охотника
Черты шамана	Прочие требования	Выгода
Дух Энергии	Стихийный дух	Союзник получает временные хиты, когда вы создаёте духа-спутника
Шаг Духа	Стихийный дух	Союзник, смежный с отпускаемым духом, может совершить шаг
Любой класс	Требования	Выгода
Выведенный Для Сражений	Мул	+1 к атакам и скорости в первом раунде сцены, +2 к проверкам инициативы
Выносливость Мула	Мул	+1 исцеление, двойные броски при проверках Выносливости
Гнев Камня	Голиаф, выносливость камня	Получив урон после выносливости камня, причинение дополнительного урона 1к6
Исполнительный Слуга	Голиаф	+1 к атакам, дарованным союзниками
Мастер Диких Дарований	–	Получите три диких дарования
Молотящие Когти	Три-крин, когти три-кринца	Талант когти три-кринца становится надёжным
Наследие Камня	Мул	+2 к спасброскам от яда, уменьшение расстояния вынужденного перемещения, когда вы не ранены
Наследие Людей	Мул	+1 к одной защите, +2 к одному навыку
Новичок В Гаудже	4 ур., владение гауджем	Обменяйте атакующий талант на сцену на взмах гауджем
Новичок В Гитке	4 ур., владение гиткой	Обменяйте атакующий талант на сцену на выпад когтём гитки
Новичок В Кахулаках	4 ур., владение кахулаками	Обменяйте атакующий талант на сцену на подсекающие кахулаки
Новичок В Кнуте	4 ур., владение кнутом	Обменяйте атакующий талант на сцену на ловушка кнутом
Новичок В Лапе Дракона	4 ур., владение лапой дракона	Обменяйте атакующий талант на сцену на буйство дракона
Новичок В Лотулисе	4 ур., владение лотулисом	Обменяйте атакующий талант на сцену на шквал ударов лотулисом
Новичок С Сетью	4 ур., владение сетью	Обменяйте атакующий талант на сцену на взмах сетью
Ободряющая Стойкость	Мул, невероятная стойкость	Используйте невероятную стойкость для получения временных хитов
Приспособливающаяся Природа	Голиаф	+2 к проверкам навыков, когда вы видите их успешную проверку
Специалист В Гаудже	10 ур., владение гауджем	Обменяйте атакующий талант на день на захват гауджем
Специалист В Гитке	10 ур., владение гиткой	Обменяйте атакующий талант на день на удар гиткой по дуге
Специалист В Кахулаках	10 ур., владение кахулаками	Обменяйте атакующий талант на день на вяжущие кахулаки
Специалист В Кнуте	10 ур., владение кнутом	Обменяйте атакующий талант на день на опутывающий кнут
Специалист В Лапе Дракона	10 ур., владение лапой дракона	Обменяйте атакующий талант на день на нападение яростного дракона
Специалист В Лотулисе	10 ур., владение лотулисом	Обменяйте атакующий талант на день на крутящийся лотулис
Специалист С Сетью	10 ур., владение сетью	Обменяйте атакующий талант на день на ловушку сетью
Эксперт В Гаудже	7 ур., владение гауджем	Обменяйте приём на натиск гауджем
Эксперт В Гитке	7 ур., владение гиткой	Обменяйте приём на парирование гиткой
Эксперт В Кахулаках	7 ур., владение кахулаками	Обменяйте приём на волочение за собой
Эксперт В Кнуте	7 ур., владение кнутом	Обменяйте приём на щелчок кнутом
Эксперт В Лапе Дракона	7 ур., владение лапой дракона	Обменяйте приём на хранящий коготь
Эксперт В Лотулисе	7 ур., владение лотулисом	Обменяйте приём на парирование лотулисом
Эксперт С Сетью	7 ур., владение сетью	Обменяйте приём на защиту с сетью



МЕТКА СТИХИЙ

Требование: Призвание Первоздный хранитель, талант *метка грома*

Выгода: Когда вы используете *метку грома*, вы можете причинить урон не звуком, а огнём, холдом или электричеством.

МЕТКА ХРАНИТЕЛЯ

Требование: Призвание Первоздный хранитель

Выгода: Когда вы попадаете по врагу одной из атак Первоздного хранителя, вы можете отметить этого врага до конца своего следующего хода.

МОЛОТЯЩИЕ КОГТИ

Требование: Три-крин, талант *когти три-крини*

Выгода: Ваш талант *когти три-крини* получает ключевое слово «надёжный».

НАГРАДА ДУХА [ФАМИЛЬЯР]

Требование: Черта Магический Фамильяр

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант на день, не используя при этом *магическое сквернение*, вы или один союзник, смежный с фамильяром, получаете 5 временных хитов. Эти временные хиты увеличиваются до 10 на 11 уровне и до 15 на 21 уровне.

НАСЛЕДИЕ КАМНЯ

Требование: Мул

Выгода: Вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам от яда.

Когда атака подтягивает, толкает или сдвигает вас, а вы при этом не ранены, вы можете проигнорировать одну клетку вынужденного перемещения.

НАСЛЕДИЕ ЛЮДЕЙ

Требование: Мул

Выгода: Когда вы берёте эту черту, выберите один навык и одну защиту кроме КД. Вы получаете расовый бонус +2 к этому навыку и расовый бонус +1 к выбранной защите.

НЕОТВРАТИМЫЙ ЯД

Требование: Призвание Атхасский менестрель, талант *отравленный удар*

Выгода: Ваш *отравленный удар* причиняет дополнительный урон ядом 2. Кроме того, когда вы промахиваетесь по цели *отравленным ударом*, эта цель получает урон ядом 7.

НОВИЧОК В ГАУДЖЕ

Требование: 4 уровень, владение гауджем

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *взмах гауджем*.

Взмах гауджем

Талант черты

Вы взмахиваете гауджем по дуге, врубаясь сразу в нескольких врагов и сбивая их с ног.

На сцену **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Условие использования: Вы должны использовать гаудж.

Цель: Одно или два существа

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, вы сдвигаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Уровень 17: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы сдвигаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Уровень 27: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы сдвигаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног.

НОВИЧОК В ГИТКЕ

Требование: 4 уровень, владение гиткой

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *выпад когтём гитки*.

Выпад когтём гитки

Талант черты

Используя один конец гитки для отвлечения, вы бьёте врага, обходите его и наносите ещё один удар основным концом.

На сцену **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Условие использования: Вы должны использовать гитку.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель до конца вашего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Эффект: Свершите по цели вторичную атаку.

Вторичная атака: Сила против КД (основной конец)

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Уровень 17: Урон 2[Ор] + модификатор Силы (основной конец).

Уровень 27: Урон 3[Ор] + модификатор Силы (основной конец).

Эффект: До или после вторичной атаки вы можете совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Новичок в Кахулаках

Требование: 4 уровень, владение кахулаками

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *подсекающие кахулаки*.

Подсекающие кахулаки

Талант черты

Увесистый конец кахулаков ловит врага и подтягивает его, а вы готовитесь нанести ещё одну атаку, если враг попытается высвободиться.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать кахулаки.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основной конец)

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы и вы подтягиваете цель на 1 клетку. До начала своего следующего хода вы можете совершать по цели следующую вторичную атаку.

Уровень 17: Урон 2[Op] + модификатор Силы.

Уровень 27: Урон 3[Op] + модификатор Силы.

Провоцированное действие Рукопашный 1

Триггер: Цель добровольно входит в клетку, не смежную с вами, в то время как вы используете кахулаки.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 1[Op] и вы сбиваете цель с ног.

Новичок в Кнуте

Требование: 4 уровень, владение кнутом

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *ловушка кнутом*.

Ловушка кнутом

Талант черты

Резко повернув запястье, вы обматываете кнут вокруг конечности врага, сваливая его на землю или подтягивая к себе.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать кнут и использовать с этой атакой именно его.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Ловкости и вы либо сбиваете цель с ног, либо подтягиваете её на 1 клетку.

Уровень 17: Урон 4[Op] + модификатор Ловкости.

Уровень 27: Урон 6[Op] + модификатор Ловкости.

Новичок в Лотулисе

Требование: 4 уровень, владение лапой дракона

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *буйство дракона*.

Буйство дракона

Талант черты

Враги могут вас окружить, но вот вы совершаете несколько быстрых ударов, и они уже не решатся подходить ближе.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лапу дракона.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основной конец)

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы.

Уровень 17: Урон 2[Op] + модификатор Силы.

Уровень 27: Урон 3[Op] + модификатор Силы.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно или два существа, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы или 2[Op] + модификатор Силы, если вторичной атакой вы нацеливались только на одно существо.

Новичок в Лотулисе

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *шквал ударов лотулисом*.

Шквал ударов лотулисом

Талант черты

Вы бьёте врага лотулисом, сдвигая его в сторону или отвлекая внимание другим способом, чтобы можно было пройти и атаковать следующего.

На сцену \diamond **Воинский, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лотулис.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила или Ловкость против КД (основной конец)

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы или Ловкости и вы сдвигаете первичную цель на 1 клетку. Вы можете отказаться от вторичной атаки, чтобы сдвинуть первичную цель не на 1, а на 5 клеток.

Уровень 17: Урон 3[Op] + модификатор Силы или Ловкости.

Уровень 27: Урон 4[Op] + модификатор Силы или Ловкости.

Эффект: После первичной атаки вы совершаете шаг на 1 клетку и совершаете вторичную атаку (если пожелаете).

Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель

Вторичная атака: Сила или Ловкость против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы или Ловкости и вы сдвигаете вторичную цель на 1 клетку.

Новичок с Сетью

Требование: 4 уровень, владение сетью

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на сцену как минимум 3 уровня на талант *взмах сетью*.

Взмах сетью

Талант черты

Вы машете вокруг себя сетью, ударяя врагов грузиками и отбивая их атаки.

На сцену → **Воинский, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать сеть и использовать с этой атакой именно её.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, цель становится замедленной и получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Уровень 17: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Уровень 27: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Ободряющая Стойкость

Требование: Мул, талант *невероятная стойкость*

Выгода: Вы можете в свой ход малым действием потратить *невероятную стойкость* на то, чтобы получить временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Телосложения. Если вы это делаете, вы не получаете обычного эффекта от *невероятной стойкости*.

Обучение Барьера Разума

Требование: Призвание Знатный адепт, талант *проницательность адепта*

Выгода: Когда вы изменяете *проницательностью адепта* бросок атаки, спасбросок или проверку навыка союзника, этот союзник получает до конца своего следующего хода бонус +2 к КД и Воле.

Обучение Жидкой Формы

Требование: Призвание Знатный адепт, талант *проницательность адепта*

Выгода: Когда вы модифицируете союзнику бросок атаки, спасбросок или проверку навыка с помощью *проницательности адепта*, этот союзник может свободным действием совершить шаг на 2 клетки после окончания этого броска атаки, спасброска или проверки навыка.

Охотящийся Три-Крин

Требование: Три-крин, следопыт, классовое умение Добыча охотника

Выгода: Каждый раз, когда смежный с вами враг получает урон от вашей Добычи охотника, вы можете причинить урон 2 одному другому врагу, смежному с вами. Этот урон увеличивается до 3 на 11 уровне и до 4 на 21 уровне.

Парная Калиднацкая Тренировка [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к проверкам Внимательности.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете им по врагу, один из союзников, смежных с этим врагом, получает до начала вашего следующего хода бонус +1 к КД.

Таланты: *безрассудный удар* (воин ВС), *preparatory shot* (плут ВС2), *fading strike* (следопыт ВС2), *яростный прорыв* (военачальник КИ)

ПРИСПОСАБЛИВАЮЩАЯСЯ ПРИРОДА

Требование: Голиаф

Выгода: Каждый раз, когда существо, которое вы видите, успешно совершает проверку навыка, вы получаете до конца своего следующего хода бонус черты +2 к проверкам этого навыка.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ГЛУМЛЕНИЕ

Требование: Колдун, договор с королём-чародеем, 1 и более единиц силы

Выгода: Когда хиты врага, отмеченного вами и не являющегося миньоном, опускаются до 0, вы можете вместо восстановления любой монстрики восстановить 1 единицу силы.

РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ ТОЛЧОК

Требование: Призвание Гладиатор, талант *разрушительное продвижение*

Выгода: Когда вы попадаете по цели *разрушительным продвижением*, цель сбивается с ног в конце толчка.

Расширенное исчезновение

Требование: Призвание Сокрытое Братство, талант *исчезновение из виду*

Выгода: Когда вы попадаете талантом *исчезновение из виду*, все персонажи, которые становятся невидимыми в результате эффекта этого таланта, становятся также невидимыми для всех врагов, смежных с целью. Эта невидимость длится до конца вашего следующего хода.

Рвущее Разум Глумление

Требование: Колдун, классовое умение Проклятье колдуна, договор с королём-чародеем

Выгода: Ваш дополнительный урон от Проклятья колдуна увеличивается на 1к6, и этот дополнительный урон является уроном психической энергии.

Сквернящее действие

Требование: Талант *магическое сквернение*

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на использование магического неограниченного атакующего таланта или магического атакующего таланта на сцену, вы можете применить к этому таланту *магическое сквернение*.

Скрытые Заговорщики

Требование: Призвание Сокрытое Братство, талант *исчезновение из виду*

Выгода: Когда вы попадаете талантом *исчезновение из виду*, вы выбираете одного дополнительного персонажа в пределах 10 клеток от себя. Этот персонаж тоже становится для цели невидимым до конца вашего следующего хода.

СПЕЦИАЛИСТ В ГАУДЖЕ

Требование: 10 уровень, владение гауджем

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *захват гауджем*.

Захват Гауджем

Талант черты

Приложив силу, вы сбиваете врага с ног и приковываете его гауджем к земле.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать гаудж.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Уровень 25: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы сбиваете цель с ног и захватываете её. До окончания захвата цель не может вставать на ноги. Если вы атакуете другое существо, не цель, захват оканчивается. Когда вы толкаете, тянете или сдвигаете цель, захваченную вами, захват в результате вынужденного перемещения не оканчивается, а вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с целью.

СПЕЦИАЛИСТ В ГИТКЕ

Требование: 10 уровень, владение гиткой

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *удар гиткой по дуге*.

Удар гиткой по дуге

Талант черты

Вы бьёте врага гиткой, заставляя его сложиться пополам от боли. После этого вы поднимаете оружие, готовясь обрушить его на врага, если тот попробует встать.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать гитку.

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основной конец)

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Вы сдвигаете цель на 3 клетки в смежную с собой клетку и сбиваете её с ног. До конца своего следующего хода вы можете совершать по цели следующую вторичную атаку:

Уровень 25: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Цель пытается встать, а вы всё ещё используете гитку.

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 1[Ор] и цель не может встать (спасение оканчивает).

Уровень 25: Урон 2[Ор].

СПЕЦИАЛИСТ В КАХУЛАКАХ

Требование: 10 уровень, владение кахулаками

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *вяжущие кахулаки*.

Вяжущие кахулаки

Талант черты

Вы раскручиваете кахулаки и кидаете их в далёкого врага. Верёвка с грузом обматывается вокруг врага и заставляет его упасть.

На день ♦ Воинский, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Дальобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать кахулаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции (основной конец)

Попадание: Урон 1[Ор] + 1[Ор] (дополнительный конец) + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног. Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Уровень 25: Урон 2[Ор] + 2[Ор] (дополнительный конец) + модификатор Силы.

СПЕЦИАЛИСТ В КНУТЕ

Требование: 10 уровень, владение кнутом

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *опутывающий кнут*.

Опутывающий кнут

Талант черты

Кнут становится продолжением вашего тела, он обматывается вокруг врага, и вы можете оттащить его куда пожелаете.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать кнут и использовать с этой атакой именно его.

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости

Уровень 25: Урон 3[Ор] + модификатор Ловкости.

Эффект: Вы захватываете цель и сбиваете её с ног. До окончания захвата цель получает штраф -5 к попыткам освободиться из захвата. Кроме того, до окончания захвата вы можете малым действием подтягивать цель на 1 клетку, но вы не можете атаковать кнутом.

СПЕЦИАЛИСТ В ЛАПЕ ДРАКОНА

Требование: 10 уровень, владение лапой дракона

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *нападение яростного дракона*.

Нападение яростного дракона

Талант черты

Вы с силой бьёте одного врага, а потом переключаетесь на остальных.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Вы должны использовать лапу дракона.

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (основной конец)

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Уровень 25: Урон 4[Op] + модификатор Силы.

Эффект: Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 1.

Вторичная цель: Все враги во вспышке, которых вы видите, кроме первичной цели

Вторичная атака: Сила против КД (дополнительный конец)

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы и вы толкаете вторичную цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Уровень 25: Урон 2[Op] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

СПЕЦИАЛИСТ В ЛОТУЛИСЕ

Требование: 10 уровень, владение лотулисом

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *крутящийся лотулис*.

Крутящийся лотулис

Талант черты

Вы атакуете лотулисом, расчищая пространство, чтобы можно было маневрировать между врагов.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны использовать лотулис.

Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы или Ловкости.

Уровень 25: Урон 3[Op] + модификатор Силы или Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: После атаки вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости. Во время этого перемещения вы можете проходить сквозь пространство врагов.

СПЕЦИАЛИСТ С СЕТЬЮ

Требование: 10 уровень, владение сетью

Выгода: Вы обмениваете один из своих атакующих талантов на день как минимум 9 уровня на талант *ловушка сетью*.

Ловушка сетью

Талант черты

Вы бросаете сеть так, чтобы она упала на врага. Пока вы держите верёвку, сеть всё туже и туже затягивается вокруг врага.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное

или Дальнобойное оружие

Условие использования: Вы должны использовать сеть и использовать с этой атакой именно её.

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Op] + модификатор Силы и цель становится захваченной. До окончания захвата цель получает штраф -5 к броскам атаки и попыткам высвобождения из захвата. Кроме того, до окончания захвата вы не можете атаковать сетью. Захват использует максимальную дальность сети (обычно 5 клеток) вместо вашей рукопашной досягаемости.

Уровень 25: Урон 4[Op] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

СПЕЦИАЛИСТ ТЕЛЕКИНЕЗА

Требование: Пси-воин, классовое умение Дикая фокусировка

Выгода: Вы увеличиваете расстояние вынужденного перемещения от ваших талантов пси-воина на 1 клетку.

ТРЕНИРОВКА КРИТЕРИЯ БАЛИКА [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к проверкам Акробатики и Атлетики.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете им по врагу, вы можете совершить шаг на 1 клетку, или на 2, если вы – эльф. Шаг совершается свободным действием и во время его выполнения вы игнорируете труднопроходимую местность.

Таланты: аккуратная атака (следопыт КИ), пронзающий удар (плут КИ), рассекание (воин КИ), удар гадюки (военачальник КИ)

ТРЕНИРОВКА ОСТОРОЖНОСТИ ЭЛДААРИЧА [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Проницательности.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете им по врагу, вы до начала своего следующего хода не предоставляете боевое превосходство за то, что вас окружают.

Таланты: marauder's rush (следопыт BC2), ответный удар (плут КИ), поток железа (воин КИ), тактика волчьей стаи (военачальник КИ)

ТРЕНИРОВКА ОХОТНИКА ГАЛГА [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +3 к проверкам Атлетики.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой и попадаете им по врагу, обладая при этом покровом,

один союзник, которого вы можете видеть, может провоцированным действием совершить шаг на 1 клетку.

Таланты: *intuitive strike* (военачальник BC2), *обманчивое маневрирование* (воин BC), *проводный удар* (следопыт КИ), *gloaming cut* (плут BC2)

ТРЕНИРОВКА РААМСКОЙ УТРОБЫ [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Атлетики.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой и попадаете им по врагу, вы можете толкнуть этого врага на 1 клетку.

Таланты: *аккуратная атака* (следопыт КИ), *пронзающий удар* (плут КИ), *paint the bull's-eye* (военачальник BC2), *threatening rush* (воин BC2)

ТРЕНИРОВКА СЛАВЫ НИБЕНАЯ [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Выносливости.

Один раз в сцену, когда вы используете талант, связанный с этой чертой и попадаете им по врагу, ваша следующая атака по этому врагу, совершаясь до конца вашего следующего хода, совершается с боевым превосходством.

Таланты: *искусный удар* (плут КИ), *косящий удар* (воин КИ), *нахальное нападение* (военачальник BC), *throw and stab* (следопыт BC2)

ТРЕНИРОВКА ТИРСКОЙ ПОБЕДЫ [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Целительства.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете им по врагу, вы получаете бонус +2 к следующему спасброску, совершающемуся до начала вашего следующего хода.

Таланты: *marauder's rush* (следопыт BC2), *обескуражающий удар* (плут BC), *открывающий толчок* (военачальник BC), *разрушительный порыв* (воин BC)

ТРЕНИРОВКА УРИКСКОГО ПЕРСОНАЛА [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой Воинский Класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Скрытности.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете им по врагу, следующая атака, которая попадёт по этому врагу до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон 3.

Таланты: *grappling strike* (воин BC2), *ответный удар* (плут КИ), *удар и отступление* (следопыт КИ), *укус гадюки* (военачальник КИ)

УСИЛЕННАЯ ТРЕНИРОВКА АРЕНЫ

Требование: Воин, классовое умение Тренировка арены

Выгода: Вы обучаетесь владению двумя видами оружия, которые становятся для вас дополнительным арендным оружием.

ХВАТКИЙ КУЛАК ТЕМПЛАРА

Требование: Призвание Темплар, талант *кулак темплара*

Выгода: Когда вы попадаете *кулаком темплара*, вы можете сдвинуть цель на 3 клетки.

ЧЕТЫРЁХРУКИЙ ШКВАЛ

Требование: Три-крин, монах, талант *шквал ударов*

Выгода: Когда вы используете *шквал ударов*, ваша атака причиняет одной из его целей дополнительный урон 2.

ШАГ ДУХА

Требование: Шаман, классовое умение Стихийный дух

Выгода: Когда ваш дух-спутник исчезает в результате одного из ваших атакующих талантов шамана, один союзник, смежный с духом до его исчезновения, может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

ЭКСПЕРТ В ГАУДЖЕ

Требование: 7 уровень, владение гауджем

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *натиск гауджем*.

Натиск гауджем

Талант черты

Когда враг отшатывается от вашего удара, вы ловко обходите его кругом.

На сцену  **Воинский Свободное действие** **Персональный Триггер:** Вы попадаете гауджем по врагу.

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки в клетку, смежную с этим врагом.

ЭКСПЕРТ В ГИТКЕ

Требование: 7 уровень, владение гиткой

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *парирование гиткой*.

Парирование гиткой

Талант черты

Нанеся жестокий удар, вы уходите в оборону и отражаете все удары гиткой.

На сцену  **Воинский Свободное действие** **Персональный Триггер:** Вы попадаете по врагу гиткой.

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости и получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к КД и Реакции от атак вызвавшего срабатывание врага.

ЭКСПЕРТ В КАХУЛАКАХ

Требование: 7 уровень, владение кахулаками

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *воловение за собой*.

Воловение за собой

Талант черты

Используя кахулаки, вы опутываете врага и идёте куда вам нужно, таща его за собой.

На сцену  **Воинский Действие движения** **Рукопашный 1 Условие использования:** Вы должны использовать кахулаки.

Цель: Одно обездвиженное или лежащее ничком существо

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости, подтягивая цель за собой. Этим перемещением вы не провоцируете атаки от цели.

ЭКСПЕРТ В КНУТЕ

Требование: 7 уровень, владение кнутом

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *щелчок кнутом*.

Щелчок кнутом

Талант черты

Вы щёлкаете кнутом, предупреждая врагов, чтобы они и не думали приближаться к вам.

На сцену \blacktriangleleft **Воинский**
Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны использовать кнут.

Эффект: До начала своего следующего хода вы можете совершать провоцированные атаки кнутом по врагам, находящимся в пределах 2 клеток от вас.

ЭКСПЕРТ В ЛАПЕ ДРАКОНА

Требование: 7 уровень, владение лапой дракона

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *хранящий коготь*.

Хранящий коготь

Талант черты

Врагов, пытающихся найти брешь в вашей обороне, встретит быстрый взмах вашего оружия.

На день \blacktriangleleft **Воинский, Стойка**
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете стойку хранящего когтя. До окончания стойки, если вы используете лапу дракона, все враги, попадающие под ваши провоцированные атаками, получают урон 1[Ор] (дополнительный конец).

Уровень 21: Урон 2[Ор] (дополнительный конец).

ЭКСПЕРТ В ЛОТУЛИСЕ

Требование: 7 уровень, владение лотулисом

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *парирование лотулисом*.

Парирование лотулисом

Талант черты

Вращая лотулисом, вы отбрасываете вражеские атаки.

На сцену \blacktriangleleft **Воинский**

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: По вам попадает рукопашная или дальнобойная атака, а вы при этом используете лотулис.

Эффект: Вы получаете бонус к КД и Реакции от вызвавшей срабатывание атаки, равный модификатору Мудрости.

ЭКСПЕРТ С СЕТЬЮ

Требование: 7 уровень, владение сетью

Выгода: Вы обмениваете один из своих приёмов как минимум 6 уровня на талант *защита сетью*.

Защита сетью

Талант черты

Используя сеть, вы опутываете оружие или конечности любого существа, которое попытается вас атаковать.

На сцену \blacktriangleleft **Воинский**

Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны использовать сеть.

Эффект: Вы получаете до начала своего следующего хода бонус таланта +2 к КД и Реакции.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОПЕКИ

Требование: Призвание Стихийный жрец, талант дух *Amhasa*

Выгода: Когда вы отпускаете духа, созданного талантом дух *Amhasa*, все союзники в пределах 2 клеток от духа получают до конца вашего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

ЯРАМУКСКАЯ ТРЕНИРОВКА УБИЙЦ ВЕЛИКАНОВ [СРАЖЕНИЕ НА АРЕНЕ]

Требование: Любой воинский класс

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Акробатики.

Когда вы используете талант, связанный с этой чертой, и попадаете по врагу, который по размерам больше вас, вы можете до конца своего хода малым действием совершить шаг на 1 клетку в клетку, смежную с этим врагом.

Таланты: *acrobatic assault* (плут *BC2*), *сдвоенный удар* (воин *BC*), *тактика волчьей стаи* (военачальник *KI*), *хищный удар* (следопыт *BC*)

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Все черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим требования.

АДЕПТ СКВЕРНЕНИЯ

Требование: 11 уровень, талант *магическое сквернение*

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант на день совместно с *магическим сквернением*, эта атака может совершить критическое попадание при выпадении «19–20». На 21 уровне критический диапазон увеличивается до «18–20».

АДЕПТ СТИХИЙНОГО ДУХА

Требование: 11 уровень, шаман, классовое умение Стихийный дух

Выгода: Когда ваш дух-спутник исчезает в результате одного из ваших атакующих талантов шамана, вы и ваши союзники получаете бонус +1 к броскам атаки по всем врагам, которые были смежными с духом. Этот бонус длится до конца вашего следующего хода.

БЛАГОСКОЛОННЫЙ ТЕМПЛАР

Требование: 11 уровень, призвание Темплар, талант *кулак темплара*

Выгода: Союзник, получивший бонус к броску атаки от вашего *кулака темплара*, получает до конца своего следующего хода такой же бонус и к броскам урона.

БОЕВОЙ РИТМ АРЕНЫ

Требование: 11 уровень, Лов 13, воин, классовое умение Тренировка арены

Выгода: Каждый раз, когда вы совершаете рукопашную атаку арсенальным оружием и не причиняете урон, цель вашей атаки получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.

ВЫНОСЛИВОСТЬ В ОДИНОЧЕСТВЕ

Требование: 11 уровень, призвание Кочевник пустошей

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, а в смежных клетках нет союзников, вы восстанавливаете дополнительное количество хитов, равное 5 + ваш модификатор основной характеристики.

ГНЕВ КОРОЛЯ

Требование: 11 уровень, колдун, договор с королём-чародеем

Выгода: Когда хиты существа, проклятого вами и не являющегося мильтоном, опускаются до 0, вы можете

свободным действием отказаться от восстановления лютої моці, щоби причинит урон психіческої енергієй одному врагу, находящемуся в пределах 5 клеток от существа, хиты которого опустились до 0. Этот урон равен вашему модификатору Харизмы или Телосложения.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Черты магического сквернения	Требования	Выгода
Адепт Сквернения	Магическое сквернение	Увеличение критического диапазона осквернённых талантов
Сквернение Жертв	Магическое сквернение	Осквернённые таланты причиняют больше урона
Четы призваний	Требования	Выгода
Благосклонный Темплар	Темплар, кулак темплара	Союзник получает бонус к броскам урона
Выносливость В Одиночестве	Кочевник пустошней	Дополнительные хиты, когда используете второе дыхание, находясь в одиночестве
Дворянин-покоритель	Знатный адепт, проницательность адепта	Проницательность адепта предоставляет больше преимуществ
Надёжное Сокрытие	Сокрытое Братство, исчезновение из виду	Цель исчезновения из виду считает вас невидимым при промахе
Отвлекающий Яд	Атхасский менестрель, отправленный удар	Враги, по которым попал отправленный удар, предоставляют вам боевое превосходство
Слоняющийся Оппортунист	Барханный торговец, быстрый строй	+1[Ор] урона, если быстрый строй используется с боевым превосходством
Требовательные Духи	Первородный хранитель	Подтягивание отмеченного врага, если он атакует союзника
Трепет Убийства	Гладиатор	Убив врага или сделав его раненым, можно потратить второе дыхание на то, чтобы совершить спасбросок
Усиленный Психический Прилив	Неуч, психический прилив	Увеличение критического диапазона после попадания психического прилива
Хранящий Элементаль	Стихийный жрец, дух Атхаса	Союзники рядом с духом получают сопротивляемость 5 ко всем видам урона
Черта пси-воина	Прочие требования	Выгода
Громовая Сила	Дикая фокусировка	Псионические таланты силового поля могут причинять урон ещё и звуком
Черта воина	Прочие требования	Выгода
Боевой Ритм Арены	Лов 13, Тренировка арены	Урон, равный модификатору Ловкости, когда не причиняете урона аренным оружием
Черта шамана	Прочие требования	Выгода
Адепт Стихийного Духа	Стихийный дух	Вы и союзники получаете бонус +1 к атакам по врагам, смежным с отпущенными духом-спутником
Черта колдуна	Прочие требования	Выгода
Гнев Короля	Договор с королём-чародеем	Отказ от восстановления лютої моці для причинения урона другому существу
Любой класс	Прочие требования	Выгода
Крепкий Панцирь	Три-крин	Сопротивляемость 2 ко всем видам урона в раненом состоянии
Псионическое Сквернение	Как минимум один псионический атакующий талант на день	Использование магического сквернения совместно с псионическими атакующими талантами на день
Солдат Сквернителя	–	Получение временных хитов от попадания в магическое сквернение

ДВОРЯНИН-ПОКОРИТЕЛЬ

Требование: 11 уровень, призвание Знатный адепт, талант проницательность адепта

Выгода: Когда вы с помощью проницательности адепта изменяете бросок атаки, спасбросок или проверку навыка союзника, вы добавляете 2 (а не 1), если проницательность адепта не была усиlena, или 1к6+1 (вместо 1к4+1), если проницательность адепта была усиlena.

КРЕПКИЙ ПАНЦЫРЬ

Требование: 11 уровень, три-крин

Выгода: Находясь в раненом состоянии, вы получаете сопротивляемость 2 ко всем видам урона.

ГРОМОВАЯ СИЛА

Требование: 11 уровень, пси-воин, талант дикая фокусировка

Выгода: Когда вы используете талант с ключевыми словами «психический» и «силовое поле», вы можете решить, что он будет причинять урон и силовым полем и звуком.

НАДЁЖНОЕ СОКРЫТИЕ

Требование: 11 уровень, призвание Сокрытое Братство, талант исчезновение из виду

Выгода: Когда вы промахиваетесь по цели исчезновением из виду, вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ ЯД

Требование: 11 уровень, призвание Атхасский менестрель, талант отправленный удар

Выгода: Когда вы попадаете по цели отправленным ударом, она предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает).

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты магического сквернения	Требования	Выгода
Возрождение Сквернителя	Магическое сквернение, как минимум 1 единица силы	Восстановление единиц силы, когда <i>магическое сквернение</i> вредит союзникам
Магическая Пиявка	Магическое сквернение	Осквернённый талант лечит вас и не даёт лечиться врагам
Черта призыва	Требования	Выгода
Далеко Не Отпускай	Гладиатор	Отмеченные вами враги становятся замедленными
Любой класс	Требования	Выгода
Неистощимые Ресурсы	Мул	При втором дыхании получение временных хитов, а не лечения

ПСИОНИЧЕСКОЕ СКВЕРНЕНИЕ

Требование: 11 уровень, как минимум один психонический атакующий талант на день

Выгода: Вы получаете талант *магическое сквернение* и можете использовать его совместно с психоническими атакующими талантами на день.

СКВЕРНЕНИЕ ЖЕРТВ

Требование: 11 уровень, талант *магическое сквернение*

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант на день совместно с *магическим сквернением*, все цели, по которым вы попадёте атакой, получают дополнительный урон 4. Этот урон увеличивается до 6 на 21 уровне.

СЛОНИЮЩИЙСЯ ОППОРТУНИСТ

Требование: 11 уровень, призвание Барханный торговец, талант *быстрый строй*

Выгода: Когда вы попадаете по цели, предоставляющей вам боевое превосходство, *быстрым строем*, эта атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

СОЛДАТ СКВЕРНИТЕЛЯ

Требование: 11 уровень

Выгода: Каждый раз, получая урон от *магического сквернения* союзника, вы получаете временные хиты в количестве, равном половине этого урона. Эти хиты вы получаете после получения урона от *магического сквернения*.

ТРЕБОВАТЕЛЬНЫЕ ДУХИ

Требование: 11 уровень, призвание Первозданный хранитель

Выгода: Каждый раз когда враг, отмеченный вами, совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, вы можете немедленным ответом подтянуть этого врага на 3 клетки.

ГРЕПЕТ УБИЙСТВА

Требование: 11 уровень, призвание Гладиатор

Выгода: Каждый раз, когда вы делаете врага раненым или опускаете его хиты до 0, вы можете свободным действием потратить второе дыхание. Если вы так и поступаете, то преимуществ от использования второго дыхания вы не получаете, но зато можете совершить спасбросок от одного эффекта, оканчивающегося при спасении.

УСИЛЕННЫЙ ПСИХИЧЕСКИЙ ПРИЛИВ

Требование: 11 уровень, призвание Неуч, талант *психический прилив*

Выгода: Когда вы попадаете *психическим приливом*, ваши атаки, совершённые по этой цели до конца вашего

следующего хода, могут совершить критическое попадание при выпадении «16–20».

ХРАНЯЩИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Требование: 11 уровень, призвание Стихийный жрец, талант *дух Amхаса*

Выгода: Ваши союзники обладают сопротивляемостью 5 ко всем видам урона, пока находятся в пределах 2 клеток от духа *Amхаса*.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Все черты из этого раздела доступны персонажам 21 уровня и выше, выполняющим требования.

ВОЗРОЖДЕНИЕ СКВЕРНИТЕЛЯ

Требование: 21 уровень, талант *магическое сквернение*, как минимум 1 единица силы

Выгода: Когда ваше *магическое сквернение* причиняет урон одному или нескольким союзникам, вы восстанавливаете 2 единицы силы.

ДАЛЕКО НЕ ОТПУСКАЙ

Требование: 21 уровень, призвание Гладиатор

Выгода: Все враги, отмеченные вами, становятся замедленными до окончания действия метки.

МАГИЧЕСКАЯ ПИЯВКА

Требование: 21 уровень, талант *магическое сквернение*

Выгода: Когда вы используете магический атакующий талант на день совместно с *магическим сквернением*, все цели, по которым вы попадёте этой атакой, до конца вашего следующего хода не могут восстанавливать хиты. Если вы попали этой атакой хотя бы по одной цели, вы также восстанавливаете хиты в количестве, равном половине вашего значения исцеления.

НЕИСТОЩИМЫЕ РЕСУРСЫ

Требование: 21 уровень, мул

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, вы можете не тратить исцеление и не восстанавливать хиты, но зато получить временные хиты в количестве, равном вашему значению исцеления.

РИТУАЛЫ

Ритуалы в игровом мире Тёмное Солнце несколько ограничены. Из-за особой космологии этого мира, некоторые ритуалы не работают или работают не так как обычно. Кроме того, на Атхасе используют ритуалы, которые заклинателям из других миров могут показаться бесполезными. в этом разделе представлены новые ритуалы и рассмотрена адаптация уже существующих ритуалов.

ИЗМЕНЕНИЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ РИТУАЛОВ

Некоторые ритуалы в мире Тёмное Солнце неуместны. Одни слишком сильно облегчают жизнь в суровых условиях Атхаса, а другие позволяют слишком легко путешествовать и общаться. в этом разделе описаны ритуалы, которые на Атхасе недоступны или становятся труднее и бесполезнее.

Круги телепортации: Телепортация затруднена, потому что круги телепортации редко встречаются и очень хорошо охраняются. Знания о том, как создавать и использовать круги телепортации, по большей части утеряны или забыты. Некоторые круги контролируют короли-чародеи, а ещё подобные артефакты могут существовать в древних цитаделях и разрушенных городах-государствах. Поиски телепортационного круга или соответствующего ритуала могут стать целым приключением, хотя такая находка почти наверняка привлечёт внимание королей-чародеев.

Контроль погоды: Ритуалы, которые вызывают осадки или хотя бы туман, скорее всего не будут работать кроме как в определённых местах, таких как Лесистый Кряж, Лесной Полумесяц, грязевые равнины и солевые топи. Ритуалы, вызывающие ветер, в некоторых регионах могут вызвать пыльные бури.

Пища и вода: Ритуалов, создающих пищу и воду, на Атхасе нет, и они недоступны при игре в мире Тёмное Солнце. Для населения Атхаса такие ритуалы связанны с тайной или духовной магией, и все они считаются утерянными. Поиски такого ритуала как Пир Путешественников могут стать целым приключением, а если этот ритуал в итоге найдут, он радикально изменит участье поселения или города-государства.

Предсказания: Ритуалы, которые используют знания существ с других планов, таких как боги, вместо этого связываются с существами из Стихийного Хаоса

ОДОБРЕНИЕ МАСТЕРА

В кампании по миру Тёмное Солнце Мастер должен отслеживать ритуалы, к которым у персонажей будет доступ. Используя информацию из этого раздела, Мастер может разрешать, запрещать и изменять ритуалы в своей кампании. Игрок, чей персонаж может исполнять ритуалы, должен проконсультироваться со своим Мастером, прежде чем брать тот или иной ритуал.

или Сумрака (страница 17). Это злобные и ненадёжные существа, так что полагаться на их предсказания очень рискованно. Персонажи должны знать о риске перед тем как использовать эти ритуалы.

Природа: Ритуалы, которые используют навык Природа, в осквернённой области могут проводиться с трудом. Персонаж перед попыткой проведения ритуала должен знать, что может столкнуться с трудностями. Ритуалы, действующие на большую область, такие как Контроль Погоды, и те, что действуют на конкретную цель, такие как Животное-посыльный, могут совершаться без лишних проблем.

Путешествия по планам: Игра в мире Тёмное Солнце сфокусирована на Атхасе, так что планарные путешествия происходят очень и очень редко. Попытки достичь Земель Внутри Ветра обычно проваливаются, если только заклинатель не находится рядом с местом, позволяющим проходить в этот план. Сумрак более доступен, но считается, что там обитают мертвецы и жуткие существа, так что туда мало кто заглядывает. Проход через Сумрак – единственный способ достичь Астрального Моря, но это очень рискованно и опасно. к Стихийному Хаосу доступ тоже есть. в целом, путешествия по планам считаются связанными с тайной магией, так что большинство людей считает их злом. Так же как и ритуалы, создающие пищу и воду, эти ритуалы могут стать объектами приключений, и они доступны только с разрешения Мастера.

Религия: Персонажи не могут найти ритуалы, использующие навык Религия и связанные с богами, потому что в игровом мире Тёмное Солнце их попросту нет. Если Мастер хочет сделать такой ритуал доступным, ритуал можно изменить, чтобы он основывался на знаниях и могуществе королей-чародеев, и использовал Магию вместо Религии. Изначально такие ритуалы могут быть доступны только темпарам, но искатели приключений могут их и украсть.

Сварить Зелье и Закодовать Магический Предмет: Вода на Атхасе редка и очень ценна, так что зелья и эликсиры изготавливают из фруктов. Когда тот, кто исполняет ритуал, создаёт зелье, эликсир, масло или подобную жидкость, для ритуала в качестве компонента требуется съедобный фрукт. Знать выращивает такие фрукты в больших садах, а также содержит учёных, которые ухаживают за фруктами, и стражей, которые эти сады охраняют.

СВИТКИ

Несмотря на всеобщую неграмотность, свитки и книги всё ещё существуют. Однако короли-чародеи на своих территориях объявили их запретными, так что знатоки ритуалов используют *атхасские заклинательные камни* (страница 129).

ОПИСАНИЕ РИТУАЛОВ

В следующем разделе описаны новые ритуалы, которые на Атхасе придумали для выживания в суровой окружающей среде.

ОЖИВЛЕНИЕ

Вы наделяете землю первородной энергией, исцеляя её.

Уровень: 15	Стоимость компонентов: 3 000 зм
Категория: Исследование	Рыночная цена: 8 000 зм
Время: 10 минут	Ключевой навык: Природа
Длительность: Мгновенная	

Вы превращаете область осквернённой местности (смотрите Каталог существ Тёмного Солнца, страница 134) в обычную местность. Размер превращаемой местности определяется вашей проверкой Природы.

Результат проверки Природы	Превращаемая область
14 и ниже	Ближняя вспышка 1
15–22	Ближняя вспышка 2
23–30	Ближняя вспышка 5
31 и выше	Ближняя вспышка 10

СОЗДАНИЕ ПЕРВОРОДНОЙ СТИХИИ

Первородные духи наполняют контейнер со стихией, находящийся перед вами, делая его опасным для существ, чуждых природе.

Уровень: 25	Стоимость компонентов: 25 000 зм
Категория: Создание	Рыночная цена: 200 000 зм
Время: 1 час	Ключевой навык: Природа (без проверки)
Длительность: Мгновенная	

Вы наполняете первородной энергией небольшой контейнер с землёй, воздухом или кровью. Стоимость компонентов зависит от уровня первородной стихии, которую вы создаёте, и уровень которой не должен превышать ваш. Первородная стихия излучает свет как свеча.

Первородная стихия	Уровень 2+
Существа из других миров не могут переносить эту эссенцию первородной силы.	

Урв 2	25 зм	Урв 17	2 600 зм
Урв 7	100 зм	Урв 22	13 000 зм
Урв 12	500 зм	Урв 27	65 000 зм

Алхимическая вещь

Талант (Расходуемый): Стандартное действие. Совершите следующую атаку по бессмертному, искалеченному, стихийному, фейскому существу или нежити: Дальний 3/6; +5 против Реакции; урон 1к8 и цель до конца своего следующего хода не получает преимуществ от своих сопротивляемостей.

Уровень 7: +10 против Реакции; урон 1к8.
 Уровень 12: +15 против Реакции; урон 2к8.
 Уровень 17: +20 против Реакции; урон 2к8.
 Уровень 22: +25 против Реакции; урон 3к8.
 Уровень 27: +30 против Реакции; урон 3к8.

СОЗДАНИЕ ДРЕВА ЖИЗНИ

Проведя в росток первородную силу, вы мгновенно создаёте великолепное дерево.

Уровень: 25	Стоимость компонентов: 25 000 зм
Категория: Создание	Рыночная цена: 200 000 зм
Время: 1 час	Ключевой навык: Природа (без проверки)
Длительность: Мгновенная	

Вы наделяете росток мощью первородных сил, оставшихся на Атхасе, превращая его в древо жизни (смотрите Каталог существ Тёмного Солнца).

ХОЖДЕНИЕ ПО ИЛУ

Вы идёте по самому мелкому илу, николько не рискуя в него провалиться.

Уровень: 12	Стоимость компонентов: 500 зм
Категория: Исследование	Рыночная цена: 2 600 зм
Время: 10 минут	Ключевой навык: Природа (без проверки)
Длительность: 1 час	

Вы и вплоть до шести ваших союзников можете перемещаться по илу как если бы он был твёрдой почвой. Все существа, находящиеся под действием этого ритуала, могут окончить на себе этот эффект свободным действием.

ХРАНЕНИЕ ЗЕМЛИ

Вы покрываете область энергией своей души, защищая её от сквернителей.

Уровень: 11	Стоимость компонентов: 500 зм, плюс 2 исцеления
Категория: Оберег	Рыночная цена: 2 600 зм
Время: 1 час	Ключевой навык: Природа

Вы защищаете область 30 на 30 клеток, и до 30 клеток в высоту. Существа, пытающиеся использовать в охраняемой зоне таланты, связанные со сквернением (имеющие в названии слово «сквернение» в любой его форме), должны преуспеть в проверке Магии со Сл, равной вашему результату проверки Природы во время исполнения ритуала. Существо, провалившее эту проверку, действие, необходимое для использования таланта, тратит, но талант не считается использованным.

В конце длительности ритуала вы можете потратить исцеление на то, чтобы продлить действие ещё на 24 часа, даже если вы находитесь далеко от охраняемого места. Если эффект ритуала поддерживать таким образом год и один день, эффект станет постоянным.

СНАРЯЖЕНИЕ

В мире, где выживание подобно удерживанию равновесия, снаряжение очень и очень важно. в жизни на пустошах Атхаса предметы помогут справиться с жаждой, голодом, песком, солью и опаляющим солнцем. Для сражений с хищниками вам понадобится хорошее оружие и прочные доспехи. Выносливый скакун поможет сократить путь, а в отчаянном положении может стать пищей. Приручённый зверь также может отвлечь встреченное чудище (если он мясистее вас).

Какое бы снаряжение вы не несли, помните о его состоинии и его свойствах в суровых условиях Атхаса. Никто не спорит, металлические латы это огромное сокровище и отличная защита, но если нужно идти по пустыне несколько дней, тяжёлый доспех станет тяжким бременем.

В пустоши можно найти предметы, оставленные предшественниками, провалившими испытание пустыней. Гораздо реже встречаются остатки таинственного прошлого Атхаса. Обычно эти загадочные предметы предназначены для более спокойных времён, но их можно обменять на то, что полезно в вашей эпохе. Однако бывает и так, что свойства или материал этих реликвий идеально подходит под ваши требования, и тогда реликвия становится желанной находкой.

АНАЛОГИ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫХ ДОСПЕХОВ

В приведённом списке указаны атхасские аналоги высококачественных доспехов из *Книги игрока* и *Сокровищницы искателей приключений*. По характеристикам эти доспехи идентичны оригинальным.

ТКАНЕВЫЙ ДОСПЕХ

Ткань гитов	АТХАССКИЙ АНАЛОГ
Фееткань	Перья кестрекеля
Мыслеткань	Перья ааракокры
Эфритовая ткань	Паучий шёлк
Звёздноткань	Великанья ткань
Психоткань	Змеешёлк
	Дракоткань

КОЖАНЫЙ ДОСПЕХ

Сеть дроу	АТХАССКИЙ АНАЛОГ
Феекожа	Кожа иникса
Змеиная кожа	Кожа баазрага
Кожа анафемы	Кожа жакара
Звёзднокожа	Кожа ската
Мечекрылая кожа	Кожа дрейка
	Кожа воздухоплавателя

ДОСПЕХ ИЗ ШКУРЫ

Земляная шкура	АТХАССКИЙ АНАЛОГ
Темношкура	Шкура канка
Фейская шкура	Шкура кирре
Шкура преследователя	Шкура мекиллота
Древнешкура	Шкура рух
Пустотная шкура	Шкура кошмара

КОЛЬЧУЖНЫЙ ДОСПЕХ

Мелкая кольчуга	АТХАССКИЙ АНАЛОГ
Жгутовая кольчуга	Костяной доспех

НЕДОСТАТОК МЕТАЛЛА

На Атхасе практически не осталось меди, железа, серебра и прочих металлов. Возможно, разрушения времён Красной Эры подорвали мировые запасы этих руд так же как лишили мир зелёных лесов. Может быть, залежи этих металлов были просто выработаны. в любом случае, металлическое оружие и доспехи можно найти только среди древних зачарованных сокровищ. Они очень дорогие и доступны только богатой знати и везучим искателям приключений.

Большая часть оружия и доспехов на Атхасе изготавливается из других материалов, таких как кость, дерево и камень. По цене и характеристикам они сопоставимы с обычным снаряжением из *Книги игрока* и *Сокровищницы искателей приключений*. Например, приобретая на Атхасе длинный меч, вы как обычно платите 15 зм, и у него будет бонус владения +3, он будет причинять урон 1к8 и у него есть свойство «универсальное». Однако его клинок будет не из стали, а из чего-то иного. Это может быть заточенный до блеска осколок кости, или деревянный клинок с кромкой изобсидиана. Кроме возможности поломки, которую Мастер может ввести дополнительным правилом, (смотрите врезку «поломка оружия» на странице 122), другой материал не оказывает никакого влияния на игровую механику оружия.

АНАЛОГИ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫХ ДОСПЕХОВ

В приведённом списке указаны атхасские аналоги высококачественных доспехов из *Книги игрока* и *Сокровищницы искателей приключений*. По характеристикам эти доспехи идентичны оригинальным.

КОЛЬЧУЖНЫЙ ДОСПЕХ

Двурядная кольчуга
Кристаллическая сталь
Плетёная кольчуга
Кольчуга духа
Подземная кольчуга

АТХАССКИЙ АНАЛОГ

Обсидиановый доспех
Канковый доспех
Панцирь цилопса
Панцирь темплара
Королевский доспех

ЧЕШУЙЧАТЫЙ ДОСПЕХ

Чешуя дрейка
Чешуя виверны
Змеиная чешуя
Штормовая чешуя
Чешуя наги
Древняя чешуя
Чешуя титана

АТХАССКИЙ АНАЛОГ

Скорпионова чешуя
Мекиллотова чешуя
Иниксов панцирь
Кринская чешуя
Чешуя погромщика
Доспех стихийного дрейка
Драконья чешуя

ЛАТНЫЙ ДОСПЕХ

Хладопламенные латы
Многослойные латы
Латы гитов
Боевые латы
Призрачные латы
Латы легиона
Божественные латы
Латы тараски

АТХАССКИЙ АНАЛОГ

Баазрагский костяной доспех
Панцирь мекиллота
Панцирь гита
Панцирь чатранга
Панцирь браксата
Панцирь гаджа
Панцирь дрейка
Панцирь браксата-лорда

Среди магических предметов высокого уровня встречаются и металлические и неметаллические вещи. Существуют и металлические волшебные доспехи. Это предметы превосходного качества, с минимальным бонусом улучшения +2.

ДОСПЕХИ

Изготовитель доспехов на Атхасе может проработать всю свою жизнь, но так и не собрать металла, которого хватило бы на один полноценный доспех. Однако если он и найдёт груду металла, техника изготовления металлических доспехов забыта уже много веков. Но даже если преодолеть все эти трудности и создать металлический доспех, атхасская жара отпугнёт почти всех возможных покупателей. Именно из-за неё ремесленники для изготовления защитного снаряжения используют лёгкие материалы, такие как кость, хитин, кора и дерево.

Тканевый доспех: в тканевые доспехи для придачи им высокого качества вшивают перья летающих существ, таких как питающиеся падалью кестрекели и похожие на грифов аракокры. Более искусные доспехи изготавливают из паутины хрустальных пауков, волос великанов и нитей шёлковых змей.

Кожаный доспех: Кожаные доспехи на Атхасе изготавливают из самых разнообразных пустынных обитателей. Из шкур самых стойких и опасных существ получаются доспехи высокого качества. Из прирученных существ, таких как иниксы, баазраги и жакары получают тонкую выделанную кожу. Желающему изготовить доспех из более необычного материала, такого как кожа ската, дрейка или воздухоплавателя, нужные материалы придётся собирать очень долго.

Доспех из шкур: Доспехи из шкур тоже шьют из кожи пустынных существ. Из менее опасных зверей, таких как тембо и канки, получаются высококачественные доспехи низких уровней. Самые опытные ремесленники охотятся за шкурами атхасских рухов и кошмаров.

Кольчужный доспех: Создавать кольчуги без металла сложно, но атхасские ремесленники справились. Они нашивают на кожаные куртки небольшие диски или квадратики из рогов, костей или дерева. У канков и цилопсов есть части тела, идеально подходящие для превос-

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ И ПЕРЕГРЕВ

Даже если персонажу повезёт, и он найдёт стальные латы, носить их на жаре пустыни, по меньшей мере, опрометчиво. Если Мастер так решит, то персонажи, носящие тяжёлые металлические доспехи, получают штраф -5 к проверкам Выносливости, совершённым из-за жары и духоты, а также всем остальным проверкам Выносливости, совершённым для сопротивления эффектам жары.

ходных комплектов брони. Самые удачные кольчужные доспехи носят элитные стражники королей-чародеев.

Чешуйчатый доспех: Более тяжёлые доспехи изготавливают из рогов, чешуи и панцирей, таких как у мекиллотов и три-кринов. Самые лучшие чешуйчатые доспехи мастерят из толстых и грубых шкур погромщиков и дрейков, а также чешуек драконов, которые теряют, когда вылетают и устраивают резню.

Латный доспех: Латные доспехи изготавливают из хитина огромных насекомых и ракообразных, либо же из панцирей таких существ как чатранги и редкие пустынные черепахи. У браксатов и гаджей есть крепкие панцири, из которых делают латные доспехи хорошего качества. Самые лучшие латы изготавливают из дрейков и браксатов-лордов. В хитиновых латах сверлятся небольшие вентиляционные отверстия, чтобы их можно было носить на жаре, хотя и не на самом пекле.

Щиты: Так же как и доспехи, щиты изготавливают из дерева, хитина, панцирей и подобных материалов.

ОРУЖИЕ

Оружие на лишённом металла Атхасе изготавливают из костей, кристаллов, обсидиана и дерева. То, что использованы другие материалы, меняет свойства оружия очень мало. Некоторые виды оружия на Атхасе обладают новыми свойствами:

Жестокое: У жесткого оружия минимальный урон выше чем у обычного. Определяя урон от оружия, перебрасывайте кости, на которых выпало значение, не пре-

Доспех из шкур



Чешуйчатый доспех



Латный доспех





1. Драконья лапа; 2. Трикал; 3. Каррикал; 4. Чаткча; 5. Клинки на запястье; 6. Кахулаки; 7. Алхулак; 8. Гаудж; 9. Дежада; 10. Черепаховый клинок; 11. Лотулис; 12. Гитка

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОЛОМКА ОРУЖИЯ

Неметаллическое оружие ломается гораздо легче металлического. Сломанный предмет в лучшем случае становится импровизированным оружием. Сломанное магическое оружие теряет все свои чары, свойства и таланты, пока его не починят. Описанные ниже правила имитируют хрупкость неметаллического оружия и делают бой более непредсказуемым и захватывающим. Ваш Мастер предупредит вас, если он будет использовать одно из этих правил.

Неуклюжая поломка: Когда при броске атаки неметаллическим оружием выпадает «1», оно ломается (Мастеру: если вы используете это правило, вам следует использовать правила по фиксированным бонусам улучшений, описанные в 6 главе, чтобы смягчить эффект этого правила).

Беспечная поломка: Если при броске атаки выпадает «1», ваше оружие может сломаться. Вы можете принять выпавший результат, автоматически промахнуться атакой как обычно, но оставить оружие целым. Если вы на это не согласны, вы можете перебросить бросок атаки. Вне зависимости от результатов повторного броска, неметаллическое оружие сломается сразу после совершения этой атаки. Металлическое же оружие сломается только если при повторном броске на кости выпадет «5» или меньше. С этим правилом вы сами распоряжаетесь своим оружием. Вы можете сражаться осторожно, принимая промахи, либо можете попытаться избежать промахов, рискуя оружием.

вышающее числа, стоящего после свойства «жестокое». Перебрасывайте кости до тех пор, пока на них не выпадет число, превышающее показатель жестокости, и используйте новый результат.

Например, гаудж обладает свойством «жестокое 1». Если воин с этим оружием попадёт талантом *грозный рывок* (урон 2[Op]), игрок при определении урона кидает 2к6, перебрасывая все кости, на которых выпало «1», пока не выпадет как минимум «2».

Защитное: Защитное оружие предоставляет бонус +1 к КД, когда вы используете его одной рукой, а другой рукой при этом используете другое рукопашное оружие. Использование нескольких защитных оружий не увеличивает этот бонус. Чтобы получить это преимущество, вы не обязаны атаковать защитным оружием, но вы должны быть опытны во владении им.

Массивное: Оружие со свойством «массивное» может считаться двуручным оружием.

АТХАССКОЕ ОРУЖИЕ

Атхасские воители могут овладеть оружием, уникальным для этого игрового мира.

Алхулак: Это необычный цеп. к рукояти короткой верёвкой привязана кошка с четырьмя крючьями.

Гаудж: У этого оружия длинное древко с изогнутой рукояткой на конце. Боевой частью служит широкий двусторонний клинок с остриём на конце. Некоторые гауджи комплектуются ремнями для более удобного переноса.

Гитка: На каждом конце этого три-кринского посоха закреплено по клинку в форме полумесяца с торчащим из него остриём. Один из концов этого двуручного ору-

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

ПРОСТОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Клинки на запястье	+3	1к4	–	1 зм	1 фнт.	Лёгкий клинок	Дополнительное
Нож вдовы	+3	1к4	5/10	1 зм	1 фнт.	Лёгкий клинок	Дополнительное, лёгкое метательное
Талид	+2	1к6	–	5 зм	1 фнт.	Невооружённый	Дополнительное

ВОИНСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Алхулак	+3	1к8	–	20 зм	5 фнт.	Цеп	Универсальное
Каррикал	+2	1к8	–	15 зм	6 фнт.	Топор	Жестокое 2
Двуручное							
Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Трикал	+2	1к10	–	25 зм	12 фнт.	Древковое оружие, топор	Досягаемость

ПРЕВОСХОДНОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Кнут	+3	1к4	–	1 зм	2 фнт.	Цеп	Дополнительное, досягаемость
Поющий шест	+3	1к6	–	40 зм	2 фнт.	Булава	Защитное, дополнительное
Пучик	+3	1к6	–	3 зм	1 фнт.	Лёгкий клинок	Высококритическое, дополнительное
Рукавица-топор	+2	1к8	–	25 зм	3 фнт.	Топор	Защитное, дополнительное
Сеть	+2	1к6	2/5	20 зм	6 фнт.	Цеп	Дополнительное, тяжёлое метательное
Черепаховый клинок ¹	+2	1к6	–	10 зм	7 фнт.	Лёгкий клинок	Дополнительное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Кахулаки ² (Дополнительный конец)	+2	1к8	3/6	25 зм	9 фнт.	Цеп	Досягаемость, тяжёлое метательное
	+2	1к8				Цеп	Дополнительное
Драконья лапа ² (Дополнительный конец)	+2	1к8	–	40 зм	10 фнт.	Тяжёлый клинок	Защитное, массивное
	+2	1к6				Лёгкий клинок	Дополнительное
Гаудж	+2	2к6	–	30 зм	12 фнт.	Копьё, топор	Жестокое 1
Гитка ² (Дополнительный конец)	+2	1к8	5/10	25 зм	9 фнт.	Копьё	Защитное, тяжёлое метательное
	+2	1к8				Копьё	Дополнительное
Лотулис ² (Дополнительный конец)	+2	1к10	–	40 зм	9 фнт.	Тяжёлый клинок	Защитное, массивное
	+2	1к8				Тяжёлый клинок	Дополнительное

¹ Это оружие можно использовать как лёгкий щит. Смотрите его описание.

² Двойное оружие.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

ПРОСТОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Дежада	+2	1к8	10/20	10 зм	2 фнт.	Праща	Зарядка свободным

ВОИНСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Чатка	+2	1к6	6/12	10 зм	1 фнт.	Лёгкий клинок	Лёгкое метательное

жия лёгок, и его можно использовать в качестве дополнительного оружия. Гитку можно метать как метательное копьё.

Дежада: Это неглубокая ёмкость, прикреплённая к браслету или перчатке. Используется для метания боеприпасов, которыми могут быть камни разного размера с кулаком, но может использоваться и для того, чтобы увеличить дальность взрывчатых алхимических смесей.

Драконья лапа: к обоим концам этого посоха привязаны короткие клинки. в центре этого двойного оружия находится гарда с лезвием, перпендикулярным посоху. Этим клинком по центру (который и служит дополнительным концом) можно совершать быстрые выпады.

Кахулаки: У этого двойного оружия верёвкой связанные между собой сразу две кошки с четырьмя крючьями. Одна из них достаточно легка, и её можно использовать в качестве дополнительного оружия. Если держать это оружие за один конец, верёвка позволит атаковать другим концом на большом расстоянии. Можно метнуть и всё оружие целиком.

Каррикал: У этого топора два направленных в одну сторону лезвия, вырезанных из большой челюсти, например, мекиллата.

Клинки на запястье: Это оружие состоит из трёх острых клинков, закреплённых на наруче, и несколько мешающие манипулировать этой рукой. Нельзя но-

сить щит на руке, на которой одето это оружие. Клинки на запястье не нужно вынимать, и их не нужно «убирать в ножны», чтобы пользоваться этой рукой. Будучи зачарованными, они занимают ячейку рук.

Кнут: Хоть кнут и не эффективен в большинстве ситуаций, противники могут недооценить его владельца, а значит и бездумно атаковать или совершить другую оплошность.

Лотулис: У этого двойного оружия с коротким древком на концах торчат изогнутые полумесяцем клиники с шипами.

Нож вдовы: Хоть это оружие и происходит от сельскохозяйственного инструмента, оно широко распространено среди знати. Его клинок имеет форму плоского полукруга. в рукоятку иногда прячут яд. Нож вдовы и кинжал – одно и то же оружие.

Поющий шест: Концы этого 70-сантиметрового шеста вырезаны так, что они немного толще центральной части. в руках опытного бойца он издаёт гул, когда его крутят.

Пучик: Рукоятка этого оружия перпендикулярна широкому клинку. Его используют так же как катар.

Рукавица-топор: На этом тяжёлом браслете находятся два лёгких серповидных клинка, которые превращают предплечье в топор, оставляя руки свободными. Это оружие может служить ещё и лёгким щитом. Рукавица-топор может зачаровываться либо как предмет для ячейки рук, либо как магическое оружие. Будучи зачарованной как магическое оружие, оно не занимает ячейку рук.

Сеть: Сеть плетётся из верёвки, а по её краям вешаются грузики.

Талид: Эти «рукавицы гладиатора», изготовленные из кожи, хитина и кости, улучшают безоружные атаки. Талид может зачаровываться либо как предмет для ячейки кистей, либо как магическое оружие. Будучи зачаро-

ванным как магическое оружие, он не занимает ячейку кистей.

Трикал: У этого древкового оружия на конце расположены параллельно древку три лезвия. Трикал эквивалентен алебарде.

Чаткча: Это метательное лезвие, часто изготавливаемое из кристаллов и обсидиана, является изобретением три-кринов. Оно возвращается в руку опытного владельца после полного завершения атаки.

Черепаховый клинок: Этот костяная или хитиновая пластина с прикреплённым к ней коротким клинком, идущим вдоль руки владельца. Черепаховый клинок может зачаровываться либо как магический щит, либо как магическое оружие. Будучи зачарованным как магическое оружие, он не занимает ячейку рук. Черепаховый клинок и шипастый щит считаются одним и тем же оружием.

ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Описанные ниже предметы можно легко достать в окрестностях Тира.

Верёвка, волосы великана: Из грубых волос великанов изготавливают очень прочные верёвки. Верёвка из волос великана обладает сопротивляемостью 10 ко всем видам урона.

Жезл лозоходца: Этот раздвоенный жезл можно использовать для поисков скрытых резервуаров с водой. Он предоставляет бонус +2 к проверкам Природы, сделанным для собирательства.

Запасы на день: Запасы на день это абстрактное отражение подготовки путника к странствиям, запасы для выживания. в каждый запас на день входит вода, еда, подходящая одежда и мази от ожогов.

Защитная маска: Закрепив эту маску на лице, владелец сможет нормально дышать в неблагоприятных условиях, например, во время пыльной бури.

Маскировка: В маскировку входит одежда, гrim и аксессуары, которые помогут стать похожим на другого. Маскировка предоставляет бонус +2 к проверкам Обмана, сделанным для того, чтобы притвориться кем-то другим.

Набор для разжигания: В этот набор входят палочки и крохотный лук. Его используют для разведения огня.

Перегонный куб: Путешественники в пустыне используют перегонный куб для получения воды из отходов и ядовитых жидкостей. Это устройство «извлекает» влагу из материалов и собирает в резервуаре. Использование перегонного куба в течение 6 часов создаёт порцию воды на 1 день.

Пустынная одежда: Свободная одежда светлых тонов отражает жар и сохраняет влагу тела. Нося пустынную одежду, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Выносливости против опасностей окружающей среды.

Солнечный бальзам: Путешественники ценят солнечный бальзам за то, что он защищает от жары и солнечных ожогов. Солнечный бальзам предоставляет бонус +2 к проверкам Выносливости, сделанным для противостояния жару.

ДВОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двойное оружие подчиняется следующим правилам:

Вы должны использовать двойное оружие двумя руками.

Персонаж Маленького размера не может использовать двойное оружие, если только у него нет свойства «маленькое».

Использование двойного оружия подобно использованию двух оружий в каждой руке. В таблице первая строка двойного оружия описывает основной конец, который вы держите в основной руке. Вторая строка описывает дополнительный конец оружия, который вы держите в дополнительной руке. У двух концов двойного оружия могут быть разные бонусы владения, урон, группы и свойства. Вес и цена указаны для всего оружия, а не для отдельных концов.

Добавляя зачарование, которое требует определённую группу оружия, как минимум один конец этого оружия должен удовлетворять требованиям. Например, драконья лапа может получить зачарование «отсекающая», хотя только один её конец удовлетворяет требованию «топор или тяжёлый клинок».

Зачарованное двойное оружие получает все преимущества от зачарования на оба конца (даже если один из них не подходит под требования зачарования). Частота использования талантов, находящихся в предмете, не меняется; если у вашего двойного оружия есть талант на день, вы можете его использовать всего лишь один раз в день.

ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Предмет	Цена	Вес
Верёвка, волосы великаны	10 зм	10 фнт.
Жезл лозоходца	20 зм	5 фнт.
Запасы на день	5 зм	8 фнт.
Защитная маска	1 зм	—
Маскировка	10 зм	6 фнт.
Набор для разжигания	1 зм	—
Перегонный куб	50 зм	20 фнт.
Пустынная одежда	10 зм	3 фнт.
Солнечный бальзам	50 зм	1 фнт.

ЕДА, НАПИТКИ И УСЛУГИ

Обитатели окрестностей Тира стараются добывать пропитание из всего подряд. Основу их диеты составляет мякоть кактусов, клубни и зерновые. Есть и экзотические напитки, изготовленные из ферментированного нектара, субпродуктов животных и других, менее приятных субстанций.

Брой: Это вонючий ферментированный нектар канка, в который для улучшения вкуса добавляют травы.

Королевский налог: Во многих городах-государствах с путников за вход требуют деньги.

Переводчик: Местные диалекты и чужие языки могут принести путникам много неприятностей, но к их услугам есть профессиональные переводчики.

Элемент	Цена
Брой, кувшин	2 мм
Королевский налог	2 мм
Переводчик (в день)	1 см

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Большая часть Атхаса покрыта бесплодными землями. Транспортные средства и выносливые ездовые животные значительно облегчают жизнь путешественникам. Если поездка будет и быстрой и комфортной, это хорошо вдвойне, но такое сочетание встречается очень редко.

СКАКУНЫ

Атхасцы одомашнили много разных животных. Ниже перечислены самые распространённые из них. Можно найти и более необычных скакунов, таких как гигантские муравьи, пауки, дрейки и виверны, но это будет не так просто и не так дёшево.

ИНИКС

Иникс, которого также называют барханным чудищем, это длинная, приземистая рептилия с костяными пластинами на спине. Это сильное и энергичное животное. Иниксы редко поедают то, чей размер сравним с размером гуманоида, но они не избегают сражений (смотрите взрослого иника в *Каталоге существ Тёмного Солнца*).

СКАКУНЫ

Скакун	Цена (эм)	Скорость в час	Скорость в день	Нормальная нагрузка (фнт.)	Тяжёлая нагрузка (фнт.)	Толкание/тяга (фнт.)
Иникс	2 000	3 мили	30 миль	220	440	1 100
Канк	840	4 мили	40 миль	180	360	900
Кродлу	225	4 мили	40 миль	190	380	950
Кродлу, боевой	1 000	4 мили	40 миль	200	400	1 000
Мекиллот	4 000	3,5 мили	35 миль	260	500	1 300
Эрдлу	75	4 мили	40 миль	160	320	800

КАНК

Канки это легко поддающиеся дрессировке общественные насекомые. У каждого экземпляра есть своя роль: заготовитель пищи, солдат или размножающаяся королева. Солдат канков обучают для верховой езды и сражений (смотрите солдата канка в *Каталоге существ Тёмного Солнца*).

КРОДЛУ

Кродлу это большой бескрылый дрейк с клювом и слабыми, но оснащёнными когтями передними конечностями, которыми он может манипулировать небольшими предметами. в дикой местности это стойкие и агрессивные охотники, а после тренировки они становятся отличными боевыми скакунами (смотрите боевого кродлу в *Каталоге существ Тёмного Солнца*).

МЕКИЛЛОТ

Эти массивные существа из-за своей невероятной силы служат тягловыми животными. Однако они агрессивные и известны случаю их нападений на погонщиков (смотрите мекиллота в *Каталоге существ Тёмного Солнца*).

ЭРДЛУ

Эрдлу это более мелкая разновидность кродлу. Его тело покрыто крепкой чешуёй, а вместо передних конечностей у него растут сложенные крылья, не приспособленные для полёта. Это выносливые и быстрые существа, и превосходные ездовые животные для всадников Маленького размера. При этом, однако, они слишком капризны, чтобы их можно было использовать в боевых действиях.

Эрдлу

Налётчик 1 уровня
Средний природный зверь (скакун, рептилия) Опыт 100

Хиты 28; Ранен 14

КД 15, Стойкость 14, Реакция 14,

Воля 12

Скорость 8

Инициатива +5

Внимательность +1

Особенности

Скакун Среднего размера

Персонаж Маленького размера может использовать эрдлу в качестве скакуна.

Спасительный рывок

Когда эрдлу бежит, он получает бонус к скорости +4, а не +2. Когда эрдлу бежит, ни он, ни его всадник, не предстают боевое превосходство.

Стандартные действия

Клюв ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +6 против КД

Попадание: Урон 1кб +3.

Сил 16 (+3)

Тел 12 (+1)

Лов 16 (+3)

Инт 2 (-4)

Мдр 13 (+1)

Хар 8 (-1)

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки –

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

В городах и между ними часто используют колесницы и повозки. Повозки Гигантского и ещё большего размера, ведомые мекиллотами, служат богатеям передвижными дворцами. Транспортные средства защищают от палящего солнца и скрывают припасы от жадных глаз. Некоторые транспортные средства являются единственным способом пересечь определённый ландшафт, такой как, например, Море Ила.

ПЕСЧАНЫЙ СКИФ

У этого лёгкого клиновидного транспортного средства есть три колеса и один парус. Под действием ветра песчаные скифы развивают прекрасную скорость на солевых и каменистых равнинах, песчаных пустошах и сухих саваннах. На них можно перемещаться и по пологим холмам. Песчаные скифы не перемещаются по мягкому песку, крупным камням, крутым холмам и густым зарослям.

Песчаный скиф

Большое транспортное средство

**Хиты 80 Пространство 2 клетки на 3 клетки Цена 360 зм
КД 8, Стойкость 12, Реакция 8
Скорость 8**

Пилот

Пилот должен сидеть возле управляющего рычага, который обычно располагается на корме.

Грузоподъёмность

Шесть существ Среднего размера и их снаряжение.

Потеря управления

Потерявший управление песчаный скиф перемещается вперёд с уменьшенной вдвое скоростью. Если Мастер решит, что дует сильный ветер, скиф перемещается в том же направлении с полной скоростью.

Паруса

По решению Мастера, песчаный скиф может получать модификатор к скорости от -4 до +4, в зависимости от силы и направления ветра.

Особенность

Песчаному скифу требуется твёрдая, плоская и открытая местность. Уменьшите скорость в два раза (или более), если местность крутая, мягкая или заполненная препятствиями.

Альтернатива: Тяга другим существом

Одно существо Большого или ещё большего размера может тянуть песчаный скиф, если нет ветра.

ИЛОВОЕ СУДНО

У иловых суден обычно широкий корпус и огромные колёса по бокам. Корпус возвышается на 3 метра над землёй, а движется за счёт двух больших парусов. Судно может перемещаться медленнее, если ветра нет, а колёса приводятся в движение воротом. Иловое судно наиболее эффективно на плоской, открытой местности, но может пройти и по илу или пыли, если их глубина не превышает 4,5 метра.

Иловое судно

Гигантское транспортное средство

**Хиты 400 Пространство 5 клеток на 10 клеток Цена 2 600 зм
КД 2, Стойкость 25, Реакция 2
Скорость 6**

Пилот

Пилот должен стоять у руля, который обычно находится на возвышении верхней палубы.

Экипаж

Кроме пилота иловому судну требуется экипаж из трёх существ, причём все они каждый раунд используют стандартное действие на контроль над судном. Уменьшите скорость судна на 2 клетки за каждого отсутствующего члена экипажа. При скорости 0 судно теряет управление.

Грузоподъёмность

Двадцать существ Среднего размера; тридцать тонн груза.

Потеря управления

Потерявшее управление иловое судно перемещается вперёд с уменьшенной вдвое скоростью. Если Мастер решит, что дует сильный ветер, судно перемещается в том же направлении с полной скоростью.

Палубы

У илового судна две палубы: открытая верхняя палуба и нижняя палуба для пассажиров и груза. На корме есть небольшое возвышение, где и стоит руль.

Паруса

По решению Мастера, иловое судно может получать модификатор к скорости от -2 до +2, в зависимости от силы и направления ветра.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Искатели приключений встречают на Атхасе самые разнообразные магические предметы. При этом нет ничего удивительного в том, что выше всего ценятся предметы, облегчающие выживание в суровых условиях.

ДОСПЕХ

Иногда при зачаровании доспеха природные материалы создают весьма неожиданные результаты.

Доспех из панциря скорпиона

Уровень 4+

В этом сегментном доспехе обитает дух скорпиона.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Чешуйчатый, латный

Улучшение: КД

Свойство: Существа с чувством вибрации должны обладать до вас линией обзора, чтобы обнаруживать вас.

Талант (На день ♦ Яд): Немедленное прерывание. **Триггер:** Смежный с вами враг добровольно перемещается. **Эффект:** Совершите атаку: Рукопашный 1 (по вызвавшему срабатывание врагу); Ваш уровень + 4 против Реакции; **Попадание:** Урон ядом 5 и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Уровень 14 или 19: Урон ядом 10.

Уровень 24 или 29: Урон ядом 15.

ОРУЖИЕ

Тот, кто хочет отправиться в глушь, должен позаботиться о защите своих припасов. При этом важно чтобы оружия было много, и оно было хорошего качества.

Иссушающее оружие

Уровень 4+

Светясь кровавым светом, это оружие вытягивает из окружающего воздуха влагу.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона некротической энергией и огнём за каждый плюс

Свойство: Существа с уязвимостью к некротической энергии или огню считают, что урон, причинённый этим оружием, является уроном некротической энергии и огнём.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия, Огонь): Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете этим оружием по врагу. **Эффект:** Этот враг получает дополнительный урон некротической энергией и огнём, равный удвоенному бонусу улучшения оружия. Кроме того, он становится изумлённым до конца вашего следующего хода.

Оружие из кровавого обсидиана

Уровень 5+

Мощная магия сквернения обнажает, а иногда даже и разрывает землю. Когда магма, поднявшаяся по этим разломам, застывает, она становится жилами обсидиана, пропитанными эссенцией смерти.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Копьё, лёгкий клинок, топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона некротической энергией за каждый плюс

Свойство: Когда вы используете талант *магическое сквернение*, вы получаете бонус предмета +2 в переброшенном броску атаки.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия): Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете по врагу атакой, используя это оружие. **Эффект:** Этот враг получает урон некротической энергией, равный удвоенному бонусу улучшения этого оружия. Кроме того, вы восстанавливаете свой магический атакующий талант на сцену самого наименьшего уровня.

Оружие песчаной бури

Уровень 8+

Пыль, стекающая с вашего оружия, превращается в бурю, когда вы наносите мощный удар по врагу.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Оружие: Любое

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Цель становится ослеплённой и получает продолжительный урон, равный удвоенному бонусу улучшения этого оружия (спасение оканчивается и то, и другое).

Свойство: Каждый раз, когда вы опускаете этим оружием хиты врага до 0, вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Талант (На день ♦ Зона): Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете этим оружием по врагу. **Эффект:** Атака создаёт зону ближней вспышкой 2 с центром на этом враге. Все клетки в зоне становятся для врагов сильно ограничивающими видимость до конца сцены или пока вы не распустите зону свободным действием.

ПОДХОДЯЩИЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Как и ритуалы (страница 116), некоторые магические вещи пригодны для других игровых миров, но выглядят неуместно на Атхасе. Магических предметов, которые облегчают жизнь, контролируя погоду или создавая воду и пищу, таких как бесконечная провизия и бездонная фляга, на Атхасе нет. Предметы, связанные с богами, встречаются редко, в действительно древних местах. Предметы, связанные с существами, чуждыми для Атхаса, такими как водные гуманоиды, не существуют. Предметы, изготовленные из металла хотя бы частично, встречаются редко или вовсе не существуют. Спросите у Мастера, доступны ли интересующие вас предметы, и не отличается ли их уровень и стоимость от обычной.

Оружие резни

Уровень 3+

Никакая заточка не очистит это оружие от старых въевшихся кровавых пятен. Это доказательства его мои и предназначения.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Булава, топор, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Свойство: Если при броске урона хотя бы на одной кости выпал максимальный урон, цель получает дополнительный урон, равный удвоенному бонусу улучшения этого оружия.

Сбивающее защиту оружие

Уровень 8+

Вы отклоняете атаку врага с такой силой, что вывихиваете ему суставы.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Оружие: Любое рукопашное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На сцену): Провоцированное действие. **Триггер:** Враг промахивается по вам рукопашной атакой. **Эффект:** Вызывавший срабатывание враг становится ослабленным до конца своего следующего хода.

Скрытое оружие

Уровень 3+

Это тонкое оружие ловко маскируется под ваше снаряжение.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Булава, лёгкий клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам инициативы, равный бонусу улучшения этого оружия.

Талант (Неограниченный): Свободное действие (1/раунд).

Эффект: Вы выхватываете это оружие из ножен или убираете его в ножны. Если вы убрали оружие в ножны, то оно исчезает, и только вы можете найти и выхватить его.

ЖЕЗЛЫ

Колдуны заключают договоры с самыми разными сверхъестественными сущностями. Ближе всех из них находятся короли-чародеи, и они порочны не менее остальных источников силы для колдунов.

Жезл губительного глумления

Уровень 4+

Сжав этот зачернённый костяной скелет, вы направляете на врага вытягивающее жизнь заклятье.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл):

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Свойство: Если вы, используя этот жезл совместно с магическим атакующим талантом, использовали лютую мощь, вы получаете временные хиты в количестве, равном удвоенному бонусу улучшения этого жезла.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия): Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете по врагу магическим атакующим талантом, используя этот жезл. **Эффект:** Вы тратите лютую мощь, чтобы причинить этому врагу продолжительный урон некротической энергией, равный удвоенному бонусу улучшения этого жезла (спасение оканчивает).

Официальный жезл

Уровень 2+

Этот жезл, являющийся символом власти и полезным инструментом, короли-чародеи дарят своим темпларам.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл):

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На сцену): Малое действие. Вы восстанавливаете лютую мощь.

Посохи

Будь то удобная походная палка или символ магической власти, посох может вас защитить, если его правильно засечь.

Посох новых горизонтов

Уровень 9+

На этом обветренном деревянном посохе оставлено много следов, подтверждающих, что его часто брали с собой в дорогу.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Инструмент (Посох):

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс и вы телепортируете цель на 1 клетку за каждый плюс

Свойство: Путешествуя по земле, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус предмета к скорости, равный бонусу улучшения посоха. Это свойство не влияет на скорость в бою.

Талант (На день ♦ Телепортация): Немедленный ответ. **Триггер:** Вы получаете урон от атаки. **Эффект:** Вы и все смежные с вами союзники телепортируетесь на количество клеток, равное бонусу улучшения этого посоха.

СФЕРЫ

Сквернители используют сферы для усиления эффектов своих мерзких заклятий.

Сфера темнейшего сквернения

Уровень 8+

Когда вы вытягиваете жизненную энергию для подпитки своей магии, огненные вены под поверхностью этой полу-прозрачной сферы набухают и пульсируют.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс, +1к8 урона за каждый плюс, если талант использован совместно с магическим сквернением

Свойство: Каждый раз, когда как минимум один союзник получает урон некротической энергией от вашего магического сквернения, вы получаете временные хиты в количестве, равном удвоенному бонусу улучшения этой сферы.

Талант (На сцену ♦ Некротическая энергия): Свободное действие. **Триггер:** Вы используете магическое сквернение. **Эффект:** один враг в пределах 20 клеток от вас получает урон некротической энергией, равный половине вашего значения исцеления.

ТОТЕМЫ

Первозданные духи Атхаса сильно пострадали от разрухи, учинённой в мире. Они перемечты и их легко разозлить. Посвящённые им тотемы обращаются к самым яростным проявлениям природы.

Тотем обдирающих песков

Уровень 10+

Поднеся этот тотем из отполированного песчаника к уху, можно услышать далёкий вой песчаной бури.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс и вы сдвигаете цель на 1 клетку за каждый плюс

Талант (На день ♦ Зона, Телепортация): Стандартное действие. **Эффект:** Вы создаёте зону ближней вспышкой 5 с центром на клетке, занятой союзником, находящимся в пределах 10 клеток от вас. Зона существует до конца вашего следующего хода. Вы телепортируете этого союзника на 5 клеток. Все существа, начинающие ход в зоне, получают урон 5 и становятся замедленными до конца текущего хода.

Тотем освобождённого пламени

Уровень 4+

Границы этого костяного тотема обуглены, что намекает на то, что кусок красной яшмы в середине таит большую опасность.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает)

Уровень 14 или 19: Продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает)

Уровень 24 или 29: Продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает)

Свойство: Когда вы используете через этот тотем первозданный атакующий талант и причиняете продолжительный урон огнём, враг получает штраф к спасброскам, сделанным для окончания этого продолжительного урона, равный бонусу улучшения этого тотема.

Тотем пепельной ярости

Уровень 7+

После использования этого тотема ваша рука покрываеться копотью, символизирующей гибель земли от сквернящей магии.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день ♦ Зона, Огонь): Свободное действие.

Триггер: Вы попадете по врагу первозданным атакующим талантом, используя этот тотем. **Эффект:** Атака создаёт зону ближней вспышкой 1 с центром на клетке, занятой этим врагом. Зона существует до конца вашего следующего хода. Клетки в зоне являются сильно ограничивающими видимость, и все существа, начинающие ход в зоне, получают урон огнём, равный 5 + бонус улучшения тотема.

Тотем солнечной ярости

Уровень 5+

Этот постоянно тёплый тотем из выбеленной кости и хрустали символизирует ослепительное солнце.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона излучением и огнём за каждый плюс

Свойство: Когда вы используете через этот тотем первозданный атакующий талант, причиняющий урон излучением или огнём, вы получаете бонус предмета к броску урона, равный бонусу улучшения этого тотема.

Талант (На день ♦ Излучение, Огонь): Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете по врагу первозданным атакующим талантом на день, используя этот тотем.

Эффект: Этот враг становится ослеплённым и получает продолжительный урон излучением и огнём, равный удвоенному бонусу улучшения этого тотема (спасение оканчивает и то, и другое).

ПРЕДМЕТЫ НА ГОЛОВУ

В глухи Атхаса ценятся головные уборы, обостряющие чувства и защищающие как от солнца, так и от меча.

Вуаль шарма

Уровень 7

Эта тонкая вуаль скрывает черты лица и усиливает притягательность.

Ячейка предмета: Голова 2 600 зм

Талант (На сцену ♦ Иллюзия): Малое действие. Вы принимаете внешность представителя любой гуманоидной расы с совпадающей категорией размера. Ваша одежда и снаряжение изменяют внешний вид по вашему желанию. Иллюзия не изменяет звуки и текстуры, так что существо, услышавшее или прикоснувшееся к вам, может распознать иллюзию.

Талант (На день): Свободное действие. **Триггер:** Вы совершаете бросок атаки, используя атакующий талант на сцену или на день с ключевым словом «иллюзия» или «очарование». **Эффект:** Перебросьте бросок атаки и используйте любой из двух результатов.

Шлем жвал скорпиона

Уровень 16

Изготовленный в виде части ротового аппарата огромного скорпиона, этот чувствительный к колебаниям шлем усиливает бдительность.

Ячейка предмета: Голова 45 000 зм

Свойство: Вы воспринимаете смежные с собой существа и предметы, находящиеся в контакте с землёй или другой подобной субстанцией (такой как ил или паутина), не совершая проверок Внимательности, как если бы у вас была линия обзора.

Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода свойства этого шлема распространяются на существа и предметы, находящиеся в пределах 10 клеток.

ПРЕДМЕТЫ НА НОГИ

Путешествуете ли вы по опасным пустошам Атхаса, или убегаете от хищников, магическая обувь может стать настоящим благом.

Иловые сандалии

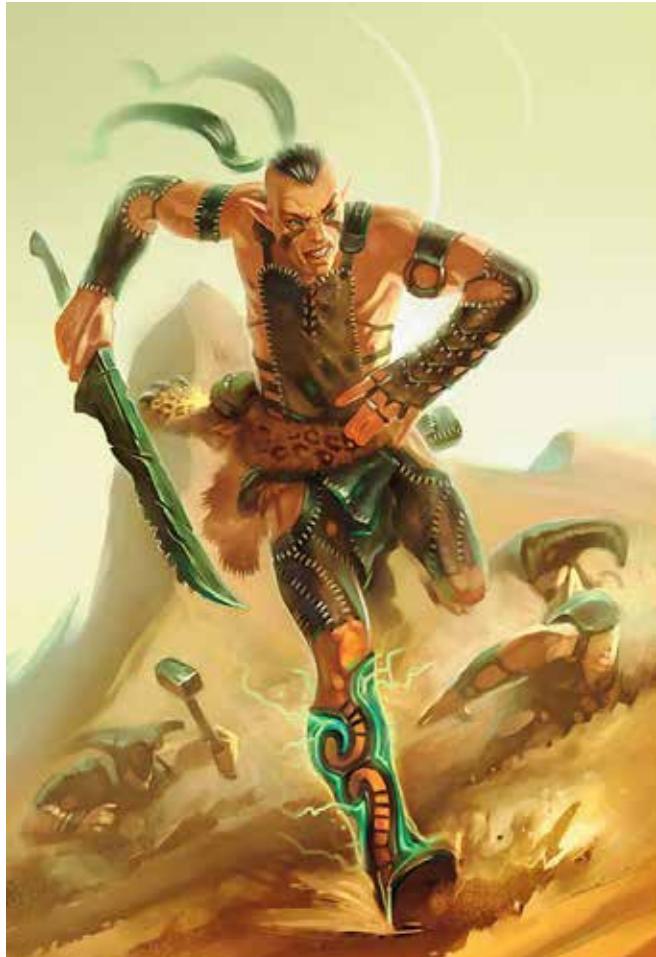
Уровень 5

Пыль и грязь сами отваливаются с поверхности этих сабо.

Ячейка предмета: Ноги 1 000 зм

Свойство: Вы игнорируете труднопроходимую местность, вызванную грязью, песком и илом. На этой местности вы не оставляете следов. Если вы начинаете ход, стоя на твёрдой поверхности, вы можете пройти по нетвёрдой горизонтальной поверхности (такой как ил или вода), как если бы она была твёрдой. Если вы в конце своего хода находитесь на нетвёрдой поверхности, вы тонете.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете до конца сцены перемещаться по нетвёрдой горизонтальной поверхности (такой как ил или вода), как если бы она была обычной местностью.



Иловые ходуны

Уровень 12

Эти отличные туфли на гладкой подошве и с вентиляцией шьются из стекловидного волокна.

Ячейка предмета: Ноги 13 000 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к скорости. Вы игнорируете труднопроходимую местность, вызванную грязью, песком или илом. На этой местности вы не оставляете следов. Кроме того, вы можете перемещаться по нетвёрдой горизонтальной поверхности (такой как ил или вода), как если бы она была твёрдой.

КОЛЬЦА

Атхасские кольца изготавливают из костей, панцирей и других частей животных. Металлические кольца подчёркивают богатство и могут содержать очень мощную магию.

Кольцо багрового солнца

Уровень 14

Это обсидиановое украшение притягивает к себе жар солнца, предоставляя комфорт и днём и ночью. Оно также защищает вас от огня и позволяет карат наглецов, осмелившихся напасть на вас огнём.

Ячейка предмета: Кольцо 21 000 зм

Свойство: Когда вы получаете от атаки урон огнём, вы получаете временные хиты в количестве, равном половине урона, причинённого атакой.

Талант (На день + Огонь): Немедленное прерывание.

Триггер: По вам попадает талант с ключевым словом «огонь». **Эффект:** До конца вашего следующего хода все существа, входящие в клетки, находящиеся в пределах 3 клеток от вас, или начинаящие там ход, получают урон огнём 10.

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, эти существа также получают продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Кольцо жизни

Уровень 26

Это кольцо из тёплого зелёного дерева наполняет вас жизненной силой.

Ячейка предмета: Кольцо 1 125 000 зм

Свойство: Вам не нужно ни есть, ни пить. Кроме того, вы получаете бонус предмета +5 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «некротическая энергия».

Талант (На день): Свободное действие. **Триггер:** Вы

получаете урон некротической энергией. **Эффект:** Вы уменьшаете урон некротической энергией до 0.

ПРЕДМЕТЫ НА ШЕЮ

Практически все амулеты, продающиеся на рынках, расхваливаются как дающие защиту практически от всего. Амулет, дающий настоящую защиту, найти трудно, но он того стоит.

Амулет психического вмешательства

Уровень 5+

На грубом шпагате висит сморщенная голова, вырезанная из кости. Когда вы взвываете к её силе, она оживает и безумно хихикает.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Ячейка предмета: Шея**Улучшение:** Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Вы можете совершать спасброски для окончания эффектов с ключевыми словами «очарование», «психическая энергия» или «страх», в начале своего хода. Если вы проваливаете такой спасбросок, вы не совершаете спасбросок от этого эффекта в конце своего хода.

Талант (На день ♦ Психическая энергия): Немедленный ответ. *Триггер:* Враг, которого вы видите, попадает или промахивается по вам, используя талант с ключевым словом «очарование», «психическая энергия» или «страх». *Эффект:* Вызывающий срабатывание враг получает урон психической энергией 10.

Уровень 15 или 20: Урон психической энергией 15.

Уровень 25 или 30: Урон психической энергией 20.

ЧУДЕСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Разнообразные чудесные предметы, как древние, так и недавно изобретённые, распространены на Атхасе так же как и в других мирах.

Атхасский заклинательный камень

Уровень 1

Этот кусок обсидиана или кристалла может хранить в себе магические знания.

Чудесный предмет 360 зм

Свойство: Вы можете хранить в таких камнях заклинания на день и заклинания-приёмы волшебников, ритуалы и эффекты ритуалов, имитирующие свитки. Каждый элемент хранится как ментальная информация, а не как слова. По объёму информации заклинательный камень эквивалентен книге заклинаний или ритуальной книге. Стоимость хранения ритуалов и свитков не меняется, и во всём остальном использование хранящейся информации происходит как обычно.

Свойство: Атхасский заклинательный камень можно зачаровывать, как если бы он был магическим томом (информацию о томах смотрите в книге *Магическая сила*, на странице 151).

Складывающийся песчаный скиф

Уровень 15

Этот миниатюрный песчаный скиф, выструганный из твёрдого дерева, по команде начинает превращаться. Увеличившись до полного размера, скиф поможет пересечь пустыню.

Чудесный предмет 25 000 зм

Талант (На день): Стандартное действие. Если есть достаточно пространства, этот миниатюрный скиф разворачивается в полноценный песчаный скиф (страница 124).

Талант (Неограниченный): Стандартное действие. Если скиф освободить от снаряжения и пассажиров, он вновь превращается в миниатюрную статуэтку.

Солитёр (кварцевые линзы)

Уровень 5

Эти очки из замутненного хрусталя наполняют вас энергией атхасского солнца.

Чудесный предмет 1 000 зм

Талант (На сцену ♦ ключевое слово вида урона): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете критическое попадание в свой ход. *Эффект:* Вызывающая срабатывание атака в дополнение к обычному виду урона причиняет урон излучением или огнём.

Особенность: Вы не можете использовать за сцену более одного солитёра.

Расходуемые

Вместо варки зелий атхасские знатоки ритуалов зачаровывают эффектами зелий, эликсиров и масел съедобные фрукты. Для этого во фрукте должно находиться достаточно жидкости. Если фрукт зачаровать, он будет существовать неопределённо долго, пока его не используют. Откусив от фрукта кусок малым действием (так же как в случае с зельем), владелец активирует хранящуюся в нём магию.

Жук агонии

Уровень 9

Эти хитрые жуки впиваются во вражеский позвоночник и вызывают мучительную боль.

Прочее расходуемое 160 зм

Талант (Расходуемый): Стандартное действие. Совершите атаку: Рукопашное касание (одно существо); Ловкость + 3 против Реакции; *Попадание:* Цель становится обездвиженной, предоставляет боевое превосходство и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает всё).

Фрукт барханного бегуна

Уровень 11

У этого фрукта песчаная мякоть и грубая кожура. Его густой сок наносят на подошвы для ускорения перемещения.

Эликсир 350 зм

Талант (Расходуемый): Малое действие. Пока вы не совершили продолжительный отдох, вы игнорируете труднопроходимую местность, вызванную грязью, песком или илом, и на этой местности вы не оставляете следов. Если вы начинаете ход, стоя на твёрдой поверхности, вы можете пройти по нетвёрдой горизонтальной поверхности (такой как ил или вода), как если бы она была твёрдой. Если вы в конце своего хода находитесь на нетвёрдой поверхности, вы тонете.

Особенность: Использование этого эликсира считается использованием таланта на день из магического предмета.

Фрукт жизни

Уровень 25

Этот зелёный с красными прожилками фрукт размером с кулак незаметно выбириует от хранящейся жизненной силы.

Прочее расходуемое 25 000 зм

Талант (Расходуемый ♦ Исцеление): Малое действие. Вы используете исцеление и восстанавливаете дополнительно 15 хитов. Пока вы не совершили продолжительный отдох, вы получаете сопротивляемость 15 к некротической энергии и вам не нужно ни есть, ни пить.

АТЛАС АТХАСА

«Междуд Звенищими Горами и Морем Ила путнику встретятся и отшельники, и стаи три-кринов, и племена кочевников, и изолированные деревни, и последние семь городов, оставшиеся на Атхасе. Ему повстречаются люди и существа всех племён и сословий: знать и рабы людей, разбойники эльфов, наёмники великанышей и даже редкие странствующие полурослики. Эта местность – плавильный котёл, где смешиваются народы и культуры со всего Атхаса».

– Дневник Странника

То, что осталось от цивилизации Атхаса, ютится на широких равнинах и пустынях между величественными Звенищими Горами и непроходимым Морем Ила. Эта местность называется Окрестностями Тира в честь старейшего города, хотя в настоящее время Тир не сильнее и не влиятельнее других городов-государств (более того, Тир погряз в беспорядках, и он очень уязвим). За этими землями лежат безжизненные пустоши; кое-кто считает, что Окрестности Тира – последняя обитаемая часть Атхаса, и последние оставшиеся в живых существа живут именно здесь.

Короли-чародеи правят этим регионом так давно, что никто и не помнит, как было до них. Долгие столетия никто не мог бросить вызов их силе, но совсем недавно всё изменилось, когда копьё пронзило Калака, короля-чародея Тира. Смерть Калака и освобождение Тира означали начало новой эры и потрясли устои, которым давно ничто не угрожало. Слухи об обретённой Тиром свободе распространяются по Семи Городам со скоростью пожара, хотя короли так надеялись, что уж в их-то владениях не будет даже помыслов о мятежах.

В начале главы приводится обзор пустыни. Пустыня это не только песок, и в этом разделе описан ландшафт и условия, господствующие в мире.

Далее будут описаны семь городов: Тир, Балик, Галг, Драж, Нибенай, Раам и Урик. Тир описан более подробно, потому что в текущем состоянии он предоставляет много возможностей героям, которые хотят изменить этот мир.

Кроме того, здесь же расписаны основные области Атхаса в Окрестностях Тира: Белёсый Треугольник, Дорога Королей, Западное Дальнеземье, Звенищие Горы, Лесистый Кряж, Море Ила, Равнинные Земли, Устье Раздвоенного Языка и Южные Пустоши.





ОБЗОР ПУСТЫНИ

«Равнинные Земли жаркие, засушливые и бесплодные. Даже в безветренный день небо затянуто жёлто-зелёной дымкой из взвешенных в воздухе мелких частиц ила. Безжалостно пылает багровое солнце, а ветер пышет жаром, словно дыхание Дракона»

— Дневник Странника

Атхас – пустынный мир, но это не означает, что вся планета представляет собой безжизненную пустыню. Пустыни бывают разные. Есть пригодные для жилья, есть жестокие смертельные земли, а есть пустоши, с виду мёртвые, но на самом деле полные скрытой жизни. Знание видов пустынь, которые могут встретиться, жизненно важно, и без него путешествие может окончиться смертью в глуши.

ГОРЫ

Окрестности Тира усыпаны невысокими горными цепями, такими как Мекиллотовы горы, горы Буревой Коготь и Чёрный Гребень. Для путников это самые настоящие препятствия. в голых горных вершинах (а некоторые из них возвышаются на 2 километра) мало воды и негде укрыться, так что лезть туда смысла нет. Днём температура переваливает за сорок, а ночью опускается до нуля. Скалы от таких перепадов крошатся, так что путь затрудняют обломки камней и частые оползни.

С другой стороны, в горных долинах часто есть вода и густая растительность в виде кактусов или деревьев. Земли эти не приспособлены для возделывания, но здесь устраивают дом дики и чудовища, такие как голиафы, гиты и кирре. Под большинством горных гряд есть обширные пещерные комплексы, где обитают разные странные существа, скрывающиеся от солнца.

Самая величественная горная цепь расположена на западной границе Окрестностей Тира. Это Звенящие Горы, чья самая высокая вершина находится на высоте более шести километров. На таких склонах есть тонкие, но постоянные снежные шапки.

ГРЯЗЕВЫЕ РАВНИНЫ

На поверхности Атхаса осталось мало воды; большая её часть находится под землёй. в некоторых местах вода просачивается наверх, увлажняя почву и создавая грязевые равнины. Обычно они находятся возле пыльных топей или среди них (особенно в низинах Моря Ила), скрываясь под пылью, и их становится видно только если ветер пыль сдует и станет видно грязевое месиво. Такие вскрытые грязевые равнины обычно быстро высыхают, оставляя после себя твёрдую растрескавшуюся глину, которая может быть даже сможет выдержать вес одного путника.

Некоторые грязевые равнины существуют долго, либо благодаря стечению обстоятельств, либо благодаря возделыванию. в таких местах процветает растительность, включая пустынные травы, тернистые кусты и небольшие деревья. Если грязевая равнина находится в пыльной топи, то над пылью будет возвышаться небольшой островок густой растительности. Такие островки редко бывают большими; большинство

в поперечнике достигают лишь несколько десятков метров. Запутанный подлесок и грязь под ногами делают путешествия сложными, но не невозможными. Обычно на грязевых равнинах путникам делать нечего; там нет доступной воды, а за существами, живущими среди зелени, охотятся хищники.

КАМЕНИСТЫЕ ПУСТОШИ

На Равнинных Землях доминируют каменистые пустоши. Большая часть этих пустошей это коренная порода, обнажённая ветром. Эти равнины покрыты камнями, разняющимися в размере от гальки до огромных стоящих валунов. Местами голая скала сменяется спрессованной красной землёй, а в трещинах собирается жёлтый песок, образуя дюны и наносы. На равнинах встречаются огромные столовые горы и холмы с крутыми склонами – всё это свидетельства разрушительной силы стихий.

Каменистые пустоши – рай для кактусов. Здесь растут сотни их разновидностей, всех форм и размеров, от крохотных колючих шариков до величественных церевус. Некоторые кактусы съедобны, и могут пойти в пищу путникам, у которых нет других припасов. Другие сами являются скрытыми хищниками, способными убить проходящих мимо; в глухи Атхаса никогда нельзя быть уверенным в том, кто здесь охотник, а кто – добыча.

КАМЕННЫЕ РОССЫПИ

Каменные россыпи состоят из острых разбитых камней. Это может быть остывшая лава, а может быть раскатившийся оползень. Обычно они находятся возле гор, и редко попадаются экземпляры более нескольких километров в поперечнике. Каменные россыпи – это большая опасность, так как там нет воды, растительности и тени, и если у путников нет крепких сапог или сандалий, острые камни могут разрезать их ноги до костей. Каменные россыпи пересечены глубокими трещинами, в которых может скрываться кто угодно.

КУСТАРНИКОВЫЕ ПОЛЯ

Кустарниковые поля это саванны, прерии или чапараль, в которых достаточно воды для густой растительности. в такой местности преобладает жёсткая сухая трава, перемежающаяся кустарником и перекати-полем. Иногда встречаются даже небольшие деревья. По атхасским стандартам кустарниковые поля это буйная растительность, поддерживающая жизнь других видов.

Выпас животных и чрезмерное использование сквернения уничтожили часть кустарниковых полей в Окрестностях Тира. в диких землях между городами-государствами осталось лишь несколько таких мест, защищаемых первородными хранителями, которые с помощью древней магии уничтожают нарушителей и защищают свой дом. Однако за Звенящими Горами раскинулись огромные кустарниковые поля, известные как Алая Саванна.

ПЕСЧАНЫЕ ПУСТОШИ

Огромные пространства жёлтого песка, вот как выглядят пустыни Атхаса. Есть пустоши гладкие и ровные, где даже ветер не беспокоит непроторённые земли. Есть и такие, где ландшафт постоянно меняется. Старые дюны медленно оползают, но когда внезапно поднимается песчаная буря, на их месте тут же появляются другие. Путники, захваченные такой бурей, будут оглушенны ветром, а их кожу будет раздирать песок. Самые сильные бури могут отдирать плоть от костей.

На равнинах песчаные пустоши не осложняют перемещение. Оазисы, колодцы и заросли кустарников помогают выживать зверям и разумным существам. По ровному песку идти легко, хотя из-за отсутствия ориентиров можно заблудиться. Там же, где есть дюны, путешествия осложнены. Мекиллоты дюны, названные так за сходство с огромными дрейками, могут достигать в высоту несколько десятков метров, хотя дюны высотой более 30 метров встречаются редко. Там, где ветер постоянно меняет направление или сталкиваются два воздушных потока, могут возникать звёздные дюны. Их гряды расходятся в разные стороны от основной части, как щупальца.

ПЫЛЬНЫЕ ТОПИ

Нанесенная ветром пыль, ил и зола накапливаются во впадинах и формируют пыльные топи и иловые котловины. Самым большим примером является Море Ила, но топи меньшего размера могут встретиться в любой местности. Даже лёгкий ветерок завихряет такую пыль в удушающие облака. в спокойный день пыльная топь выглядит как гладкая равнина бледно-серого или тёмного порошка. и это очень обманчивая внешность. Пыль слишком лёгкая чтобы выдержать вес существа, и она удушит любого, кто упадёт в неё. Земля под пылью может быть неровной, и там могут быть опасные ловушки. Один неверный шаг, и путник навсегда исчезнет под пылью.

Большие объёмы ила часто принимают форму рек, «вытекающих» на более широкие пространства по узким каналам, называемым эстуариями. Большинство эстуариев ила достаточно мелкие, и путник с человеческим ростом может пересечь их, соблюдая осторожность. Очень высокие существа могут пройти и по более глубокому илу; великан без проблем пройдёт по илу глубиной в три метра.

Среди топей и эстуариев встречаются островки возвышенностей, изолированные от «материка» участками пыли разной глубины. Часть этих островов – выступы, на которых могут уместиться лишь два великаны, а на других может разместиться целая деревня. Многие такие островки уже много лет защищены километрами ила от сквернящей магии, и на них сохранилась растительность.

СКАЛИСТЫЕ ПУСТОШИ

Большая часть холмистых регионов Атхаса это скалистые пустоши – сильно разрушенные лабиринты из горных хребтов, извилистых каньонов и заросших кустами оврагов. Извилистый маршрут заставляет путников блуждать и заводить в тупики и петли. Это может быть настоящая пустошь, лишённая воды, но в такой местности часто растут колючие кусты, полностью покрывающие землю.

Ходить по скалистым пустошам трудно – можно идти по дну каньона, но этот путь редко приводит куда нужно, да и кусты мешают. Стены-скалы возвышаются на не-

сколько десятков метров, и лезть по ним так же трудно как идти вдоль узкого как лезвие ножа хребта.

СОЛЯНЫЕ БОЛОТА

Возле соляных равнин, пыльных топей и песчаных пустошей иногда образуются соляные болота и мелкие, недолговечные озёра. Многие из них всего лишь 2–3 километра в диаметре, но есть экземпляры вроде Соляных Топей и Лабиринта Драка, простирающиеся на сотни километров. Вода в них не пригодна для питья, она или слишком солёная, или слишком щелочная. Многие соляные болота за месяцы Высокого Солнца полностью высыхают, а некоторые так и остаются весь год сухими, если в Заходящем Солнце не было дождей.

На соляных болотах травы, тростника и кустов очень мало. Они увиты каналами глубиной по лодыжку, полными солёной воды и покрытыми белой коркой, иногда выходящими к большим, но мелким озёрам. То тут, то там над травой возвышается какой-нибудь куст или даже дерево. Мало какие существа могут питаться этой жёсткой растительностью, но в кустах роятся крохотные насекомые, способные свести путников с ума своей назойливостью.

СОЛЯНЫЕ РАВНИНЫ

Соляные равнинны это ровные участки с выступившей солью белого, коричневого или чёрного цвета, раскинувшиеся во все стороны на много километров. Иногда на них могут встречаться соляные болота, но большая часть бесплодна и безжизненна. Вода здесь обычно слишком солёная, чтобы её можно было пить, а может быть и даже ядовитой. На солевых равнинах негде укрыться, и перепады температур здесь сильнее, чем где бы то ни было. Неподготовленного путника на соляной равнине может убить солнечный удар (страница 199).

Если у соляных равнин и есть положительные стороны, так это то, что на них никто не сможет прожить долго. Подготовленный путник может пройти по солончаку и не встретить ни одного зверя и ни одной кочующей банды.

ТИР, СВОБОДНЫЙ ГОРОД

«Это правда? Калак мёртв? Рабы свободны? Улицы заполнены магией? Верится с трудом, но скоро я это проверю».

— Шахин, странствующий отшельник

Насколько известно большинству атхассцев, Тир существовал всегда. Несомненно, в начале Эры Пустыни он уже существовал, и даже после падения его короля-чародея он кажется способным просуществовать несколько веков. Почти всё это время это был порабощённый город-государство.

Но всё изменилось.

При дворах других городов-государств слухи о том, что король Калак свергнут, рассказывают лишь шёпотом, но в самом Тире об этом кричат на улицах. Многие пытаются занять его место, а темплары и прочие влиятельные группы стараются не дать городу впасть в анархию от рук жителей, с радостью наслаждающихся свободой. Знать и торговцы требуют власти, а обыватели и освобождённые рабы празднуют и веселятся, при каждом удобном случае поддевая городские власти и социальные границы.

ПРЕДЫСТОРИИ ТИРА

Внезапный конец деспотического правления короля Калака оставил Тир и его граждан в состоянии замешательства и хаоса. Тирские персонажи окружены новыми возможностями — и новыми опасностями.

Связанные навыки: Выносливость, Знание Улиц
Язык: Эльфийский

Внедрённый шпион: Новообретённая свобода Тира вызвала серьёзные опасения в Семи Городах. Другие короли-чародеи отправляют агентов на сбор сведений об освободившемся городе-государстве и создание всевозможных конфликтов. Вы один из таких шпионов. Вы родились в Тире или вы из другого города-государства? Перед кем вы отчитываетесь? Как вы расцениваете восстание?

Освобождённый раб: После смерти короля Калака король Тихиан объявил рабство в Тире вне закона. Вы были одним из тысяч освобождённых. Вы считаете, что и дальше будете свободным? Кому вы принадлежали? Что вы думаете о своём бывшем хозяине?

Революционер: в последние месяцы правления Калака вы работали над его свержением. Вы шпионили за его дворянами, распространяли повстанческие мысли среди рабов или носили послания лидерам мятежников, и король был свергнут. Что вы будете делать теперь? Какие тайны вы узнали в процессе? Есть ли у вас контакты среди групп, соперничающих за власть в этом городе-государстве?

Совестливый дворянин: Вы всю свою жизнь наслаждались комфортом и привилегиями, но знали при этом, что ваше богатство заработано стараниями людей, у которых всего этого не было. Вы хотите помочь угнетённым, но как вам поступить: сохранить титул и стать защитником слабых, или начать борьбу с другими дворянами?

СТРУКТУРА ВЛАСТИ ТИРА

Сейчас королём Тира считается Тихиан, бывший верховный темплар. Однако его положение далеко не безопасно. Король Тихиан принял корону с молчаливого согласия других темпларов и глав влиятельных группировок, обладающих большим влиянием, но недостаточно сильных для его свержения.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

После смерти Калака за власть борется множество разных групп, к счастью для Тихиана и прочих темпларов, ни одна группа пока не смогла объединить все эти силы, чтобы бросить вызов правлению нового короля. Представители этих фракций часто встречаются на больших собраниях, чтобы принимать решения и заключать договоры, влияющие на баланс сил в городе. Вот фракции, оказывающие на Тир большое влияние:

ОБЗОР ТИРА

Тир — это источник интриг и перемен на Атхасе. Его Золотая Башня и опечатанный Зиккурат — уникальные чудеса, впечатляющие большинство посетителей.

Население: Около 15 000 в черте города и примерно столько же в дворянских поместьях и деревнях долины Тир. Большую часть, примерно две трети, составляют люди. Остальные это по большей части голиафы, дварфы, мулы и эльфы.

Вода: Под Тир уходят семнадцать общественных колодцев, идущих к самому старому и самому глубокому водоносному пласту Атхаса, берущему начало в Звенящих Горах. Каждый колодец охраняют Тирские Стражи. Тихиан (под давлением остальных) постановил, что каждый гражданин имеет право на один контейнер воды, несомый в руке, каждый день. Те, кто пытаются обойти этот закон, рисуют стать изгнанниками. В самом городе есть также много частных колодцев, например, в Королевских Садах и Районе Темпларов.

Товары: Огромный выбор основных товаров доступен в Районе Торговцев и Районе Караванов, а также на Рынке Эльфов в Трущобах. Почти каждый день возле Стадиона Тира проходит стихийный разношёрстный базар.

Оборона: Большая часть армии Тира была распущена после свержения Калака, но на настоящий момент темплары восстановили её в виде Тирской Стражи. Это ненадёжная смесь солдат, ранее служивших Калаку, личных войск знатных домов, воинов революционеров, и освобождённых гладиаторов и рабов, в количестве пяти тысяч разномастных воинов. Возглавляет армию бывший наёмник мул по имени Залкор. В дополнение к Страже, многие знатные и торговые дома содержат большой контингент личных солдат.

Таверны и постоянные дворы: В Районе Караванов и Районе Торговцев более тридцати постоянных дворов и столько же таверн. В Трущобах более убогие заведения, включая заброшенные дома, и встречаются самовольные поселенцы.



Свергнувшие Калака: Повстанцы, бросившие вызов и свергнувшие Калака, пользуются большим уважением среди населения. Кроме Тихиана в эту группу входит Рикус, бывший гладиатор мул, возглавляющий Алый Легион; Садира, бывший раб полуэльф и тайный член Сокрытого Братства; Агис Астикл, высокопоставленный дворянин дома Астиклов и практик Пути; и Ниива, тоже бывшая гладиаторша.

Освобождённые: Бывшие рабы составляют большую часть населения Тира. Хоть они бедные и необразованные, но они сильны своим количеством. в их лидеры входят Шиврин, полуэльф из Трущоб (по слухам имеющий связи с Зуборезами, преступной бандой); и Нон, мул и известный краснобай. Когда Нон был рабом, он был знаменитым гладиатором на стадионе.

Обыватели: Многие революционеры были в Тире простыми жителями. Среди тех, кто сохранил влияние, находится Рован, хозяйка постоянного двора, полуэльфийка из Района Караванов и Залос, каменотёс мул из Района Ремесленников.

Залос тайно получает жалованье за шпионаж для Урика, но в Тире его никто не подозревает... пока.

Торговые дома: Представителям торговых домов власть и влияние в Тире не в новинку, хотя теперь им приходится иметь дело с соперничающими фракциями, а не одним монархом. в доминирующих торговцах числятся Давит Вордон из Дома Вордонов, в чьи интересы входят железные рудники Тира и торговля рабами за стенами Тира; а также Белана Вавир из Дома Вавиров, штаб-квартира которого находится в Балике.

Темплары: Техозиан, Министр Законов, отвечает за создание новых законов. Машастра, Министр Обороны, возглавляет армию и отвечает за оборону Тира по указаниям Тихиана.

Дворяне: Шошана Берил, матриарх Поместья Берил, хочет превратить правительство в сенат дворян. Она считает, что только у знати есть образование и возможность править городом-государством. Муртер Дайан, который имеет интерес в железных рудниках Тира, тайно принадлежит к Истинным – группе заговорщиков, надеющихся на возвращение Калака.

КОРОЛЬ ТИХИАН

Фракции Тира бурлят и грызутся между собой, а король Тихиан неуклонно работает над тем, чтобы сделать свою власть независимой от этих группировок. Он должен быть осторожным, потому что любая попытка захватить слишком большой контроль, быстро вызовет ответную реакцию со стороны других борцов за власть, а у Тихиана пока нет сил для защиты трона перед лицом объединённой оппозиции. Все указы и решения короля молчаливо одобряются, но гордому амбициозному Тихиану это очень не нравится. Его поддерживают бывшие темплары Калака; хотя многие из них возмущены его предательством коронованного владыки, а некоторые даже думают, не могли бы они сами занять его место.

Бывший верховный темплар в настоящий момент исследует чародейские библиотеки и сокровищницы Калака, разыскивая магические тайны. Некоторые лидеры Тира опасаются, что Тихиан намеревается стать новым тираном, как только он найдёт источник большой силы.

ИССЛЕДОВАНИЕ ТИРА

Тир прячется за высокими стенами посреди плодородной долины Тир, которая лежит у предгорья Звенящих Гор. Путник с расстояния многих километров может увидеть огромные шпили Золотой Башни, возвышающейся над городом. Рядом с башней возвышается ступенчатая пирамида: Зиккурат Калака, разноцветный и сверкающий под пустынным солнцем. Городские стены украшены песчаником, слаженным временем и постоянными починками. Рядом с Тиром воздымаются Звенящие Горы, на чьих высочайших пиках во время Зходящего Солнца сверкает снег.

Основная часть перевозок происходит через восточные Караванные Ворота. Это две мраморные створки, каждая по 6 метров в высоту и почти столько же в ширину, окованные драгоценным железом. За ними находится главная артерия города, Караванная Тропа, идущая через Район Караванов к самому сердцу города, где у основания Зиккурата Калака раскинулся Район Торговцев. Большие каменные дома, из которых состоит двойной Район Знати, находятся на севере и юге Района Караванов, и резко отличаются от окружающих глинобитных домиков.

Обыватели и освобождённые рабы живут бок о бок в Трущобах, нагромождении никак не распланированных зданиях. Там бродят преступные банды, охотящиеся на слабых. Временные убежища, построенные освобождёнными рабами, расположены в Районе Ремесленников, к северу от Зиккурата. Хоть в Районе Ремесленников убежище и воду найти труднее, некоторые предпочитают жить здесь, а не в Трущобах. Сейчас этот район также является тренировочной зоной для гладиаторов, сражающихся на Стадионе Тира во время редких игр.

Стадион разделяет Зиккурат Калака и Золотую Башню. При новом правителе крики зрителей, болеющих за любимчиков, слышны лишь десять дней в месяц. В остальное время стадион служит переполненным рынком из неорганизованных ларьков, палаток и просто подстилок, где неумелые торговцы предлагают многочисленные товары и услуги.

Тир всегда был двумя городами в одном: большой город состоит из простолюдинов, рабов (ныне освобождённых) и дворян, а в меньшем по размерам Золотом Городе возвышается Золотая Башня и находятся великолепные Королевские Сады. Башню окружают многочисленные общественные здания, а также огромные склады с драгоценными запасами зерна, железных слитков, воды и оружия. Кроме того, в Золотом Городе живут дворяне и темплары.

Золотая Башня, самое величественное архитектурное сооружение Тира, построена из редкого золотистого гранита и состоит из множества залов, соединённых извивающимися проходами. Неподалёку стоит отдельная наблюдательная башня, уменьшенная копия, соединённая с основным строением мостиком. По слухам, магия сквернения привязала к Золотой Башне древних элементалей, которые неустанно следят за возможными нападениями. Поскольку король Калак умер, все попытки войти в башню заканчиваются неудачей.

Ну и, наконец, под городом раскинулся Подземный Тир, катакомбы, отражающие две тысячи прошедших лет. в полной темноте лежат засыпанные улицы, рас才是真正кившиеся площади и руины. в это опасное царство подземных проходов и забытых кварталов ведут тайные подвалы в зданиях с поверхности.

Район Караванов

Район Караванов – основной торговый и наиболее посещаемый район Тира. Барханные торговцы и обычные посетители входят в город через массивные Караванные Ворота. Площадь, находящаяся сразу за воротами, представляет собой скопище загонов для животных, телег, ящиков с экзотическими товарами, упакованными для перевозки, и торговцев, орущих на всех вокруг. Обычно за воротами присматривает отряд Тирской Стражи, опрашивающий новичков и собирающий налоги с торговцев (примерно 5 процентов от заявленной стоимости товаров). Стражи записывают имена и цели чужеземцев, пришедших в город.

Приведя странников и караваны к вратам, Караванная Тропа вьётся на запад, к самому сердцу торгового района. Днём дорога усеяна коробейниками и уличными торговцами, продающими мелочь. Основательные магазины, стоящие у обочины, продают миллиарды разных товаров, включая одежду, припасы для караванов, корма для животных, пищу, выпивку, предметы коллекционирования, оружие и доспехи.

В Районе Караванов есть следующие торговцы и магазины:

«Пустынная одежда Дэвин»: Среди товаров есть широкополые шляпы, хорошо впитывающие пот белые облачения, солнечные очки, перчатки без пальцев, сапоги с роговой подошвой, шарфы и многое другое. Дэвин, сорокалетняя женщина человек, имеет знакомства в Сокрытом Братстве.

«Оружие Грика»: в товары этого магазина входят кинжалы из когтей эрдлу, метательные копья с обсидиановыми наконечниками, самые настоящие дубинки и крохотная коллекция железного оружия (доступная для просмотра только по предварительной договорённости). Грик, мужчина мул, иногда сражается на стадионе во время фестивалей.

«Золотой Иникс»: в общем зале этого постоянного двора и таверны по совместительству подают еду, брой (ферментированный нектар канков), тирский тёмный эль и вина с виноградников Астиков. Здесь сдаются восемь обычных комнат (2 см за ночь) и две роскошные комнаты (2 зм за ночь). Хозяин Рован, полуэльф, является членом консорциума трактирщиков, одной из групп, борющихся за власть в Тире.

Хранилище Эзаря: За прошедшие годы этот склад сменил много владельцев, но все они умерли при стран-

ТИРСКИЙ КОДЕКС ПРАВОСУДИЯ

При короле Калаке «правосудие» было синонимом капризов власти имущих, и никто не ожидал (да и не получал) честного обращения. Сейчас же возглавляемые обывателями фракции Тира стремятся решить эту проблему. Поддавшись давлению жителей, угрожающих поднять восстание, король Тихиан поручил темплару Техозиану создать правовую систему, в которой обвиняемый считается невиновным, если только суд из трёх независимых судей не посчитает иначе.

Однако пока Техозиан полагается на суд темпларов, знати и патрулей Тирской Стражи. Виновных в незначительных преступлениях штрафуют; виновных в серьёзных преступлениях изгоняют из Тира и продают в рабство. Самых ужасных преступников казнят на особых церемониях на Стадионе Тира.

ЖОНГЛЁРША ДЖОССИ

Личность из Района Караванов

Джосси это эльфийка, дающая представления на улицах Района Караванов, демонстрирующая за деньги впечатляющие навыки жонглирования. В её выступления входят песни и вызов из толпы добровольцев для участия в трюках.

В действительности же Джосси – воровка, служащая посыльной (а иногда и наёмной убийцей) Глазам Тира – сети попрошаек, воров и прочих жителей улиц. Она также работает на многих городских преступников, включая банду Зуборезов из Трущоб. Джосси оценивает гостей города, запоминает выбранные ими таверны и постоянные дворы. Информация о богатых и необычных путешественниках может пригодиться в любой момент.

ных обстоятельствах. Теперь никто не осмеливается взять его себе, и ходят слухи, что там обитают привидения. Тайный проход под складом ведёт в чрезвычайно опасные области Подземного Тира.

РАЙОН РЕМЕСЛЕННИКОВ

Это дополнительный торговый район Тира. Ремесленная Тропа начинается у подножья Зиккурата Калака и уходит на север, к стене, очерчивая Трущобы с востока. Вдоль дороги стоят солидные магазины, продающие всевозможные товары и услуги, включая одежду, утварь для дома, свежие и сушёные продукты, пиво, ткани и обувь. У Ремесленной Тропы снуют и мелкие торговцы и уличные актёры, но они не набрасываются на прохожих как саранча, как это часто происходит на Караванной Тропе.

Торговля в этой части Тира служит для нужд местных жителей, а не для нужд гостей города. Многие освобождённые рабы, вложившие свои навыки в изготовление товаров или услуг, обосновались в Районе Ремесленников. Здесь есть следующие магазины и достопримечательности:

«Любопытности Карлена»: Этот магазин продаёт предметы коллекционирования и необычные вещицы, найденные в Подземном Тире и за городом. Его владелец, Карлен, это словоохотливый великаныш, когда-то бывший искателем приключений, способный разглядеть ценность практически в любом предмете, вытащенном на свет. За каждый товар он может долго и со вкусом торговаться.

«Упрямый Торгаш»: в этой тихой таверне для местных подают сосиски и сухое печенье, пиво и брой.

«Камень и раствор»: в этом магазине покупают камень в больших количествах и делают заказы на доставку особых строительных материалов из рудников, находящихся за пределами Тира. Владелец мул Залос часто отсутствует, так как постоянно встречается на тайных собраниях с другими влиятельными горожанами (а ещё шпионит для Урика).

Площадь скульпторов: Здесь стоят особняки в архитектурном стиле двух Районов Знати, наследие времён, когда у районов Тира были другие границы. Хоть эти здания и полуразрушены, они обрели новую жизнь после свержения Калака. Освобождённые рабы, обладающие талантами, сделали ветхие особняки своими студиями. На площади представлено много разных стилей, но чаще всего встречаются скульптуры из мрамора и песчаника. Студии может посетить любой, кто желает

увидеть последние работы в процессе изготовления, хотя ожидается, что это будет оплачено подарком; в каждой студии стоит корзина для мелких монет. На Площади Скульпторов можно легко найти комнату, пригодную для реконструкции и, если нахлынет вдохновение, для воплощения художественных замыслов.

Дверь дрейков: Прежде чем исчезнуть сто лет назад, представители знатной семьи Детерсанов заказали здание, напоминающее склеп, украшенное барельефами дрейков и языков пламени. Когда здание было построено, вся семья вошла внутрь, заперлась изнутри и исчезла навсегда. За прошедшие годы некоторые смельчаки пытались войти в Дверь дрейков, и те, у кого это получалось, исчезали без следа. Сейчас местные не беспокоят это место.

Район Кузнецов

Этот район тоже связан с торговлей, но здесь мало кто живёт. в отличие от Района Ремесленников, здесь выполняют шумную работу, требующую большого свободного пространства.

Кирпичный завод: Сложеный из кирпичей Зиккурат Калака стал монументальным сооружением, сгубившим сотни рабов. Сейчас кирпичный завод продолжает изготавливать кирпичи, которые идут на строительство проектов, приостановленных на время строительства пирамиды. На кирпичном заводе больше не используют рабов, а платят работникам, работающим только днём. По иронии судьбы, многие эти работники – бывшие рабы, трудившиеся здесь же, но из-под кнута.

Это место остаётся в ведении города (то есть короля Тихиана и темпляров), но работники уже начали требовать контроль. Практически каждый день на кирпичном заводе начинаются акции протеста и демонстрации, вырывающиеся в соседние районы. На каждом шествии работники выкрикивают: «Завод рабочим!» и другие подобные лозунги. Пока единственным результатом являются мелкие схватки с Тирской Стражей.

Загон для рабов: Шестиметровые стены со створжевыми башнями в каждом углу огораживают пространство, на котором раньше жили рабы, строившие Зиккурат Калака. Истории о жутких порядках за этими стенами до сих пор не сходят с языков тех, кто остался жив. Когда рабство в Тире было отменено, загон пустовал не долго, став впоследствии тренировочной площадкой.

ЗАЛОС КАМЕНОТЁС

Личность из Района Ремесленников

Мул каменотёс Залос постоянно находится в Районе Ремесленников, но его трудно застать в его собственном магазине. Он слоняется по окрестностям и поддерживает дружеские отношения с окружающими. Больше всего ему нравится разглядывать скульптуры из камня, добытого в его каменоломнях.

Помимо прочего, он продолжает работать над освобождением населения Тира. Залос участвует в судьбоносных заседаниях фракций, добивающихся власти в этом городе-государстве. Это помогает ему играть вторую важную роль – он тайный шпион Урика. Мул заблуждается, считая, что он никогда не выдаст информацию, способную нанести Тиру вред. Он получает жалованье от посланца из Урика, встречаясь с ним в пустом доме на площади скульпторов.

ГАВАН СУЛ

Личность из Района Кузнецов

Многие посетители «Потускневшей чаши» впадают в ступор, когда видят за прилавком тифлинга, так как эта раса славится своей свирепостью. Однако Гаван Сул – сама любезность, и когда он расхваливает, как хорошо смотрится на покупателе одежда или украшения, может показаться, что он льстит и слегка привирает. Сул действительно лицемерит; его заботит только выгода, и он продал бы глаза своей матери, найдись на них покупатели.

Сул скапает краденое у Железных Крыс, банды из Трущоб. Время от времени у кого-нибудь из Крыс появляется идея ограбить его магазин, но этих воров потом уже никто не может найти. Сул также тайно сотрудничает с Торговцами Ианто, представителями Дома Ианто, которые пока ещё не отказались от торговли рабами. Иногда тифлинг похищает посетителей своего магазина и продаёт их Ианто.

кой для желающих стать гладиаторами. То, что началось как простейшее образование для недавно освобождённых рабов, стало более организованным. Тот, кто желает сражаться на стадионе, может прийти сюда и отточить свои навыки.

«Тележник Рарвин»: Эта большая мастерская специализируется на починке и изготовлении телег, бронированных аргоси, карет, сёдел с навесами, и много другого.

«Потускневшая чаша»: в этом магазине продают бывшие в употреблении товары, включая ювелирные изделия, музыкальные инструменты и более экзотические предметы, вероятно, даже ворованные. Владелец, тифлинг по имени Гаван Сул, по слухам торгует дьявольской травкой, из которой изготавливают мощный яд.

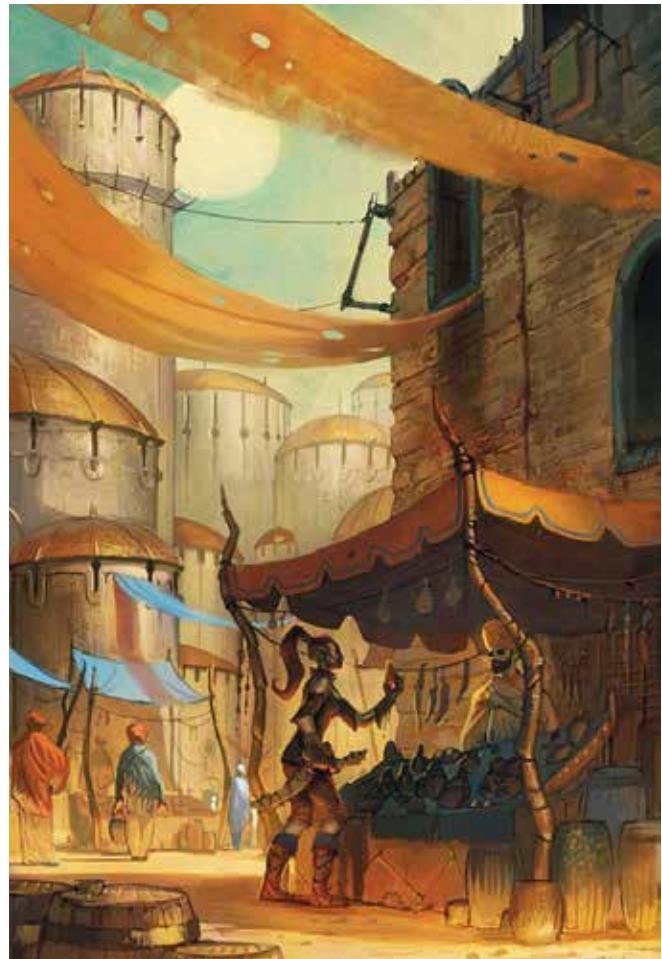
Кирпичный курган: За долгие годы на кирпичном заводе умерло очень много рабов, и их тела сбрасывали в шахту, уходящую в полость под районом. Эту свалку называют «кирпичным курганом». Иногда из шахты всё ещё доносятся истошные крики, слышимые даже через каменный затвор, которым Тихиан приказал её опечатать.

Район Торговцев

Караванная Тропа вползает в Район Торговцев с востока. Главная артерия города доходит до того места, где на Железную Площадь падает тень от зиккурата, после чего дорога разделяется и окружает центр торговли. в складах, прилегающих к магазинам, трудятся верные стражи и простые работяги.

Все наиболее крупные торговые дома Атхаса поддерживают в Районе Торговцев большие магазины, офисы и просто дома. Упорядоченные торговые ряды формируют Железную Площадь, над каждой лавкой указано название и эмблема контролирующего торгового дома, а работают там младшие представители этих самых домов. Среди крупных магазинов располагаются небольшие торговцы, занимающиеся товарами, с которыми большие торговцы не связываются из-за маленькой выгода или большого риска. Каждый день торговцы Тира вынуждены иметь дело с конкуренцией и интригами; многие дома нанимают надёжных стражей, охраняющих торговые маршруты, проходящие по пустыне.

Среди основных магазинов Железной Площади присутствуют:



Дом Вордон: Дом Вордон, чья штаб-квартира находится в Тире, это основной торговец железом. **Товары:** железо, оружие, произведения искусства, ткани и рабы (за пределами Тира). **Эмблема:** чёрный бриллиант.

Дом Вавир: Этот дом, основанный в Балике, имеет хорошие отношения с правительством Тира. **Товары:** зерно, керамика, драгоценные металлы, твёрдая древесина, драгоценные камни и экзотические животные. **Эмблема:** серебряный кролик.

Дом Шорн: Основанный в Нибенае Шорн страдает от упадничества и коррупции. **Товары:** обсидиан, вода, древесина, предметы искусства и оружие. **Эмблема:** три белых стрекозы.

ХАНЕТ ЦАЛАКСА

Личность из Района Торговцев

Жестокий 30-летний торговец Ханет пользуется позицией представителя Дома Цалаксы в Тире, чтобы получать как можно больше богатств для себя. Он мастерски владеет шантажом, вымогательством, и умеет вести двойные игры. Когда обитатели Района Торговцев видят на своём пороге Ханета, они знают, что им предстоит неприятный разговор. Забавно то, что когда Ханета долго нет, эти же люди беспокоятся ещё сильнее – он прославленный шпион и наёмный убийца.

Свою самую странную особенность Ханет держит в секрете от всех, даже от представителей своего дома: он может менять свой облик, что облегчает ему ведение грязных делишек. Рождённый у человеческих (по всей видимости) родителей, Ханет не знает, откуда у него взялись эти способности, но он считает, что всё это благодаря псионике.

Дом Цалакса: Основанный в Драже, Дом Цалакса славится участием в шантажах, шпионаже и заказных убийствах. *Товары:* верёвки, зерно и «возвращение» украденных грузов. *Эмблема:* два сверкающих животных глаза.

Дом Стел: Основанный в Урике Стел открыто воинственен и враждебен к младшим домам, которых он скupает. *Товары:* рабы (за пределами Тира), оружие, твёрдая древесина, перья и заложники для выкупа. *Эмблема:* скрещённые чёрные скимитары.

Дом М'ке: Основанный в Рааме, Дом М'ке с боем защищает свои торговые маршруты и аванпосты от атак и «неудач», организованных Цалаксой или Стелом. *Товары:* орехи, специи и изделия из стекла. *Эмблема:* серебряное писчее перо.

Дом Ианто: Маленький тирский дом, ранее занимавшийся исключительно торговлей рабами, Ианто пытается восстановить бизнес, ведя сопряжённые с большим риском сделки. *Товары:* пока никаких. *Эмблема:* зелёный иникс.

Район Знати

Тирский Район Знати делится на две части Районом Караванов. Красивые просторные каменные дома Района Знати служат напоминанием о том, что у большинства обывателей никогда не будет фамилии, связанной с богатством и влиянием. Крупнейшие торговцы, темплары, чиновники и знать, сохранившая особняки в городе-государстве, наслаждаются разными степенями роскоши. Их дома высокие и просторные, обычно с тремя и более этажами. в большинстве домов есть помещения для слуг, внутренние дворы и даже сады.

Местные магазины более изысканны, чем в других районах. Продавцы трав окружают целебные травы и экзотические масла музыкой флейт и гитаров. Продавцы цветастых шелков, стеклодувы и парфюмеры выставляют свои товары на витринах, заманивая таким образом прохожих. По существу же, эти магазины созданы для отбора у знати лишних денег.

В Районе Знати есть следующие места:

«Аптека Рей»: Здесь продаются медицинские травы, кальяны, ароматические свечи и масла, благовония и музыкальные инструменты. Рей Кхал, человек мужчины средних лет, по слухам увлекается магией и торгует зачарованными предметами. На расспросы об этом он отвечает с юмором, унижающим его собственное достоинство.

«Цветы и ароматы Нариссы»: в товары этого магазина входит парфюмерия, масла для тела, макияж, цветные перья и (для избранных покупателей) яды. Нарисса, прекрасная полуэльфийка, по слухам является незаконнорожденной дочерью важного темплара, и является воплощением осторожности, что бы вы у неё ни покупали.

БАГРЯНЫЕ ШЛЕМЫ

Дозорные Района Знати

Тирская стража не охраняет Район Знати. Вместо них основные знатные семьи собирают частные войска из дозорных офицеров. Эти войска, называемые Багряными Шлемами за характерный окрас головных уборов, покрытых чешуёй, поддерживают порядок на улицах и к заходу солнца выдворяют за пределы района тех, кто в нём не проживает. На границах, где к Району Знати прилегает торговый район, стоят особые стражи.

Группа Багряных Шлемов состоит из предводителя (обычно гладиатора человека или мула) и нескольких стражей великанышей. После смерти Калака и освобождения рабов многие гладиаторы устроились на эту работу.

«Нефрит Джожал»: Здесь продаются экзотические ювелирные украшения, изготовленные из кости, рога, дерева, металла и драгоценных камней. Дварф владелец, Каорик Марриш, изготавливает украшения сам. Охраняет магазин три-крин по имени Иксикст, который стоит абсолютно неподвижно, и которого многие покупатели принимают за реалистичную скульптуру.

«Исследованный Атхас»: в товары входят карты (городов-государств, областей, развалин и многое другое), навигационные схемы, дневники исследователей, и (для тех, кто знает секрет) маршруты к точкам входа в Подземный Тир.

Постоялый двор «Пресная вода»: На этом постоялом дворе предоставляют роскошный отдых и услуги для дворян, глав торговых домов, и всех, у кого есть лишние деньги.

Особняк «Чёрное солнце»: Знатная семья Шахрам превратила часть своего особняка в частный бальный зал, в котором устраивают пышные вечера, на которые приглашают представителей других семей. Тот, кто получит приглашение, вызывает зависть у других аристократов Тира, так как карточку из папируса с чёрным кругом и датой получить непросто.

Темплары считают, что особняк – рассадник культа, а на вечерах проводят тёмные церемонии. Однако знать, принимающая в них участие, обладает большим политическим влиянием, и у темпларов нет доказательств, подтверждающих их теорию. Поэтому они никак и не расследуют, что же происходит за фасадом особняка «Чёрное солнце».

ТРУЩОБЫ

Северную часть Тира уродует груда ветхих зданий, населённых бедняками, неудачниками и доведёнными до отчаяния жителями. После свержения Калака освобождённые рабы хлынули в Трущобы в поисках места, которое они могли бы назвать своим. Кто-то нашёл работу на плантациях за городом, где они раньше были рабами. Другие, менее удачливые и менее амбициозные, стали преступниками. Посетителям советуют держаться

БАНДЫ ТРУЩОБ

В Трущобах много разных банд. Ограбления значительно участились после смерти Калака, и Тирская Стража ежедневно находит на улицах мёртвые тела. Иногда насилие выплескивается в торговые районы и Район Знати. Не помогают даже сильные патрули темпларов. Толпы разбегаются, когда видят стражей, и исчезают как крысы в канализации.

Среди банд Трущоб числятся следующие:

Зуборезы: Эта толпа кровожадных эльфов контролирует самую большую часть Трущоб. Многие магазины в Трущобах (да и за их пределами) платят деньги Зуборезам. Влиятельный полуэльф Шиврин тайком сотрудничает с этой бандой.

Железные Крысы: Банда Железных Крыс, состоящая из воров и карманников, большую часть дня проводит в более богатых районах, забирая у растяп монеты и ценности, и прячась от Тирской Стражи. Гаван Сул в Районе Кузнецов скапывает у них краденые товары.

Руинники: Эта группа бездомных полусоисков живёт в самых далёких частях Трущоб подобно диким животным. Ходят слухи, что они приручили сбежавшего браксата, основавшего логово в заброшенном здании.



границ с соседними районами. в глубине трущоб, где здания уже много лет стоят пустыми и разрушенными, поселились чудовища.

Кроме мастерских и винных лавок, в Трущобах практически нет постоянных магазинов, но есть следующие интересные места:

Эльфийский Мост: Древний Эльфийский Мост висит над заполненным пылью руслом, которое никто не помнит заполненным водой. в этом укромном месте совершаются незаконные сделки и устраиваются засады на глупцов, забредших в Трущобы.

Дом на Песочной улице: Извилистая разграбленная улица, которую избегают даже самые жестокие банды, носит название Песочной. Дорога ведёт в тупик и упирается в здание, не настолько ветхое, как остальные строения вокруг. По слухам, в здании обитают похожие на червей существа, известные как псурлоны.

Рынок Эльфов: Нищие, как сами Трущобы, люди совершают покупки на Рынке Эльфов. в тёмных аллеях выстраиваются палатки и прилавки, и эльфы пристают ко всем, у кого с виду есть одна или две монетки. Большая часть эльфийских товаров – бесполезные побрякушки, но некоторые племена предлагают экзотические предметы и диковины, недоступные в других районах Тира. Племя Ночного Ветра специализируется на шёлковых верёвках, шерстяных тканях и мыле; племя Виниан продаёт экзотических питомцев, таких как хуррумы и ящерицы; а эльфы

СРАЖЕНИЕ НА СТАДИОНЕ

Персонажи игроков могут сражаться на стадионе, если хотят принять участие в соревновании и могут заплатить 25 зм. Они могут выступать поодиночке, а могут выйти командой, и могут участвовать в сражениях, состязаниях на скорость или же проходить полосу препятствий. Создайте игру для стадиона как обычную сцену, выбрав уровень существ и угрозы для сцены в пределах 4 уровней от уровня отряда. Наградой за победу должна быть порция сокровищ на 2 уровня ниже чем обычно полагается за прохождение такой сцены.

племени Зелёный Камень занимаются свечами, светожезлами и вечногорящими факелами.

Вопящий Подвал: Недалеко от Рынка Эльфов находится заброшенный винный магазин, в чьих подвалах находится тайный вход в Подземный Тир. Когда банды Зуборезов налетела на этот магазин и убила его владельцев, это разбудило какое-то зло, которое проявляется в виде кричащего от ярости духа. Не выжил никто из тех, кто увидел его, и услышавших его крик, исходящий из-под земли, долго мучают кошмары.

СТАДИОН ТИРА

Гладиаторский стадион Тира находится между стенами Золотого Города и Зиккурата Калака. На середине стены Золотого Города расположен особый балкон, ранее резервируемый для короля и высокопоставленных темпларов. На противоположной стороне стадиона огромная лестница ведёт от арены до вершины пирамиды. На всех ступенях, обращённых в сторону стадиона, выложена мозаика, изображающая Калака в виде бога-воина.

Пространство между сиденьями зрителей является лабиринтом из клеток и проходов для пленников и чудовищ, предназначенных для арены. Широкая улица ведёт от северной стороны стадиона до Стадионных Ворот, ближайших ворот в городской стене. Эти ворота вырезаны в форме распахнутых челюстей дракона, и через них приводят чудовищ, захваченных в горах, чтобы посадить их в клетки, из которых им один путь – на арену.

Высокопоставленный темплар, Распорядитель Игр, выбирает десять дней в каждом месяце для проведения боёв. Выступления также совершаются во время фестивалей. На состязание может прийти кто угодно, хотя на практике большинство участников это профессионалы, зарабатывающие себе так на жизнь, и гладиаторы, спонсируемые знатными семьями и торговыми домами. Рабов на стадионе больше не используют. Смерть происходит гораздо реже, чем при Калаке; большая часть соревнований теперь оканчивается когда один из участников получает серьёзное ранение. Гладиатора, который добьёт поверженного врага, изгоняют из Тира. Однако сражения с пустынными чудовищами и дикими врагами всегда идут до смерти.

В дни, когда игры не проводятся, стадион служит импровизированным рынком, состоящим из разрозненных столов, палаток и одеял, где торговцы предлагают товары и услуги. Продавцам не нужно платить пошлину за пространство, если оно в ширину не превышает ширину двух телег. Король Тихиан принял этот закон под давлением освободившихся рабов, требующих места для торговли, из-за которого они не погрязли бы в долгах.

ЗИККУРАТ КАЛАКА

«Великий Зиккурат возвышается над нищетой опалённого солнцем города. Каждый уровень ступенчатой пирамиды выполнен из глазурованных разноцветных кирпичей: у основания она тускло-фиолетовая, потом синяя, голубая, зелёная, жёлтая, ярко-оранжевая и красная наверху».

– Летописец Атхаса

Калак построил зиккурат, чтобы вытянуть жизненную силу у населения Тира и использовать её для превращения в сущность, сильную как сам Дракон. Его план сорвался, но зиккурат так и стоит памятником злу сквернения и глупости абсолютной власти королей-чародеев.

Единственный очевидный вход находится наверху огромной лестницы, которая выходит в небольшой ве-

стибюль, выложенный обсидианом, чёрным как сердце Калака. Сейчас вход закрывает огромный каменный блок с эмблемой короля Тихиана. Кроме того, здесь всегда дежурит отряд Тирской Стражи, чтобы никто не пытался войти внутрь без разрешения темпларов.

Что находится в зиккурате? Как минимум, там должен находиться инструмент сквернения, созданный Калаком для вытягивания жизненной силы из жителей Тира. Согласно докладам единственной группы, проникнувшей в зиккурат и выбравшейся оттуда живой – группы, которой помогало Сокрытое Братство – внутри находится лабиринт из лестниц, туннелей и обсидиановых комнат, в которых пульсируют таинственные знаки. Были там замечены артефакты, реликвии и книги, но их не тронули, побоявшись разбудить зло. Эта группа преследовала Калака, сбежавшего в зиккурат после того как он получил на стадионе смертельную рану от гладиатора Рикуса. Всем сообщили, что его труп остался внутри, но на самом деле тело Калака так никто и не видел.

Недавно дворянин Муртер Дайан призывал отправить в зиккурат ещё один отряд, чтобы узнать тайны Калака и посмотреть, что случилось с его телом. Однако большая часть руководителей города-государства считает, что лучше всего оставить это место в покое. Некоторые фракции, борющиеся за власть в Тире, хотят сломить печать на зиккурате и обшарить это место от вершины до самых глубоких подвалов. Больше всего этого хотят Истинные, тайное общество, желающее вернуть на трон Калака или его преемника. Если король Тихиан решит отправить в зиккурат ещё один отряд, агент Истинных среди знати – Муртер Дайан попробует сопровождать их, чтобы самому увидеть все находки и скорректировать планы Истинных.

ЗОЛОТОЙ ГОРОД

Золотой Город, ранее зарезервированный для короля Калака и его верховных чиновников и темпларов, сохранил большую часть ограничений на посещение, несмотря на возмущение обычных граждан.

В течение одного дня каждую неделю обитатели могут совершить экскурсию по Королевским Садам и Золотой Башне. За день позволяют пройти примерно сотне жителей, несмотря на то, что увидеть своими глазами прославленные сады хочет намного больше горожан. Возмущение копится, несмотря на то, что темплары пытаются объяснить, что если сады открыть для всех граждан Тира, этому месту буден нанесён непоправимый урон.

Вот интересные места в Золотом Городе:

Великие Врата: Через эти ворота могут проходить только грузы с железных рудников Тира и люди с государственными делами. Когда они закрыты, на их мраморных створках видно жуткое резное изображение Дракона. Врата охраняются отделением Тирской Стражи, а также привратником, познавшим Путь.

Главное Бюро: Сразу за Великими Вратами находится несколько строений, в которых чиновники и темплары исполняют свои повседневные обязанности. Хоть все, связанные с новым правительством Тира, описывают его как «полностью переделанное», взятка остаётся самым быстрым способом получить аудиенцию высокопоставленного темплара.

Королевские Сады: Королевские Сады включают три цветущих и зеленеющих участка земли. Пройдя под зелёным куполом, ощущаешь себя попавшим в плодородное прошлое Атхаса. Благодаря огромному количеству воды из колодцев Золотого Города и многочисленным заботли-

ВСТРЕЧА С ТЕМПЛАРАМИ

Хоть граждане Тира теперь могут оказывать больше влияния на принятие общегосударственных решений, чем при Калаке, у них нет права выступать против короля или совета темпларов. Обычно граждане, озабоченные важной проблемой, встречаются с темпларами вне казённых стен и уговаривают их поднять на совете тот или иной вопрос.

Отдельных индивидуумов могут пригласить на собрание в качестве гостей темпларов, особенно если они помогают решать проблемы города-государства. Темплары могут пригласить группу показавших себя персонажей игроков, чтобы поручить им такие задачи:

- ◆ Шпионаж за руинами, торговым постом или городом-государством.
- ◆ Проникновение в тайное общество Тира.
- ◆ Составление карты доселе неизвестной части Подземного Тира.
- ◆ Искоренение Истинных.
- ◆ Поиски штаб-квартиры Сокрытого Братства.
- ◆ Исследование запрещённой торговли рабами.
- ◆ Сопровождение посла на Лесистый Кряж.

вым садовникам, здесь сохраняется растительная жизнь, невзирая на неблагополучный климат; сад разбит Калаком, которому нужен был источник жизни для его сквернящей магии. Когда Калак исчез, те же самые садовники под руководством Мастера Садов, полуэльфийки темплара Дафны, продолжили заботиться о растительной резервации, так как здесь растёт много редких деревьев, включая те, что по слухам обладают магическим действием.

Район Темпларов: У многих темпларов есть особняки в Районе Знати, но самые высокопоставленные темплары и их семьи живут в особом районе Золотого Города. в больших складах в западной части этой области находятся драгоценные склады с зерном, железом, водой и оружием. Входов в них не видно; все склады соединены хорошо охраняемыми туннелями Подземного Тира с первым зданием Главного Бюро.

ЗОЛОТАЯ БАШНЯ

Это великолепное сооружение построено из редкого золотистого гранита, который сверкает под багряным солнцем Атхаса как жёлтое железо. Арочный мост в небе соединяет основную башню с меньшей по размерам наблюдательной башней. Магия сквернения короля Калака привокала к Золотой башне древних элементалей, и они в полной мере проявят себя, если в здание вторгнутся чужаки.

На третьем этаже башни (к которому и подходит мост из наблюдательной башни) находится

Палата Советников, бывшая Королевская Приёмная, где сиденьями служат роскошные подушки. Железный трон Калака, ранее бывший центральным элементом этого места, был перекован на клиники для героев восстания. Сейчас здесь собирается совет из самых главных темпларов Тихиана, а также лидеры властных групп, когда король или темплары хотят сообщить им, как им дальше действовать.

Ониксовая лестница ведёт в расположенный выше зал, в котором была библиотека Калака. Камергеры короля Тихиана охраняют эту коллекцию; мудрецы и учёные, получившие доступ к этим сокровищам, сообщают, что в библиотеке хранятся многочисленные тайны долгой истории Атхаса.

Подземный Тир

Веками Тир терзали пожары, голод, песчаные бури, эпидемии, войны и гнев Дракона. Каждый раз, когда с городом случалась трагедия, Калак приказывает его перестроить. После более двух тысяч лет такой деятельности под Тиром скопилось множество слоёв древних руин, с входами, разбросанными по всему городу. Много входов расположено в Трущобах, половина из которых запечатана, но скрытый проходы есть почти во всех районах. Владельцы магазинов и зданий с входами в Подземный Тир могут позволить исследователям воспользоваться их проходом, если те предложат вознаграждение и пообещают хранить тайну.

Пройдя одним из туннелей, исследователи выходят к переплетённым подземным улицам, древним канализациям, тёмным дворам, головокружительным лестницам, упавшим башням, затерянным катакомбам и рождающим эхо подвалам. Здесь много полуразрушенных зданий, деловых строений и храмов забытых богов.

В этом подземном царстве скрываются существа, приспособившиеся к тьме, нежить, затаившиеся магические ловушки и преступники, использующие логова и кратчайшие пути, на которых не встречается Тирская Стражи. Король Тихиан объявил Подземный Тир запрещённым для входа не для того чтобы защитить исследователей, а чтобы избежать появления неизвестной магии, ловушек и чудовищ, ранее впавших в спячку.

Подземный Тир состоит из сотен отдельных «карманов» под существующим ныне городом-государством, многие из которых даже не соединены между собой. в основные маршруты входят мириады пересечений и узких проходов, ведущих в лабиринты тёмных коридоров, гулких пещер и сырых котлованов. Самыми большими взаимосвязанными областями под Тиром являются Муки, Эльфийская Река, Брюхо Знати, Зубы Тембо, Лаз, Дорога Склепов и Путь Ночного Дракона.

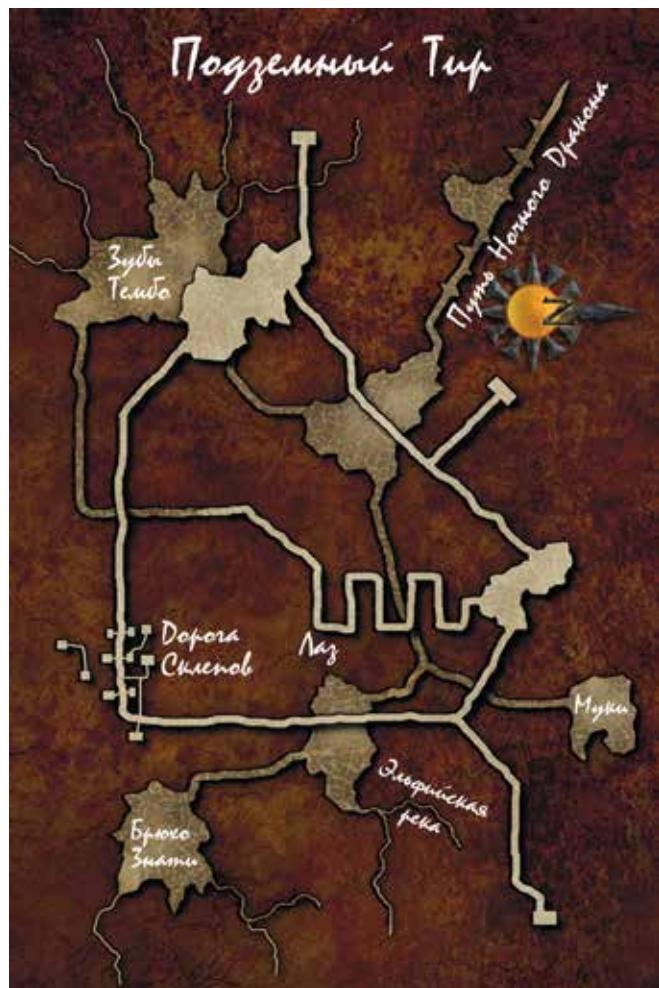
Муки: Муки – это заполненный булыжниками лабиринт из запутанных залов. в большом внутреннем дворе, находящемся в центре этой области, находится разлом неведомой глубины, а также огромное здание из гранитных блоков и чего-то, что выглядит как разноцветное стекло. Это запечатанное здание, по слухам, заселено мстительными духами тех, кто был убит ещё до восцарения Калака.

Эльфийская река: в этой так называемой реке нет воды, и это всего лишь сеть гладких туннелей, уходящих в глубины Атхаса. в туннелях у поверхности обитают колонии психонечистей, и их небольшие группы каждую ночь поднимаются в Тир в поисках новых жертв.

Брюхо Знати: Это комплекс из взаимосвязанных подвалов и разбитых склепов, расположенных под Районом Знати. Это место считается самой опасной частью Подземного Тира, наводнённой как современными, так и древними ловушками, защищающими многовековые сокровища. Тем не менее, это не останавливает воров, которые себе на беду времена от времени пробуют Брюхо на прочность.

ФОНТАН ЛИСТЬЕВ

Где-то в Брюхе Знати стоит сухой фонтан с расколотой, выветренной статуей Калака. Магия поддерживает рост лоз и светящихся листьев, которые заваливают статую и ближайшие коридоры на много метров. На этих растениях растут тёмно-красные фрукты, которые временно усиливают психонические способности съевшего их. Однако эта магия капризна, и иногда сопровождается кошмарами, сводящими с ума.



Зубы Тембо: Это комплекс естественных пещер. «Зубами» это место называется из-за многочисленных сталактитов и сталагмитов. Лет сто тому назад Калак отправил группу двардов и великанышей, чтобы те запечатали Зубы после того как в глубоких тоннелях увидели янь-ти. После смерти Калака часть его сквернящей магии прекратила действовать. Псионики, владеющие даром предсказания, считают, что скоро под городом развернутся проходы к древнему храму янь-ти.

Лаз: Разрушенные остатки торговых районов из прошлых эр сложились в сеть залов с низким потолком; во многих местах крыша находится на высоте всего лишь 1 метра. в Тире исследователи могут заполучить части карт, ведущих к старому складу в Лазе, заполненному железным оружием, но пока информации с этих карт недостаточно для обнаружения склада. Исследователи, вернувшиеся оттуда, описывают Лаз как смертоносную ловушку, заполненную оползнями и ордами зомби, вытекающими с Дороги Склепов.

Дорога Склепов: Эти многоуровневые ветвящиеся катакомбы заполняют склепы давно умерших дворян. Многие склепы пусты, их уже давно разграбили; другие охраняются смертоносными ловушками, сквернящей магией и нежитью, которая не любит, когда её тревожат.

Путь Ночного Дракона: Эта таинственная дорога раньше вела дальше в глубину, но несколько веков тому назад её завалило оползнем. Тусклый красный свет льётся из пастей грубо вырезанных драконов, расположенных на стенах через каждые 30 метров. Огромная статуя дракона (возможно, того самого) лежит, разбитая на части в зале, через который проходит туннель. Никто не знает ни историю, ни предназначение этой статуи.



БАЛИК, ГОРОД ПАРУСОВ

«Мы в Балике дорожим свободой. Можно говорить всё, о чём пожелаешь. Конечно же, Андропинис тоже может говорить всё что захочет, в том числе и о твоей казни. Выбирай слова, мой друг».

—Дариан, патриций Балика

Богатый корыстолюбивый город-государство на берегах Устья раздвоенного языка, Балик, находится под контролем диктатора Андропиниса, который утверждает, что его выбрали королём более семи веков тому назад. Несмотря на диктаторскую хватку, Балик это, возможно, самый богатый город-государство в Окрестностях Тира, и родина многочисленных влиятельных торговых домов, принесших богатство жителям этого города, достаточно удачливым, чтобы ухватить свой кусок. Бизнес в Балике ничем не отличаются от бизнеса в других городах, и Андропинис по большей части не вмешивается в рутинные дела дворян и торговых домов.

Этот город славится своей демократией. Дворяне Балика заседают в Палате Патрициев, где создаётся и поддерживается свод законов, а темпларов выбирают на 10-летний срок. Разнообразные профессиональные гильдии (даже местное отделение Сокрытого Братства) управляют своими делами, набирая голоса и выбирая чиновников; даже диктатор, теоретически, был когда-то выбран. Однако большая часть этой демократии — всего лишь иллюзия. Должность диктатора выдаётся на всю жизнь, и Андропинис уже много веков занимает этот пост. Публичные обсуждения разрешены, но только до определённого момента. с критикующими диктатора или его темпларов разбираются без церемоний, и патриции давно поняли, что законы следуют принимать такие, какие одобряет диктатор.

Балик обладает культурным наследием и мифологией, датируемыми тысячами лет, что проявляется в поэзии и драматургии. Мифология всё ещё находится в форме магических загадок; Андропинис и его темплары мастерски манипулируют населением. Культурное же наследие проявляется во множестве театров, разбросанных по всему городу, разняющихся от переполненных обетшальных подмостков в бедных кварталах до великолепных амфитеатров в районах знати. в Балике талантливые драматурги и ораторы могут пользоваться славой, сравнимой со славой великих гладиаторов, пока они не касаются того, что темплары могут посчитать оскорбительным.

ПРЕДЫСТОРИИ БАЛИКА

Интересы влиятельных торговых домов Балика всеобъемлющи, и потому персонажи из этого города встречаются везде в Окрестностях Тира.

Связанные навыки: Атлетика, Знание Улиц

Язык: Великанский

Легионер: Вы какое-то время служили пехотинцем в армии Балика. Легионеры, достойно отслужившие службу, получают несколько привилегий в городе-государстве, включая право на владение землёй и занимание определённых должностей. Вы выполнили свой долг или дезертировали?

Моряк: Вы всё своё детство были матросом во флоте иловых шхун, работающим на торговых маршрутах в Устье раздвоенного языка, Иловом Архипелаге, а иногда и очень далеко, например, у Дороги Огня. Путешествия по Морю Ила опасны — вы сражались с великанами, иловыми ужасами и пыльными бурями. Почему вы покинули свой последний корабль? Вы надеетесь когда-нибудь купить своё собственное судно?

Патриций: Вы родились в одной из знатных семей Балика. У вашей семьи был большой особняк за пределами города и место в Палате Патрициев. Возможно, вам всё это насекутило, и вы отправились на поиски приключений. Возможно, вы опорочили свою семью или вас просто лишили наследства. Вы можете быть очень сознательным гражданином, намеревающимся с помощью своего богатства улучшить состояние тех, кому повезло меньше.

ЦЕРАРХИЯ ВЛАСТИ БАЛИКА

Большая часть жителей Балика считает Андропиниса неизбежным злом, смирившись с фактом, что диктатор

ОБЗОР БАЛИКА

Балик, самый богатый из Семи Городов, славится своей демократией, хотя во главе стоит диктатор Андропинис.

Население: В самом Балике население составляет 24 000 жителей, и ещё есть те, кто живёт рядом с городом. Примерно половина горожан — люди. В больших количествах представлены дварфы, мулы, эльфы и полуэльфы. Балик это ещё и дом для нескольких минотавров и великанышей.

Вода: Водой город снабжают пять общественных колодцев и большие подземные водохранилища. У большинства особняков дворян есть свои собственные резервуары. Запасы воды этого города зависят от нерегулярных дождей в месяцы Заходящего Солнца. В засушливые годы преторы насилино ограничивают потребление воды.

Товары: Балик экспортирует зерно, соль, оливки, вино, домашний скот, кожу, мрамор и в небольших количествах медь.

Оборона: Балику не угрожают другие города-государства, но великанов и пустынных разбойников так и тянет к полям и особнякам, стоящим за городскими стенами. Город и поля охраняют пять легионов по тысяче солдат в каждом. Почти все физически здоровые свободные граждане в молодости мобилизуются в легионы на три года.

Таверны и постоянные дворы: Оливковое Дерево, находящееся у Дороги Легионов, предлагает дешёвый, но безопасный отдых для путников. Убранный Парус это грубое и опасное место, обслуживающее экипажи и пассажиров иловых суден, пришвартованных в гавани. Актёрский Дом в Рыночном Округе, известный своими вульгарными постановками, служит местом тайных встреч Сокрытого Братства.

обладает абсолютной властью и не собирается от неё отказываться. Андропинис подстраивает выборы угодных ему темпларов и подталкивает Палату Патрициев принимать написанные им законы. Время от времени он по-такает идеалистам и реформаторам, позволяя выбирать подкупленных дворян и неудовлетворённых темпларов. При этом диктатор сохраняет абсолютную власть над городскими легионами и не терпит неповиновения.

ПАТРИЦИИ

Дворяне Балика называются патрициями. Этот социальный класс состоит из самых важных владеющих землями семейств; у каждого такого семейства на западе от города есть поместье, на котором за пастищами, виноградниками и полями зерновых ухаживают рабы. Многие видные государственные работники, такие как военные командиры и важные темплары, могут стать всего лишь кандидатами на вступление в класс патрициев, но всё равно все стараются заполучить влияние, устраивая сыновей и дочерей на государственную службу.

Теоретически диктатор правит с согласия Палаты Патрициев (законодательного органа, составленного из представителей всех семей), но на практике патриции редко бросают вызов Андропинису. Обвинение в предательстве, справедливое или нет, позволяет диктатору лишить семью патриция земель, должностей и прочих благ.

ПРЕТОРЫ

Преторы – это темплары Балика. Избиратели выбирают их на 10-летний срок. Когда они занимают свой

пост, Андропинис делится с ними магической властью, необходимой для выполнения их обязанностей. Приспешники диктатора тщательно отбирают кандидатов и составляют списки и избирательные округа так, чтобы получить результат, нужный Андропинису. Иногда выбирают и нежеланных кандидатов, но с ними быстро происходят «несчастные» случаи.

Преторы, отслужившие свой срок и не избранные повторно, но хорошо проявившие себя, могут заслужить благосклонность Андропиниса. Самые важные преторы Балика, верховные преторы, не занимают конкретных должностей, но высоко стоят в глазах диктатора.

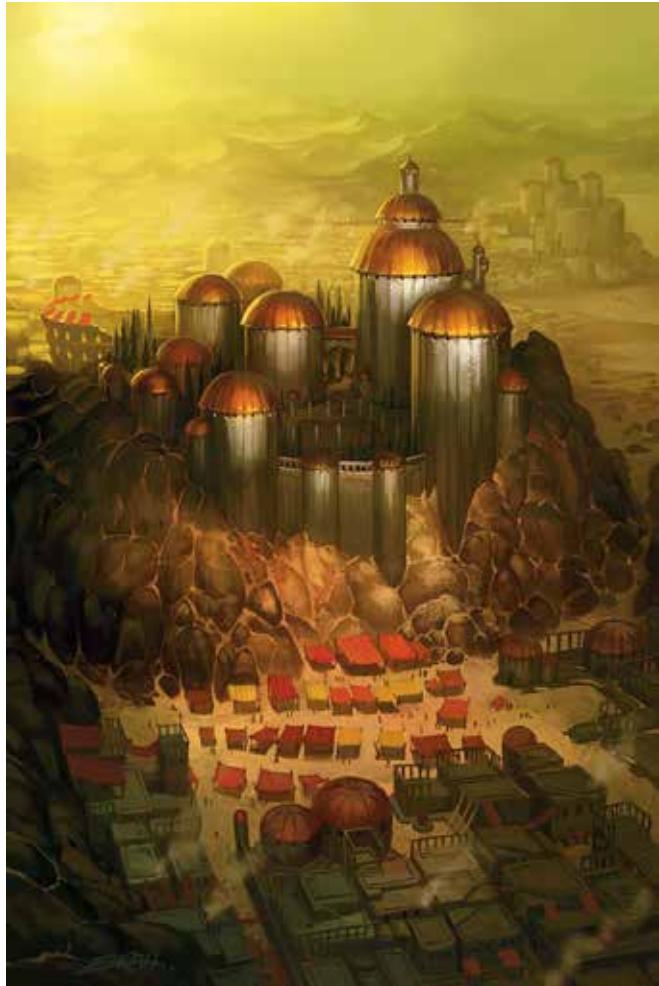
ТОРГОВЫЕ ДОМА

Торговля – источник жизни Балика, и торговые компании наполняют сундуки диктатора монетами. На улицах, окружающих открытую рыночную площадь Агора, расположены торговые ряды других городов-государств, включая Дом Вордон из Тира, Дом М'ке из Раама и Дом Стел из Урика. На самой Агоре властствуют три основных торговых дома Балика и несколько десятков компаний поменьше.

ОБЫВАТЕЛИ И РАБЫ

Многие бессословные торговцы и ремесленники Балика входят в гильдии, разные по степени влиятельности. Некоторые гильдии достаточно сильны, чтобы знать и торговцы прислушивались к их требованиям; например, Гильдия Гончаров установила высокие стандарты (и цены) на эксклюзивные гончарные изделия Балика, чтобы её представители хорошо зарабатывали на прода-





же своих товаров. Хуже их живут только рабы, которые составляют 40 процентов от населения всего города. Рабы немного защищены законами Балика, но преторы вспоминают об этих законах только при вопиющих проявлениях жестокости.

ИССЛЕДОВАНИЕ БАЛИКА

Балик расположен у восточного конца Баликского полуострова, гряды засушливых холмов между рукавами Устья Раздвоенного Языка. Слоны холмов зелены и плодоносны по атхасским меркам; зерновые поля, виноградники, оливковые рощи и бережно используемые пастбища простираются примерно на тридцать миль к западу от стен города, после чего переходят в каменистые пустыни и коричневые горные пики. Большие поместья дворян, обрабатываемые рабами, поставляют большую часть продовольствия Балика, но им постоянно угрожают пустынные разбойники и великаны, обитающие на островах Устья. Большая часть путников, стремящихся попасть в этот город, идут по Дороге Легионов, основному проходу между хребтами полуострова. Стена Балика отрезает кончик полуострова, примерно 3 километра между рукавами Устья.

Город расположен в естественной гавани, образованной высокими холмами, окружающими залив ила. Когда-то, много веков назад, эта гавань была морским портом, но от воды не осталось и следа. Там, где раньше на привязи покачивались гордые галеры и дромонды, теперь стоит большой флот иловых суден. Балик стал домом множества суден с колесами и парусами, перевозящих товары местных торговых домов из Альтарюка

и Ледополуса к далёкому Иловому Архипелагу и берегам Раама и Дражи. В окружённой стенами гавани военной верфи, известной как Арсенал, стоит гордость флота диктатора – дюжина иловых дромондов, лёгких боевых кораблей, которые могут левитировать и перемещаться по илу любой глубины благодаря усиленным псионикой штурвалам.

Балик поделён на пять административных округов плюс Мегаленеон, который является центром города как буквально, так и фигурально.

ОКРУГ АРЕНЫ

Путники, идущие в Балик по Дороге Легионов, приходят к Большим Вратам, хорошо охраняемому главному входу. За этими вратами находится Округ Арены, место ремесленников, мастерских и маленьких магазинчиков. Дорога Легионов проходит точно посередине этого округа и упирается в площадь, окружающую Критерион, впечатляющую арену Балика. к северу и югу от основной дороги улицы становятся суматошнее, а люди – беднее.

Критерион: Аrena Критерион, стоящая под белыми западными утёсами Мегаленеона, это гордость Балика. У него мраморный фасад и большие навесы сверху. Рабы-гладиаторы живут в охраняемых бараках к востоку от арены.

Дом Джарко: Здание этого торгового дома стоит в одном квартале от Критериона. Агенты Дома Джарко специализируются на покупке и обучении рабов для арены, и каждый день во внутреннем дворе с утра до заката тренируются будущие гладиаторы.

ОКРУГ ГИЛЬДИЙ

К северу от Округа Арены раскинулся ещё один район обывателей, простирающийся до берегов ила. Этот район – дом многочисленных ремесленников и мастеровых, включая гончаров, кожевников, камнетёсов, ткачей и художников. в Балике представители разных профессий организуются в большие гильдии. в переполненных тавернах слышен гул многочисленных голосов, ропущих против диктатора и богатых патрициев, а шпионы докладывают преторам обо всём услышанном.

ПОРТОВЫЙ ОКРУГ

Между Агорой и Устьем Раздвоенного Языка находится Портовый Округ Балика. Так же как в Округе Гильдий, здесь громоздятся друг на друга жилища и мастерские обывателей, но здесь есть ещё и несколько больших верфей, складов и бараков легионеров.

Арсенал: Военная верфь Балика называется Арсена-

ДАРИАН ХАРАКСЕС

Представитель преторов

Претор Дариан, суровый и жестокий человек колдун средних лет, это темплар, которому недавно поручили найти и уничтожить в Балике Сокрытое Братство. Для начала ему нужна информация, так что претор Дариан ищет потенциальных рекрутов Братства, которых он сумел бы обратить в своих агентов до того как те свяжутся с мятежниками. Гости города находятся на верху его списка интересов (особенно если у них есть магические предметы или необычные таланты). Он не прочь сфабриковать обвинение против тех, кто может оказаться полезным, и угрожает смертью или рабством, если на него отказываются работать.

лом. Иловые дромонды флота диктатора собирают на окружённой стеной площадке, которая также является жилищем для легионеров и крепостью, защищающей гавань от великанов.

Аукцион работоговцев: На небольшой площади в центре Портового Округа работоговцы три раза в неделю проводят аукционы. Из-за того, что часть денег от торговли рабами поступает в казну, продавать рабов где-либо за пределами этого рынка незаконно.

Рыночный Округ

В этой части города доминируют торговые ряды и склады господствующих торговых домов. Некоторые строения являются городом в городе, служа жилищем сотням работников и торговых агентов.

Агора: У восточного подножия утёса, примыкающего к Мегаленеону, лежит Агора, главная рыночная площадь Балика, на которой располагаются торговые ряды Дома Рис, Дома Томбладор и Дома Вавир.

Рынок Эльфов: Рынок Эльфов не пускают в Агору, поэтому эльфы заполняют улицы и аллеи рядом с этим местом. Покупатели, идущие в Агору, должны вначале пройти сквозь строй эльфийских лоточников и карманников.

Дом Вавир: Вавир, самый большой из торговых домов Балика, содержит торговые ряды во всех городах Окрестностей Тира. Вавир отличается от других торговых домов тем, что отказывается заниматься торговлей рабами. Все, кто работают на Вавир, свободны, и этот дом нанимает для защиты своих интересов в Окрестностях Тира самых лучших агентов.

Дом Томбладор: Томбладор, заклятый враг Дома Вавир, занимается работоговлей с большим удовольствием. Томбладор был самым важным торговым домом Балика, пока сто лет назад не появился Вавир. Сейчас Томбладор контролирует большую часть иловых суден Балика и торговлю в Устье.

Дом Рис: Ведомый одной лишь жаждой наживы Дом Рис славится своими счётыми домами – предоставляющими займы ведомствами, вкладывающими деньги в малый бизнес, и требующие потом огромной отдачи. Многие старые семьи патрициев как-то связаны с Домом Рис, или просто должны им деньги.

Округ Особняков

Округ Особняков, район знати Балика, расположен на склонах усыпанных кипарисами холмов к югу от Округа Арены и Мегаленеона. Выше иловой дымки, окутывающей лежащие ниже округи, стоят дворцы патрициев, окружённые фруктовыми садами и казармами стражи.

Особняк Наурипидесов: Небольшое поместье рядом со стеной Балика, принадлежащее доминировавшей в своё время семье Наурипидесов, теперь служит штаб-квартирой местного Сокрытого Братства. Седой человек дворянин Зетус Наурипидес поддерживает Братство вот уже сорок лет, а до него этим же занимался его отец. Братство возглавляет выбранный на эту должность драматург Рамфион; большая часть денежных средств, которыми семья Наурипидесов помогает Братству, маскируется под оплату за его пьесы.

Гора Лаэрон: Коричневый пик горы Лаэрон возвышается на три сотни метров над восточными округами, защищая город от пыльных ветров, дующих с Устья практически каждое утро. У склонов Лаэрона находятся руины, и ходят слухи, что в тамошних склепах и подвалах лежат стародавние сокровища.

Мегаленеон

Географическим и политическим центром Балика является Мегаленеон, высокий каменистый холм, выходящий на гавань. Андропинис правит городом из Белого Дворца, величественного сооружения на вершине этого холма. Палата Патрициев и казармы Первого Легиона находятся ниже по склону.

Храм Героев: Рядом с Палатой Патрициев стоит Храм Героев, посвящённый выдающимся личностям из мифологии Балика. Обитатели города-государства не поклоняются этим древним героям как богам. Эти абстрактные герои служат основой басен, иллюстрирующих благодетели жителей этого города, такие как храбрость, исполнительность, изобретательность и ум.

Преторий: Большая часть городских дел происходит в Претории, большом здании, содержащем административные ведомства и жилища преторов. В подземельях под кабинетами темпларов находится крепкая и надёжная тюрьма.

БЕЛЁСЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

«Я задушил хозяина кожаной верёвкой, которой был связан, а потом сбежал в пустыню без пищи, воды и оружия. Чуть не сдох. Треугольник – суровые земли, и я ещё могу окочуриться. Но обещаю, что умру свободным!»

– Тол Тамар, сбежавший мул-раб

Находящийся в центре Окрестностей Тира Белёсый Треугольник это одновременно и перекрёсток и пустоши. Большая часть этой территории запущена, в ней живут лишь чудовища и пустынные разбойники, но она находится на пути торговых маршрутов из Раама и Драка в Балик. Каждый день по раскалённым солевым равнинам проходят огромные аргоси с впряженными мекиллотами и быстроногие навьюченные канки и кродлу. Соперничающие города-государства Галг и Нибенай находятся в Белёсом Треугольнике, на противоположных концах Лесного Полумесяца, а это один из последних лесов Атхаса, находящихся в низинах. Королева-чародейка Лалали-Пай правит как богиня Галгом, а король-чародей Нибенай, также известный как Король-Призрак, правит древним мегаполисом, названным в его честь.

Белёсый Треугольник состоит из Великой Белёсой Равнины и прилегающих земель. Он простирается от северного рукава Устья Раздвоенного Языка до руин Гистеналя в Бухте Марэй на северо-востоке и Солевых Топей на юго-востоке. За пределами деревьев Лесного

Полумесяца и городов Галг и Нибенай есть лишь горстка крохотных деревень и застав, рассредоточенных по обширной территории. Большая часть гарнизонов нанята для защиты стоянок караванов от разбойников и чудовищ, а также починки объектов, повреждённых бурями. в окрестностях много полей сражений, как свежих, так и древних, про которые никто не помнит, кто и из-за чего сражался. Кроме того, в Треугольнике есть племена разбойников, деревни рабов, руины с призраками и прочие таинственные места.

ПРЕДЫСТОРИИ БЕЛЁСОГО ТРЕУГОЛЬНИКА

В Белёсом Треугольнике живут народы со всех Окрестностей Тира; у него репутация типичного пограничья, где тебе может повезти, если ты стойкий, умный и умеешь пользоваться клинком. Наёмники, работающие на торговые дома, приносят со своей родины обычай и порядки, которые смешиваются с обычаями рабов из совсем уж далёких земель. По этим пустошам бродят представители всех цивилизованных рас, даже банды полуросликов и три-кринов.

Связанные навыки: Внимательность, Выносливость
Язык: Глубинная Речь

Закалённый путник: Вы пересекали Белёсый Треугольник бесчтное количество раз, и с каждым разом на





душе оставался горький осадок. Вы торговец, охранник, посол или разбойник? У вас есть любимые или нелюбимые остановки? Если да, то что за места и почему?

Осуждённый страж: Вы долгие годы защищали развалиненные крепости от разбойников, бурь и чудовищ, но в итоге отошли от всего этого. Вы сбежали от своего нанимателя, или ваш контракт просто окончился? Где вы работали? Вы нажили союзников и врагов? Чем вы заняты теперь?

Охотник за наградой: Вы охотились на рабов и на преступников, выслеживая их и возвращая пред суровые очи правосудия. Вы всё ещё заняты этим? Если да, то за кем вы охотитесь? Что они такого сделали? Если вы не ловите беглецов, то почему?

Разыскиваемый Семью Городами: Вам вынесли смертный приговор. Из тех немногочисленных мест, куда вам теперь можно бежать, Белёсый Треугольник выглядит лучшим укрытием. Как вы смогли так далеко уйти от преследователей? Как вы нажили себе так много врагов? Вы влились в банду разбойников или прячетесь под чужой личиной?

ИССЛЕДОВАНИЕ БЕЛЁСОГО ТРЕУГОЛЬНИКА

Основной достопримечательностью Белёсого Треугольника является Великая Белёсая Равнина, солёная низина, простирающаяся на сотни километров. Хоть эта равнина и не пригодна для жилья, путников здесь ждёт гладкая ровная дорога из одного конца Треугольника в другой. Барханные торговцы и кочевые племена пользуются этой равниной, но стараются держаться её края, чтобы можно

было где-то укрыться, когда на белую пустошь обрушится пылающее солнце.

Лесной Полумесяц

Лесной Полумесяц расположен вдоль южного изгиба Буревого Когтя. Эти густо заросшие края – самое плодородное и влажное место Белёсого Треугольника, а может, и всех Окрестностей Тира (за исключением Лесистого Кряжа). Во время месяцев Заходящего Солнца над Буревым Когтём выпадает много дождей, стекающих вниз, в лес. Во время засухи это место подпитывают ручьи, разбросанные по восточным предгорьям. Гуще всего лес на юге и в центре; на севере он значительно реже из-за вырубок Нибеная и сухих ветров, дующих через Бремильский перевал.

Когда-то Лесной Полумесяц мог быть больше, опоясывая весь регион, но никто не может сказать, было ли это на самом деле. Последняя история леса сформирована многовековой враждой Нибеная и Галга; охотники Галга часто совершают набеги на лесников Нибеная. Пока джудаги Галга удерживают лесозаготовки Нибеная на северном краю леса, но недостаток дерева и растущая ценность больших брёвен манят лесорубов глубже в лес.

Ведьмина Роща: В глубине Лесного Полумесяца находится полоска необычного леса. Странные глаза смотрят из подлеска, да и деревья выглядят зловеще живыми. в этом лесу, который все, кто видел его, называют Ведьминой Рощей, к Атхасу близко подходят Земли Внутри Ветра. Когда путники заходят сюда, необычные злобные фейские существа нападают на них, а иногда даже похищают и куда-то утаскивают.

Затерявшиеся Копья: Королева-чародейка Галга Лалали-Пай давно хочет собрать рабов-солдат полуросликов, которые служили бы ей разведчиками и убивали в Лесном Полумесяце нибенайских солдат. Полурослики отлично ориентируются в лесу, их обходят только самые опытные охотники-джудаги. Однако полурослики не выносят рабство, и некоторые рабы Оба скрылись в лесу. Затерявшиеся Копья это небольшое племя из примерно пятидесяти сбежавших полуросликов, странствующих по центру леса и угрожающих как жителям Галга, так и Нибеная.

Храм Глаза: За пределами самых далёких лесозаготовок Нибеная находится развалившийся, заросший лианами храм забытого тёмного бога. На стене над

ДРУИДЫ ЛЕСНОГО ПОЛУМЕСЯЦА

За Лесным Полумесяцем присматривает организация друидов, защищающая лес от вырубки, истребления зверей и сквернения. Круг Полумесяца состоит из примерно дюжины отшельников, а также сбежавших рабов и преступников Галга. Большая их часть тихо сидит в укромных уголках леса, а остальные шпионят за джудагами-охотниками или пытаются отпугнуть нибенайских лесорубов. Друиды находятся в союзе с несколькими трентами, охраняющими самые священные места леса.

Глава друидов, суровый седобородый Баразин раньше был нгангой (темпларом), и служил Лалали-Пай. В молодости он порабощал и мучил первородных духов своей магией, но потом он понял, что Оба лгала о лесных духах, и, покинув Галг, он стал служить им.

алтарём из чёрного камня вырезан огромный страшный глаз. Темплары Нибеная денно и нощно стерегут этот храм, убивая всех, кто окажется рядом, но они никогда не входят в неисследованные катакомбы под ним. Охраняемые рабы стёсывают каменную резьбу с древних стен храма и переносят их в Наггарамакам, владения Короля-Призрака. Для чего Нибенаю эта резьба, никто не может сказать.

КРОМЛИН

Деревня Кромлин, бывшая раньше торговым постом Дома Шорн, процветает, несмотря на то, что основателям в последнее время не везёт. Иловые судоходы Кромлина нашли потайные пути по опасной пыли Бухты Марэй, и могут легко попадать в деревни, стоящие на северных берегах. Лёгкий груз, направляющийся в Раам или Драк (или на юг, в Нибенай), можно переправить на иловом судне, сэкономив несколько недель в сравнении с сухопутной дорогой.

Дом Шорн всё ещё правит Кромлином, по крайней мере, официально, и уникальное положение деревни заставляет лидеров Шорна закрывать глаза на преступления, не влияющие на прибыль дома. Кражи в лавках Шорна жестоко наказываются, равно как и нападение на караваны, идущие в деревню или из неё, но никто не мешает грабить путников и чужие караваны, идущие через Чёрный Гребень. Такие законы сделали Кромлин приютом для контрабандистов, работогорцев, пиратов и эльфов – то есть воров и негодяев всех мастей.

Главным развлекательным местом Кромлина является постоянный двор Грязный Ящер. Владеет этим местом Джексон Хан, коренастый мул средних лет. Хан – бывший пират, и общий зал его заведения притягивает таких же клиентов. В Ящере ежедневно происходят драки, и согласно общественному мнению посетитель не считается постоянным, пока он не поучаствовал в мордобое.

ГИСТЕНАЛЬ

В 65 километрах к востоку от Кромлина находятся руины, о которых на Атхасе практически все позабыли. По Белёсому Треугольнику ходят слухи о Гистенале, разрушенном городе на дальнем краю Чёрного Гребня. Иловые суда, выходящие из Бухты Марэй, дают большой крюк вокруг этого города, стараясь миновать его быстро и при свете

ДРЕГОТ, НЕЖИВОЙ КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ

Под пыльными улицами Гистенала покоятся жуткая тайна: король-чародей уничтоженного города всё ещё обитает в подземном комплексе пещер и тоннелей. Когда-то Гистеналь был велик как Тир или Нибенай, и правил им влиятельный король-чародей Дрегот. Здесь Дрегот создал новую расу – драконорождённых или драев. Но примерно две тысячи лет назад другие короли-чародеи договорились убить Дрегота, опасаясь его растущей монстрической силы. Разразившаяся магическая дуэль превратила Гистеналь в огромную братскую могилу. Дрегота, в конечном счете, убили, а его противники оставили разрушенный город на милость пустыни. Но последние свои силы Дрегот пустил на то, чтобы стать нежитью. Жуткий Король тайком собирает под землёй своих выживших темпларов и рабов. Сейчас, спустя столетия, Дрегот-нежить планирует стать правителем всего Атхаса.

КОРСК, ОППОЗИЦИОНЕР СОЛЁВОГО ДЕКОРА

Не все гладиаторы и рабы-солдаты, основавшие Солёвой Декор, довольны тем, что их поселение становится очередной торговой деревней, славящейся своими актёрами. Многие из них предпочли бы сгноить ненужный балласт в пустыне – а ещё лучше использовать актёров как пушечное мясо в нападении на караваны – и вернуться к разбойничьей жизни, близкой и понятной им. Корск, dwarf, сражавшийся на арене Рама вместе с Зайноном, самый ярый приверженец этого течения. Он тайком помогает нибенайским работогорцам похищать «бесполезных» жителей Солевого Декора, когда он и его единомышленники находятся от деревни на безопасном расстоянии.

дня. Сошедшие на берег храбрецы обнаружат лабиринт стен и разрушенный крепостной вал, окружавший Гистеналь, а сейчас местами уходящий в пустоши на сотни метров. Под пылью обитает много иловых ужасов.

Внутри лабиринта город наполовину погребён илом. Он выглядит заброшенным, а судя по руинам, здесь когда-то развернулась ужасная битва волшебников. Гистеналь был уничтожен почти мгновенно, и его так и не разграбили; те редкие мародёры, что всё же ходили в этот город, утверждают, что там так и лежат сокровища.

Даже рядом с городом никто не живёт, так как в его руинах поселились опасные чудища. Время от времени путники, проходившие мимо города, сообщают, что они чувствовали некую психическую сущность, зовущую их в Гистеналь. Всё что известно об этом таинственном духе, которого все называют Зовущим, это эффект, который он оказывает на жертв – верные спутники становятся визжающими идиотами, убивающими тягловых животных или своих товарищей, а потом убегающими в разрушенный город. Даже те, кто попал под зов ненадолго, рассказывают, что у них было сильное желание пройти в ворота Гистенала и быть съеденным. Некоторые говорят, что Зовущий – это коллективные останки давно мёртвого населения Гистенала, скованные в одном месте тем, что разрушило город. Другие верят, что Зовущий это некое существо, пожирающее тех, кто приходит к нему, и добавляющее души убитых к своим несметным легионам.

МЕКИЛЛОТОВЫ ГОРЫ

Мекиллотовы горы это старая низкая горная гряда в центре Великой Белёсой Равнины. Больше всего эта длинная гряда оранжевых куполов походит на выстроившихся в линию титанических мекиллотов. Северная группа, известная как Большие Мекиллоты, выше южной группы гор (естественно, называемой Малыми Мекиллотами), но зато они подверглись большей эрозии. Узкое кольцо бесплодных земель и каменистых пустошей отделяет закруглённые горы от окружающих солёвых равнин. Здесь можно найти старые рудники и необычные руины времён Зелёной Эры, а также яростные племена сбежавших рабов, голодных чудовищ и банды жестоких двуглавых великанов, похищающих в окружающих селениях пищу и рабов.

Рудник Эха: Этот древний серебряный рудник, расположенный в долине Мекилловых гор, может содержать невиданные богатства. Повторно запустить Рудник Эха пытались многочисленные экспедиции, но всем им суждено было познать, как это место заполучило своё

название. Систему тоннелей заполонили когтистые ужасы, гримлоки и прочие ненавидящие свет подземные чудища. Таинственные щелчки, эхом разносящиеся по руднику, это высокочастотные звуки, с помощью которых эти существа ориентируются и общаются между собой.

Солевой Декор: Деревня Солевой Декор приютила племя разбойников, возглавляемых полуэльфом Зайноном, сбежавшим гладиатором из Раама. Её население увеличилось до таких размеров, что одним разбоем жителям уже не удавалось прокормиться. За последние два года, бывшие рабы из всех Окрестностей Тира начали стекаться к Солевому Декору, привлечённые слухами о месте, где они смогут начать новую жизнь. У большинства из них нет навыков, способных пригодиться в разбойниччьем деле, но новички привнесли в деревню захватывающее ремесло: выступление за деньги. Бывшие рабы, умеющие танцевать и выступать на сцене, организуются в труппы и странствуют по дорогам Белёсого Треугольника, зарабатывая выступлениями и торговлей. Труппы Солевого Декора это ценный источник информации обо всём, что творится в окрестностях.

БОДАШ

Одни из самых величайших руин Атхаса, Бодаш, находится среди лабиринта из сухих и иловых ям, известного как Солевые Топи. Его башни, возвышающиеся над равниной, можно увидеть за много километров. Давным-давно Бодаш был городом великих волшебников, и магические тайны до сих пор находятся где-то там. Однако мало какие охотники за сокровищами осмеливаются исследовать эти впечатляющие руины. Ужасная судьба постигла город во время Очистительных Войн, и сейчас в нём обитают тысячи скелетов, зомби и других чудовищ. Каждую ночь на закате отсюда вырываются орды нежити, рыщущие вокруг в поисках живой добычи.

ЗВЕРИНЫЕ ПУСТОШИ

В восточной части Великой Белёсой Равнине находится унылый уголок, который живущие рядом кочевники называют Звериными Пустошами. Мало у кого находятся причины для захода на эти земли, да и те быстро оттуда отступают, ведь Звериные Пустоши это проклятые земли. Здесь неизвестная сила превратила пустынных хищников в жуткие чудовища; у них отросли дополнительные конечности, когти на их лапах стали длиннющими кинжалами, а кожа покрылась прочнейшей чешуёй. Эти чудища каждые несколько дней или недель выбираются из Звериных Пустошей и нападают на караваны и поселения восточной части Белёсого Треугольника.

Разбитый Холм: Лабиринт из каньонов и ущелий окружает огромный холм из чёрного камня на границе Звериных Пустошей. Разбитый Холм служит домом большому племени минотавров, славящихся своей диетой из сырого мяса. Минотавры стремятся загнать путников в каньоны и сделать так, чтобы они заблудились – а потом догоняют жертв и съедают их. Самых яростных воинов племя отправляет в Пустоши, чтобы они подверглись физическому превращению, так как считается, что эти изменения – дар безумного бога.

Нетронутая Башня: Одинокая башня, стоящая в сердце Звериных Пустошей, это поразительная реликвия минувших веков. Только короли-чародеи и считанные единицы среди мудрецов знают её истинную историю. Многие знают, что эта башня построена из чистого алебастра, и что она каким-то образом не сдаётся окружающим пескам. Мудрецы и опытные путники также знают, что к Нетронутой Башне лучше не приближаться, так как она всё ещё охраняется, и приблизившихся ждёт жуткая судьба. Но хуже всего то, что существа с физическими ранами, оказавшиеся на расстоянии нескольких километров от башни, подвергаются той самой трансформации, заполнившей чудовищами Звериные Пустоши.



ГАЛГ, ЛЕСНОЙ ГОРОД

«Ты думал, что действовал тайком, но лесные призраки видят всё, что происходит под кронами. От Оба нет тайн, и она послала меня, чтобы доказать тебе это».

—Чачак-Ке, джудага

Многие короли-чародеи заявляют (или заявляли в прошлом), что они являются богами Атхаса. в Галге это утверждает не королева-чародейка, а жители города. Спросите любого галжанина, и он ответит вам: Лалали-Пай, королева Галга, это Оба, Лесная Богиня, Мать Деревьев и Зверей и обладательница многих других эпитетов. и это не болтовня для отвода глаз темпларов – население Галга искренне верит, что их правительница божественна.

Галг является городом в общем смысле этого слова; он состоит из груды лесных деревень, окружённых одной стеной. Большая часть хижин изготовлена из тростника или грязи, а дороги представляют собой землю, утоптанную ногами многочисленных поколений жителей. Галг разделён на небольшие общинны, названные дагадами, каждая из которых состоит из 10–50 хижин. Дагады окружены глиняными стенами или деревянными заборами, и в каждой есть хотя бы один общий колодец.

Лалали-Пай обладает абсолютной монаршой властью: в Галге всё принадлежит ей, даже жизнь и смерть всех жителей, от низших рабов до величайших джудага.

ПРЕДЫСТОРИИ ГАЛГА

Единицей общества Галга является дагада. Этот термин в равной степени относится как к самому поселению, так и сразу ко всем его обитателям. Большая часть дагад является срезом культуры Галга; охотники, ремесленники и даже рабы характеризуют в первую очередь свои дагады, и только во вторую – свой город-государство. Дагады в свою очередь состоят из Народов. Народ это что-то между дагадой и большой семьёй. Многие дагады состоят всего лишь из одного-двух Народов, но есть и те, что состоят из многих Народов. У каждого Народа есть свой дагафари, наследственная хижина, построенная на ветках дерева агафари, где собираются старейшины для решения важных вопросов.

Связанные навыки: Проницательность, Скрытность

Провидец: Вы проявили одарённость в Пути и вас забрали из семьи в дагаду провидца. Вы прошли испытания и обучение, или вы не оправдали ожиданий учителя? Как провидцы изменили ваше восприятие Оба? Вы все ещё считаете её богиней, или разочаровались в ней?

Бумажная оса: Вы были представителем Бумажного Гнезда, тайного общества советников королевы-чародейки. Взяя название от работающих ос, члены этой группы создавали бумагу для Лалали-Пай и её писцов, успевая также тайком давать советы королеве-чародейке о Галге. Вы всё ещё служите Оба, и если да, то какая перед вами стоит задача? Если вы закончили служение, то почему вы ушли?

Джудага: Вы были охотником за головами, уважаемым воином своей общинны. Так как воины входят в знатный класс дагад, вы наслаждались свободой и роскошью. Все воины должны совершать Лесной Обход,

во время которого они, долго просидев без воды и пищи, встречают лесных духов. Что вы узнали во время этой встречи? Какой дух стал вашим тотемом? Как это отразилось или повлияло на вашу личность?

СТРУКТУРА ВЛАСТИ ГАЛГА

Вся политическая сила над городом-государством принадлежит Лалали-Пай. Она выбрала круг советников и вместе с ними занимается городскими делами. Её темплары – внушающие ужас нганга – держатся в стороне от обычных граждан, будто охраняя Галг от внутренних и внешних угроз.

Несмотря на тоталитарное правление, Оба любима большей частью своего народа по трём причинам. Во-первых, зерно с угодий, фрукты из леса и мясо со стад дагад распределяются между всеми гражданами практически поровну. Во-вторых, у каждого гражданина есть право обратиться напрямую к королеве; в любом споре житель Галга может попросить аудиенции Обы, чтобы она решила сложившуюся ситуацию. Хоть гражданам

ОБЗОР ГАЛГА

Галг всегда был простым, неизменным и преданным королеве.

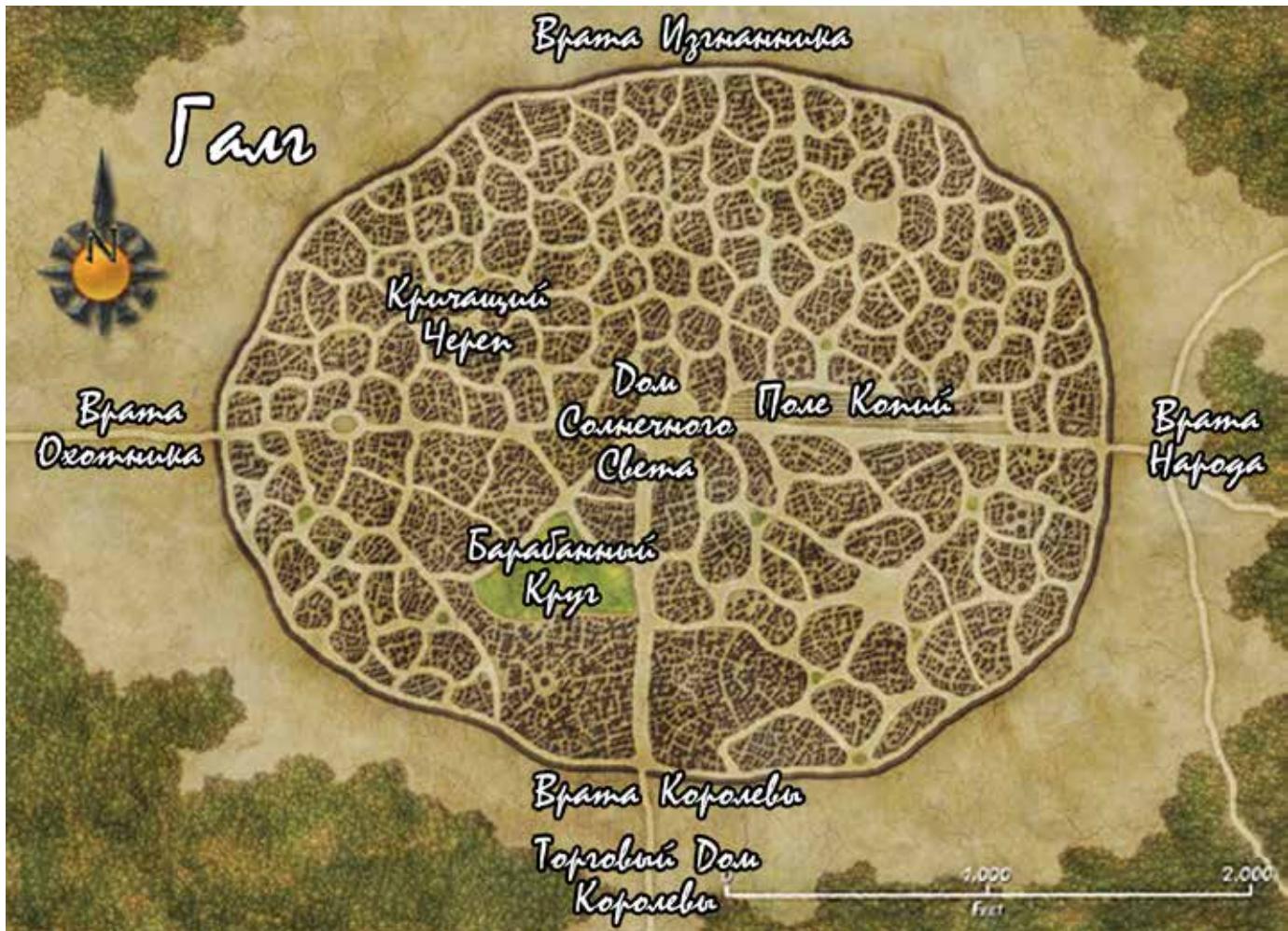
Население: Галг – самый маленький город-государство. За его стенами живёт около 13 000 жителей, плюс несколько дагад находится в окрестных лесах и равнинах. Практически все галжане это люди, но встречаются ещё и эльфы, дварфы и мулы. Среди джудаг есть небольшая община три-кринов.

Вода: Почти во всех дагадах есть колодец для жителей. Оба содержит по всему городу резервуары для обитателей; по закону все галжане имеют право на воду. Резервуары не охраняются – жителей останавливает страх, так как нганга накладывают на расхитителей воды жуткие проклятия.

Товары: Здесь трудно найти что-либо кроме простых каменных или костяных инструментов. Эта проблема с припасами вызвана примитивной культурой Галга и жёсткими торговыми законами. Более того, есть ограничения, не разрешающие торговать с внешним миром. Торговцы извне могут торговаться только с самим городом-государством; торговаться с отдельными горожанами строго запрещено. Чужаки могут продавать и покупать товары в торговых рядах у Врат Королевы, но товар в Галг везёт практически один лишь дом Иника.

Оборона: Лалали-Пай может рассчитывать в защите Галга от угроз на верное служение более двух тысяч джудаг. В самой тяжёлой ситуации из дагад можно собрать тысячу ополченцев. Почти все молодые горожане знают, как пользоваться копьём и луком.

Таверны и постоянные дворы: Чужаки обычно остаются в домиках торговцев или особых дагадах для путников, находящихся за пределами города. В черте города почти во всех дагадах есть несколько пустых гостевых хижин, но их сдают только тем путникам, которым доверяют.



и приходится иногда ждать несколько месяцев или даже лет, каждого обязательно выслушают. и в-третьих, сила личности Лалали-Пай считается главной защитой Галга от более большого города Нибенай, главного соперника и конкурента.

ДЖУДАГИ

В Галге нет земельной знати как в других городах-государствах; сельское хозяйство здесь не развито, так что владение землёй не является признаком богатства. Вместо этого в Галге принята меритократия охотников. Известные как джудаги, эти привилегированные воины также являются сердцем армии, хотя Галг и редко ведёт войны в открытую.

ОБА И ПЕРВОРОДНЫЕ ДУХИ

В отличие от других королей-чародеев, считающих, что первородная магия это сплошное надувательство, Лалали-Пай учит свой народ тому, что первородные духи Лесного Полумесяца реальны, и что они ненавидят обитателей Галга. Первородные духи, согласно учению Оба, это воплощения чистого зла, и сдерживают их только силы королевы и её темпларов. Так как удерживать и контролировать этих духов легче всего первородной магией, многие темплары Галга являются шаманами или друидами; они порабощают духов и заставляют их работать на себя.

Другие первородные заклинатели, не следующие учению королевы, вынуждены хранить свои сомнения в тайне — темплары Оба быстро хватают и казнят таких еретиков.

Термин «джудага» означает «охотник за головами» и он отсылает к тому, что охотники забирают головы врагов в качестве трофеев. Темплары Галга знают ритуал, который может заключить душу покойного воина в его собственном черепе, и самые великие воины дагад носят с собой по несколько таких неживых хранителей. Джудаги не передают свои земли и титулы потомкам, но они яростно соревнуются за трофеи и добычу, на которые покупают ён, рабов, домашний скот и роскошные дома, которые остаются в их семье надолго. Семья успешного джудаги остаётся богатой и влиятельной долго после смерти главы, и молодые потомки известного джудаги почти наверняка сами станут хорошими джудагами.

НГАНГА

Темплары Галга не похожи на темпларов из других городов. Они не служат судьями, жрецами и стражниками. Это тайные колдуны, известные как нганга, мистики, скрывающиеся на краю общества и защищающие Галг от магических, духовных и нравственных угроз. Суровые темплары Лалали-Пай редко выходят на улицы, признаки их существования не так очевидны: семья инакомыслящего может исчезнуть за одну ночь, и останутся от них только необычные следы на земле и пятна крови, уходящие в лес.

Нганга стоят в стороне от общества Галга. Став нганга, человек перестаёт быть членом своего Народа и дагады — в дагаде даже проводят похороны недавно избранного нганга, будто он умер. в дальнейшем нганга никогда не выходит на публику, не прикрыв лицо либо жуткой деревянной маской, либо раскраской под череп, циолпса или другого жуткого чудовища.

ДАГАДЫ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Среди дагад путешественников в Галге выделяются следующие:

Дагаус: «Дом Чужаков» – одна из самых уважаемых дагад за пределами Стены Мопти. За пять медяков здесь можно получить чашу овощного рагу и хижину на ночь.

Капономе Кагафари: В «Наследном Доме На Дереве Для Людей Без Предков» предлагают дешёвые койки и ещё более дешёвые закуски, и сама дагада находится достаточно далеко от Народной Дороги, чтобы пользоваться популярностью у тех, кто хочет избежать внимания темпларов. Владелец заключил соглашение с племенем эльфов «Волевые воры», и позволяет им ночью обворовывать постояльцев.

Дагамхути: «Дом благотворительности» – единственная общественная дагада внутри Стены Мопти. Здесь законы королевы-чародейки обойдены, так как чужакам позволяют ночевать и торговаться бесплатно. Кроме того, дочь владельца закупает на рынках Галга товары и отдаёт их гостям как подарки. Путешественникам настоятельно рекомендуется отблагодарить за эти подарки, чтобы сын владельца не обидел их за пределами города.

КОРОЛЕВСКИЕ ПИСЦЫ

Поскольку темплары Галга держатся в стороне от мирских дел, во дворце работают писцы, пришедшие из самых разных дагад и Народов. Высокопоставленные писцы облечены властью, подобной той, которой обладают верховные темплары в других городах-государствах. Обязанности нганга и ежедневные государственные дела писцов редко пересекаются.

ИССЛЕДОВАНИЕ ГАЛГА

Путники, направляющиеся в Галг, идут по широкой каменной торговой дороге от Альтарюка вдоль северного рукава Устья Раздвоенного Языка. У Лесного Полумесяца каменная дорога переходит в дорогу из спрессованной грязи, называемой Народной Дорогой. Сам Галг находится на большом расчищенным пространстве в лесу.

У Галга нет ни земляного, ни каменного, ни деревянного забора. Вместо этого город обнесён густыми 6-метровыми зарослями ежевики, известными как Стена Мопти. Вдоль стен ходят стражники в доспехах из переплётной травы и в жутких звериных масках. Они же смотрят за вратами, ведущими в город. По указу Оба все чужаки должны входить в город через Врата Королевы, к которым и подходит Народная Дорога. Врата Охотника предназначены для джудаг и воинов (в тех редких случаях, когда Галг ведёт войны). Простые жители и рабы пользуются Вратами Народа. Четвёртые врата, называемые Вратами Изгнанника, используются для изгнания преступников. Эти врата темплары открывают в северной стене особым ритуалом. Тот, кто хочет покинуть город, может выйти через эти врата, если они открыты, и ни один темплар его не остановит, но вот войти в город через Врата Изгнанника не может никто.

СТЕНА МОПТИ

Городская стена Галга представляет собой усиленные магией заросли колючего кустарника, стремящиеся

к плоти всех, кто попытается перелезть через кусты или пробиться через них. Стена окружает все дагады Галга кроме тех, что находятся за его чертой и предназначены для путешественников. Элитные джудаги охраняют трое врат в стене (а также Врата Изгнанника, когда они открыты); а также патрулируют земли за стеной. с внутренней стороны стены деревянные подмостки позволяют лучникам стрелять из-за укрытия.

Врата Королевы: Врата Королевы, расположенные там, где кончается Народная Дорога, это первый знак Галга, встречающий путешественников, и для многих он остаётся единственной увиденной частью этого города-государства.

Дагады путешественников: Эти дагады представляют собой небольшие скопления тростниковых хижин, окружённые 180-сантиметровой глиняной стеной (преверка Атлетики со Сл 15 для лазания, Сл проламывания 20). Так как эти дагады расположены за пределами Стены Мопти, здесь можно вести сделки с чужаками, и чаще всего здесь останавливаются гости, у которых нет связей в Галге. Дагады путешественников находятся вне границы законов Оба, и потому здесь много воров и мошенников. Одна из дагад служит местным Рынком Эльфов.

Торговый Дом Королевы: По указу королевы-чародейки это небольшое скопище лавок торговых домов и складов – единственное место в Галге, где могут торговаться чужаки. Но даже несмотря на это посетители могут торговаться только между собой и с правительством. Дом Иника – единственный торговый дом, хорошо представленный в Галге – занимается в основном предметами роскоши, такими как меха, бусы, перья и пряности. При всей скучности выбора, у путника, нуждающегося в чём-либо, в Галге есть один-единственный законный вариант – обратиться в Торговый Дом.

ГОРОД

Дагады Галга громоздятся друг на друга среди извивающихся дорог, небольших пыльных площадей, загонов для животных и рощ. в этом городе-государстве нет других районов кроме дагад, и большинство чужаков не может найти нужное место без помощи местных жителей.

Барабанный Круг: Согласно местным поверьям, истории обладают своей магией. Рассказчиков (включая менестрелей и бардов) уважают за их способность связывать народ с его прошлым и боятся за их способность придавать рассказам тёмный и мрачный конец. За земляными стенами дагады, известной как Барабанный Круг, по ночам собираются рассказчики, чёрные маги, отравители и прочий сброд. Благородный народ становится Барабанного Круга, чтобы не попасть в историю

КЕН-КЕНТУ ВЕК, ТАНЦУЮЩАЯ ГАДЮКА

Личность из Барабанного Круга

Из всех зловещих личностей Барабанного Круга больше всего боятся Кен-кенту Века. Это умелый заклинатель и знаток искусства умерщвления, которого может нанять любой, у кого есть деньги и крепкий желудок. Его любимый способ убийства это обездвиживание добычи отравленным дротиком, и последующее её расчленение в кровавом ритуале. Между Веком и боевым вождём Моганшо идёт давняя вражда.

и не исчезнуть навсегда. Однако для любознательных типов с нужными связями эта дагада является хорошим источником ядов, а также запрещённых инструментов и услуг.

Кричащий Череп: Эта дагада у Врат Охотника зарезервирована для джудаг, дворян Галга. Забор из вкопанных заострённых жердей окружает скопище домов, которые больше и красивее других домов в этом городе-государстве. Эта дагада получила своё название от множества черепов, висящих по периметру. Черепа насажены на жерди и висят на кожаных шнурках, а два огромных черепа великанышей насажены на столбы, к которым крепятся ворота. Все черепа взяты в сражениях живущими здесь джудагами и обработаны магией темпларов, чтобы в них оставался дух бывшего хозяина. Эти злобные духи охраняют дагаду Кричащий Череп от всех, кто пытается попасть туда без разрешения.

Поле Копий: в Галге нет арены. Гладиаторы встречаются на Поле Копий, открытой области примерно в центре города-государства. Воители встают широким кольцом вокруг участников сражения, чтобы те не сбежали, а зрители для лучшего обзора залезают на стены и крыши. Местным жителям интересны сражения один на один, когда сражаются два воителя между собой или один герой против дикого лесного зверя. Иногда джудаги выходят на это поле, чтобы показать свою воинское искусство.

Кроме того, на Поле Копий казнят преступников, а также заставляют рабов драться насмерть на потеху публике.

Дом Солнечного Света

Дом Солнечного Света, расположенный в сердце Галга и видимый из всех дагад, это жилище Лалали-Пай. Этот

небольшой дворец находится на ветвях дерева агафари, выросшего до невероятных размеров с помощью магии королевы. Мало кто из жителей видел Дом Солнечного Света изнутри (за исключением тех, кто попросил аудиенции Оба), но Лалали-Пай часто выступает со своего балкона. в такие моменты жители Галга выходят на дороги и поляны у дворца и искренне восхваляют свою богиню.

Хижины нганга находятся на нижних ветвях дерева агафари, в тенях сучьев, поддерживающих Дом Солнечного Света. Дворец королевы ярок и прекрасен, а вот хижины темпларов мрачные и суровые, часто с мерзкими украшениями – костями, высушенными трофеями, полу-прозрачными защитными духами, и подобными вещами. Простые обыватели стараются даже не смотреть на эти хижины, и даже джудаги трепещут, когда им приходится навещать нгангу по делу.

Костяная Деревня

Глубоко в Лесном Полумесяце, там, откуда не видно Стену Мопти, лежит Костяная Деревня. Эта нечестивая роща является личной лабораторией Лалали-Пай, в которой она творит страшные ритуалы, увеличивающие её силу и карающие её врагов. Здесь совершились казни со времён самых первых поселений Галга. Древние друиды привязали ритуалами души убитых к земле. Пока кости остаются в роще, здесь же витают и мучающиеся души, не способные направиться навстречу своему посмертию. Мало кто кроме Оба видел Костяную Деревню, и ходят слухи, что злобные привидения и скованные духи уничтожают всех, кто приходит сюда без благословения королевы.



ДОРОГА КОРОЛЕЙ

«Дорога Королей? Скорее уж дорога рабов. Могучие и благородные короли-чародеи грызутся как джакары из-за трупа, посыпая друг на друга войска как капризные дети. Таковы короли Атхаса».

—Алон, торговец дома М'ке

Далеко на севере, за Великими Наносными Песчаными Пустошами, по Равнинным Землям бежит Дорога Королей, терзаемая войнами разбитая земля, осквернённая королями-чародеями, сражающимися за контроль над этой областью. Над этим местом доминируют сразу три города-государства. Они жадные, вспыльчивые, и часто воюют друг с другом, доказательством чему служат поля сражений и бесчисленные кости в землях между ними.

На западе находится могучий Урик, гордый и сильный город-государство, чьим войскам нет равных в Семи Городах. Пройдя на восток, за Драконью Чашу, можно попасть в беспокойный город Раам, охваченный голодом и восстаниями. Ещё дальше на востоке находится гордый Драж. Владеющий плодородными полями Драж поставляет пищу другим городам, перевозя зерно и пеньку на далёкие рынки, а в это время его же кровожадные воители рыщут в диких областях в поисках пленников для принесения их в жертву на алтаре короля. Эти три города соединены караванными маршрутами, тропами пастухов и древними трактами.

Эти земли получили своё название от древней Дороги Королей, тракта, начинающегося у Урика, идущего через каменистые пустоши до Раама и идущего на восток, до Дража и далее. Несмотря на то, что у Дороги Королей такое же запустение как и везде на Атхасе, в этом регионе всегда кипит деятельность, и он наполнен караванами, путешественниками и сражающимися войсками.

ПРЕДЫСТОРИИ ДОРОГИ КОРОЛЕЙ

В то время как другие города борются за выживание, три города Дороги поставляют на чужие рынки зерно, пеньку и обсидиан. Барханные торговцы — некоторые честные, некоторые жадные, а некоторые и порочные — пытаются нажить состояние в бесплодных землях. У Дороги много возможностей для хитрых и сильных, но это ещё и место, где слабых растаптывают, обрекая на болезни, голод и нужду.

Связанные навыки: Воровство, Обман

Посвящённый в друиды: Вы учились у друида, защищающего бесценный оазис, родник или место в пустыне, где обитают духи. Вас научили ненавидеть сквернителей и использовать крайние меры для защиты охраняемых земель от посягателей. Ваш наставник готовил вас к тому, чтобы вы когда-нибудь переняли его вахту. Что именно вы охраняли?

Почему вы покинули учителя? Вы намереваетесь вернуться, чтобы исполнить замысел наставника, или эта уже пройденный для вас этап?

Разорившийся торговец: Что-то испортило все ваши планы. Были ли вы связаны с торговым домом?

Существует ли этот дом до сих пор? Из-за чего вы разорились? Вы отказались от предыдущего направления торговли, или надеетесь основать новый дом?

Потомок яромитов: Когда-то ваш народ назвал своим домом ныне разрушенный город-государство Ярамук. Когда Хаману из Урика уничтожил ваш город, ваши предки были среди тех, кто бежал и принял суровую жизнь кочевников или пустынных поселенцев на границе со Сломанными Землями. Какие сокровища спасла ваша семья от разрушения? Может, несмотря на нищету существование, в вас течёт благородная кровь?

ИССЛЕДОВАНИЕ ДОРОГИ КОРОЛЕЙ

Так же как и Равнинные Земли или Устье Раздвоенного Языка, Дорога Королей усыпана крошечными деревнями, лагерями шахтёров, племенами кочевников и торговыми аванпостами. Большая часть этих лагерей и поселений представляет собой палаточные городки, окружённые грубыми стенами, сложенными из камней, костей и веток. Другие построены над скрытыми колодцами. По тропам ходят барханные торговцы, обменивающие товары и слухи на то, что есть у обитателей пустыни. Жизнь в засушливых пустошах трудна, но всё же возможна. У проходящих здесь путников почти всегда на расстоянии пары километров будет укрытие, вода и пища. Вопрос лишь в том, станут ли обитатели пустынь обменивать на что-то свои ресурсы, или они станут прогонять чужаков.

На Дороге Королей полно разбойников, налётчиков, голодных дикарей, таких как ссуранны или гиты, яростных мародёров, таких как белгои и браксаты, и разнообразных пустынных хищников. Обычно эти существа держатся подальше от городов-государств, но они представляют угрозу путникам, отошедшим от цивилизованных мест на расстояние нескольких дневных переходов.

ГОРЬКИЙ КОЛОДЕЦ

Тот, кто контролирует воду, контролирует жизнь. Несколько оазисов, разбросанных по пустошам, были найдены давно, и все они принадлежат тем, кто может удержать их. Изыскатели отправляются в глушь на поиски новых источников воды, поскольку такая находка способна нищего сделать богачом. Уже с давних пор путники, приближающиеся к Теснинам, что на востоке от Дража, слышали звук льющейся воды, но никто не мог найти источник этого звука, пока три года назад этим не озадачились изыскатели дварфов. Они-то и обнаружили небольшой источник чистой холодной воды, выходящий из-под скалы.

Эти дварфы разбили временный лагерь и начали улучшать колодец в надежде на то, что смогут продавать воду караванам, идущим в Драж или Элдаарич, находящийся далеко на севере. Вскоре дварфы обнаружили, что воды здесь мало, и что всего один караван может выпить все запасы, которые будут восстанавливаться неделю или даже больше. Более того, этой воды недостаточно даже для поселения, выросшего возле неё, и горечь разоча-



рования дварфов дала этому месту название – Горький Колодец.

Теснины

После Драка торговая дорога идёт на восток, следуя рельефу местности, пока не доходит до Горького Колодца. Для многих это далёкое поселение приравнено к краю света, так как мало кто осмеливается идти по древней дороге дальше, опасаясь Теснин. Очень метко названные Теснинами – это каменная тропа между естественным Лабиринтом Драка на севере и бездонным Морем Ила на юге. с каждым годом ил отхватывает всё новые земли, угрожая когда-нибудь поглотить древний тракт. Настоящим бедствием здесь являются великаны, бродящие по пыльным воронкам и перехватывающие караваны, идущие по дороге. Обломки телег, которыми усыпаны Теснинами, демонстрируют решимость великанов.

ДРАКОНЬЯ ЧАША

Цепь низких гор и нагорий на каменистых равнинах скрывает природный феномен: Драконью Чашу, огромный кратер с отвесными стенами диаметром более 110 километров. с его края открывается потрясающий вид, и ничто в Окрестностях Тира не сравнится с ним по размеру и масштабности. Драконья Чаша представляет собой такое же препятствие, что и Звенящие Горы; отвесные скалы высотой от 300 до 600 метров изолируют «дно» чаши от внешнего мира. На скалы ведёт лишь несколько ненадёжных троп. Название этого места связано с легендами, описывающими, как Дракон вырвался из земли, оставил на месте своего рождения глубокий кратер.

Здесь стоит странное спокойствие, как будто мир затаил дыхание в ожидании возвращения драконов. Это ощущение усиливается на самом дне, где чередуются холмы и нагромождения камней. в Чаше обитают большие стада дичи и хищников, которых не беспокоят разумные существа.

Озёрная Яма: На севере Драконья Чаша спускается к растительному поясу, окружающему чистое озеро. Озёрная Яма, один из самых больших водоёмов в Окрестностях Тира, изобилует рыбой и жизнью. Чистота озера обеспечена его изоляцией, а также защитой сильного друида, старого мула по имени Енола. Он находится в союзе с мстительными элементалями, которые не терпят в охраняемых землях чужаков.

Утерянная Самарция: Легенды рассказывают о потерянном городе, находящемся где-то в Драконьей Чаше – фантастическом потаённом месте, называемом Самарцией. По этим рассказам Самарция была либо древней цитаделью, заполненной колдовскими знаниями древних дней, либо эладринским городом, находящимся в Землях Внутри Ветра, либо городом джинов или ракшасов, скрывающимся за миражами. Многие искатели сокровищ, ищающие Утерянную Самарцию, бесследно сгинули в этих местах.

РУКАВИЦЫ

Две горные гряды на востоке, сразу за Раамом, формируют так называемые Рукавицы. Северная гряда – Левая Рукавица, обращённая на восток – значительно старше южной. Песчаные бури сгладили Левую Рукавицу до гладких куполов с большими трещинами. Раам много

ЕНОЛА, ХРАНИТЕЛЬ ОЗЕРА

Озёрную Яму охраняет бдительный друид по имени Енола. Этот восьмидесятилетний мул здоров и полон сил. Те, кто его встречал, считают его бывшим рабом-гладиатором, и его ненависть к городам-государствам косвенно подтверждает эту версию. Еноле служат мощные стихийные духи, и он отпугивает или убивает чужаков, приходящих разорять или заселять Драконью Чашу. Обычно этот друид не трогает невинных путников, но он пристально за ними наблюдает, и просит уйти всего один раз.

поколений вёл здесь добычу полезных ископаемых, извлекая серебро и драгоценные камни до полного истощения рудников. Сейчас в заброшенных шахтах поселились племена тареков, охотящиеся на небольшие караваны Дражка, а также племя рабов, известное как Шайка Критика.

Крутые южные горы Правой Рукавицы оказались твёрже. Они формируют барьер от Моря Ила, останавливающий его наступление. Их основания испещрены стaryми гипсовыми рудниками, давшими алебастр статуям и фасадам Раама. Племена хеджкинов и троглодитов прогнали практически всех камнетёсов Раама.

Кет

В 110 километрах на северо-восток от Горького Колодца находится большая деревня Кет, известная барханным торговцам как последний оплот цивилизации в этом краю Окрестностей Тира. Знаменитые города Курн и Элдаарич находятся далеко на севере, на расстоянии многих дней пути, и торговля с ними ведётся нерегулярно. Деревня Кет расположена на грязевой равнине, покрытой деревьями, кустами и высокой травой. Эта равнина окружена бассейном ила, но туда ведёт полуторакилометровая мощёная деревом дорога, соединяющая Кет с Дорогой Королей. Кет находится под покровительством Дражка, и здесь расквартированы их воины, защищающие поселение от нападений великанов.

Разбитые Земли

Далеко к северу от Раама Звениющие Горы начинают поворачивать на запад, уходя в тонкую коричневую линию, тонущую в мареве от зноя. Ландшафт переходит в каменистые бесплодные земли, усыпанные галькой и острыми камнями, а также низкими горами с причудливыми формами, созданными непрекращающимися пылевыми бурями. Извилистые каньоны этих сухих земель заселены самыми разнообразными жуткими чудовищами. Здесь нет ни деревень, ни торговых постов; Разбитые Земли являются северной границей Окрестностей Тира.

Сухие Топи

Город-государство Драж находится в юго-западной части региона соляных топей, равнин с кустарниками, пылевых воронок и грязевых равнин, известного как Сухие Топи. Пыльное основание топей поросло бритвенно-острыми травами и тростником, колышущимся на ветру и формирующим природный лабиринт, известный как Лабиринт Дражка. Опытные работники из Дражка заходят глубоко в этот лабиринт, иногда на ходулях, и срезают связки тростника, из которых в городе плетут циновки и лёгкие стены. Кроме того, охотники и следопыты из Дражка охотятся здесь на разнообразную мелкую дичь.



Беглые рабы скрываются в Сухих Топях, обрекая себя на жалкое существование и рискуя попасться голодным чудищам.

Равнина ПоЮщих ЧЕРЕПОВ

Где-то в центре Лабиринта Дражка находится низкая столовая гора, по краю которой расставлены сотни каменных обелисков, украшенных черепами. Эти черепа заполнены строительным раствором и просверлены насквозь так, что дующий сквозь них ветер издаёт жуткие завывания. Охотники и собиратели тростника Дражка избегают это место из-за большого и яростного племени белгоев, давно уже отвоевавших эти земли у тех, кто воздвиг обелиски. Некоторые считают, что где-то неподалёку находятся развалины древнего города, и что белгои защищают находящиеся там сокровища.

Дымящаяся Корона

Дымящаяся Корона, зловещая гряда вулканических гор, стоящих кольцом на севере от Урика, это опасные земли, в которых почти нет жизни. Эти горы извергают пар, пепел и золу, низвергающиеся на всё вокруг. Из трещин в их склонах иногда выступает лава, текущая вниз огненными реками. Из других трещин выходит пар, обваривающий плоть, или бесцветный ядовитый газ, убивающий без предупреждения. Несмотря на все эти опасности рабы добывают здесь обсидиан и пемзу. Такие рудники – жуткие для работы места с невыносимой температурой и острыми стенами из чёрного стекла.

Город Огненного Короля: Шахтёры рассказывают о том, что иногда на разбитых плато в центре Дымящей-

ся Короны они иногда видят в облаках пара и пепла высокие оборонительные валы и зловещие ворота. Говорят, в этих цитаделях живут ужасные огненные великаны, огненные титаны и саламандры, устраивающие засады на работников, пытающихся туда проникнуть.

Озеро Золотых Грэз: У подножия Дымящейся Короны находится странное место с необычными каменными структурами, кипящими прудами и лужами пузыряющейся грязи за которыми находится парящее озеро шириной в несколько километров. Озеро Золотых Грэз – самое посещаемое здесь место, так как испарения от кипящей воды, по слухам, даруют видения. На берегах этого озера селятся мистики, провидцы и безумцы, губящие своё сознание вредными испарениями.

Кроме того, в озере может скрываться затонувший город. Там, где кипяток не очень глубок или затуманен, можно увидеть на дне остатки старых стен с тёмными зевами пещер, ведущими глубже в землю.

Макла: Стоящая на южном берегу Озера Золотых Грэз, деревня Макла является торговой базой, окружённой загонами с рабами для рудников. Дом Стел из Урика вложил очень много денег в эту деревню, и большая часть работников, охранников и просто жителей Маклы тем или иным образом связана с этим торговым домом. Король Хаману держит здесь много стражников, а также охотников полуросликов, возвращающихся сбежавших рабов.

ЯРАМУК

Города-государства в Окрестностях Тира довольствуются неустойчивым миром. Несмотря на общую насторожённость и даже набеги, большие конфликты возникают очень редко. Открытая война между двумя городами делает один из них или даже оба уязвимыми, чем могут воспользоваться другие соседи. Текущее положение вещей держится уже давно, но развалины города Ярамук доказывают, что так было не всегда.

Давным-давно Ярамук был четвёртым городом-государством у Дороги Королей, ближайшим соседом и даже союзником Раама. Зарвавшаяся королева-чародейка Ярамука Сиэльба обрекла свой народ на погибель. Сиэльба

давно стремилась заполучить обсидиан Дымящейся Короны, и она отправила старателей в горы для создания новых рудников. Когда Хаману из Урика обнаружил в своих горах ярамукских шахтёров, он окружил их, и отправил их головы в Ярамук в качестве предупреждения.

В гневе Сиэльба отправила армию новых рабов, чтобы захватить рудники силой, но Имперская Гвардия Хаману с лёгкостью их разбила. Поняв, что Сиэльба не вняла предупреждению, Хаману решил ударить в ответ. Он возглавил небольшую армию, идущую по Дороге Королей очень медленно в знак презрения противника. Когда через месяц его войска достигли цели, Ярамук оказался готов к обороне; его стены защищали тысячи воителей.

Легионы Урика окружили город, но не нападали. Хаману забрался на самый высокий холм, возвышающийся над городом, и начал творить жуткое заклинание. Ритуал его был настолько мощным и разрушительным, что погубил все растения и животных на несколько километров вокруг. Его магия разрушила стены города, убила его защитников и пронеслась по улицам, убивая тысячи горожан смертельным пламенем. Пострадала и армия Урика: многие солдаты Хаману тоже погибли. Когда буйство магии прекратилось, город был превращён в груду щебня, а земли вокруг были отравлены, осквернены и разбиты на все времена.

Хоть Ярамук и был уничтожен, его никто и никогда не грабил, и некоторые полагают, что там всё ещё много тайн и сокровищ. Из-за сокровищ Сиэльбы многие искатели приключений отбросили здравый смысл и отправились разрушенный город.

ЗОЛОТЫЕ ГРЭЗЫ

Вдохнувшие испарения Озера Золотых Грэз испытывают видения. Многие из них – бессмысленные галлюцинации, но есть и истинные видения, подтверждающие рассказы об озере. Все живые персонажи, которые провели час на берегу, могут потратить два исцеления и вдохнуть испарения. После этого персонаж совершает проверку Истории или Магии со Сл 25. Успешная проверка предоставляет персонажу частичку информации о прошлом, как если бы персонаж выполнил ритуал Консультация Мистического Мудреца. В качестве альтернативы Мастер может решить, что персонаж увидит будущее – личность, которая встретиться с отрядом, место, которое искатели приключений когда-нибудь будут исследовать, или что-то другое такое же важное. Персонаж может получить только одно видение в день, а использования в следующие дни стоят на одно дополнительное исцеление больше. Исцеления, потраченные у Озера Золотых Грэз на получение видений, не возвращаются, пока персонаж не совершил продолжительный отдых как минимум в шести километрах от озера.

ДРАЖ, ГОРОД ЛУН

«Друг, ты заслужил великую честь. Возможность увидеть Отца – редкое благословение, даруемое только избранным душам. Что говоришь? Жертвоприношение? О, да, тебя принесут в жертву. Хватит трепыхаться. Какое счастье, что твоё сердце потребовалось богу!»

– Хьюмак, помощник жреца лун

Драж – это захолустный город-государство, находящийся во власти безумного короля-чародея. Мира и покоя в Драже никогда не было, война и столкновения – вот местные высшие идеалы. Власть принадлежит воителям, и всем хочется добиться их высокого статуса. Когда нет войны с Раамом и не нужно защищать родину от завоевателей и ответных нападений, налётчики Дража бродят по окрестным пустошам, набирая в деревнях рабов для жертвоприношений и тяжёлых работ.

Таким злобным характером Драж обязан своему королю. Тектуктитлай, Отец Жизни, заполняет все уголки своего города. Его образы украшают стены и здания, его символ колышется на знамёнах, а его вездесущие темплары (известные как жрецы лун) следят за выполнением законов и убеждают людей в божественности их правителя. Никто об этом не говорит, но во внешности Тектуктитлай нет ничего величественного. У него узкие глаза, широкий нос, большие челюсти и выпяченные губы. Другим изображением короля является пернатый змей, изображённый на знамёнах, которые солдаты несут в бой. Джасуан, или засадный дрейк, тоже часто встречающийся в Драже в разных видах.

Влияние Тектуктитлай так велико, что практически никто из жителей города не смеет оспаривать его божественность, сомневаться в приписываемых ему действиях или неповиноваться приказам, отанным его жрецами лун. Все знают, что несогласных ждёт гнев короля, и гнев этот можно утолить лишь кровавым жертвоприношением.

ПРЕДЫСТОРИИ ДРАЖА

Мало кто из жителей Дража путешествует кроме как в военных отрядах, большая их часть и вовсе живёт засторонниками, и они подозрительны к чужакам.

Связанные навыки: Религия, Скрытность

Язык: Бездны

Кальмек писец: Ваша семья принадлежит к одному из кланов учёных, или кальмеков, как их тут называют. Вы изучали письмо, историю, астрологию и теологию. Мало кто из кальмеков писцов оказывается вдали от Драже, но вы могли наткнуться на тайные записи в древних текстах своего клана, либо же в составленных собственоручно гороскопах вы могли увидеть предупреждение об ужасной катастрофе. Что ищете вы в пустыне, вдали от своего города?

Джасуан рыцарь: Вы родились дворянином в одном из героических кланов Драже. Молодость вы провели в поисках в окрестных землях врагов, чудовищ, шпионов и пленников для жертвоприношений.

Вы могли отправиться во внешний мир для исполнения гороскопа, написанного для вас кальмеками писцами, либо вы могли сбежать из Драже, чтобы избежать

кровавой междуусобицы с другим кланом. Вас обвинили в смерти другого джасуана рыцаря и изгнали, или жестокость жрецов лун довела вас до кризиса веры?

Почтэ торговец: Вы выросли в клане почтэ, семейной группе, занимающейся торговлей. Цалакса – самая большая и известная за пределами Драже такая группа, но есть множество других кланов почтэ. Прочие жители Драже ненавидят иностранцев, но вы всю свою жизнь ведёте дела с чужаками, и вы понимаете их жизнь. У почтэ торговцев репутация хитрых, безжалостных дельцов, увлекающихся шпионажем и интригами; вы именно такой, или вы гораздо честнее? Вы всегда ищете возможность заключить сделку, или вы покинули свою касту ради приключений?

ИЕРАРХИЯ ВЛАСТИ ДРАЖА

Общественной единицей Драже является клан, группа родственных семейств, занимающихся одним делом или ремеслом. Большинство жителей Драже растёт чтобы последовать по следам основателей своего клана. Каждому клану выделяется часть полей, прилегающих к Дражу, и часть рабов, захваченных в набегах на другие

ОБЗОР ДРАЖА

Пропитанный кровью Драже доминирует над ландшафтом на многие километры окрест. Это дом воинственных людей, чья преданность королю-чародею сильна, и сравниться может только лишь с их же яростью.

Население: Примерно 18 000 живёт непосредственно в Драже, плюс ещё многие (по большей части рабы и стражи) в окрестных полях. Людей насчитывается больше половины от общего населения. Эльфы и дварфы составляют большую часть меньшинств; причём многие дварфы служат рабами на полях. Гораздо реже встречаются мулы, полуорослики, три-крины и представители прочих рас.

Вода: Болотистые грязевые равнины, окружающие Драже, оставляют мало пригодной для использования воды, но глубокие колодцы в Даре доходят до грунтовых вод.

Товары: Драже – это сельскохозяйственный центр, в котором поля с зерном и коноплёй многократно покрывают потребности города. В основном на экспорт отправляются хлопковые, льняные и шёлковые ткани. Удалённость от Тира означает, что некоторые товары, например, металлические изделия, достать очень трудно.

Оборона: У этого города огромная армия. Ядро обороны составляют пять сотен джасуан рыцарей, которым помогают ещё три тысячи воителей рангом поменьше. Жрецы лун могут заставить рабов выполнять любую работу.

Таверны и постоянные дворы: В Драже, недружелюбном к чужакам и путникам, мало постоянных дворов и ещё меньше таверн. Большой частью съёмного жилья заведует Дом Цалакса, обслуживающий караваны и находящийся у Врат Золотой Луны.

города-государства. Престижным кланам выдаются лучшие поля и большее количество рабов.

Даже если кто-то не верит в божественность Тектуктитлай, почти все жители Дражка признают его своим правителем и считают своим благодетелем. Отец Жизни передал большую часть ежедневных дел своим темплярам, которым помогает каста элитных воинов джасуан рыцарей. Прочие жители этого города – торговцы, ремесленники или рабы.

ТЕКТУКТИЛДАЙ

По рассказам жрецов лун, луны Рал и Гатай сжалились над миром и отдали ему своего сына, бога в смертной плоти по имени Тектуктитлай. Этот бог вывел свой избранный народ из страданий и мучений и привёл их в новый дом. Произнеся одно лишь слово, он восстановил земли, превратил песок в почву и создал пышную растительность. Взмахом руки он построил город, давший последователям убежище. Сделав это, Тектуктитлай хотел было уйти, но смертные взмолились и попросили его остаться и защитить от жадных врагов, которые отберут его подарки. Отец Жизни согласился, и люди построили ему дворец, в котором он и поселился на веки вечные.

В действительности же Тектуктитлай не бог. Он «всего лишь» король-чародей, к тому же весьма посредственный. Он мелочный, злорадный и алчный до власти. Ему никогда не хватает своих владений, и он постоянно смотрит на запад, прощупывая земли конкурентов и обороняя свои слабые места, посылая легионы на расширение своей империи.

ЖРЕЦЫ ЛУН

Темпляры Дражка называются жрецами лун. Это частично чиновники, частично воины, частично религиозная полиция. с помощью страха и пропаганды они устраивают непрерывное правление Тектуктитлай. Их основной функцией является контроль населения и проведение многочисленных ритуалов и праздников. Жрецы лун учат жителей Дражка, что обильные урожаи будут вырастать только если Тектуктитлай и луны будут довольны.

Так же как у темпляров из других городов, у жрецов лун есть своя иерархия. Младшие темпляры наблюдают за полями и рабами; те, что рангом повыше, находятся при короле-чародее, купаясь в роскоши и излишествах.

ДЖАСУАН РЫЦАРИ

Жители Дражка уважают силу и безжалостность, качества, воплощаемые этими воинами. Джасуан рыцари, названные так в честь любимых ручных дрейков Тектук-

титлая, являются и сильными и безжалостными. Джасуан рыцари – это воины, рождённые в одном из городских кланов героев, потомки великих героев прошлого Дражка. в отличие от дворян других городов-государств, дворяне Дражка это не обязательно богатые землевладельцы. Их богатство в членстве в передовых кланах города, а вместо торговли они занимаются войной.

Каждый клан дворян требует верности от какого-нибудь клана ремесленников или торговцев. Воины этих младших кланов становятся привязанными к «их» джасуанам и сражаются под их командованием.

ИССЛЕДОВАНИЕ ДРАЖА

Население в других городах больше, но только Раам может соперничать с Дражем по площади. Драж доминирует на востоке Окрестностей Тира, там, где старая Дорога Королей изгибается на восток, а потом на север, к легендарным и таинственным землям. Плодородные грязевые равнины, окружающие город, дают Дражу его силу и его ресурсы. Зерновые и конопля обильно растут на полях, на которых денно и нощно под присмотром жрецов лун работают рабы.

Среди грязевых полей и солёных прудов вьётся дорога из раздробленного камня. По этой узкой тропе путешествуют торговые караваны Дома Цалаксы, гружёные мукой, верёвками, тканями и прочими товарами. Эти караваны вызывают глубокую зависть у конкурентов, таких как Рынок Эльфов Дражка, состоящий из нескольких потрёпанных палаток и ларьков. Эта древня каменная дорога проходит через поля, пока не доходит до внешнего города, называемого Дар. Дар не защищён стенами; единственным барьером является широкий грязный ров,

МАКСЛИКСОКО, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ЛУН

Жрец лун

Максликсоко является Верховным жрецом лун, главой культа, обожествляющего Тектуктитлай. Это строгий, мелочный фанатик, жестоко наказывающий младших жрецов, недобросовестно исполняющих свои обязанности. Максликсоко, 80-летний сморщеный старик, является сыном Тектуктитлай, продвигавшего своего отряда в рядах темпляров. Верховный жрец лун – это злорадный безумец, искренне верящий в пропаганду своего отца и не терпящий в своём присутствии ни малейшего проявления недоверия Тектуктитла.

заполненный острыми кольями и паразитами. Вооружённые метательными копьями стражники патрулируют периметр этого рва. Единственным входом в Дар является каменный мост, опоры которого тонут в грязи.

Дар – это поселение, заполняющее пространство между рвом и 18-метровой стеной, окружающей внутренний город, известный как Город Двух Лун. В Даре дороги вьются между глиняных зданий, нагромождённых друг на друга как детские кубики. На верхние этажи и крыши ведут деревянные или верёвочные лестницы. Часто встречаются общественные площади с большими колодцами и большими круглыми башнями зернохранилищ.

Единственным проходом из Дара в Город Двух Лун являются Врата Золотой Луны. Войдя во владения Текуткитлая, первое, что видят посетители, это Храм Хозяина и Владыки, огромная ступенчатая пирамида, возвышающаяся над всем городом-государством. Там, наверху находится Алтарь Бога, на котором Текуткитлай приносит в жертву рабов, инакомыслящих и вражеских солдат, вырывая их сердца и сбрасывая трупы на арену. По канавкам кровь стекает на первый этаж. в дни жертвоприношений кровавые ручьи струйками текут по внутреннему городу.

Поля Изобилия

Жрецы лун разделили грязевые равнины на отдельные поля, на которых растут зерновые и конопля. Это позволяет более эффективно собирать урожай и контролировать работников. На каждом участке есть небольшой лагерь, на котором стоит сарай или амбар, бараки рабов, общий зал для еды и алтарь Текуткитлая. Жрецы лун

и надзиратели из клана, которому принадлежит поле, патрулируют границы, наблюдают за работой и рабами.

Авеню завоевания: Когда Дорога Королей выходит на Поля Изобилия, она становится Авеню Завоевания. Этот путь, вымощенный камнем, является самой лёгкой и при этом самой опасной дорогой в город-государство. Многие армии врагов, неспособные маневрировать в болотистых полях, нашли погибель, когда их скинули с дороги, а защитники, спрятавшиеся на полях, применили стрелы, копья и атаки, чередующиеся с отступлениями.

База Дома Цалакса: Цалакса – самый крупный и самый влиятельный торговый дом, ведущий дела за пределами Дражка. Другие торговые дома оговаривают Цалаксу, но этот дом не позволяет дурным слухам влиять на ведение дел. Идрис Цалакса, глава дома, управляет делами из огороженного особняка, находящегося за городом, в Полях Изобилия. Эту местность патрулируют скучающие стражники, но их скуча не манит воров. Особняк защищён магией, многочисленными ловушками и тайными стражниками, быстро уничтожающими жуликов.

ДАР

Внешний город Дражка, Дар, окружён широким рвом, в котором обитают цилопсы (большие психонические многоножки), а внутри него за высокими стенами лежит Город Двух Лун. Дражк одновременно и уязвимый и густонаселённый; большая часть жителей Дражка живёт здесь. Это запутанная масса узких извивающихся улиц. Приземистые дома здесь строят из обожжённых кирпичей, которые лепят из грязи. Так как пространство ограничено, многие дома громоздятся друг на друге,



и владельцы поднимаются к себе домой по деревянным или верёвочным лестницам. Маленькие квадратные окна пропускают воздух, но семьи обычно проводят вечера на плоских крышах своих домов.

Поле Цветочной войны: На большом поле перед Вратами Золотой Луны проводится ежегодное соревнование – Цветочная война. Воины из всех кланов Дара одеваются в боевое облачение, красивое как цветы, которые они топчут. Они сражаются в общих потасовках, дуэлях и командных матчах, вооружённые каменными дубинами. Самый лучший становится джасуан рыцарем. Худшего ждёт позор и изгнание, а большая часть участников становится трупами, сбрасываемыми в ров.

Щедрый рынок: Этот рынок, одно из малочисленных открытых пространств в Драже, находится на расстоянии, на которое чужаки могут заходить в Драж без разрешения жрецов лун. Это красочный базар, находящийся в конце Авеню завоевания. На нём торгуют дельцы со всего мира. Солидные торговые дома держат здесь свои торговые ряды, а на границе рынка имеют склады. Торговля ведётся в основном зерном и тканями, но большое место занимает и гончарное ремесло.

Дом Мысли: Дом Мысли это самое выдающееся учреждение, обучающее психонике в Окрестностях Тира. Ученики со всех Семи Городов приходят в академию, которую возглавляет Икстабай Слепой. Тектуктитлай гордится Домом Мысли и проявляет большой интерес ко всем его делам.

ГОРОД ДВУХ ЛУН

Город Двух Лун, сердце Драже, окружён 18-метровой стеной. Здесь уже много веков сидит король-чародей, окружённый лучшими воинами, самыми верными жрецами и самыми цennыми сокровищами.

Врата Золотой Луны: Только одни ворота ведут из Дара в Город Двух Лун. Расположенные на краю площади из красного кирпича Врата Золотой Луны это массивные деревянные двери, инкрустированные серебром и сверкающим обсидианом. За вратами присматривают джасуан рыцари, а рабы долгие часы полируют и оттирают их, чтобы поддерживать впечатляющий внешний вид. За воротами находится Авеню Лун, длинный тёмный туннель, ведущий к Дворцу Гладиаторских Сражений, в котором гладиаторы строятся перед сражениями, а потом окружающий Храм Отца и Владыки.

Храмы Рала и Гухая: Маленькие по сравнению с Храмом Отца и Владыки, но не менее прекрасные, храмы-близнецы расположены по обеим сторонам от входа в Город Двух Лун. и в том и в другом горожане совершают подношения богам лун и просят их благословения. Эти храмы служат основными бараками для жрецов лун.

Королевский Зверинец: Тектуктитлай собирает разных зверей и содержит их в большом парке в Городе Двух Лун. Здесь встречаются как необычные, так и ужасные особи. Питомник для джасуанов является особой гордостью короля-чародея; здесь разводят дрейков, когда-то заполнявших Поля Изобилия. Иногда Тектуктитлай приказывает жрецам лун выпускать некоторых существ на улицы, и жители, попавшие в их лапы, становятся очередными жертвами.

Дворец Гладиаторских Сражений: Это большая арена в виде амфитеатра. Здесь всё украшено барельефами короля-чародея и его самыми известными подвигами. Обитатели Драже могут смотреть игры с удобных мест на балконах.

У Тектуктитлай есть привычка сбрасывать рабов и тех, кто разочаровал его, со своего храма, возвышающегося над ареной. Тела этих жертв разбиваются о пол арены. Тектуктитлай запрещает жрецам лун убирать эти трупы; эти сломленные останки служат напоминанием о его власти.

ХРАМ ОТЦА И ВЛАДЫКИ

Над Городом Двух Лун возвышается почти 100-метровый Храм Отца и Владыки. Это огромная ступенчатая пирамида, являющаяся и дворцом и сокровищницей. Наверху стоит окровавленный алтарь, на котором очень часто совершаются жертвоприношения Тектуктитлаю.

Храм состоит из более чем 20 этажей. На нижних этажах расположены административные офисы и тронный зал короля-чародея. в середине находятся казармы, бараки рабов, кухни и кладовые. На верхних этажах находится жилище Тектуктитлая, его наложницы и многочисленные дети. в помещениях самых высоких этажей хранятся королевские сокровища, охраняемые проклятьями и магическими ловушками.

ЧЁРНЫЕ СТРАЖИ

Тектуктитлай не боится воров, так как его сокровенные залы охраняются механическими Чёрными Стражами. Сознанные много веков назад, эти обсидиановые 5-метровые чудовища внешне напоминают самого короля-чародея. Легенды гласят, что когда-то у Драже была целая армия этих механизмов, но за последний век никто не видел больше пятерых одновременно, и то, лишь когда король-чародей шествует с ними по городу.

ЗАПАДНОЕ ДАЛЬНЕЗЕМЬЕ

«Ты не из выводка. Ты не из стаи. Ты не крин. и тебе здесь не рады».

— Клут Такча, Джол-крин знаток охоты

За Звенищими Горами и Лесистым Кряжем находится неисследованный регион равнин, кажущихся бесконечными. в этой области, Западном Дальнеземье, нет городов, нет известных поселений, и практически нет руин и древних мест – только горстка уединённых и подозрительных племён, пасущих скот и обороносящихся от таких же редких стай три-кринов и жестоких банд гнолов. Так же как пустоши за Бесконечными Песчаными Дионами на юге и Барьерные Пустоши на севере, Западное Дальнеземье практически не заселено.

Несмотря на то, что здесь можно идти несколько дней или даже недель, и так и не встретить никакого поселения, в этот далёкий регион всё же тянет исследователей. Искатели приключений, ищащие непотревоженные руины, и беглецы, удирающие от королей-чародеев, пересекают Звенищие Горы и идут на запад. Самые смелые или отчаянные барханные торговцы ведут караваны на юго-запад, в обход гор, или на север, через Барьерные Пустоши, в поисках три-кринов для торговли или новых ресурсов. Чаще всего торговцы позже отказываются от своих планов и возвращаются в цивилизованные земли.

ПРЕДЫСТОРИИ ЗАПАДНОГО ДАЛЬНЕЗЕМЬЯ

Редкое население западных равнин стойкое, независимое и осторожное даже по меркам Атхаса. Здесь нет окружённых стенами городов и сильных армий для защиты от чудовищ и пустынных дикарей; безопасность каждого зависит от его собственного ума и силы.

Связанные навыки: Природа, Скрытность

Язык: Три-кринский

Охотящееся племя: У вашего племени нет своих земель, вы не пасёте скот и не обрабатываете поля. Жизнь в глухи трудна, и смерть караулит на каждом шагу. Выпало ли вашему народу некое несчастье, из-за которого вам пришлось уйти? Возможно, вам с детства были интересны обитатели деревень и городов, и вот вы отправились в цивилизованные регионы. Что именно толкнуло вас на это?

Изгнаник: Вас выгнали из племени, в котором вы родились, и теперь весь мир словно восстал против вас. Вы совершили преступление против своего народа, или вас выгнали по навету соперника или врага? Вы надеетесь доказать невиновность и вернуться к своим, или вы оставите всё в прошлом и поищете удачи в другом месте?

Воспитанный природой: Вас оставили в дикой местности, и вы бы умерли, если бы над вами не сжаласились духи природы. Почему они спасли вашу жизнь? Каких существ они использовали, чтобы вырастить вас? Как взросление в глухи сказалось на вашей личности и внешнем облике?

КРИНСКИЕ ХАНСТВА

Бесконечные луга Алой Саваны – дом для Кринских Ханств, которые тонкокожие народы иногда называют «Кринской Империей». Для того чтобы цивилизация три-кринов была настоящей империей, она должна быть гораздо централизованнее, чем сейчас. Каждое ханство является кочевым племенем, странствующим по обширной территории и яростно охраняющим свои границы от набегов и вторжений других ханов три-кринов. Баланс сил среди ханств постоянно колеблется, пока орды мигрируют по своим постоянным маршрутам. в настоящий момент самыми большими ханствами являются Джол и Т'китч, хотя нейтралитет ханства Дж'кез делает его влиятельнее, чем ему положено при таких скромных размерах.

Все ханства организованы по одному принципу. Ханом обычно является самый умный и сильный три-крин из благородного рода. При нём состоит совет из мудрецов и самых умелых охотников. Ниже советников находятся почтенные охотники, участвовавшие в открытых схватках, и те, кто поклоняются Песчаному Отцу (первозданному духу, которого крины почитают как своего создателя). Ниже них находятся молодые охотники, подмастерья слуг Песчаного Отца и крины, остающиеся в лагере для ухода за молодёжью и починки или изготовления товаров.

Недавнее объединение Тонди-крин в полноправное ханство под управлением харизматичного воина Атарка Аакуска сметило баланс сил в Алой Саванне. Присутствие нового ханства со своими путями миграции вмешалось в маршруты старых ханств. Некоторые считают, что Атарк может оказаться хаази, ханом ханов, чьё появление было давно предсказано.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗАПАДНОГО ДАЛЬНЕЗЕМЬЯ

Известную часть Дальнеземья можно условно разделить на три региона: Пустые Равнины (к западу от Звенищих Гор и Лесистого Кряжа), Зазубренные Утёсы (отмеченные конец равнин) и Алую Савану (раскинулась перед утёсами).

ПУСТЫЕ РАВНИНЫ

Когда население Окрестностей Тира упоминает «Дальнеземье», чаще всего имеются в виду Пустые Равнины: практически незаселённая полоса в несколько километров шириной, идущая от редких лесов и подножья западных склонов Звенищих Гор до Зазубренных Утёсов. На жёлто-зелёных кустарниковых полях, испещрённых обветрившимися скалами, пасутся стада диких эрдлу и мекилотов, разгуливают армии канков и голодных пустынных хищников. По равнинам разбросаны руины, но видно, что этот регион был слабо заселён даже в древние времена; остатки строений невелики по размерам и встречаются очень редко.

За стадами ходят несколько первобытных племён охотников – в основном это эльфы, люди и великаны-ши, а также стаи три-кринов и банды гноллов. Однако большая часть равнины пустынна, и путники могут идти несколько месяцев, и так никого и не встретить.

ГОРЫ КОРОНА ДРАКОНА

Возвышающаяся над относительно плоской поверхностью Пустых Равнин Корона Дракона это U-образная горная цепь в сотне километров к западу от Звенящих Гор. Согласно легенде, необычные пики вырвались из равнин в тот момент, когда на свете появился Дракон.

Чакса: Этот древний храм, священный для кринов Окрестностей Тира, находится у самой южной точки Короны Дракона. Когда-то Чакса напоминала идеально вылепленную голову три-крина с громадными огранёнными камнями вместо глаз. Время и варвары оставили свой след на храме. Недавно три-крины одного из ханств Алои Саванны заинтересовались этим старым храмом, и теперь они отгоняют всех, кто подходит к нему слишком близко.

Дасарахес: В защищённой чаше Короны Дракона расположены лес, известный как Безмолвный. Его опасные хищники и ядовитые растения удерживают путников на расстоянии. в центре леса на островке посреди грязного озера находится разрушенная крепость Дасарахес. Это древнее место приютило грозную шайку психоников, называющих себя Орденом. Незваным гостям здесь стирают память и отправляют домой, принуждая следовать кратчайшим маршрутом.

ЗАЗУБРЕННЫЕ УТЕСЫ

Пустые Равнинны заканчиваются у Зазубренных Утёсов, запутанного лабиринта ступенчатых склонов и извилистых каньонов, идущих по берегу давно пропавшего моря. На протяжении 50–60 километров местность спускается к холмистым равнинам Алои Саванны, которые на 3 километра ниже, чем Пустые Равнинны на востоке. Где-то в середине утёсы становятся вертикальными, создавая практически непроходимый барьер для путешествующих с востока на запад. в более умеренных и богатых влагой каньонах и долинах в северной половине утёсов на отвесных склонах и узких уступах растут необычные вертикальные леса.

В некоторых таких лесах обитают племена полуросликов, строящих свои деревни прямо на склонах утёсов. Их технология примитивнее, чем в городах-государствах, но вот культура древняя, богатая и яркая. Так же как и полурослики Лесистого Кряжа, это гордый и изолированный народ, не терпящий, чтобы по их территории шастали чужаки.

Тамаску: Далеко на севере, в большой плодородной долине у Зазубренных Утёсов находится поселение полуросликов Тамаску. Здесь есть каменные здания, мощёные дороги и население, которое по количеству сравняется с небольшим городом-государством. Тамаску является центром торговли среди племён полуросликов с утёсов, и на его суматошные рынки стекаются торговцы со всех окрестностей. Иногда здесь можно встретить более экзотических торговцев, включая три-кринов из Алои Саванны и представителей торговых домов Окрестностей Тира.

Запретный Город: В джунглях к югу от Тамаску медленно превращается в руины древний город, заросший лозами и чахлыми деревьями. Кочевые полурослики из

окрестных племён шёпотом пересказывают жуткие истории о Там Нусуле – Запретном Городе. Они рассказывают о змеином народе, приходящем в ночи, бесшумном как тень, и ворующем детей из кроваток. Они рассказывают о растениях, ищащих кровь живых, и дьяволе в водохранилищах под городом, который одурманивает жертв иллюзиями и превращает их в бездумных рабов. Янь-ти, обитающие в Запретном Городе, действительно совершают набеги на местные племена в поисках еды и рабов, а иногда осмеливаются и устраивают засады на большие боевые отряды полуросликов или три-кринов, подошедших слишком близко.

АЛАЯ САВАННА

У подножья Зазубренных Утёсов начинается бескрайнее поле, которое ни один исследователь (кроме три-кринов) не изучил до конца. Некоторые мудрецы считают, что до осквернения Атхаса здесь было дно большого внутреннего моря, и что красная пыль, давшая саванне название, это принесённый ветром с востока ил. Рассказывают, что на лугах видели наполовину закопанные древние парусные корабли. Как бы там ни было, теперь Алая Саванна принадлежит ханствам три-кринов и чудовищным монстрам.

На земле, покрытой пылью и травой, стоят города три-кринов, построенные сотни лет тому назад, но народ богомолов скатился в варварство, отказавшись от цивилизации и оставив свои города на разрушение временем.

ЗВЕНИЩИЕ ГОРЫ

«Высокогорье не для слабых. Ты задыхаешься, голова твоя кружится, и Кра-Хнурдха, кажется, напали на твой след. Возможно, тебе пора возвращаться в низины».

— Микус, отшельник Звенищих Гор

Могучие Звенищие Горы, высочайшие из известных на Атхасе гор, формируют западную границу Окрестностей Тира. Самый высокий пик в гряде достигает отметки в 6 километров, и там нет мест, расположенных ниже трёх с половиной километров. в пустынях внизу стоит жестокая жара и засуха, а на высоких склонах гор искрится снег и лёд, видимые за сотни километров. в высоких долинах стоят изолированные монастыри, живут кланы горных пастухов, племена яростных голяфов и тареков, а также разнообразные опасные хищники, такие как рух, кирре, и браксаты. Ни один король-чародей не пытался завоевать богатый Лесистый Кряж, венчающий эти горы, и это неспроста. Холод и разреженный воздух выматывают солдат, тропы непроходимы для тяжёлых телег и тягловых животных с низин, а лес защищён от сквернения древней первородной магией полуросликов.

Однако, несмотря на всю эту защиту от вторжения, Звенищие Горы заселены негусто. Полурослики и те, кто с ними торгуют, спускаются в низины тайными тропами и скрытыми проходами. Среди диких гор живут яростные племена голяфов и других воинственных рас. а также, как и в других частях Атхаса, здесь много кишащих чудовищами руин, манящих исследователей испытать удачу.

ПРЕДЫСТОРИИ ЗВЕНИЩИХ ГОР

На склонах Звенищих Гор живут в небольших количествах шахтёры, пастухи и кочевники, а в далёких долинах стоят уединённые монастыри и башни сквернителей. Те, кто идут в горы, обычно выбирают кратчайший маршрут и нигде подолгу не засиживаются.

Связанные навыки: Атлетика, Природа

Изолированный монастырь: Вы выросли в одном из монастырей или святилищ в высокогорных долинах. Там вы постигали Путь, изучая физические и ментально-психонические дисциплины. Кто растил вас до этого? Почему они отдали вас в монастырь? Почему вы отправились на просторы Атхаса?

Горное племя: Ваш народ всегда жил здесь, и занимался выпасом скота, горным делом, а иногда и разбоем. Жизнь была суровой, но зато свободной — войска королей-чародеев никогда не беспокоили вашу деревню, и вам не приходилось рассчитывать ни на кого кроме себя. Вас выгнали из племени за преступление?

Может быть, вы сами ушли, чтобы устроить кровную месть тем, кто оскорбил вашу семью?

Старатель: Горстка стойких и находчивых рудокопов зарабатывает на жизнь в Звенищих Горах тем, что раскапывает залежи металлов. Вы выросли, странствуя по каньонам и подножиям гор в поисках драгоценных металлов. Вы могли заниматься этим всей семьёй, но вас также могли продать в рабство, чтобы вы занимались

старательством по приказу хозяина. Почему вы перестали этим заниматься? Может быть, вы знаете богатые залежи или скрытую шахту, за информацию о которой другие готовы вас убить?

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗВЕНИЩИХ ГОР

С восточной стороны Звенищие горы гораздо более крутые. с западной стороны вверх медленно поднимается большое плато Лесистого Кряжа, но с востока горные пики практически вертикально возвышаются над Равнинными Землями, и перед ними лежат лишь узкие крутые холмы по несколько километров длиной. Путешественникам горы могут противопоставить выщербленные каменные стены, извилистые тропы и пересекающие путь обрывы.

ВАЛИС

Деревня Валис, единственное место добычи золота на Атхасе, находится на высоком каменном столбе в каньоне у подножия Звенищих Гор. Доступ в это поселение осуществляется посредством большой корзины, подымаемой и опускаемой рабами на верёвке.

Валис находится под контролем города-государства Балик, и управляет Домом Томбладор. Кроме аванпоста Томбладора за деревней присматривают два темплара короля чародея Андропиниса и небольшой отряд легионеров. Темплары Балика позволяют агентам Томбладора делать всё, что им вздумается.

Золотая шахта лежит в горловине каньона. Каждый день отряд рабов спускается в корзине и сопровождается под надзором в шахту. Шахтёры добывают сущие крохи золота, но его достаточно для поддержания существования.

Редких гостей здесь встречают с подозрением. Тем, чьи истории подтверждаются, позволяют остаться

РУИНЫ ЗВЕНИЩИХ ГОР

Гребни, предгорья и утёсы Звенищих Гор усыпаны развалившимися башнями, заброшенными крепостями и замками. Многие руины расположены в стратегически важных местах, таких как холмы у входа в каньон. Некоторые стоят пустыми, а в некоторых поселились чудовища или племена разбойников.

Кроме этих видимых руин под горами есть ещё древние шахты и подземные туннели. Там опасность исходит от обвалов, ядовитых газов, и мрачных существ, прячущихся от пальющего солнца. Некоторые шахты были вырыты ещё в Зелёную Эру, а некоторые даже старше их. У самых древних раскопок гладкие, ярко раскрашенные стены, и иногда они ведут в подземные руины с необычными куполообразными домами.

Во всех руинах Звенищих Гор могут найтись сокровища, несмотря на сотни и тысячи прошедших лет. Среди возможных богатств могут быть металлические изделия, псионические артефакты, и книги, защищённые магией.

в Жёлтом Доме, гостинице с конюшней, стоящей у подножия столба.

ПЕЩЕРЫ БЕЗ ЭХА

Несколько десятков лет тому назад человек по имени Мульмехр нашёл в горах и присвоил себе невероятно старую последовательность туннелей. Будучи наследником знатной семьи Шахрам из Тира, он потратил много лет и ресурсов на подготовку туннелей к использованию в психоническом ритуале. Он закончил подготовку, совершил ритуал, и потерпел неудачу. Многие туннели обвалились, и больше Мульмехра в Тире не видели.

Что бы это ни было за ритуал, туннели с тех пор получили славу дурного места, поглощающего все звуки – а также волю посетителей. Никто не знает, что находится в сердце Пещер Без Эха, где Мульмехр нарисовал ритуальный круг, потому что никто не смог дойти до этого места и вернуться обратно, чтобы потом рассказать об этом.

КРА-ХНУР

Укрепление Кра-Хнур, дом агрессивного племени великанышей, находится на склоне долины примерно посредине между Тиром и Валисом. Тропу, ведущую из долины к крепости, перегораживает грубая каменная баррикада. Голиафы держат на пастбищах за своими стенами большие стада коз и эрдлу, а также несколько сотен рабов других рас, похищенных в набегах на низины.

Глава племени, огромный одноглазый великаныш по имени Великий Кра, гораздо умнее, чем можно подумать, глядя на его жуткую внешность. Великий Кра прошёл свою юность в королевской гвардии короля Калака из Тира, и, вернувшись домой, он захватил власть над своим племенем. Он презирает людей, эльфов и прочих «слабаков», и лично возглавляет своих воинов в набегах. Племя Кра-Хнурда нападает в основном на караваны Торгового Тракта и изолированные деревни и аванпосты Равнинных Земель. Однако из-за недавних беспорядков в Тире Великий Кра стал присматриваться к подконтрольным деревням в зелёном поясе вокруг города.

МАВЗОЛЕЙ ШИИВАРМ

Посреди глубокой расселины в горах к северу от Тира стоят руины белого дворца, окружённые золотисто-коричневой саванной. На его башнях вырезаны изображения странных зверей, ныне не существующих на Атхасе – огромных, длинноносых, с клыками и большими ушами – а центральный купол сверкает полированной медью. На воротах этого дворца написано древней письменностью Баражад слово «Шииварм», но никто из ныне живущих не знает, что оно означает, и действительно ли это мавзолей. В окрестностях бродят демоны, нападающие на путников, которых завело сюда любопытство.

ГОРА НАРРАН

Крутые склоны этого тёмного пика иногда видны со стен Тира, особенно когда в его зевах сверкают колдовские огни. Нижняя часть горы испещрена туннелями, склепами и давно разграбленными руинами. На плато у вершины есть разрушенные стены древнего аванпоста гитиянки. Сегодня единственными обитателями руин и туннелей являются гиты, охотящиеся в Звенищих Горах и устраивающие засады на возможную добычу.

в обиталищах под горой Нарран живут тысячи этих яростных созданий. Говорят, что они поклоняются старой статуе, скрытой под поверхностью земли, где они и совершают дикие ритуалы с кровью и жертвоприношениями.



ЛЕСИСТЫЙ КРЯЖ

«Тоже мне, рай на вершине мира! Ты что, веришь всем слухам рабов? Если бы так оно и было, что, жили бы мы в этой пыльной яме?»

— Дура Мандик, тирский стеклодув

По Великим Равнинам текут слухи и сообщения о больших и диких районах в Звенищих Горах, где дожди идут каждый день, а деревья растут такие высокие и пышные, что через их кроны не может пробиться солнечный свет. Большинство атхассцев сомневается, что в их умирающем мире есть такое место, но оно действительно есть. Под могучими скалами Звенищих Гор лежит Лесистый Кряж, область, не похожая ни на какую другую в Атхасе. Это дикие плодородные земли с плотными джунглями, заросшие лианами, папоротниками, ежевикой и бесчисленными видами животных и растений. Здесь можно взглянуть на мир, каким он должен был быть.

Несмотря на изобилие, чудеса и живительную влагу, Лесистый Кряж это не рай. Тусклый свет, пробивающийся сквозь лесной полог, не даёт разглядеть опасности, прячущиеся в тенях и скрытые за сочными красками. в джунглях идёт яростная борьба за выживание, и в неё нужно вступить, иначе тебя сожрут. Опасные хищники (как растения, так и животные) сотнями способов маскируются в густых зарослях и подлеске.

Так же как и весь Атхас, Лесистый Кряж заполнен руинами. в джунглях скрыты головокружительные горные дороги, огромные статуи и скрытые цитадели, построенные руками давно сгинувшей цивилизации полurosликов.

ПРЕДЫСТОРИИ ЛЕСИСТОГО КРЯЖА

Самыми известными обитателями Лесистого Кряжа являются полurosлики, собирающиеся крохотными поселениями, разбросанными по джунглям как капли росы. Они благоденствуют в этом опасном лесу, устраивая засады на всех, кого они считают чужаками. Для убийства врагов они используют отравленное оружие, ловушки и необычную магию. Те, кто попал в руки к полurosликам, редко остаются в живых.

Связанные навыки: Внимательность, Природа

Ведомый духами: в ваших снах духи джунглей нашептывают о грядущем катаклизме. Заденет ли катастрофа ваш народ или тех, кто живёт в землях внизу? Духи агрессивны или дружелюбны? Пугают ли они вас? Они всегда говорили с вами, или это проявилось недавно?

Освободитель: Очень много полurosликов порабощено королями-чародеями, и их нужно освободить. Может быть, в рабство забрали друзей или членов вашей семьи? Вы знаете, кто доставляет неприятности вашему племени и как эти враги относятся к вам? Как вы планируете освободить попавших в плен полurosликов?

Приспособившийся торговец: Вы торговали с племенами полurosликов, и вас в Лесной Кряж впервые привёл более старый родственник или наставник. Вы — друг одного или нескольких племён полurosли-

ков, и себя вы считаете таким же местным как они. Кто привёл вас в Лесистый Кряж, и почему? Вы всё ещё доверяете полуurosликам? Какие уроки вы извлекли из джунглей?

ПЛЕМЕНА ПОЛУУРОСЛИКОВ

В джунглях обитает много племён полуurosликов. Это древний народ с богатой культурой, с незаслуженной репутацией примитивных каннибалов, живущих в нищете. Полуurosлики Лесистого Кряжа выказывают особое уважение первородным духам земель — которых здесь гораздо больше, чем в других местах Атхаса — и считают себя защитниками леса. в каждом племени, при вожде стоят влиятельные шаманы и друиды.

Не все полуurosлики — кровожадные каннибалы. Есть племена, состоящие из дикарей, которые с радостью сожрут путников, но большая часть открыта для торговли с жителями низин, которые отнесутся к ним с уважением. Большинство полуurosликов с осторожностью относится к чужакам и хочет захватить их территории (что плохо кончается). У племён мало контактов с народами за пределами их лесного убежища, так что незванных гостей, забредших на их территорию, они считают законной добычей.

Обычно полуurosлики стремятся захватить чужаков живыми, и экзотическую добычу они приносят в свои деревни и королю. Более благородные племена дают пленникам возможность объяснить, почему их не следует есть; более дикие племена ради забавы устраивают пытки.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛЕСИСТОГО КРЯЖА

Наиболее точно Лесистый Кряж можно описать как большое плато или нагорье. Большая его часть находится на высоте примерно 3 километров, и воздух здесь на 30–40 градусов прохладнее, чем в низинах Окрестностей Тира. Звенищие Горы перехватывают доминирующие здесь западные ветра и ту влагу, что они несут. Если пут-

ЛЕСНЫЕ КОЛОССЫ

Восточные границы Лесистого Кряжа защищены цепью погребённых в джунглях колоссов, больших статуй, держащих древнюю первородную защиту от сквернящей магии. Шаманы полуurosликов говорят, что их предки создали эти статуи для защиты родины от Очистительных Войн, и что сквернящим королям низин по сей день не победить их. Если защита и работает, она не мешает действовать обычной сквернящей магии. Однако сквернители в Лесистом Кряже часто замечают, что джунгли оборачиваются против них. На тех, кто в Лесистом Кряже использует сквернящую магию, обрушаиваются дикие хищники, плотоядные растения и смертельно опасные ловушки.

ник будет подниматься в горы с Великих Равнин, перед ним стеной встанут плотные облака, а вдалеке постоянно будет ворочаться гром. Дальше на запад горная цепь снижается на сотни метров и переходит в кустарниковые равнинны Западного Дальнеземья, а климат становится всё жарче и засушливее, пока деревья, наконец, полностью не исчезают.

ОГО

Город Ого это дом процветающего племени, состоящего из примерно четырёх тысяч полуросликов. в его центре стоит большая, но разрушенная ступенчатая пирамида, стоящая с тех времён, с которых ведётся история этого города. в храме у её основания живёт Духовный Оракул, женщина-друид из народа полуросликов с неизвестными способностями, проводящая большую часть времени в глубокой связи с первородными силами. У неё такая знатная репутация, что к ней за советом приходят даже те, кто живут далеко за пределами Лесного Кряжа.

Остальная часть Ого это каменные и деревянные хижины, разбросанные по открытым площадям. Здесь полурослики иногда торгуют с гостями, ведь в отличие от других кланов здесь почти никогда не ташат чужаков в котёл. Каждый год король Урга Золтапль посыпает в Урик королю Хаману две сотни воинов полуросликов обмен на обсидиановое оружие и инструменты. Воины, решившие вернуться в Ого после окончания службы, имеют более космополитичные взгляды на мир, и так как этому обычай уже несколько лет, уже сотни полуросликов в Ого разделяют эти взгляды.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ЛЕС

Деревья и растения в этой части Лесистого Кряжа сотни лет назад превратились в прозрачные минералы из-за побочного эффекта схватки между сквернителем и друидом. Спустя годы, многие деревья упали и разбились, заполнив несколько безжизненных квадратных километров бритвенно-острыми осколками. По Хрустальному Лесу ходят существа, состоящие из таких осколков. Иногда в поисках добычи они даже выходят за его пределы.

В центре этой области находится обсидиановое плато, на котором стоит утёс и разрушенное жилище в нём. Над плато реют призраки и завывают духи, да и древняя магия никуда отсюда не делась. У того, кто стоит на плато, плоть медленно превращается в безжизненный минерал, и оттуда нужно убираться, пока перемены не стали необратимыми.

ХРАМ НЕБЕСНОГО ЗМЕЯ

Здесь над джунглями возвышаются верхние пять или шесть «ступеней» большой пирамиды, нижняя часть которой утопает в джунглях. Обычно пирамида стоит закрытая, но настойчивые исследователи иногда обходят защищающую её магию и проникают внутрь. Все они потом рассказывают о лабиринте из каменных тоннелей, уходящих чуть ли не в бесконечность, и пересекающих одни лишь пустые комнаты. Однако когда обе луны Атхаса выстроются над пирамидой особым образом, опечатанный вход распахивается, испуская зелёный свет и гипнотическую музыку. в такое время из Храма Небесного Змея выходят жрецы янь-ти, совершающие на вершине пирамиды нечестивые ритуалы, и боевые отряды всё тех же янь-ти, проникающие глубоко в окружающие джунгли.



КОЛ-ТУКУЛГ

Над Кол-Тукулгом, знаменитым вулканом Лесистого Кряжа, кружат струйки пепла. Большую часть времени эта гора спокойна, но время от времени над её вершиной появляется тревожное облако в сопровождении дыма. Когда это происходит, близлежащие племена полуросликов снаряжают туда экспедицию и сбрасывают в жерло несколько живых жертв. Они считают, что только так можно умилостивить Кол-Тукулга с Огненной Походкой, жуткое стихийное существо, обитающее в огненных пещерах вулкана, носящего его имя. Древняя первородная магия заперла это могучее существо в горе, но с веками защита ослабела, а гнев этого существа ослабевать не собирается.

МОРЕ ИЛА

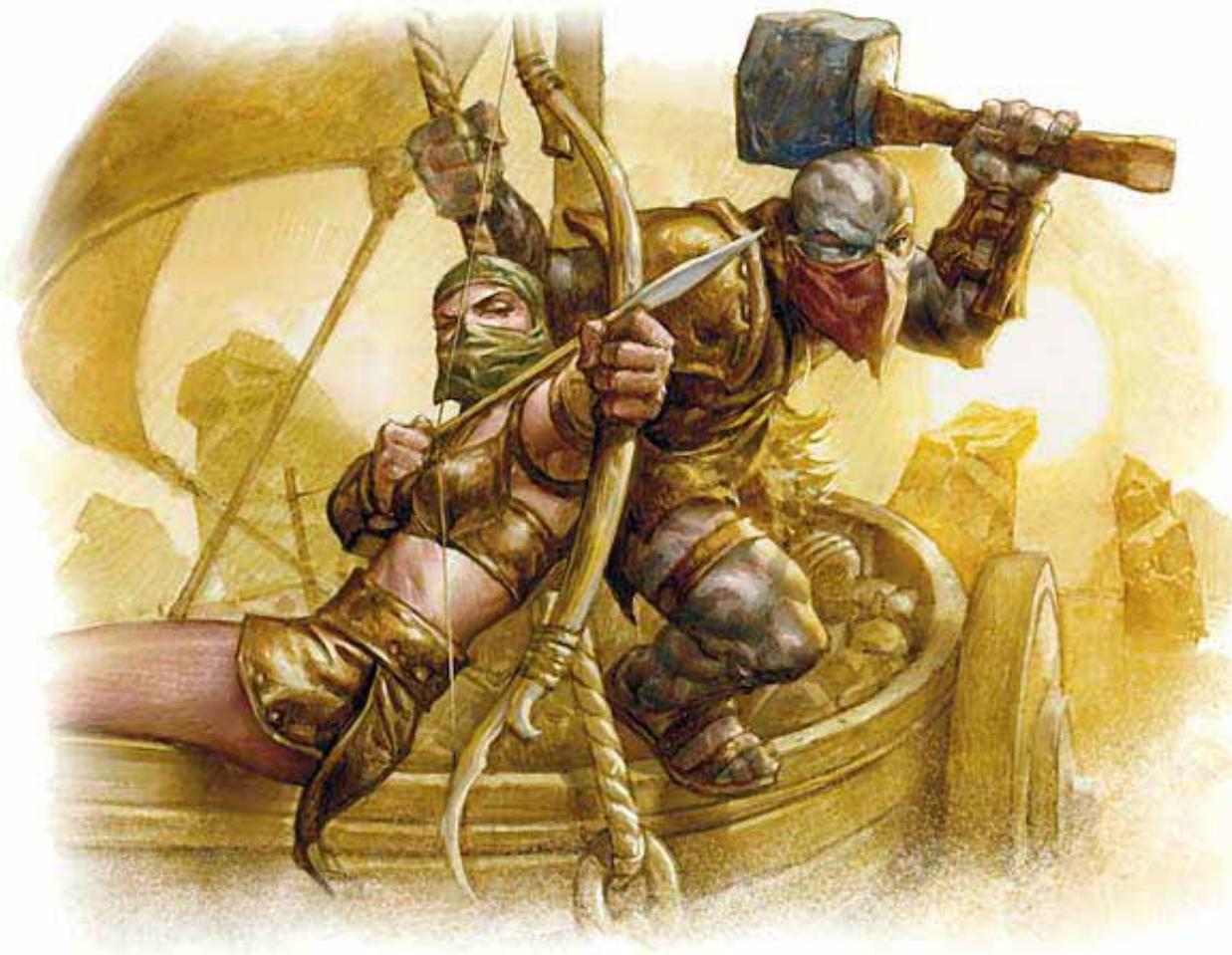
«Малейший ветерок поднимает клубы ила, которые висят в воздухе словно перламутровый туман. Невозможно различить, где заканчивается пыльная мгла и начинается толща ила. Когда поднимается сильный ветер (а так и бывает довольно часто), Море Ила превращается в склоняющую пыльную тучу, её края обагрены светом солнца. Если в такой день встать у берега, нельзя разглядеть ничего дальше вытянутой руки. Пыль покрывает одежду, лезет в ноздри, забивается в лёгкие. Не видно ни неба, ни земли, при ходьбе ноги увязают в густом слое пыли. Легко сбиться с пути и заблудиться, и, если не повезёт, то и навсегда сгинуть в пыльной пучине.»

—Дневник Странника

Море Ила — это огромная яма с пылью, простирающаяся на сотни, если не тысячи километров на восток от берегов Окрестностей Тира. Давным-давно это было настоящее море, большое и глубокое, но сейчас берега омывает нечто, похожее на бесконечную равнину серой пыли. в безветренный день кажется, что там можно ходить пешком, но ил слишком лёгкий, он не держит вес человека и при этом слишком глубок. Море Ила — непроходимый барьер, пешком можно ходить только по неглубоким местам, и можно воспользоваться иловыми суднами, которые тоже ходят вдоль берега.

Кроме естественных опасностей храбрецам, отправившимся в море, будут противостоять чудовища, обитающие в иле и возле ила. в глубинах скрываются твари с щупальцами, а вдоль берега по одним им известным тропам ходят великаны. Даже острова в Море Ила таят больше опасностей, чем благ. Эти изолированные места — идеальное укрытие для отвратительных личностей, ведущих тайную деятельность, и суровая жизнь на таких островах делает дикарей из их обитателей.

Так же, как Звенящие Горы на западе и Южные Пустоши на юге, Море Ила формирует одну из границ Окрестностей Тира. Для большинства это море приравнено к краю света; ещё ни один путник не пересёк его два раза, чтобы вернуться с рассказом. Далёкие путешествия вдоль берега тоже опасны — на севере путник встретит непроходимые фьорды и цепи действующих вулканов. На юге путник попадёт в соляные равнины и песчаные пустоши, в которых нет ни жизни, ни укрытия. в этом направлении море идёт на тысячи километров, не сужаясь и не заканчиваясь. Это, мягко говоря, очень пугающий барьер.



ПРИРОДА ИЛА

Море Ила – очень любопытный феномен. Когда-то это был океан, но теперь здесь мелкая пыль, серая, как пересохшая кость. Никто не может объяснить, почему ил остаётся на месте, а не улетает с ветром и не слёживается – обычно пыль себя так не ведёт. Многие атхассцы предполагают, что некая ужасная магия давным-давно превратила моря в пыль, и они не далеки от истины. Море Ила – это обширное вторжение стихий в Атхас, область, в которой мощнейшие стихийные силы медленно изменили законы природы, смешав воздух, землю и воду в нечто совершенно новое. В Море Ила пыль собирается воедино, но не слёживается под своим весом. Она остаётся достаточно лёгкой, чтобы висеть лёгкой дымкой, покрывающей земли вокруг лёгким налётом, но тут же «стекающим» обратно в море. Даже если ил задувает в яму на огромном расстоянии от моря, он сохраняет свои необычные свойства.

ПРЕДЫСТОРИИ МОРЯ ИЛА

Море Ила – одно из самых неблагоприятных окружений на Атхасе, хотя кое-кому его жестокость только на руку. Небольшие банды разбойников и изгнанников селятся на берегу и островах, соперничая за ресурсы с тварями, живущими в иле.

Связанные навыки: Акробатика, Природа

Язык: Великанский

Житель архипелага: Вы выросли в одной из крошечных деревушек, стоящих в грязевых равнинах на островах. Большинство атхассцев боится ила, если его больше чем им по лодыжку, но вы среди этого ила выросли. Вы ходите на ходулях как другие в сандалиях, и чувствуете, где ил безопасен, а где ходить не стоит. Жизнь на грязевых равнинах проста и примитивна по сравнению с жизнью в Равнинных Землях или Семи Городах; что вы думаете о мире, так не похожем на ваш дом? Надеетесь ли вы когда-нибудь вернуться в свою деревню?

Иловый пират: Небольшие жестокие экипажи иловых пиратов скрываются у безжизненных берегов, охотясь на иловые судна, груженные товарами. Вы присоединились к пиратам ещё в молодости, влекомые романтикой? Или вы завоевали уважение пиратов, заступившись за них? Почему вы покинули команду и стали сами по себе?

ИССЛЕДОВАНИЕ МОРЯ ИЛА

Большая часть Моря Ила остаётся неисследованной и неизвестной из-за одной только его недоступности. Если исключить несколько нанесённых на карты «мелководий», большие иловые судна могут отходить от берега всего на 2–3 километра (тот, кто хочет пройти глубже в море, должен лететь или левитировать). Более того, долгие путешествия вверх или вниз вдоль берега приносят малую прибыль. Большая часть доступных островов и грязевых равнин абсолютно пусты, и насколько всем известно, более смелых путешественников ждут только высущенные пустоши, заселённые к тому же плотоядными чудищами.

Опытные путешественники по илу знают, что наибольшую опасность в море представляют не чудовища,

не разбойники, и не опасность утонуть, а коварная «болезнь», известная как Серая Смерть. Когда поднимается горячий, сухой южный ветер, он сдувает верхний слой мелкого серого порошка и держит его в воздухе большими облаками. Если существо вдыхает эту летучую пыль, жидкость в его лёгких и глотке слипается; человек может умереть от удушения буквально за пару часов. Лучшей защитой от Серой Смерти является закрытие носа и рта влажным куском шёлка или другой такой же плотной ткани (включена в обычный набор припасов для выживания на день).

ОЗЁРНЫЙ ОСТРОВ

Многие острова в Море Ила это всего лишь груды валунов, безуспешно сражающиеся с разрушающими их ветрами. Острова большего размера могут противостоять эрозии и поддерживать жизнь. Озёрный Остров – довольно большой участок твёрдой породы в море. Горный хребет формирует стену, защищающую от ветров, дующих со стороны более глубокого ила, а самый большой горный пик является спящим вулканом. в жерле вулкана находится большое чистое озеро; его воды непрестанно парят, подогреваемые огненными духами вулкана.

Крошечные ручьи из озера питают буйную растительность на западной стороне Озёрного Острова. в низинах путник может найти канков, эрдлу и других стадных животных. Кроме того, вокруг оазисов кучкуются небольшие поселения; на Озёрном Острове живут кланы воюющих великанов, три-крины, дварфы и другие разумные расы. Несколько поселениям помогают торговцы минотавров, а из-под гор совершают набеги гиты, утаскивающие пленников в вонючие подземные гроты навстречу неизвестности.

ГОРЫ СОЛНЦА

Стоящие как строй усталых стражей в нескольких сотнях километров к востоку от острова Колеблющийся, Горы Солнца практически погребены илом. Это очень старая горная гряда, и у неё нет острых граней и крутых утёсов как у тех же более молодых Звенивших Гор. Соседние пики разделяют глубокие перевалы, засыпанные илом; каждый такой пик возвышается над пылью на несколько десятков или сотен метров. с самой высокой горы, находящейся в середине гряды, путник может

БОГ В ПЫЛИ

В Море Ила живёт дремлющий зверь огромной стихийной силы, известный как Пыльный Кракен, Уль-Атра, или Пасть Жажды. Говорят, что жуткие иловые ужасы, охотящиеся в море, это отпрыски Уль-Атры. Прибыло ли это существо на Атхас во время Красной Эры, и не оно ли превратило настояще море в пыль? Или оно жило в море, но изменилось вместе с водой под действием сквернящей магии? Никто не знает.

За долгие века возникло множество стихийных культов, поклоняющихся Пыльному Кракену и стремящихся пробудить зверя и использовать его силы против врагов. Эти культуры совершают во имя своего бога странные ритуалы. Иногда те, кто заслуживают особую благодарность Уль-Атры, спящего, но осознавшего всё вокруг, получают мощную стихийную магию или мерзкие ритуалы, призывающие и подчиняющие меньшие копии Пыльного Кракена.

увидеть бесконечную бурю, идущую на востоке, в сердце Моря Ила.

В Горах Солнца мало источников воды. На некоторых горах с подветренной стороны есть участки, поросшие кустами, но большинство стоит голыми. Тысячи лет изоляции от материка в совокупности с недостатком воды уничтожили всех обитателей этих гор кроме самых стойких. Те немногие пики, на которых сохранилась жизнь, привлекают летающих чудовищ, таких как виверны и птицы рух. На самых крупных горах сохранились козы и эрдлу. в пещерах, которыми пронизаны старые пики, скрываются вырождающиеся племена хеджинов и колонии чудовищных пауков.

ДОРОГА ОГНЯ

Названо это место неправильно, потому что никакой дороги на этой цепи вулканических островов в Море Ила нет. Некоторые мудрецы считают, что Дорога Огня – это мощное ответвление Звенящих Гор, попавшее в море, но есть и те, кто считают эти вулканические острова новым горным хребтом, медленно выходящим из ила. Если отбросить несколько дюжин мелких гор, то архипелаг будет состоять из трёх основных островов: Дуургаз, Авегдаар и Моргаз.

Дуургаз: Самый большой остров на Дороге Огня, Дуургаз, это широкое плато из вулканического камня. Он практически весь плоский за исключением гряды из крутых утёсов на южном берегу. в центре острова находится глубокая яма, из которой исходит дьявольский красный свет от находящейся внизу магмы. Этот вулкан связан со Стихийным Хаосом, и из его глубин выходят стихийные создания (в частности, струящиеся огни, камнеогненные громилы и огненные архоны), стремящиеся сжечь всё, что попадётся им на глаза. На южных нагорьях Дуургаза обитает племя звериных великанов Кхал-Иш-Таас, медленно кочующее вверх и вниз по побережью.

Авегдаар: Меньший по размерам и более горный, чем Дуургаз, остров Авегдаар служит домом кочевой банде каменных великанов и великанышей. Живут кланы Авегдаара в нищете, так как их остров не может прокормить даже такие жалкие стада животных, что есть у великанов Дуургаза. На Авегдааре также живёт много огненных дрейков. Они нападают на кланы только если с охотой совсем не везёт – даже огненным дрейкам не справиться с толпой разъярённых великанов.

Моргаз: в отличие от своих родственных островов, на Моргазе нет действующих вулканов, и он на удивление зелен. Большая его часть покрыта кустами, и местами встречаются даже рощи деревьев. Здесь могло бы жить небольшое племя, но остров необитаем. Племя Кхал-Иш-Таас и кланы Авегдаара избегают Моргаза, считая его населённым призраками, и они правы. Разрушенная крепость на юго-восточном краю острова когда-то была домом древнего ордена хранителей. Бывший лидер этого ордена, сильное привидение с именем Хаакар, всё ещё живёт в этих руинах.

РОКОМ

Возыгающийся над пылью, словно клык гигантского зверя, Роком появляется только в полдень самых жарких дней в году. Этот острый, зазубренный шпиль из базальта находится в глухи за Звериными Пустошами, но согласно легенде он появляется там, где его хозяин может сотворить самое большое зло. Владеет Роком Фаджаяд, великий принц ракшасов, который иногда

насыщает магические видения для заманивания иловых моряков и путников в свой чёрный дворец, особенно если путники в чём-то отчаянно нуждаются. Фаджаяд заявляет, что может помочь справиться со всеми проблемами, но в обмен на услугу, которую нужно выполнить за 1001 день.

Ракшас неизменно вежлив и спокоен. Если его спросить, он открыто соглашается, что его задание сложное, возможно, смертельное, и что его «клиенты» могут умереть во время его выполнения. Однако Фаджаяд уверяет, что «правила» (а сами правила он не разглашает) запрещают ему поручать задание, которое невыполнимо или гарантированно приводит к смерти. Для того чтобы его магия сработала, у задания должен быть элемент неопределённости. Однако если кто-то и получил выгоду от сделки с Фаджаядом, история об этом умалчивает.

ШАУЛЬТ

Остров Шаульт находится к востоку от Озёрного Острова, далеко в Море Ила. Почти всегда скрытый пыльными бурями и практически недоступный для иловых суден, этот остров хранит тайну: буйный лес. За исключением гряды небольших гор на южном берегу, весь остров покрыт густым лесом со странными, экзотическими, а иногда и опасными деревьями, подобных которым нет в остальной части Атхаса. Своим плодородием Шаульт обязан частично географии (с трёх сторон лес защищён высокими утёсами, блокирующими горячие ветра с илом, а из земли выходят многочисленные источники воды), и частично первородной магии друида великаны-ша Меаредес, защищающей этот остров.

Если посетители смогут убедить Меаредес, что они не причинят вреда, она и три её ученика будут терпеть чужаков. Однако у гостеприимства друида есть своя цена. Голиаф нужны гарантии, что существование и местонахождение Шаульта останется в тайне, иначе бессовестные личности разорят остров. Она настаивает, чтобы все посетители подвергались ритуалу, из-за которого они не смогут рассказать об острове. Меаредес и её ученики нападают на всех, кто отказывается от ритуала, с твёрдым намерением убить; насилие её не радует, но она считает сохранение Шаульта более важным, чем чья-то жизнь. в дополнение к ученикам, Меаредес может обратиться за помощью к сороке великанам разных видов, преданных друиду.

В сердце джунглей Шаульта, вдали от Меаредес и жилищ великанов, время уничтожило древний город. Напирающие джунгли вырвали куски стен, и растения разрушили здания. Ни Меаредес, ни великаны не знают, кто и зачем построил этот город; на сохранившихся фресках и лепнине видны надписи на незнакомых языках. Из-за малого потока посетителей островов и защиты друидов, склепы и катакомбы остались непотревоженными. Меаредес не возражает, если искатели приключений пойдут исследовать этот город, при условии, что они проявят себя с хорошей стороны, и она согласится терпеть их присутствие, но она предупреждает о том, что внутри скрываются опасные звери.

ИЛОВЫЙ АРХИПЕЛАГ

Далеко на юго-востоке от Устья Раздвоенного Языка находится Иловый архипелаг, необычная область ила и грязевых равнин. Нагромождения ила здесь достаточно мелкие, чтобы по ним можно было пройти «великаньими тропами» – проходами, по которым могут пройти

высокие существа. Островки архипелага приютили тех же опасных существ, что населяют грязевые равнины и «мелководья» Моря Ила, а также множество крошечных деревушек. Жизнь на таких островках трудна, зато она свободна. Местные жители считают себя свободными от королей-чародеев, и они не практикуют рабство. Периодически на эти деревни нападают разбойники с материка и работоговцы с Балика, Но люди и дварфы, населяющие этот архипелаг, яростны и решительны, и если нападения никак не избежать, то им могут помочь несколько племён великанов, проживающих неподалёку.

Несколько торговых домов Балика отправляют на Иловый Архипелаг товары первой необходимости, такие как еда, древесина, пенька и волосы великанов. в обмен торговцы получают шкуры и кости мекилотов, нектар канков и товары из стекла и камня, выполненные с не-вероятным для деревенских жителей искусством.

ИСЧЕЗАЮЩЕЕ ОЗЕРО

Исчезающее Озеро, один из величайших водоёмов в Окрестностях Тира, это обширная грязевая равнина к югу и востоку от Устья Раздвоенного Языка. Оно раскинулось на более чем 30 километров в длину и 8 в ширину. Точные его размеры трудно определить из-за жидкого ила вокруг озера, который можно спутать с его границами. Из-за долгих периодов засухи озеро испаряется, так что в месяцы Высокого Солнца там больше грязи, чем воды. в конечном итоге открытой воды вообще не остаётся, и озеро исчезает, превращаясь в топь. Когда во время месяцев Заходящего Солнца стоит умеренная погода, источники вновь наполняют озеро. Бывалые моряки утверждают, что периоды наличия воды становятся всё короче. Когда-нибудь озеро исчезнет, и больше никогда не вернётся.

Исчезающее Озеро служит домом некоторым агрессивным водным дрейкам и иловым бегунам, летающим мантлям, чатрангам и прочим опасным существам, живущим на окрестных грязевых равнинах. Эта область защищается древним сильным друидом, известным всем как просто Старик. Мало кто его видел, но иногда заблудившиеся путники, умирающие от жажды и солнечного удара, позже заявляли, что таинственный старый друид давал им бурдюк с водой, показывал правильный путь, а после растворялся в иле.

ЦВЕТУЩИЙ ОСТРОВ

В тавернах от Тира до Кромлина рассказывают истории об острове с буйной растительностью в середине Моря Ила. Говорят, что этот остров окружён озёрами с чистой прохладной водой, что там находится тайный город-государство, которым правит велиководушный монарх. Этот город считается раем, и если путнику повезёт (или у него есть правильная карта, одна из тех, которыми торгуют лоточники), он найдёт Цветущий Остров и будет жить там в роскоши. Мудрецы предполагают, что речь идёт об острове Эбе, богатом и процветающем королевстве Зелёной Эры. Другие считают Цветущий Остров миражом, манящим глупцов в море, где те тонут в иле. в самых странных рассказах фигурирует сокрытый в долине из пыли и огня могучий город-цитадель, в котором живёт Дракон.

НИБЕНАЙ, ГОРОД БАШЕН

«Разбойники перекрыли дорогу в Раам? Сочувствую, но вряд ли это заслуживает внимания. Что-нибудь важное из Раама поставляют? Кому вообще нужно идти в этот Раам? Если тебе нужно – пошли кого-нибудь подкупить других дикарей, чтобы те прогнали этих разбойников».

– Садаг, нибенайский дворянин

Невероятно древний Нибенай это богатый и влиятельный город-государство, пропитанный декадансом и интригами. Большинство нибенайцев считает себя единственным цивилизованным народом в мире варварства и разорения; всё, что происходит за городскими стенами, это возня дикарей. Эти предубеждения отражает даже архитектура Нибеная. Стены, общественные здания и частные дома украшены великолепными статуями и резьбой, изображающей великих героев и славных предков, забытых остальными жителями Атхаса. Некоторые работы поражают красотой, некоторые восхваляют древние победы, а другие изображают невероятный гедонизм.

Нибенаем правит король-чародей, давший городу своё имя. Это таинственная, замкнутая личность, которую редко видят кто-то кроме его темпларов. в центре города, глубоко в царском дворце – в тайном месте под названием Наггарамакам – Нибенай занят магическими изысканиями и тайными исследованиями, оставив бразды правления чиновникам из рядов темпларов. Он ведёт настолько затворнический образ жизни, что каждые несколько лет возникают слухи о его смерти, отчего среди дворян возникают тревоги и распри, пока король не появится и не положит конец слухам о своей кончине.

ПРЕДЫСТОРИИ НИБЕНАЯ

Население Нибеная во всём полно благопристойности. Рабы и обыватели знают своё место и изо всех сил выказывают учтивость и почтение. Представители высших сословий держатся с представителями низших сословий холодно и отстранённо. Проявление чего-либо кроме спокойствия и безмятежности это демонстрация своих изъянов.

Связанные навыки: Акробатика, Проницательность
Одарённый танцор: Нибенайцы считают, что они подарили миру искусство танца. Театральный стиль *лиака-и* представляет кружящихся танцоров с масками, шарфами и лентами. Комедийные танцоры *прийт-и* с бубенцами выступают на праздниках и радостных событиях. Воинственные танцоры с оружием *врико-и* изображают воинов и их сражения. Вы выучили все три техники. Какую из них вы предпочитаете?

Последователь Возвышенного Пути: Монастыри Возвышенного Пути учат повиновению власти и терпению её бесчинств, отрекаясь от собственной личности. Послушники должны отказаться от своей индивидуальности и принять себя как часть чего-то большего. Вы какое-то время изучали эту философию.

Вы всё ещё следите ей, или отказались от неё? Как вы вообще ей заинтересовались в самом начале?

ИЕРАРХИЯ ВЛАСТИ НИБЕНАЯ

Городом-государством Нибенай правит король-чародей Нибенай, которого также называют Королём-Призраком. Вот уже двадцать столетий как он оставил город в распоряжение чиновникам. Он появляется из Наггарамакама только для того, чтобы возглавить свои войска в войне или уничтожить повстанцев. Однако новости об убийстве Калака достигли Нибеная, и он решил пересмотреть своё отношение к городским делам. За несколько последних недель Король-Призрак неоднократно созывал Совет Верховных Супруг, задавая каверзные вопросы о том, как они правят городом. Кроме того, он проявляет активный интерес к готовности своих войск и делам благородных домов своего города.

ТЕМПЛАРЫ-ЖЁНЫ

Все темплары Нибеная – это женщины. По нибенайским традициям все темплары являются жёнами Короля-Призрака, хотя брак это просто церемония для всех кроме самых любимых или высокопоставленных жриц. У Нибеная несколько сотен таких жён, и почти все они люди или полуэльфийки. Они формируют средний и верхний слои грандиозного бюрократического механизма, управляющего делами города. Этот бюрократический аппарат

ОБЗОР НИБЕНАЯ

Нибенай – это древний, декадентский город-государство, которым правит отдалившись и таинственный король-чародей.

Население: Население самого Нибеная составляет примерно 24 000 горожан, и ещё примерно столько же живёт в окрестных деревнях и фермах. Большую часть населения составляют люди, а меньшинство представлено великанышами, эльфами и полуэльфами.

Вода: Этот город находится на горячих источниках, которые сами пробиваются из-под земли. В знатных домах есть свои собственные источники, так что горожане вынуждены покупать воду у них.

Товары: Нибенай богат и экстравагантен по стандартам большинства других городов-государств. На рынках продаётся всё, что может понадобиться путникам, законное и не очень. Сам город производит лесоматериалы, камень, специи, орехи и разнообразные сушёные бобовые (основной товар).

Оборона: Теневая Стража – элитная дворцовая стража из тысячи великанышей. Храм Войны предоставляет этим защитникам в помощь пять тысяч джаниссариев (верных рабов-солдат), включая и некоторое число наёмников.

Таверны и постоянные дворы: Для путников в Нибенай открыты многочисленные постоянные дворы, и больше всего их в Районе Мудрецов и возле него. В районе дворян у Утёса постоянные дворы обставлены побогаче, а для владельцев тощих кошельков есть ночлежки в Районе Холмов. К тому же, в городе много заброшенных домов.

поделён на пять храмов, где каждый занимается своими делами, и за всеми храмами наблюдают Верховные Супруги, отчитывающиеся непосредственно Королю-Призраку.

Храм Домов контролирует большую часть ежедневных дел. Под присмотром Верховной Супруги Кахалии этот храм отвечает за водохранилище, запасы зерна, общественные работы и сбор налогов. Кроме того, этот храм отвечает за лагеря лесорубов в Лесном Полумесяце.

Храм Войны отвечает за набор (или покупку, что бывает чаще), обучение и снаряжение войск Нибеная. Темплары назначают офицеров, которые отдают приказы и просто сопровождают армии в качестве советников и магической поддержки. Управляет этим храмом Верховная Супруга Баманджи, яростная представительница расы мулов средних лет с впечатляющей фигурой.

Храм Торговли, находящийся под управлением Верховной Супруги Рейан, распоряжается таможенными сборами, городскими расходами, выдачей лицензий и отношениями с торговыми домами.

Из всех храмов, Храм Мысли менее всего вовлечён в управление городом-государством, и занимается он в основном только состоянием школ, предназначенных для дворян. Верховная Супруга Симхоук отвечает за тайное обучение нибенайских агентов, включая темпларов, сквернителей и псиоников.

И, наконец, Храм Королевских Законов отвечает за наказания и борьбу с преступностью. Верховная Супруга Джена контролирует тайную полицию, казематы и передачу рабов и пленников для сражений на арене. Этот

же храм обязан вершить правосудие над темпларами, провинившимися перед Королём-Призраком.

ДВОРЯНЕ

Класс дворян Нибеная славится своим декадентством и инертностью. Когда-то давно, дворяне этого города-государства были кастой военачальников, награждённых феодальными владениями в прилегающих землях за участие в войнах Нибеная. За прошедшие века темплары Короля-Призрака перехватили власть над войсками, уменьшив положение дворян до роли богатых землевладельцев, собирающих со своих крестьян оброк и часть урожая. Большие участки земель на много километров вокруг городских стен, включая Равнину Курящихся Вод, разделены на деляны дворян. У дворян же нибенайские граждане покупают воду. По сравнению с бюрократией темпларов, дворяне слабее, продажнее и они хуже организованы, но зато они невероятно богаты, и их консерватизм – основная причина того, что город считают заносчивым и потакающим своим прихотям.

ИССЛЕДОВАНИЕ НИБЕНАЯ

Нибенай находится у подножия утёса, окружённый широким полем больших испускающих пар прудов и пальмовых рощ – Равниной Курящихся Вод. Чаще всего для входа в город используются Мекиллотовы Ворота. За этими вратами широкая дорога ведёт прямо на Площадь Мудрецов, основную рыночную площадь посредине



Района Мудрецов. в самой середине этого города-государства стоит Наггарамакам, дворец Короля-Призрака. Этот огромный и укреплённый город в городе открыт только для короля-чародея и его темпларов.

Прогулка по улицам Нибеная может вызвать приступ клаустрофобии. Большая часть улиц это узкие аллеи, сдавленные зданиями со сводчатыми каменными крышами. Многочисленные каменные шпили создают в городской раскладке головокружительную вертикальность; иногда крыша над аллеей сама является ещё одной дорогой. Ни по одной из улиц за исключением Высокой Дороги и караванной дороги от Мекилотовых Врат не проедет тягловое животное размером больше кролу.

Район Мудрецов

К большому удивлению новичков, этот район вовсе не славится своими мудрецами или учёными. Здесь стоят дома и заведения династических торговых домов. По королевскому закону здесь не могут вести дела обычные торговцы, не связанные с торговыми домами.

Площадь Мудрецов: На этом огромном участке утрамбованной красной земли династические дома размещают свои доходные торговые ряды. в отличие от рынков других городов-государств, Площадь Мудрецов никогда не закрывается, за исключением официальных городских праздников. в любое время дня или ночи покупатель найдёт здесь любые экзотические товары.

Рынок рабов: На юге Площади Мудрецов на прямоугольной площади разместился нибенайский рынок рабов под открытым небом, являющийся монополией торговцев из Дома Шорн. Иногда правительство продаёт здесь излишки рабов, и это событие всегда собирает толпы народа.

Пальмовый Двор: Эта небольшая площадь, на которую ведёт извилистая аллея от рынка рабов, является последним прибежищем торговцев, которые не могут позволить себе нормальный магазин, но и на чёрных рынках свои товары продавать не хотят. Посреди этой площади стоит несколько чахлых пальм, подаривших ей название.

Храм торговли: в этом здании в форме креста размещаются распорядители Храма Торговли. Желающие заниматься делами в Нибене должны получить в этом храме лицензию. Само строение находится на западной границе Района Мудрецов, и едва не касается стен Наггарамакама.

Холмовой Район

Когда-то в Холмовом Районе располагался прекрасный дворец, вероятно, принадлежавший древнему принцу или королю. Сейчас от дворца осталось лишь основание – крыша и резные стены рухнули. Обычные горожане избегают этого места, причём не только из-за слухов

ПОЛАН ФЕЛК

Полан Фелк это потрёпанный человек средних лет. Трудная жизнь оставила следы на его лице и в плохом качестве керамической посуды, которую он продаёт с одеяла, расстеленного в юго-восточной части Пальмового Двора.

Фелк – основной контакт Сокрытого Братства в Нибене. Он держится один, потому что местное отделение Братства не доверяет чужакам. Так что встретиться с ним, скорее всего, смогут лишь те, кого Братство само отправит к нему.

о призраках, неизбежно появляющихся в таких вот древних руинах. Холмовой Район – это место сбора разных подозрительных личностей, головорезов, карманников, отравителей, эльфов и скупщиков краденого.

Рынок эльфов: Рынок племени Небесных Певцов, находящийся в центре Холмового Района, это небольшой, но бурлящий центр торговли и развлечений. Эльфы круглый год поддерживают этот рынок, и их торговцы остаются на посту в Нибенае. Недавно все шестнадцать эльфов, отвечающих за рынок, были убиты кем-то неизвестным. После этих убийств Небесные Певцы наняли для расследования несколько воителей под руководством опасного мечника по имени Абюк Преследователь.

Район Резервуара

Район Резервуара простирается от восточной до западной стены этого города-государства. Большая его часть состоит из сдаваемых в аренду домиков для торговцев, бедных ремесленников и чернорабочих, но здесь есть и несколько достопримечательностей.

Городской резервуар: Это большое, низкое строение из глиняных кирпичей, окружающее Врата Резервуара, зарезервировано для использования Наггарамакамом. Для простого народа оно открывается только в трудные времена. Снаружи единственным признаком наличия большого количества воды является густая растительность на крыше.

Верхняя Дорога: Эта широкая каменная дорога идёт по Району Резервуара, пролегая на высоте 4,5 метров над землёй. Только король-чародей и его войска могут пользоваться Верхней Дорогой, которая ведёт прямиком из Наггарамакама к Вратам Резервуара, и далее в Равнину Дымящихся Вод.

Монастырь Возвышенного Пути: Монастырские традиции Нибеная за последние несколько веков пережили возрождение. Монахи постигают аскетизм, физическую готовность, психическое просветление и спокойную покорность. Это самый большой монастырь в городе, возглавляемый старым хрупким аббатом по имени Тонг Нал. Недавно несколько молодых монахов восстали против древнего нейтралитета этого монастыря, и начали активно выступать против излишеств дворян и придворных.

Западный Район

Занимающий большую часть западной половины Нибеная, Западный Район обладает репутацией шумной и опасной части города, куда даже темплары поодиночке не ходят. Этот район заселён в основном бедными ремесленниками, но у Западных Врат сосредоточены ещё и торговцы.

Церковь Солнца: Пять так называемых храмов, правящих Нибенаем, не являются религиозными организациями; молельные дома в этом городе-государстве называются церквями. Среди них Церковь Солнца – одна из немногих, практикующих в открытую. Это центр веры и поклонения культа огня, весьма популярного среди свободных горожан. Верховный Жрец Солнца, полуэльф по имени Федаррамин, предлагает за небольшую плату услуги своей церкви по сбору и утилизации мёртвых рабов. Настойчивость, с которой он предлагает эти услуги, немало удивляет знать.

Академия Сирепого Намерения: Эта школа, возглавляемая Храмом Мысли, предоставляет детям всестороннее, хотя и начальное образование. Номинально

академия открыта для всех свободных граждан, но плата так высока, что посещать её могут только отпрыски знатных господ. Иногда нужную сумму может накопить и обычная зажиточная семья, а бывает и так, что Храм Мысли спонсирует дочь бедной семьи, при условии, что та станет темпларом и выйдет замуж за Короля-Призрака на свой шестнадцатый день рождения.

Арена: Нибенайская арена уникальна хотя бы тем, что она выкопана в земле. Самые верхние (и потому худшие) места находятся на уровне поверхности, а самые лучшие находятся внизу. Согласно популярным слухам, Король-Призрак держит под ареной лабиринт из туннелей, заполненный опасными зверьми и смертельными ловушками. Иногда темплары бросают здесь пленников, и если те выживут, выйдут на арену и победят текущего чемпиона, то их прощают и освобождают.

УТЁС

Находящийся в тени Лесного Полумесяца Утёс – это самый процветающий район знати в этом городе-государстве. Большая часть его особняков вырезана непосредственно в скале, образуя улей роскоши и власти. Здесь носятся рабы, таскающие воду с родников знати, находящихся на Равнине Дымящихся Вод, и степенно расхаживают чиновники из торговых домов, озабоченные лишь тем, чтобы других посмотреть и себя показать.

Змеиная башня: Это огромное каменное строение предоставляет доступ к особнякам, вырезанным в скале, нависающей над городом с севера. Внешне башня напоминает спутанный клубок змей, и обладает мостиками до всех богатых домов, а также до стены, венчающей верх утёса.

Вилла Дома Шорн: Несмотря на то, что интересы Дома Шорн расположены в Районе Мудрецов, он держит роскошный окружённый стенами особняк у подножия большого утёса. Когда-то эта вилла была сердцем процветающей деловой империи; теперь же оно славится декадентскими вечеринками Джииовво Шорна, которые выпячивают напоказ все излишества Холмового Района.

НАГГАРАМАКАМ

В самом сердце Нибеная находится Наггарамакам, владения Короля-Призрака и его темпларов. Вход в него означает смерть для всех кроме членов королевской «семьи», и о том, что происходит за его стенами, ходят многочисленные слухи.

ДХОДЖАКТ, ПРИНЦ НИБЕНАЯ

По слухам, у Короля-Призрака есть сын, Дходжакт, который никогда не покидает Наггарамакам, потому что является наполовину чудовищем. Предположительно, мать Дходжакта – высокопоставленный темплар – безрассудно подвергала себя магическим экспериментам в надежде наделить ещё нерождённого ребёнка физической и магической силой. Однако родился Дходжакт чудовищем. По каким-то причинам Нибенай решил не уничтожать это существо. Дходжакта видят ещё реже, чем его отца, и большая часть горожан считает его мифом. Основную часть своего времени он изучает магию и строит козни против Верховной Супруги, так как он завидует статусу, которым она обладает, хотя и не является отпрыском Нибеная.

Жилища темпларов: Значительная часть Наггарамакама состоит из жилищ для темпларов, жён Короля-Призрака. Условия в этих строениях разнятся от весьма удобных, но аскетичных, для низших чинов, до небольших дворцов, предназначенных для главных и самых любимых жён Нибеная. Каждая супруга живёт у себя, и лишь изредка встречается со своим «мужем».

Храм Мысли: Темплары, желающие отточить своё мастерство, отправляются учиться в этот храм. Под суровым началом одарённой психонически Симхуук – человеческой девочке всего пятнадцать, но она уже является протеже короля-чародея – студенты изучают магические и психонические таинства.

Королевский дворец: Внутри стен Наггарамакама расположено ещё одно укрепление высотой 15 метров, окружающее личную территорию Короля-Призрака. За этими внутренними стенами видны верхушки деревьев агафари, растущих в королевских садах. Дворец высечен в форме головы Короля-Призрака, а тысячи женских тел, каждое из которых похоже на одну из многочисленных жён-темпларов, формируют колонны, напоминающие локоны его волос. Внутри дворца расположены многочисленные комфортные палаты и тёмные лабиринты, заполненные запахом благовоний и гипнотическими песнопениями темпларов, совершающих свои ритуалы.

РААМ, БЕСПОКОЙНЫЙ ГОРОД

«Раам – измотанный город. Эта земля уже не может себя поддерживать, в ней не осталось сокровищ. Королева-чародейка? Она прячется, зная, что смерть скрывается в каждой тени. Военачальники? Они жалки и слабы, хоть и жестоки. Не тратьте на нас свою воду».

– Гаурав, недовольный мятежник

Древний и величественный Раам давно пал со своей прежней высоты. Столетия бездумной добычи ресурсов, поголовная коррупция в правительстве и царствование гедонистической и безучастной королевы-чародейки привели этот город-государство на грань уничтожения. Алебастроные рудники и шахты по добыче самоцветов стоят выработанные; непродуманное сельское хозяйство вызвало голод. На улицах жестокие организации, преданные разным предводителям, сражаются за контроль над когда-то великолепным и влиятельным городом, ныне канувшем в разруху. Ежедневно проходят бунты против неэффективной правительницы, королевы-чародейки Абалак-Ре, и её темплары в некоторых районах города даже боятся появляться.

Все текущие неприятности могла бы изменить чья-нибудь сильная рука, но Абалак-Ре склонна скорее уто-

ОБЗОР РААМА

Раам – это город соперничающих фракций. Из-за частых бунтов и волнений от правящей структуры осталось практически лишь то, что находилось во дворце королевы-чародейки.

Население: Население Раама составляет более 40 000, что делает его самым густонаселённым городом. Приблизительно ещё 40 000 обитает в окрестных особняках военачальников. Практически половина из них состоит из людей. Эльфы и дварфы делят второе место по частоте встреч, а оставшееся население состоит из мулов, великанышей и полуэльфов.

Вода: Раам получает воду из большого водохранилища под городом, которого хватает для поддержания населения и полива полей за городом.

Товары: Несмотря на то, что знаменитые шахты Раама были выработаны, а волнения практически парализовали торговлю, здесь всё ещё есть товары, за которыми идут торговцы. Этот город экспортирует серебро, самоцветы, кремень, шёлк, ковры, предметы искусства и текстиль, а также другие товары.

Оборона: Мансабдари, формирующие костяк самой большой армии в Окрестностях Тира, имеют в подчинении тысячи солдат-рабов. Кроме того, Абалак-Ре хранит под дворцом оружие, доспехи и снаряжение для ещё большей армии.

Таверны и постоянные дома: При такой торговле, находящейся в упадке, многие таверны и постоянные дворы закрылись, а здания их присоединились к многочисленным пустым и развалившимся магазинам. Возле городских ворот осталось несколько таких заведений, но они соревнуются за посетителей, поток которых становится всё меньше и меньше.

лять свою жажду удовольствий, чем править. Несколько поколений тому назад она отказалась от королевского титула и объявила себя воплощением всемогущего божества по имени Бадна. Назвав себя Великим Визирем, титулом, обычно сохраняемым в Рааме для выдающихся мистиков, она разрушила в городе все храмы и святыни, и заменила их святыми Бадны. Образ этого божества – скалящийся четырёхрукий мужчина, одетый в длинную набедренную повязку – появляется повсюду в этом городе-государстве. Абалак-Ре продолжает убеждать горожан в том, что Бадна пристально за ней наблюдает, и в случае ошибки он покарает её смертью, но мало кто в это верит.

ПРЕДЫСТОРИИ РААМА

Раамиты – мрачные, но благочестивые люди, ныне погибшие в фатализму. Ещё до «откровения» Абалак-Ре раамиты поклонялись множеству мифологических существ, и у них были уважаемые мистики и мудрецы, которых называли «саддхусами».

Связанные навыки: Знание Улиц, Религия

Язык: Эльфийский

Посвящённый Бадны: Духовенство Бадны поддерживает многочисленные святыни и учит народ поклоняться труднопостижимому богу, выбравшему Абалак-Ре для правления этим городом. Верите ли вы в то, что Бадна существует? Не присоединились ли вы к духовенству ради неких благ или преимуществ для своей семьи? Состоите ли вы в этом духовенстве до сих пор?

Мятежник: Вы вместе с другими недовольными гражданами сражаетесь с темпларами и мансабдарами, стремясь свергнуть Абалак-Ре и наладить дела в городе. Вас рекрутировали, или вы сражаетесь сами по себе? Почему вы присоединились к восстанию? Вы свободно перемещаетесь по Рааму или вас разыскивают за участие в мятежах?

Честный мансабдар: Мансабдари, которым положено поддерживать в Рааме закон, на самом деле являются головорезами и преступниками, заинтересованными только лишь получением взяток. И в этой сомнительной организации вы состоите. Как так вышло, что поголовная коррупция вас не поглотила? Пытались ли коллеги давить на вас, чтобы вы оставили неких преступников безнаказанными? Вызывают ли ваши благие намерения проблемы?

СТРУКТУРА ВЛАСТИ РААМА

Многовековой возраст не уменьшил привлекательность Абалак-Ре. Её роскошное тело так же молодо как в те годы, когда она только села на престол Раама. Она не входит в жёсткую кастовую систему Раама, главным образом потому, что у неё есть власть, и она может себе позволить игнорировать её. Однако граждане всё равно оценивают её по сложившимся в их обществе порядкам. Спустя пятьсот лет скандалов и случайных связей с представителями низших каст многие раамиты считают Великого Визиря нечистой, и презирают её.



За тридцать поколений, которые Абалак-Ре правит Раамом, у неё было много мужей, и она родила множество детей. Её мало беспокоит потомство, и она либо бросает своих детей, либо оставляет их возле себя, в зависимости от настроения. Тех, от кого она отказывается, отдают в одну из знатных семей навабов, и выращивают как приёмных детей. Сейчас среди горожан обитает примерно сотня потомков Абалак-Ре, которых называют Отпрысками. Многие Отпрыски обладают необычными магическими или психоническими дарованиями; ходят слухи, что Абалак-Ре проводит опыты над детьми ещё в своей утробе, и что они могут передать непредсказуемый дар своим детям.

Жители Раама придумывают всё новые и новые слухи о предназначении Отпрысков. Одни говорят, что Абалак-Ре стареет, и хочет перенести своё сознание в более молодую версию себя. Другие считают, что она готовит большой ритуал, требующий помочи множества людей одной с ней крови. Есть и те, кто утверждают, что она не может умереть, пока жив хотя бы один её ребёнок.

ТЕМПЛАРЫ

У Абалак-Ре относительно мало темпларов. Когда ей становятся нужны новые, она совершает предсказывающий ритуал, чтобы найти среди молодёжи тех, кто лучше всего подходит для владения магией. После этого она забирает кандидатов из их семей, невзирая на касту, и учит их служить. Темплары получают новые имена и начинают существовать вне кастовой системы, так же как и их госпожа.

Раамские темплары не являются чиновниками, у этого города много других руководителей, управляющих

городскими делами. Темплары служат глазами и ушами Абалак-Ре, они представляют интересы Великого Визиря и передают её волю чиновникам и должностным лицам. Из-за текущих беспорядков и волнений темпларам опасно ходить по улицам без вооружённого сопровождения. Многие из них даже запираются в своих особняках, игнорируя обязанности перед королевой.

МАНСАБДАРЫ

Мансабдари являются полицией, городской стражей и солдатами Раама. Это часть гражданской администрации, контролируемая темпларами. Их основной обязанностью является воплощение в жизнь законов Великого Визиря, но они практически поголовно коррумпированы. Большинство мансабдаров подкуплено военачальниками или богатыми торговцами, и только тем и занимается, что блюдёт интересы своих покровителей. Другие вымогают деньги у обывателей и ремесленников в их районах, работая на преступные банды, или арестовывая тех, за арест которого было заплачено.

Из-за этих преступлений мансабдаров и подорванного авторитета темпларов Абалак-Ре всё больше и больше полагается на кутага – тайную полицию. Так же как и мансабдари, это одна из частей гражданской администрации, формально контролируемая темпларами. Фактически кутага являются наёмными убийцами, уничтожающими без предупреждения нежелательные элементы.

НАВАБЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Знать Раама называется навабами. Это представители высокой касты, накопившие за столетия богатства и иму-

щество. Сидя в своих особняках (охраняемых наёмниками), навабы ведут войну друг с другом, уничтожая оппозицию и подбадривая сторонников. Каждая семья является вооружённой фракцией, и все они практически разбойники, требующие уплаты пошлины со всех, кто пользуется дорогами, проходящими по их землям.

Все мансабдари, наёмники, разбойники и обычные люди присягают на верность одному из навабов военачальников, рискуя в противном случае стать врагами сразу всех навабов. В число видных военачальников входят Наваб Маархам, человек и демагог, по сути, являющийся преступным бароном, контролирующим банды в бедных районах, Наваб Урду-Мор, воинствующий дварф, контролирующий арену и многих мансабдаров, и Наваб Шкалах, эльфийка с крепкими связями с племенами эльфов из-за города.

ИССЛЕДОВАНИЕ РААМА

Обширная сеть каналов с водой из-под города превратила заросли чахлых кустарников в богатые зелёные поля, окружающие Раам на много километров. На пике славы Раам конкурировал с Дражем по объёмам выращиваемого зерна, а его финиковым садам и вовсе не было равных. Сейчас многие поля лежат запущенными, выжженными и просоленными. Это дело рук налётчиков и соперничающих навабов. Эти разрушения ведут к вынужденным голодовкам, из-за которых цены взлетают даже на обычные продукты.

Дорога Королей и Нибенайская Дорога заходят прямо в город с запада, юга и востока. Вдоль этих дорог стоят

КАСТЫ РААМА

Каждый раамит принадлежит к одной из каст, и многие остаются в своей касте до самой смерти. Обычай запрещает браки между представителями разных каст, и даже повседневные контакты между ними скоротечны. Вот все касты, начиная с наивысшей:

Жрецы: Мистики, известные как саддхусы, уважаемы всеми раамитами. Однако их почётные ряды заполнены менее достойными жрецами Бадны.

Навабы: Эта каста состоит из знатных семейств военачальников.

Визири: В число визирий входят государственные служащие, чиновники, и прочие должностные лица. Все визири носят шёлковые мантии, цвет которых указывает на вид их деятельности. Абалак-Ре называет себя Великим Визирем, хотя и не считает себя ограниченной традиционными рамками каст.

Воины: В эту касту входят мансабдари, наёмники и прочие солдаты.

Торговцы: К этой касте принадлежат те, кто покупают и продают товары, созданные другими.

Работники: В касту работников входят ремесленники, крестьяне, пастухи, и прочие бедные свободные граждане. Это самая большая и самая недовольная каста.

Рабы: Каста рабов необычна тем, что получив свободу, раб может вступить в любую другую касту.

Нечистые: В низшую касту входят нечистые. Это те, кто зарабатывают на жизнь работой с трупами.

дома знатных господ, представляющие собой небольшие крепости с высокими стенами, башнями и гарнизонами. Многие владельцы таких особняков пытаются брать плату с тех, кто проходит по дороге. Между особняками встречаются грязные деревни рабов, предназначенных для труда в полях, состоящие из грубых хижин. Три великие дороги встречаются на площади Круглого Рынка, в центре города.

ЕСТЕСТВЕННАЯ АРЕНА РААМА

Искорёженная земля к северу от дворца королевы-чародейки пересохла и непригодна для возделывания, но раамиты ходят в ту сторону за полтора километра, чтобы посмотреть на то, как гладиаторы сражаются на арене. Эта арена невелика по сравнению с аренами других городов, и одной стороной она примыкает к углублению в холме, в котором вырыты балконы, занавешенные тонкой тканью, а с другой стороны ограничена большим провалом, называемым Утробой. Раамиты рассаживаются с той стороны провала, защищаясь таким образом от того, что кто-то вмешается в бой или нападёт на Великого Визира.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОРОД

У восточной стены Раама подобно гнойному нарыву разрастается Призрачный Город, дом нечистых. Здесь держат лавки гробовщики, мясники, кожевники и прочий нелицеприятный люд. Проживающие в Призрачном Городе не могут выйти из касты нечистых, но зато им не грозит стать рабами

Крематорий: Из Крематория днём и ночью идёт дым. Это огромное строение, сложенное из жёлтых глиняных кирпичей, запятнанных сажей. Сборщики ходят по городу, а тела сюда привозят для сжигания. Жирный прах сыплет из чёрных туч, раскрашивая Призрачный Город в оттенки серого цвета. Раамское отделение Скрытого Братства тайком встречается под Крематорием, возглавляемое Нандой Шатри, тридцатипятилетней решительной человеческой женщиной. Являясь одним из Отпрысков, Шатри, тем не менее, является сильным магом-хранителем.

МОНЕТНЫЙ КВАРТАЛ

Бывший когда-то процветающей часть города, Монетный Квартал находится в восточной части города. Беспорядки сделали торговлю практически невозможной, и легендарный квартал стал сбирающим военных лагерей, сгрудившихся вокруг торговых домов.

Галерея семи звёзд: Несколько лет тому назад Дом М'ке построил музей, прославляющий культуру и бесценные статуи Раама (а также свою силу и влияние). Галерея окружена большим садом, но валяющиеся в высокой траве нищие и больные отпугивают потенциальных посетителей.

Представительство Дома М'ке: Дом М'ке предвидел неудачи Раама и распределил свои капиталы по

УШУЧ-СИ

Работы прославленного скульптора Ушуч-Си украшают все города Окрестностей Тира. Он со своим талантом мог бы жить в другом месте, но он будто бы стремится жить в Рааме. Мало кто знает, что Ушуч-Си – тайный повстанец и активист. Он считает, что в Отпрысках заключён ключ к свержению Абалак-Ре, и он тайком составил генеалогию всех потомков королевы-чародейки.

фортам Первый Дозор, Истус и Залис, расположенным за пределами этого города-государства. Семейные особняки всё ещё командуют большой частью Монетного Квартала, но защита гораздо важнее возобновления торговли. в настоящее время патриарх дома Труво М'ке ведёт дела из безопасного форта, а его наследник Рогил М'ке, присматривает за владениями в Рааме.

ХРАМОВЫЙ КВАРТАЛ

На противоположной Монетному Кварталу стороне, под западными стенами Раама раскинулся Храмовый Квартал, духовный центр города. Вдоль широкой улицы, ведущей на северо-запад, к самому Холму Королевы, сгрудились бесчисленные святилища духов и сущностей, почитаемых раамитами. в каждом святилище много идолов, мозаик и фресок, изображающих городской пантеон. Среди древних строений разбросаны относительно новые упавшие, святилища маловероятно существующего покровителя Абалак-Ре, Бадны.

Сад Благодетели: Если у всех раамитов и есть что-то общее, так это уважение к старшим. Чтобы облегчить пожилым уход в мир духов, город поддерживает дом, в котором старики могут провести последние дни в спокойствии, комфорте и медитациях. Естественно, честь войти в Сад Благодетели предоставляется только представителям высоких каст; пожилые горожане с низким статусом вынуждены сами о себе заботиться.

Школы Пути: Те, у кого проявился дар Пути, могут попасть в одну из психонических академий на Улице Аскетов. Многие такие школы маленькие, но есть и такие как прославленный Псиумарх, в котором одновременно обучается более сотни учеников. в число соперничающих академий входят Псионорам и Жёлтый Монастырь

ДЕЛОВОЙ КВАРТАЛ

В центре Раама преобладают комплексы административных зданий, залы записей, бараки мансабдаров и прочие необходимые городу строения. Многие темплары, стремясь обезопасить свою жизнь, селятся в центре Раама и окружают себя дорогостоящими наёмниками или контролируемыми магией чудовищами.

Круглый Рынок: На широкой площади, где Дорога Королей пересекается с Нибенайской дорогой, в перемешку стоят лавки городского рынка и Рынка Эльфов. Когда-то это место было заполнено киосками, и на нём присутствовали сотни торговцев и ремесленников, но сейчас большая часть Круглого Рынка стоит пустой. Местные торгуют товарами и материалами, которыми могут, но сейчас рынок скорее служит местом для встреч, а также сражений фракций разных навабов.

Нижний Квартал

В этом большом, просторном районе в южной части города живёт много народа, больше чем во всех остальных районах вместе взятых, и его узкие кривые улочки ведут к жилым строениям, лавкам и трущобам, с разбросанными тут и там святилищами. Простые здания построены из дерева в благополучных частях, и из обмазанных глиной прутьев в неблагополучных. Последние сто лет скапились на Нижнем Квартале не самым лучшим образом, и здесь много разрушенных строений. На дорогах свален мусор, а бездомные жители селятся во всех укрытиях, которые можно найти.

ХОЛМ КОРОЛЕВЫ

Над всем городом-государством возвышается Холм Королевы, крутой поросший травой гребень в северо-западной части Раама. Из-за недавних беспорядков изысканные сады и тихие пруды заменились импровизированными стенами, брустверами и рвами.

Дворец Слоновой Кости: Дворец Великого Визиря является драгоценной короной, украшающей Холм Королевы. Умопомрачительный дворец построен из слоновой кости и алебастра, украшен драгоценными камнями и инкрустирован серебром. Всем своим видом он демонстрирует страсть королевы к излишествам. в этом дворце более ста комнат, включая большие холлы, бальные залы, кухни, спальни, сокровищницы и многое другое. Тихими ночами звуки пиршеств из дворца долетают до возмущённых жителей внизу. в больших пещерах под дворцом королевы-чародейки живут драгоценные шелкопряды.

Королевские Бараки: Генералы настояли, чтобы Великий Визирь разрешила перенести Королевские Бараки внутрь защитного периметра, ближе к воротам, ведущим на Холм Королевы. Здесь размещена тысяча её лучших и самых преданных солдат.

Зал Завоеваний: За дворцом расположен большой военный комплекс, на котором воины Великого Визиря оттачивают боевые искусства и становятся лучшими её воинами. Сюда входят дополнительные бараки, крытые поля для тренировок, стрельбища, оружейные склады (практически равные тем, что находятся под дворцом), и кабинеты военных советников Абалак-Ре.

Священный Склеп Бадны: У Абалак-Ре за долгую жизнь было много любовников, и всех их она пережила. Останки всех своих мужей она помещает в большой мавзолей, стоящий у каменной тропы, ведущей к дверям её жилища. Вход в склеп отмечен резными колоннами, и у каждой усыпальницы стоят алебастровые статуи работы прославленного Усуч-Си, хранящие в веках образы любовников королевы.

РАВНИННЫЕ ЗЕМЛИ

«Кто знает, что ждёт нас за Тиром? Там могут быть землетрясения, опаляющие ветра с песком, чудовищные отродья, нападения жестоких разбойников... уверен, что хочешь отправиться в путь?»

— Шахин, барханный торговец

Простирающиеся от подножия Звенящих Гор до Великой Белёсой Равнин и от Затерянного Оазиса до Драконьей Чаши Равнинные Земли это обширная территория песка, камня и кустарников. Живописные столовые горы и крутые холмы с плоской верхушкой торчат из равнин или стоят как сломанные укрепления, раскрашенные всеми оттенками оранжевого, жёлтого и охряного. в этих древних землях, населённых практически всеми видами разумных существ Атхаса, есть торговые посты, тайные деревни и ветхие руины. Когда горожане думают о пустыне и пустынных жителях, они обычно представляют Равнинные Земли и их обитателей. Более того, некоторые жители городов используют термин «равнинные земли» для описания всего, что находится между Звенящими Горами и Морем Ила.

На Равнинных Землях доминируют два города-государства: Тир и Урик. Тир захватил широкий центральный пояс, а влияние Урика простирается на северную часть. После смерти короля Калака, старая вражда пошла на новый виток. Революционеры Тира грезят поднятием восстаний в новых городах, а Хаману стремится захватить тирские железные рудники и распространить своё влияние до самых стен Тира. Однако то, чем эти города владеют, и то, что они действительно контролируют, это две разные вещи. За пределами узкого пояса патрулей и застав, окружающих эти города, путник должен беспокоиться только об одном законе: законе пустыни – никому не доверяй, защищай свою воду и смотри под ноги.

ПРЕДЫСТОРИИ РАВНИННЫХ ЗЕМЕЛЬ

Равнинные Земли – это срез Атхаса; здесь есть пастухи, эльфийские племена, разбойники, шахтёры дварлов, торговые посты и руины, кишащие дикими мародёрами. Здесь расположилось множество деревушек, лагерей, и множество кочевых племён называют эти земли своим домом.

Связанные навыки: Выносливость, Переговоры

Язык: Три-кринский

Пастух: Вы родом из клана кочевников, странствующего по равнинам и выращивающего коз, эрдлу, канков или другой домашний скот. Работа эта не так уж проста – нелегко защищать животных от пустынных хищников и племён, промышляющих разбоем, так что вы умеете сражаться с малых лет. Это работогорвцы похитили вас и увели от родственников, или в большой мир вас погнало желание за что-то отомстить?

Зашитник земель: Вы дали клятву духам земель, что будете защищать определённый участок. Что это за место? Можете ли вы его покидать? Что вы считаете самой большой угрозой? Что вы делаете для защиты своей территории?

Успешный торговец: Вы работаете на себя, не вступая ни в какие торговые дома. Что именно вы продаёте? Какие у вас отношения с торговыми домами? Вас уже пытались переманить к себе? Есть ли дома, активно мешающие вашим делам? Какие города вы посетили? Каких союзников и врагов вы уже нажили?

ИССЛЕДОВАНИЕ РАВНИННЫХ ЗЕМЕЛЬ

В Равнинных Землях вокруг Тира скрыто множество захватывающих мест, включая плантации знатных господ, подконтрольные деревни, лагеря разбойников, старые руины и логова опасных чудищ. Торговые маршруты уходят от Тира на восток, стремясь в Балик, Галг и Урик. Огромные тянувшиеся за мекиллотами аргоси медленно ползут по исхоженным тропам, но дороги далеко не безопасны.

АЛЬТАРЮК

Торговые династии Балика Вавир, Рис и Томбладор спонсируют этот укреплённый городок на две тысячи душ, стоящий на торговом маршруте, соединяющем Балик и Тир. Отчаянные разбойники устраивают засады в каменистых пустошах у деревень, но хорошо оплачиваемые наёмники Альтарюка прогоняют всех бандитов, которых найдут на расстоянии половины дневного перехода от городских ворот.

Для путников эта защита не бесплатна. Все, кто хотят войти в Альтарюк, должны заплатить по 1 зм за каждого посетителя (включая каждое вычное или тягловое животное). Внутри, за 4,5-метровыми стенами, находятся конюшни, комнаты, пища и слухи со всех концов Равнинных Земель. Только самые большие и самые яростные племена могут пытаться нападать на Альтарюк, и ходят слухи, что великаны Устья Раздоенного Языка собираются напасть на город. Раньше они уже делали это.

Власть здесь принадлежит дворянину из Балика по имени Арисфистанелес. На правах хозяина города он ведёт дела с торговцами в суровой, но справедливой манере. У Арисфистанелеса есть и тайная роль – он возглавляет местную ячейку Сокрытого Братства, поддерживающую контакты с ячейками в соседних городах. Многие замыслы Братства родились в подвалах именно Альтарюка.

БИРК ПЕРЕГРЕВШИЙСЯ

Личность из Альтарюка

Этот лупоглазый дварф бродит по городку и попрошайничает. Он постоянно бормочет какую-то чушь о «тайном пророчестве Калака». Местные считают его безвредным дурачком, но на самом деле Бирк – представитель Сокрытого Братства, которому Арисфистанелес поручил выявлять тайных представителей Истинных (сторонников Калака), которые могут проникнуть в Альтарюк.

ЧЁРНЫЕ ПЕСКИ

К востоку от оазиса Серебряные Ключи находится обширная область крупного чёрного песка. Большая часть путников обходит это место стороной, ибо о Чёрных Песках говорят во всех тавернах и гостиницах Равнинных Земель.

По слухам, Чёрные Пески были созданы сквернящей магией, когда не было ни городов-государств, ни их правителей. Предположительно, в центре Песков находится разрушенный древний город, заселённый гневными призраками прошлого, и все, кто входит в его разваливающиеся стены, присоединяются к бесплотной нежити. в центре Чёрных Песков действительно есть развалины города, хоть и не предшествующего королям-чародеям. Кроме того, легендарные Мародёры Чёрных Песков гораздо опаснее любой нежити разрушенного города. Эти кровожадные разбойники селятся в тени руин и совершают набеги во всех направлениях, грабя деревни и перехватывая караваны.

ДРАКОНЫ РОГА

Два зловещих утёса, возвышающиеся над каменистыми пустошами на юге от Тира, так называемые Драконы Рога, служат логовом жестокому племени гноллов, называющему себя Драконьей Ордой. Это племя никак не связано с Драконом, но такое название лишь усиливает их и без того мрачную репутацию. Возглавляет Орду старый лукавый вождь по имени Туарг Сломанный Клык.

Туарг и гноллы быстро воспользовались замешательством, вызванным свержением короля-чародея Тира. Их набеги от поселения к поселению становятся всё смелее, так как пока их никто не мог остановить. Тир слишком занят внутренними беспорядками и защитой плантаций и шахт. Почуяв удобный момент, Туарг отправил гонцов в другие племена гноллов, призывая их присоединиться к Драконьей Орде. Своим следующим нападением гноллы уничтожат всё, что не укрыто за городскими стенами.

СВОБОДА

Десятилетиями рабы Тира шептались о тайной деревне, называемой Свобода, и принимающей всех, кто смог бежать. в отличие от большинства других рассказов рабов, эта история правдива – Свобода существует, скрытая в кратере меж невысоких гор между Тиром и Уриком. Бывшие рабы, живущие в деревне, совершают набеги для пополнения припасов; однако после свержения Калака и освобождения Тира деревенские старейшины хотят другого: торговли, по крайней мере, торговли с Тиром.

ЗЕБУРОН, ЖЕЛЕЗНЫЙ МАРОДЁР

Вождь Мародёров Чёрных Песков, Зебурон, лично возглавляет нападения своей группы. Это кровожадный разбойник, пытающий всех попавших к нему в плен; его жестокость легендарна даже в тех землях, где жестокость является нормой. Зебурон скрывает лицо под закрытым железным шлемом с необычными рунами, выдающими, что он был создан много столетий назад. Железные рукавицы скрывают его руки практически до локтей, но кроме набедренной повязки, плаща и сандалий на нём нет другой одежды. Зебурон является воплощением стихийной силы резни – он жесток, ужасен и безмолвен.



Из своего тайного убежища бывшие рабы отправили в Тир торговых послов, представившись Домом Лирр, новым небольшим торговым домом. Делегацию возглавил Бартрас, человек, ранее бывший рабом Дома Вордон. Бартрас дослужился до самого высокого статуса, доступного рабу, а после сбежал с кошёлём золота, поэтому он боится, что его ищут в Тире. Из-за этого Бартрас путешествует под личиной, одев длинную чёрную мантию с капюшоном пустынного аскета, и позволяет говорить от имени Дома Лирр своей помощнице Фаталии.

Кроме разбойников, пытающихся начать жизнь с чистого листа, в Свободе живут бывшие рабы, затаившие обиду на своих бывших хозяев. Группа, называющая себя Ветрами Мести, тайно нанимает сыщиков и убийц для уничтожения работорговцев. к несчастью для путников, наёмные убийцы (странствующие небольшими группами под видом барханных торговцев) не очень разборчивы, когда охотятся за работорговцами. Если они могут сэкономить время, убив кого-то, похожего на их цель, они так и поступают.

ПРУД ГРАКА

Посредине между Альтарюком и Ледополусом над родником стоит крепость, сложенная из обожжённых кирпичей из грязи. Из-за того, что на Атхасе редко встречаются открытые водоёмы, это желанное место для путников. Это крепость Грака, воителя полуэльфа, командующего отрядом наёмников. Он позволяет разбивать лагеря на окраине своих владений, но вода не бесплатна. Он берёт с путников по 5 зм за порцию воды для питья и по 20 зм за возможность искупаться.

Под крепостью и родником находится фундамент совсем уж древних руин. Грак с наёмниками исследовали

ПРОВИДЕЦ МАФОУН

Личность из Пруда Грака

Мафоун – покрытый шрамами драконорождённый, чей лагерь всегда стоит возле крепости у Пруда Грака. Он предлагает пророчества и гадания за стоимость порции воды в крепости. Мафоун принадлежит к тайному культу, называемому «Дети Дракона». «Дети» считают, что Дракон Тира освободит Атхас, когда в его честь будет совершено достаточно жертвоприношений. Мир виновен в том, что слишком мало жизней приносят Дракону в жертву, и тот не может выполнить свою цель.

только часть этих запутанных туннелей. Из проходов под Прудом Грака иногда доносится леденящее кровь рычание. Одного его эха достаточно, чтобы наёмники не стремились спускаться ниже.

ВЕЛИКИЕ ПУСТОШИ НАНОСНЫХ ПЕСКОВ

Широкий пояс дюн простирается на сотни километров от Урика на юг, до Альтарюка, вдоль Звенящих Гор. Долгие годы песок, вымываемый из устьев горных каньонов, скапливался в широкой пустыне, известной как Великие Пустоши Наносных Песков. Этот регион отгораживает Тир и подножья Звенящих Гор от остальной части Равнинных Земель (и Окрестностей Тира в целом). Хоть местность и является труднопроходимой, она не очень сурова, и на золотистых просторах встречаются крохотные колодцы и оазисы.

Слизер, Ползающая Цитадель: Сто лет тому назад мул-сквернитель по имени Ярнат совершил мощный ритуал, чтобы создать в пустошах к югу от Тира ползающую цитадель из костей. Ритуал, однако, пошёл не так, как было задумано, и Ярнат вытянул жизнь не только из приготовленных рабов, но и из себя самого, став мощным личем.

Несмотря на такой поворот, ритуал Ярната всё же сделал из укреплённого дворца Слизер странствующую цитадель. Слизер построен из скелетов семи гигантских мекилотов кортиков, скреплённых балками из сплавленных костей. Башни и острые шпили торчат из панциря, ползущего по песчаным пустошам, равнинам, зарослям кустов, соляным пустошам и холмам с равной эффективностью.

Ярнат возглавляет банду разбойников, нацеленных в основном на караваны, идущие в Альтарюк или оазис Серебряные Ключи. Мародёры этого лича прячутся в своей цитадели на расстоянии в четверть дневного перехода от предполагаемого места засады, так что никто не знает текущее расположение их передвижного лагеря. У налётчиков есть татуировки со змей и черепом, и Ярнат основал сеть шпионов и посредников от Ледополуса до Серебряных Ключей.

Хранилище Дома Мадар: Торговая династия Дома Мадар стала жертвой махинаций Дома Цалаксы сто лет тому назад, но победа Дома Цалаксы была не полной. Последние Мадары скрыли большую часть своих сбережений в тайном хранилище, но наёмные убийцы Цалаксы позже убили всех, кто знал местонахождение этого хранилища.

По-видимому, хранилище расположено где-то в песчаных пустошах к востоку от Тира. Говорят, что вход в него похож на естественную пещеру в стене каньона. Там внутри скрытый проход ведёт в лабиринт туннелей, хранящих сокровища Дома Мадар.

Это место охраняется нежитью (очевидно, состоящей из закопанных предков и слуг Мадаров), механизмами, ловушками и оберегами. Однако, несмотря на изощрённые ловушки и настоящие сокровища, этот склеп может быть фальшивкой, отвлекающей от настоящего и до сих пор необнаруженного хранилища Дома Мадар.

РУДНИКИ ТИРА

Горная дорога, вьющаяся меж высоких пиков, ведёт от ворот Тира до укреплённого лагеря рудокопов, расположенного в дне пути от этого города-государства. За дорогой через равные интервалы присматривают три сторожевых поста. Сам лагерь расположен на ровной площадке под крутым утёсом, в котором и ведутся работы. На плато всё заставлено бараками для охранников и рабочих, инструментами, плавильнями и тяжёлым снаряжением.

Копи вьются по горе, следуя за узкими красными жилами руды. Рабочим угрожают не только отравления мышьяком, спёртый воздух и обвалы, но и нападения хеджкинов из глубоких туннелей.

КАЛИДНАЙ

На юге Равнинных Земель находятся окутанные тенями руины Калидная, некогда великого города. в огромном дворце, окружённом особняками дворян и темпларов, король-чародей Калид-Ма правил городом-государством, большим как Тир и богатым как Балик. Никто не знает, каким был конец Калидная, но он точно не был уничтожен другим городом, и Дракон его тоже не трогал. Достоверно известно лишь то, что катастрофа произошла накануне празднования, объявленного Калид-Ма в честь своей королевы Танок-Ан. Через несколько дней пришедший караван обнаружил уже опустевший город. Единственным признаком катастрофы была огромная трещина, расколовшая пирамиду в некрополе, расположенному в километре от города – усыпальницу Калид-Ма, которую строили вот уже несколько десятков лет.

По одним слухам король-чародей принёс в жертву горожан чудовищным сквернящим ритуалом. По другим рассказам Танок-Ан убила своего супруга, желая присвоить себе его силу, но не справилась с потоком новообретённой магии. Что бы там ни произошло, но город так и не был повторно заселён из-за опасных теней, всё ещё обитающих в руинах. Те, кто знают о других планах мироздания, сообщают, что теперь Калидной существует большей своей частью в теневом потустороннем мире Сумрак. Каждую ночь по его улицам прокатывается странный туман, попав в который, существа то ли умирают, то ли куда-то переносятся. Возможно, с жителями Калидная произошло то же самое.

Обычно существам, укрывшимся в руинах, этот жуткий туман не страшен. Так что смелые племена налётчиков, жестокие монстры и странные теневые существа скрываются в полуразвалившихся строениях.

КЛЕД

Поселение дварфов Клед контролирует обсидиановую шахту у подножий Звенящих Гор. Эта деревня построена там, где в Зелёную Эру находилась цитадель дварфов Кемолак. Дварфы Кледа считают, что они – потомки королей Кемолака, но посторонним они это не говорят, боясь разгневать короля-чародея. Время от времени шахтёры находят части руин «города королей дварфов».

Большая часть находок – это загадочные остатки стен и мостовой, исписанные угловатыми рунами. Однако время от времени рабочие находят настоящие реликвии древнего Кемолака.

Недавно Клед перенёс серию набегов на торговые караваны, идущие в Тир. Таинственные нападающие перебили много дварфов.

ЗАТЕРЯННЫЙ ОАЗИС

Так называемый Затерянный Оазис, возможно, уникальный на Атхасе, может похвастаться природным гейзером, периодически выстреливающим вверх кипятком. Несмотря на высокую минерализацию, горячая вода питает рощу деревьев, пусть и не без помощи три-крина друида Дурвадала, считающей Затерянный Оазис своим домом.

Путники, которым Дурвадала позволяет войти в Затерянный Оазис, никогда не видят её, а те, кого она определяет как врагов жизни (сквернители, искашённые существа и темплары), умирают. Как она это делает – большая загадка. Либо Дурвадала невероятно сильна, либо, как сообщают разбойники, друид как-то связана с гейзером, и с его помощью она уничтожает нарушителей потоками кипятка.

КРИЧАЩИЙ ПРОВАЛ

Естественная пещера в южной гряде Звенящих Гор переходит в шахту, выводящую в серию горняцких туннелей и небольших полостей. Многие такие туннели пересечены провалом невообразимой глубины, из которого порой доносятся крики, от которых кровь стынет в жилах.

Узкая извилистая тропа, идущая по одной из стен, ведёт на дно провала. Никто не исследовал этот провал, и никто не знает, что находится там, внизу.

ОАЗИС СЕРЕБРЯНЫЕ КЛЮЧИ

В оазисе, расположенном у торгового тракта между Тиром и Уриком, стоит укреплённый караван-сарай. На этом постоялом дворе гостят торговцы из торговых домов и простые барханные торговцы. Эти старые выцветшие стены уже больше ста лет приветствуют путников мерцающими фонарями, зажигаемыми по ночам, обывками экзотических песен и шумом возбуждённой торговли.

Оазис Серебряные Ключи – это большая огороженная стеной площадь с открытым центральным двором. Внутренняя стена этого двора усыпана дверьми, ведущими в спальные комнаты, общий зал, кладовые, конюшни и склады, в которых барханные торговцы могут хранить свой товар. Там же находится и прославленные «Серебряные Ключи», колодец с мутной, дурной на вкус водой (либо название ему дали давно, когда вода была чиста, либо это была такая своеобразная шутка). Однако, эта вода безопасна для людей и скакунов, а после должной фильтрации становится пригодной для знаменитых «серебряных ванн», которые могут себе позволить только самые богатые торговцы. Двор вокруг колодца заставлен телегами и стойлами мелких торговцев.

Это место принадлежит племени эльфов, носящих название Серебряные Руки. в отличие от других представителей своего вида, это не кочевники и не разбойники. Они уже несколько лет владеют этим оазисом. Текущий вождь племени и глава караван-сарай – вождь Торамунд, приветствующий всех новоприбывших, улаживающий конфликты и следящий за честностью сделок. Тех, кто нарушает основное правило постоялого двора (не воровать у других посетителей), выдворяют через ворота без товара, снаряжения и одежды.

УРИК, ГОРОД ЛЬВОВ

«Я Хаману, Повелитель Вселенной, Король Гор и Равнин, Король Урика. Ревущие ветры и всесильное солнце уготовили мне судьбу ратных подвигов, живительные воды и плодородные земли даровали мне власть над сильнейшим городом Атхаса».

– Хаману, Король Урика

Хаману имеет право гордиться. Урик – мощный город-государство с сильной армией, огромными стенами, буйной торговлей и прославленными мудрецами, управляемый чёткой структурой, основанной самозванным Королём Мира. Легионы Урика не знают поражений, и Хаману никогда не отступал из сражений. Все важные решения, принимаемые в Окрестностях Тира, должны учитывать пожелания короля-чародея Урика.

Урик высокоорганизован и милитаризирован. Многочисленные законы, перечисленные в длинном документе, известном как Кодекс Хаману, управляют торговлей и налогами, определяют праздники, задают стандарты строительства и искусства и диктуют семейный уклад, такой как проведение свадеб, забота о старших и похороны. Темплары проводят испытания среди детей, заранее определяя для них наиболее подходящий род занятий. Этот город стремится к меритократии, но скрытые тенёта патронажа и кумовства придерживают важные посты для тех, у кого есть связи.

Несмотря на то, что Урик выглядит стабильным и упорядоченным, он деспотичен как любой другой город (а может и больше из-за многочисленных и эффективных темпларов). Недавнее свержение Калака из Тира нарушило выдержку Хаману, напомнив ему о том, что он тоже смертен. Хаману считает, что ему нечего бояться от своих подданных, но он знает, что благосостояние Урика зависит от торговли с другими городами. Если в Тире происходят волнения, пострадать может и Урик. Поэтому темплары Хаману следят за ходом дел в Свободных Городах и платят за информацию шпионам в Тире, включая мула каменотёса Залоса.

ПРЕДЫСТОРИИ УРИКА

У людей Урика бронзовая кожа, тёмные глаза и чёрные либо каштановые волосы. Мужчины носят бороды, подстриженные клином или квадратом. Одежда разнится от простых килтов до туник длиной до колена и без рукавов, а также экзотических длинных мантий с пышными рукавами. Среди женщин популярны вуали и шарфы; чем тоньше материя, тем выше положение.

Связанные навыки: Знание Улиц, Проницательность

Одарённый гончар: Гончарное дело – высшая форма искусства в Урике, и глиняные товары этого города – одни из лучших на Атхасе. Вы учились у подлинного мастера и отточили свои навыки. Как вы используете своё положение? Кто был вашим учителем? Торгуете ли вы до сих пор?

Шахтёр в шрамах: в обсидиановых шахтах умирает больше рабов, чем на арене. Выжившие шахтёры редко остаются без ужасных шрамов и ампутированных конечностей. За что вас послали в шахту? Были ли вы там ранены? Как вы освободились?

Зоркий астроном: Звёзды хранят много тайн, и в их перемещении скрыто будущее. Урик славится своими астрономами и их инструментами, а вы какое-то время учились у знатока своего дела. Какие знамения прочли вы в небесах? Ответственны ли они за вашу нынешнюю жизнь искателя приключений?

СТРУКТУРА ВЛАСТИ УРИКА

Темплары утверждают, что Кодекс Хаману – это божественный дар, благодать, которой король-чародей оделил свой народ, чтобы он процветал и рос. На самом же деле законы деспотично и ревностно охраняют привилегии короля, темпларов и дворян. Обыватели понимают, что Кодекс защищает власть имущих, но не осмеливаются роптать. в этих драконовых законах хорошо то, что они препятствуют уличной преступности.

Хаману принимает активное участие в управлении городом, включая все гражданские функции – отправление правосудия, отслеживание запасов продовольствия и контроль тренировок солдат. Угодить ему трудно, поскольку от своих подданных он ожидает такого же рвения. От тех, кто не оправдывает его ожиданий, он избавляется.

ОБЗОР УРИКА

Этот город-государство – сплошная крепость. Урик надёжно защищён внушительными стенами и бесстрашными защитниками.

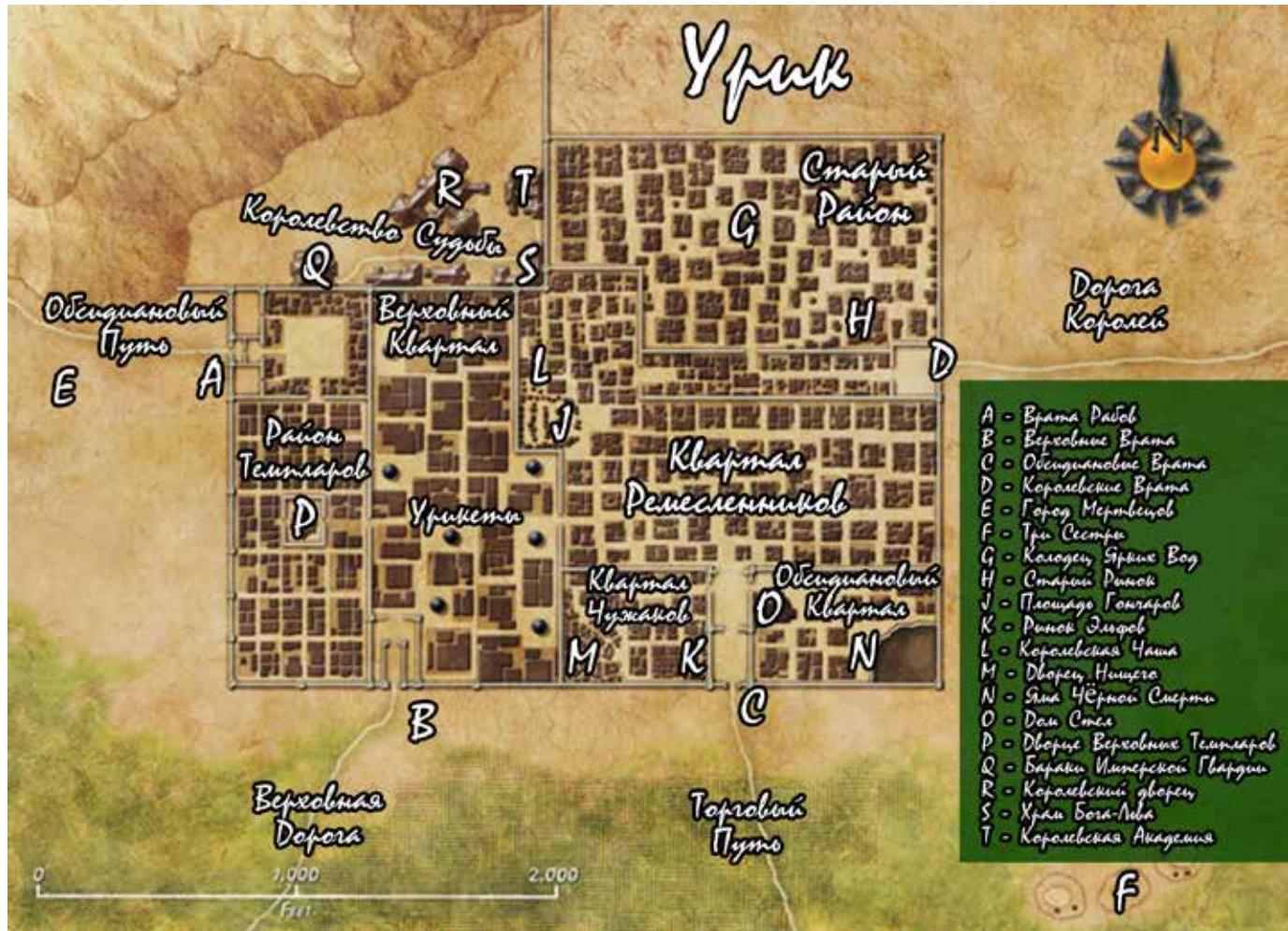
Население: В черте города живёт 20 000 особей, а есть ещё и те, что живут на окрестных плантациях. Люди составляют три пятых населения. Вторыми по количеству идут голиафы, за которыми следуют дварфы, мулы и полурослики. Также в Урике представлены три-крины, эльфы и прочие расы.

Вода: Водохранилища собирают ручьи, текущие со Звенящих Гор, а глубокие колодцы по всему городу снабжают окрестности питьевой водой. Орошающие земли вокруг Урика берут воду также из ближайших оазисов. У этого города нет недостатка в воде.

Товары: Урик может похвастаться сильной экономикой и славится гончарным ремеслом. Повсеместно используется обсидиановое оружие и инструменты. Большие стада в окрестных землях приносят кожу, мясо, хитин и нектар канков.

Оборона: Войскам Урика нет равных. Даже если не учитывать Имперскую Гвардию, состоящую из тысячи великанышей, Хаману может выставить в поле армию из десяти тысяч рабов-воинов и профессиональных солдат. Ему также служат две тысячи полуросликов разведчиков и ловцов беглых рабов, посланных в дар Урга-Золтаплем, вождём города Ого, что находится на Лесистом Кряже.

Таверны и постоянные дворы: Путники могут найти место для отдыха на Площади Гончаров и в Обсидиановом Квартале. Урик гордится единобразием, так что большинство таверн и постоянных домов за редким исключением почти одинаково. И только в Старом Районе есть уникальные места для богатых персонажей.



ТЕМПЛАРЫ

Темплары Урика обладают огромной властью, но не могут похвастаться богатством. Хаману считает их продолжением своей воли и своей сущности. Он может легко пожертвовать темпларом, как если бы тот был рабом. Темплары выполняют в городе много функций: следят за исполнением законов, собирают налоги, надзирают за рабами, ведут воинов в сражения и вычисляют врагов родины. в качестве знака отличия они носят жёлтые плащи или капюшоны, и больше никому не разрешается носить подобное снаряжение.

Темплары рангом пониже живут в строгой дисциплине, а верховные темплары получают от Хаману в знак признательности благородные титулы и богатые особняки.

СИРДАРЫ

Дворян в Урике называют «сирдарами». Только им разрешается владеть землёй. Сирдари собирают аренду со свободных крестьян или отправляют трудиться рабов, к которым приставлены надсмотрщики. За разные достижения Хаману дарует сирдарам имущество. Таким образом, великие воины, высокопоставленные темплары, жрецы, магистры и прочие выдающиеся чиновники становятся землевладельцами, собирающими на своих поместьях аренду и урожай. За должности, на которых можно продвинуться, идёт постоянная борьба, но Хаману великодушно награждает и обычных граждан, проявивших себя. За прошедшие годы многие простолюдины получили имения. Эти дарованные земли (и титул) переходят наследникам

сирдара и остаются у них, пока они содержат поместье в порядке. Ожидается, что дети сирдаров как-то себя проявят, и многие из них добиваются высоких званий в армии или становятся темпларами или другими чиновниками.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРИКА

Урик, находящийся в районе холмов, где Звенящие Горы встречаются с Равнинными Землями, расположен в плодородном поясе, тщательно орошаемом водой из глубоких колодцев. Поля с зерном и фруктовые сады окружают город тесными рядами. Урик великолепен, его каменные стены выкрашены жёлтым красителем, добытым из серных вод расположенного рядом Озера Золотых Грёз. На его стенах стоят статуи отважных марширующих львов на двух ногах. Резные каменные головы этих львов служат зубцами крепостной стены, от высоты которой кружится голова, и на которой всегда есть стражники, не расстающиеся с луками.

В город ведут четверо врат. Во Вратах Рабов всегда оживлённое движение. Через них же идут караваны, идущие к обсидиановым шахтам в Дымящейся Короне и обратно. Дворяне и темплары приходят и уходят через Верховные Врата, а прочие путники пользуются Обсидиановыми Вратами и Королевскими Вратами. Башенки у всех врат укомплектованы стражами великанышами, лучниками и военными темпларами, строго допрашивающими всех входящих.

Большая часть Урика это прямые дороги и чёткие линии. Улицы вымощены кирпичом. в большинстве

районов дома и здания единообразны и практически идентичны, если бы не надписи, обозначающие владельца или назначение здания. Приезжие, не привыкшие к стилю Урика, могут легко потеряться. Кроме того, здесь повсюду встречаются изображения Хаману. Глазурованные жёлтым и белым стены украшены фресками, изображающими многочисленные подвиги Могущественного Короля. Король-чародей не жалеет сил, чтобы народ не забыл, кто ими правит.

СНАРУЖИ СТЕН

Холмы, окружающие Урик, стоят практически голыми, но обильная поливка сделала ровные земли плодородными. Зерновые поля, фруктовые сады и виноградники образуют удивительную зелень под лысыми коричневыми холмами. Четыре дороги выходят из города-государства и идут среди зелёных полей. Широкий и извилистый Обсидиановый Путь идёт к Дымящейся Короне и обсидиановым шахтам Урика. Верховная Дорога идёт на запад к Макле, самой важной патронажной деревне Урика. Торговый Путь идёт на юг к оазису Серебряный Ключ, а Дорога Королей идёт на восток, в Раам.

Город Мертвцевов: Недалеко от Врат Рабов за городом находится Город Мертвцевов, кладбище Урика. Иногда жители называют его Костяным Двором. На обширном кладбище много каменных мавзолеев, массовых захоронений и частных участков.

Три Сестры: Над орошающей равниной возвышаются три холма. Здесь построены обсерватории для изучения неба, включая Королевскую Обсерваторию на центральном холме. В этой башне высотой 15 метров Бабантилос, главный астроном, всматривается в звёзды в поисках знамений. Королевскую Обсерваторию охраняют обсидиановые големы и целое караульное помещение с дюжиной стражей. Старая обсерватория, заброшенная несколько лет тому назад, служит местом для встреч клиентов с контрабандистами и убийцами, нанятыми Силаном Змеем.

СТАРЫЙ РАЙОН

Простые каменные здания и узкие, извилистые улочки являются отличительным признаком этого квартала – настоящего лабиринта. Неорганизованность Старого Района выделяет его из прочих областей города-государства. Это дом для тысяч работников, ремесленников и воителей.

Колодец Ярких Вод: Один из оазисов, вокруг которых был построен Урик, Яркие Воды, теперь стал общественным колодцем в центре своего района. Местные оставляют на удачу монетки в щелях между его кирпичами и считают, что кражи таких монеток

СИЛАН ЗМЕЙ

Многие чужаки думают, что в Урике нет преступности, и на его улицах действительно нет воров и карманников. Однако в этом город полно контрабандистов, наёмных убийц и мошенников.

Силан Змей не столько профессиональный преступник, сколько умелый организатор. Клиенты, ищащие деликатное решение своих проблем, знают, что Силан им поможет. Этот тучный человек проводит большую часть своего времени за подсчётом монет, сидя в своём любимом кафе «Синий Ирис».

МЕТАН ЛУБАР

Дом Лубар – типичный знатный дом Урика. Его символом является чудовищный змей, подходящая эмблема для такой алчной семьи. Патриарх Лубара, молодой Метан Лубар, непомерно честолюбив. Он напирает на короля Хаману, чтобы тот позволил ему набрать армию наёмников и осадить рудники Тира.

принесут неудачу. Площадь вокруг колодца заполнена магазинами и тавернами.

Королевские Врата: Эти врата стоят на том месте, где Хаману объявил себя королём Урика. Обсидиановая статуя изображает молодого правителя во время этого памятного события. Как и прочие врата, Королевские Врата хорошо защищены, и все гости города вначале проходят через узкий двор с высокими стенами.

Старый Рынок: Умеренные цены и экзотические товары Старого Рынка – небольшого, захудалого базара под открытым небом – привлекают посетителей со всего города. Покупатели найдут здесь специи, травы и редкую косметику, а также такие запрещённые товары как компоненты для ритуалов и яды. Темплары редко устраивают облавы на этом рынке, так что это самое безопасное место в Урике для подобных сделок.

КВАРТАЛ РЕМЕСЛЕННИКОВ

Квартал Ремесленников, граничащий со Старым Районом и простирающийся на запад до Площади Гончаров, это богатый коммерческий район, в котором горожане покупают продукты, готовые товары и прочие припасы. Цены здесь высокие, но и товары первоклассные.

Площадь Гончаров: Эта открытая площадь заполнена гончарными кругами, колодцами и массивными печами для обжига. Здесь умелые ремесленники создают сосуды, которыми так славится Урик. Тарелки, фляги, вазы и прочие изделия, вышедшие с этой площади, глазурованы металлом и украшены астрономическими созвездиями, резными животными и, конечно же, ликами Хаману. Раскалённая печь в центре площади делает невыносимой работу днём, так что изделия обжигают только по ночам.

Королевская Чаша: Королевская Чаша, небольшая и скромная мастерская на Площади Гончаров служит тайной штаб-квартирой для урикского отделения Сокрытого Братства. Полуэльфийка Тания возглавляет ячейку Братства, которая собирается в мастерской.

КВАРТАЛ ЧУЖАКОВ

Небольшой район к юго-западу от Площади Гончаров приютит тех, кто рождён не в Урике, а также всех нелюдей. Дварфы, эльфы, три-криньи и представители других рас селятся в этой тесной общине.

Рынок Эльфов: Недалеко от Обсидиановых Врат расположен Рынок Эльфов, на котором эльфийские торговцы разбивают палатки и ставят прилавки, торгуя экзотическими товарами со всех Окрестностей Тира. Рынок в Урике опаснее аналогичных мест в других городах, и люди практически не заходят в его закоулки.

Дворец Нищего: Большая часть Квартала Чужаков разрушена и стоит заброшенной. Термин «Дворец Нищего» означает любое разрушенное здание, а не конкретное строение. Те, кто не могут найти ночлег в другом месте, устраиваются здесь. Это развалины, гниль и вонь, и только самые отчаявшиеся живут здесь.

Обсидиановый Квартал

Этот карьер, когда-то изобиловавший ресурсами, был выработан сто лет тому назад, и работники покинули это место. Теперь Обсидиановый Квартал приютил торговые ряды купеческих династий, включая Дом Стел, сильнейший торговый дом этого города-государства.

Яма Чёрной Смерти: Эта зияющая полость в юго-восточном углу района – бойцовская аrena Урика. Бывший обсидиановый карьер стал местом проведения гладиаторских игр. Яму окружают деревянные подмостки, с которых зрители наблюдают за разворачивающимся внизу действом. Печально известная высокой температурой и острыми обломками обсидиана, Яма Чёрной Смерти является серьёзным испытанием для гладиаторов. Здесь бьются самые умелые.

Дом Стел: Массивная крепость в Обсидиановом Квартале Дома Стел обладает двенадцатью тонкими башнями, облицованными обсидианом и увенчанными ржавыми железными мечами. Здесь живёт самая влиятельная торговая династия Урика, семья Стел. Патриарх Харган Стел редко присутствует здесь, так как дела вынуждают быть его в полях.

Верховный Квартал

Вдоль западной части города, между Районом Темпларов и Кварталом Ремесленников, находится обнесённый стеной квартал дворян Урика. Здесь демонстрируется кичливое богатство. На улицах нет двух одинаковых домов; великолепные особняки и хоромы демонстрируют роскошь элиты Урика.

Богатые дворцы, сады, оружейные склады и бараки особняков великолепны, но всё их великолепие меркнет перед Урикетами, тонкими обсидиановыми шпилями, вздывающими в разных районах Верховного Квартала. в этих башнях никто не живёт, и только обладатели должного статуса могут влезать на Урикеты, чтобы обозревать город или небеса с наблюдательных платформ. с этих башен также открывается хороший обзор земель за пределами города-государства.

Район Темпларов

Район Темпларов иллюстрирует дисциплину, которую Хаману ожидает от своих младших темпларов. Все кварталы состоят из идентичных ровных улиц и узких переулков. Все дома трёхэтажные, причём два нижних этажа окрашены жёлтым, а верхний – красным. Только орнаменты, украшающие каждую дверь, отличают разные здания. Самые влиятельные темплары собираются в укреплённом особняке, Дворце Верховных Темпларов, укрывшись за двойными стенами в центре этого района.

Королевство Судьбы

Хаману правит Уриком из группы зданий, которую он называет Королевством Судьбы. Здесь расположены кабинеты темпларов, монетный двор, оружейная, склады и Бараки Имперской Гвардии – массивное, громоздкое строение с тренировочными площадками, плацами, обденными залами и впечатляющей оружейной.

Королевский дворец: Личной резиденцией Хаману является Королевский Дворец, могучая крепость с каменными башнями и 20-метровым крепостным валом с зубцами в форме львиных голов. Никому нельзя входить в это священное строение без приглашения короля-

чародея. Ходят слухи, что он хранит несметные богатства в глубоких сокровищницах, в галереях развесаны его трофеи из многочисленных походов, и у него есть сад, в котором он общается с духами земли.

Храм Бога-Льва: Горожане считают Хаману божеством, и преданные священники культивируют эту идею. Стоящий на краю Королевства Судьбы Храм Бога-Льва открыт для народа, приходящего послушать призывы к войне и проповеди о грядущей славе и ценности порядка.

Королевская Академия: Темплары Хаману ищут в Урике тех, кто понимает Путь. Многообещающих детей забирают из семей и приводят в Королевство Судьбы, где они живут и обучаются в Королевской Академии. Это заведение воспитывает лояльность королю-чародею, в то же время выращивая из учеников полезных подданных и темпларов.

Лагерь Рабов

Между Районом Темпларов и Королевством Судьбы находится лагерь рабов Урика. Отрезанный от остальной части города неприступными воротами, этот лагерь с высокими стенами – открытая площадка с грязными тропами и ветхими хижинами из обломков. Многочисленные огромные каменные двери ведут в Королевство Судьбы. Большая часть содержащихся здесь рабов служит (и умирает) в обсидиановых карьерах Дымящейся Короны.

Рабы, рекрутированные в воины, живут отдельно, в бараках Лагеря Рабов, в Королевстве Судьбы и за пределами города.

УСТЬЕ РАЗДВОЕННОГО ЯЗЫКА

«Я знаю, что великаны перемещают отметки мелководья, надеясь, что иловое судно застрянет на глубине. После этого они убивают и съедают вас, или забирают половину груза за услуги по вытаскиванию. Даже и не знаю что хуже».

– Нимора Хестиан, капитан илового судна из Балика

Устье Раздвоенного Языка, большой узкий залив Моря Ила, практически делящий Окрестности Тира на две части, приютил множество крохотных деревушек, торговых постов и лагерей кочевников. Этот залив простирается более чем на 600 километров от острова Колеблющийся у его устья до торгового города Альтарюк, находящегося у окончания северного рукава. Город-государство Балик находится у центра Раздвоенного Языка. Это устье служит торговым маршрутом для иловых суден из Балика, и многие окрестные деревни и племена находятся под влиянием торговых домов Балика.

Жизнь вдоль устья более или менее свободна от королей-чародеев, но и её не называть лёгкой. Разбойничающие великаны, смертельно опасные хищники, пыльные бури и отчаянные бандиты делают Раздвоенный Язык таким же опасным местом, как и весь остальной Атхас. Дикие разбойные племена бродят по окраинам и иногда нападают на маленькие, слабо защищённые деревни и поселения. Именно поэтому большинство поселений Раздвоенного Языка имеет крепкие стены и надёжных воинов.

ПРЕДЫСТОРИИ РАЗДВОЕННОГО ЯЗЫКА

В местное население входят все расы, обычные для Атхаса. Человеческие крестьяне и торговцы, рудокопы и ремесленники двардов, эльфы-кочевники и племена голяфов вместе живут на берегах. Вдоль северной границы Бесконечных Песчаных Дюн бродят Тамвары, своеольные племена кочевых пастухов людей и дженизи. Благодаря торговле, происходящей вдоль всего эстуария, персонажи из этой области могут работать на разнообразные торговые дома и могут оказаться где угодно в Окрестностях Тира.

Связанные навыки: Акробатика, Выносливость
Язык: Великанский или Двардов

Исследователь руин: Земли вдоль эстуария усыпаны крохотными руинами. Вы рыщите по этим древним местам и роетесь в пыли и обломках в поисках того, что можно продать. Вы знаете места, не известные более никому? Может быть, вы находили что-то ценное настолько, что пришли влиятельные люди и забрали это у вас?

Деревенский медиум: Вы пришли из далёкой деревни у эстуария, где жизнь и смерть зависят от настроения стихийных духов. Вы можете быть ребёнком деревенского старейшины или шамана, или же в результате некоего события духи сами выбрали вас. Цените ли вы свои умения, или они вам в тягость? Почему вы покинули своё племя или деревню? Вас обуревают неуправляемые силы, или вы всего лишь скромный лекарь?

Торговец: Вы работаете (или работали) на торговом посту Раздвоенного Языка, в качестве местного гида, головореза важного торгового дома или независимого торговца. Возможно, вы попали в междуусобицу конкурирующих домов, или ваше поселение было разграблено налётчиками. Вы были клерком, наёмником или чернорабочим? Остались ли у вас связи со своим бывшим домом?

ВЛАДЕНИЯ ВЕЛИКАНОВ

На островах эстуария живёт много великанов. Некоторые из них дружелюбные, но большая часть великанов считает меньшие народы лёгкой добычей и при каждом удобном случае устраивает засады на путешественников. У Раздвоенного Языка чаще всего встречаются холмовые, каменные и звериные великаны. Если у разных видов есть сильный лидер, они хорошо уживаются между собой, но в противном случае ссорятся и дерутся друг с другом.

Жилища великанов могут быть пещерными комплексами, разрушенными городами или сбирающими больших грубых лачуг из грязи, и они почти всегда окружены живыми оградами из колючих кустов. Обычно в таком поселении живёт от трёх до двенадцати великанов; несколько их приближенных вассалов-чудовищ, таких как броти, голяфы, минотавры или огры; различные звери в качестве домашних питомцев; и несколько презренных рабов (обычно это дварфы, эльфы или люди). Вождь великанов носит звучный титул вроде «король» или «лорд», и он облагает ближайшие племена и поселения высокими податями.

ИССЛЕДОВАНИЕ УСТЬЯ

На протяжении всего эстуария вдоль берега идёт полоса с небольшой глубиной. Обычно она достигает в ширину несколько сотен метров, но в некоторых местах она простирается на несколько километров, и по этим тайным тропам можно переходить на другой берег или далёкие острова. Хоть глубина здесь и невелика, человек никогда не пройдёт по ней пешком, а вот иловые суда и великаны легко пройдут здесь. Многие капитаны суден берут пассажиров за плату, но они редко останавливаются где-либо за пределами известных деревень и торговых постов. в конце концов, судно ценою само по себе, и лучшая защита это безостановочное путешествие по илу, непроходимому для разбойников.

У Балика эстуарий делится на Северный Рукав и Южный Рукав. Северный Рукав больше, и там больше населения. Его берега буквально усыпаны крохотными деревушками и поселениями.

ГОРЫ ЗУБОВ

Горы Зубов, низкая гряда засушливых, заострённых пиков, это дом для воинствующих племён тареков и мино-

тавров. в этих же горах скрыто несколько древних таинственных монастырей – это крепости лордов ракшасов.

Выходя из этих изолированных убежищ, ракшасы шпионят за Окрестностями Тира, строя планы, как привести королей-чародеев между собой и захватить городогосударства.

ДРАКОНЫЕ НЁБО

Этот узкий остров состоит из одной цепи высоких крутых гор. На его севере по Атхасским меркам выпадает много дождей, и по склонам бегут многочисленные ручейки, превращающие пыль у подножия в грязь. Балик держит несколько маленьких, но крепких форточек у западной оконечности острова для защиты от великанов Драконьего Нёба, но на них часто нападают. Самый сильный вождь на острове, звериный великан Носитель Черепов, сделал своим домом древнюю крепость миотавров Костоврат, которая находится в горах у центра острова. Говорят, что Носитель Черепов одержим прозраками черепов, висящих на его шее, и что он владеет опасной магической силой.

КОЛЕБЛЮЩИЙСЯ

В центре большого острова Колеблющийся находится древний город с тем же названием, разрушенный во время войн Красной Эпохи. Сражения уничтожили население, но высокие каменные стены и ворота остались целыми и прочными, несмотря на прошедшие тысячелетия. На центральной площади стоит огромный мраморный фонтан, выполненный в виде существа с телом человеческой женщины и хвостом змеи, и из него всё ещё по сверкающей дуге льётся вода. Через Колеблющийся проложены старые водоводы, питающие плодородные равнины с кустарниками. В гавани у берегов ила стоят погребёнными множество парусных кораблей; их деревянные корпуса и палубы уже давно окаменели.

За исключением стай диких эрдлу и гнёзд диких канков, остров выглядит пустынным и лишенным жизни.

Однако есть легенды, что где-то под городом в сокровищнице лежат огромные запасы серебра.

ЛЕДОПОЛУС

Города-близнецы Северный Ледополус и Южный Ледополус (население 1 000 и 2 000 соответственно) находятся на противоположных берегах, и между ними находится остров Ледо. В этих городах живёт много двардов, и они заняты важным делом – они строят мосты через северный рукав эстуария, способные заменить паром из иловых суден. Главным строителем и ремесленником городов является дварф Брутамбар, вождь клана Камнетёсов. Это драчливый бывший наёмник, характер которого испортился за долгие годы неприятностей и невзгод. Холмовые великаны, живущие на острове, уже сорвали две попытки построить мост, а без опоры на этом острове мост никак не построить. Великаны считают, что мост это лишь предлог, а истинной целью являются богатые залежи кремния на острове. Попытки подкупить их пока не удались. Соперничающие торговые дома ещё больше усложняют ситуацию. Торговым постам Вавир и Иника в Ледополусе мост нужен, а начальство аванпоста Томбладора тайком поддерживает страхи великанов.

ПЕСНЯ СИРЕН

Дурные силы обитают на этом острове в Южном Рукаве. Путешественники, подошедшие слишком близко, иногда попадают под чары необычной прекрасной песни, доносящейся с острова. Ил вокруг острова слишком глубок для большинства существ, и очень много жертв, приманенных песней, задохнулись в этой пыли. Многие полагают, что на острове обосновалось ужасное чудовище, но в действительности же там тонка грань между Атхасом и Землями Внутри Ветра. На фейском отражении острова находится эладринская крепость Каерал Висмир, владения Наемон сил Висмира, Укрытого Князя. Эта смертельная песня – часть лабиринта миражей и чар, которые маги эладринов издавна ткут для защиты вокруг границ Земель Внутри Ветра.



ЮЖНЫЕ ПУСТОШИ

«Опасайтесь жителей городов, ибо у них змеиные языки, а кинжалы их сделаны из серебряных монет»
— Сказание Тамвара

Окрестности Тира ограничены Звенящими Горами на западе и Морем Ила на востоке, но на юге нет ничего кроме пустыни — огромной пустыни, которой нет конца, по крайней мере, насколько известно ныне живущим. Если пойти на юг от берегов Устья Раздоенного Языка, деревни и заставы со временем сменяются дикими землями, где живёт лишь несколько племён кочевников. Ещё дальше путник увидит безмолвные пустые земли, где вообще нет разумных существ, и даже почти не встречаются хищники, охотящиеся в пустынях Равнинных Земель и Белёсого Треугольника. Это Южные Пустоши, мёртвые земли, в которые, судя по всему, когда-нибудь превратится весь мир.

В этих пустошах нет участков с растительностью и оазисов, достаточно больших для создания города. По сути, чем дальше на юг, тем больше проявляется в этой пустыне капризный стихийный характер. Как Море Ила является вторжением в мир стихийных сил, так и Южные Пустоши содержат множество вторжений: лабиринты прорезанных ветром каньонов, равнины дымящегося пепла, заросли каменных колонн, дрейфующих под напором ветра, реки огня, моря из соли и многое-многое другое. Может быть, за этими ужасными пустошами есть другие населённые земли, подобные Окрестностям Тира, а может быть и нет.

ПРЕДЫСТОРИИ ЮЖНЫХ ПУСТОШЕЙ

Для населения Окрестностей Тира далёкий юг это лишь пустоши и тайны, но у границ с пустыней живёт несколько кочевых племён и есть несколько деревень.

Связанные навыки: Внимательность, Природа
Тайный орден: Вы принадлежите к стихийному культу или особому духовенству, тайному обществу, учащему уважать первородную силу, спящую в песке, камне и небе. Возможно, в детстве вас привели в скрытый храм и там вырастили, или же вы встретили странствующего учителя, безумного провидца, обучившего вас силе стихий. Есть ли у вашего ордена высшая цель, такая как восстановление Атхаса или уничтожение королей-чародеев? Существует ли ваш орден до сих пор, или вы его последний представитель?

Связанные навыки: История, Природа
Тамвартский дервиш: Вы родом из Тамварта, племени кочевников, живущих на границе с Бесконечными Песчаными Дюнами. Ещё в юности вас выбрали для изучения стихийных духов, и вы стали святым воителем своего народа. Возможно, вы покинули своё племя, чтобы попытать счастье во внешнем мире, надеясь разбогатеть в цивилизованных землях. Или может быть, вы — последний выживший в своей семье после какой-то трагедии. Может, вы наёмник или разведчик, продающий своё знание пустыни за деньги? Что вы думаете о встречаемых жителях городов?

ИССЛЕДОВАНИЕ ЮЖНЫХ ПУСТОШЕЙ

Так же как и пустыни Окрестностей Тира, Южные Пустоши это кладбище древних государств. Их огромные просторы усыпаны руинами, которые тем старше, чем дальше на юг уходит путник. Некоторые мудрецы утверждают, что народы Окрестностей Тира раньше жили здесь, но охватившее юг разложение Атхаса веками гнало их на север.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ПЕСЧАНЫЕ ДЮНЫ

К югу от Балика лежат Бесконечные Песчаные Дюны, пустоши, протянувшиеся на сотни, а быть может и тысячи километров. Это царство кочевого народа, известного как Тамварт, пастухов, борющихся за выживание на границе с дюнами. в прошлых веках Тамварт собирал разорительные орды для нападения на Балик, Калиднай и Тир, но уже много поколений среди них нет великого лидера, способного на такое. Истории Тамвarta повествуют о древних королевствах, закопанных под широким морем дюн — родиной их священных предков. Кочевники нападают на чужаков, покушающихся на их священные места.

АРКХОЛД

Аркхолд, разрушенный морской порт на берегу Моря Ила, расположен так далеко, что там побывало не так уж много охотников за сокровищами. На самой высокой точке поселения стоит ветхая крепость забытого рыцарского ордена, из которой видна высохшая гавань. Большая часть Аркхолда засыпана переносимыми ветрами с места на место песками, так что ранее засыпанные места иногда оголяются, а открытые скрываются под дюнами.

Синяя Святыня

Большая часть обитателей Атхаса уверена, что если боги и существовали когда-то в этом мире, они давно умерли или покинули его. Однако Синяя Святыня опровергает это. Это древнее строение нетронуто временем, его белый мрамор девственно сверкает в лучах багряного солнца. Внутри святыни перед алтарём стоит вечно дымящийся трон. Тот, кто сядет на трон и вдохнёт его дым, увидит головокружительный каскад видений: огромный сияющий воитель, сражающийся с чудовищами из камня и ветра, армии жрецов, покорно преклонивших колени, запах благовоний и звуки древних гимнов, возносимых к небесам.

ХЕРУМАР, ПЕСЧАНЫЙ БИЧ

Кошмарное чудовище дремлет под Бесконечными Песчаными Дюнами — это зверь Херумар, Песчаный Бич. Это существо выглядит как семиглавая гидра невероятного размера, чьё дыхание создаёт ужасные песчаные бури. Херумару поклоняется культ жестоких элементалистов, считающих, что кровь, проливаемая на дюны, утоляет жажду этого существа и приносит его благодарность.

СЕЛИК

Величественный город Зелёной Эры, Селик, стал руинами, но не погребён пустыней. За прошедшие столетия этот город стал местом встречи кочевых племён, которых привлекают отличные колодцы и защита от остатков стен. За кочевниками следуют барханные торговцы, разбивающие сезонные лагеря. Кроме того, в Селик стремятся попасть беглые рабы, изгнанники, преступники и многие другие. Время от времени руины снова пустеют, но вскорости заселяются другим людом. в руинах бесчинствуют чудовища, включая банды анакоров, гитов и нескольких голодных гаджей, обитающих в старой системе водохранилищ под улицами.

Селик находится под контролем амбициозного человеческого торговца средних лет по имени Корсун. Это глава Дома Маренет, небольшого торгового дома, представленного в Тире, Альтарюке и Балике. Любой, кто хочет открыть магазин в Селике или исследовать руины, должен купить у Корсуна лицензию; если у кого-то нет денег на лицензию, он может отработать эту сумму.

ВЕЛИКАЯ СОЛЯНАЯ РАВНИНА

Между восточной границей Бесконечных Песчаных Дюн и Морем Ила лежит соляная равнина, превышающая по размерам даже Великую Белёсую Равнину. Здесь на сотни километров нет ни капли Оводы, и никакого укрытия. Во многих местах соляные нарости высотой по грудь образуют лабиринты, через стенки которых перелезают только самые ловкие стайные звери да озлобленные путники. Это практически непроходимое препятствие между островами Илового Архипелага и более населёнными областями Устья Раздвоенного Языка.

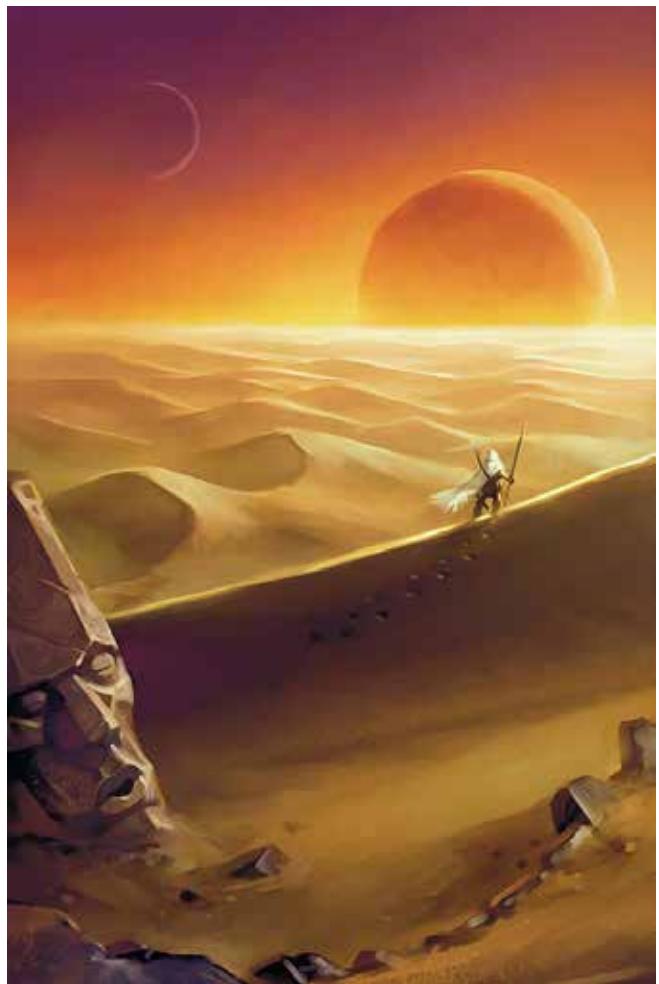
ИЛИСТЫЙ ДВОРЕЦ

В пустынном углу Окрестностей Тира посреди обширной равнины из грязи стоит Илистый Дворец. Это таинственная цитадель из белого мрамора, без окон и дверей на нижних этажах. Из его башен постоянно льются потоки холодной чистой воды, уже долгие столетия увлажняющие грязь вокруг. Проходящие мимо кочевники рассказывают, что раньше это был дом мощного чародея, повелевающего джинами или демонами, которые и построили этот дворец. Судя по рассказам, он отказался выполнять свою часть сделки, и его бывшие союзники заточили его в строении. Скорее всего,

Илистый Дворец получает воду из каких-то врат или портала, но мало кто собирает здесь воду из-за жутких чудищ, живущих по соседству с грязевой равниной.

МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ

На расстоянии нескольких дней к югу от Балика монотонность Бесконечных Песчаных Дюн прерывается огромной равниной чёрного потрескавшегося обсидиана. Обсидиан здесь встречается в самых разных формах – он бывает гладким и блестящим, волнистым и бритвенно-острым, а также большими кусками по 6–9 метров в высоту. Иногда над обсидиановыми волнами возвышаются холмики земли, коронованные жёсткими кустами или небольшими деревьями, или наполовину закопанными остатками городских стен, торчащими из стекла как кости зверя, умершего в смоляной яме. Во время Очистительных Войн на этой равнине проходила ужасная битва, и невероятно мощный сквернитель прорвал кожу мира, наводнив земли вокруг жидким чёрным стеклом, мгновенно уничтожив несколько армий.



Из-за отсутствия пищи, укрытия и малого количества воды Мёртвые Земли – один из худших регионов Атхаса. Днём солнечная жара на чёрной земле может убить путника за несколько часов; ночью же убитые здесь войска восстают в виде яростной нежити, стремящейся завершить своё последнее сражение. в центре равнины стоит обсидиановая цитадель, построенная из камня, добывшего ордами скелетов и зомби, управляемых могучим повелителем.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ В МИРЕ ТЁМНОГО СОЛНЦА

Равнинные Земли полны руин. Ветхие башни торчат из песчаных пустошей. Заброшенные крепости нависают над каменными равнинами. Давным-давно заброшенные подземелья прячутся под бесплодными землями. Иногда внутри таких мест живёт злобное существо или жуткое чудище, питающееся неосторожными путниками. Иногда в разрушенных строениях лежат бесценные сокровища. Истину узнает только смелый и любопытный.

—Дневник Странника

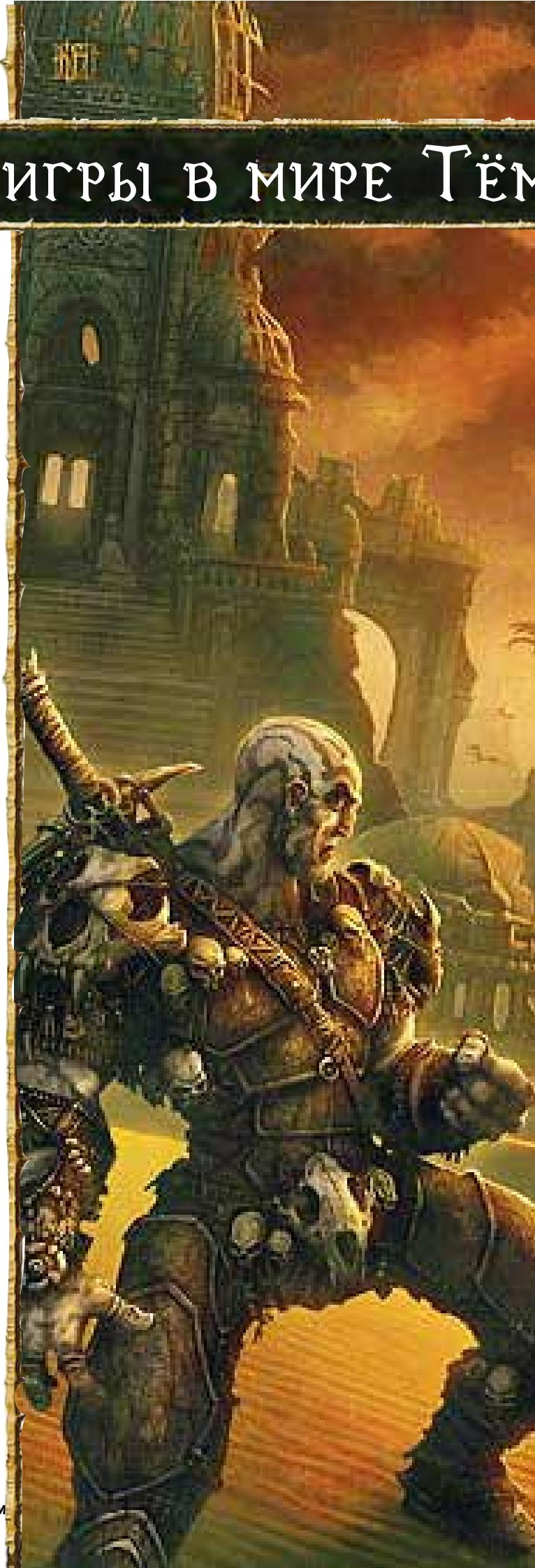
Атхас — это пустынный и дикий мир, где сложно даже просто выживать. Это земли деспотичных городов и суровых пустошей, здесь не укрыться от страданий и соперничества. Среди песков скрываются чудища всех видов и размеров, охотящиеся на всё, что движется.

Этому миру нужны истинные защитники — герои, чей дух не сломлен бесконечными пустошами и жестокой тиерией. Такие воители встречают испытания с отвагой и хитростью, их решимость определяется врагами и обстоятельствами, с которыми они борются. Эти достойные души — персонажи ваших игроков.

Перед вами, Мастером, лежит задача продемонстрировать мир, вызывающий отчаяние, лишенный возможностей, и демонстрирующий не только разруху, но также варварское великолепие и дикую красоту. Ваши игроки должны в полной мере ощутить все тяготы мира, в котором всё достаётся сильнейшим и самым решительным. С другой стороны, завалив их сражениями, в которых невозможно победить, и непрестанными унижениями, вы попросту убьёте игру. Вам надо показать, что Атхас — невероятно сложный мир, которому нужны великие герои, и что шанс преуспеть есть у всех.

Эта глава состоит из следующих разделов:

- ◆ Создание приключений: Здесь обсуждаются темы приключений, созданные специально для Атхаса.
- ◆ Путешествия и выживание: Набор инструментов, предназначенный помочь Мастеру в оценке далёких путешествий и выживания на Атхасе.
- ◆ Создание сцен: Советы по созданию сцен на арене и в пустоши с примерами испытаний навыков, все приспособленные для Атхаса.
- ◆ Сокровища и награды: Обсуждение фиксированных бонусов улучшения и альтернативные сокровища, специфические для этого мира.
- ◆ Пустынные налётчики: Это приключение из трёх сцен для 1 уровня служит лёгким и простым входным билетом для игроков.



ИНОЕ СОЛНЦЕ



СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Кампании в мире Тёмного солнца так же широки и содержательны как в любом другом окружении игры DUNGEONS & DRAGONS. Все известные вам сценарии приключений, такие как «зачистите логово чудовищ» и «найдите сокровище», работают в Атхасе точно так же как в любом другом мире. Прямолинейные зачистки подземелий, вроде спусков в Подземный Тир, исследование пещер в пустынях, заселённых разбойниками и поиски в руинах засыпанных городов тоже имеют право на существование. Всё, что вам нужно для переноса такой кампании в мир Тёмного солнца, это окружить персонажей атхасским окружением, таким как пустыня, работторговля и чудовища-рептилии.

В этом разделе мы рассмотрим несколько тем для приключений в Атхасе. Самая важная предпосылка здесь то, что Атхас это мир, которым управляет зло. Цивилизация покорена королями-чародеями. Большая часть пустоши принадлежит жестоким, безжалостным разбойникам. Нет никаких высокодуховных идеалов – либо персонажи сами станут отважными героями, либо их так и не будет.

Пустыня

На Атхасе пустыня это вездесущее, великолепное и вместе с тем ужасное окружение. При игре на Атхасе персонажи обязаны хотя бы раз вырваться в раскалённую глуши за пределами городов-государств.



Днём атхасская пустыня это знойная пустошь; ночью же там жутко холодно. Иногда это море песка, движущегося и даже летающего, но пустыни бывают разными. в некоторых местах всё занято каменистыми пустошами, поросшими кустами холмами и идеальными равнинами, в которых глазу не за что зацепиться. Когда персонажи входят в новую местность, потратьте немного времени на её описание. Пусть первые несколько раз, попадая в пересохшие соляные пустоши или изломанные каньоны, игроки впечатляются их величием и грандиозностью.

Например, когда герои впервые входят в пустошь, скажите игрокам, что они видят белые дюны, подобные замёрзшим волнам, и сверкающие под безжалостным солнцем. Всё вокруг наполнено острым пепельным запахом. Горячий ветер несёт песчинки, колющие плоть и раздражающие глаза. Если бы не вздохи и звывания ветра, пустыня была бы окутана могильной тишиной.

ЭКОЛОГИЯ АТХАСА

Пустыни Атхаса служат домом для примитивных и чудовищных организмов, не встречающихся в другом окружении. в целом же, наполняйте приключения любыми чудовищами, которые могут стать достойными соперниками вашим игрокам.

Рептилии и насекомоподобные существа играют на Атхасе большую роль, чем млекопитающие. Многие тягловые животные, такие как лошади, верблюды, волы и слоны уже вымерли. Других одомашненных животных и привычной дичи вроде собак, кошек, коров, свиней, овец, антилоп и оленей на Атхасе тоже нет. Выжили козлы, а также львы, гиены, летучие мыши и несколько видов грызунов вроде мышей и пустынных крыс. Вместо покрытых мехом млекопитающих, обычных для других миров, по Атхасу разгуливают звери, покрытые чешуёй или хитином. Кродлу, иники, мекиллоты и прочие большие рептилии используются в качестве ездовых и тягловых животных. Канки и другие огромные насекомые используются в тех же самых целях.

Некоторые водные чудовища, такие какabolеты и акулы, отсутствуют в экологии Атхаса. Другие существа, обычно обитающие в морях, адаптировались. Чуулы прекрасно чувствуют себя, зарываясь в песок. Они меняют скорость плавания на скорость копания, но во всём остальном остаются теми же чуулами. Есть чудовища, представленные на Атхасе с изменениями в облике или характеристиках. Каталог существ Тёмного солнца представляет множество тем, которыми можно адаптировать чудовищ под Атхас.

Некоторые разумные расы из других игровых миров DUNGEONS & DRAGONS присутствуют и на Атхасе. Эльфы, дварфы, полуоры, люди и гномы встречаются по всему миру. Другие группы были уничтожены во время истребительных войн, шедших тысячи лет тому назад. Дэвов, гномов, кобольдов, огров, кую-тоа и сахуагинов на Атхасе вам уже не найти. Другие гуманоиды, такие как драконорождённые и эладрины, представлены лишь горсткой выживших. Их место занято местными расами, такими как ааракокра, броти, гиты, хеджкины и иловые бегуны. Некоторые народы приспособились к обжигающим пескам, оставив старые привычки. Лю-

доящеры на Атхасе называются ссуранами, и это кочевая раса, обитающая в пустыне. Этот мир не знает сокрушающих все на своём пути полчищ орков, здесь этим занимаются тареки, звероподобная раса воителей.

Выживание

Для многих существ, оказавшихся в атхасской глухи, каждый прожитый день это достижение. в городах-государствах свободные граждане существуют без особых проблем, хотя не стоит сбрасывать со счетов возможность умереть от чьего-то заговора. Герой, отправившийся в пустошь, должен позаботиться о таких предметах первой необходимости как пища и вода.

Вокруг выживания на Атхасе можно построить целое приключение. Возможно, герои преследуют в глухи преступника, или идут по древней карте, описывающей путь к древним сокровищам. Через несколько дней пути герои обнаруживают, что их припасы испортились или пропали. Настоящее приключение начнётся тогда, когда они поймут, что находятся на грани смерти, а помочь ждать неоткуда. Игрошки, чьи персонажи пройдут такое «приключение на выживание», по-новому оценят универсальные проблемы игрового мира Тёмное солнце.

Рабство

Рабство это жестокая реальность на Атхасе. Рабом может стать любой. Рабы носят по улицам паланкины с дворянами; торговля рабами собирает толпы народа на рынках; связанных рабов перевозят караванами с места на место. На Атхасе искатели приключений постоянно будут сталкиваться с рабами и рабовладельцами.

Персонажи могут на законных основаниях получить рабов, даже не стремясь к этому. Уничтожение дворянина или барханного торговца перекладывает на героев ответственность за его рабов. Они могут столкнуться с ужасом работорговли, когда в беду попадёт их друг или родственник. Персонаж и сам может стать рабом в результате махинаций дворянина или темплара.

Псионика

Все живые существа на Атхасе могут воздействовать на мир силой своего разума. Большая часть народа не может использовать свои возможности, и в лучшем случае испытывает приступы дежа вю и случайные видения.

РАБОТОРГОВЛЯ И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Владение рабами не совместимо с добрым мировоззрением, но и не обязательно является признаком зла. Большинство рабовладельцев лишены мировоззрения. Надзиратели, обращающиеся с рабами как со скотом, определённо творят зло, которое бесит добрых персонажей. Вопрос лишь в том, что вообще можно сделать в подобной ситуации. Из-за повсеместного использования рабства добрые персонажи не могут постоянно пытаться освободить всех встречных рабов, а также бросать вызов работорговцам, которые им не по зубам. Добрые персонажи должны страдать, созерцая муки разумных существ в цивилизованных, казалось бы, местах, но при этом не совершать самоубийств, а помогать по мере сил всем встречным.

Некоторые развиваются в себе способность закрывать на расстоянии дверь или перемещать в руку небольшие предметы. и лишь немногие обладают сильным, развитым умом. Псионики, одарённые личности и псионические существа и организации распространены повсеместно.

На улицах города-государства персонажи могут увидеть следующие картины:

- ◆ Лозоходец использует свой дар для нахождения хорошего места для нового колодца.
- ◆ Знатный господин левитирует в нескольких сантиметрах над землёй, чтобы его туфли и самоцветы не покрылись пылью.
- ◆ Впечатляющий фасад академии, в которой влиятельные граждане могут научиться Пути.

Для того чтобы показать важность псионики в мире, включите в приключения псионических чудовищ. Вместо того чтобы использовать в качестве артиллерии лучника, возьмите телекинетика, мечущего сгустки силового поля. в организованных группах могут быть эмпаты, которые лечат, и телепаты, выступающие в роли контроллеров. в приключениях могут быть сюжетные элементы, основанные на небоевых псионических дарах. Например, у злодея может оказаться возможность командовать пособниками на огромном расстоянии при помощи телепатии.

Магия

Атхассцы привыкли к Пути, но они враждебно относятся к истинной магии. Накладывание заклинаний считается злым поступком. На Атхасе магия – зло или, как минимум, излюбленный инструмент злых манипуляторов. Вы должны убедиться, что игрок с персонажем с магическим источником силы понимает губительное искушение магии. Непрестанно напоминайте игроку о варианте со сквернением, особенно если совершается важная атака, такая как талант на день. Вне зависимости от того, пользуется ли маг сквернением, те, кто видят его магию, предполагают худшее. Как результат, все маги должны думать, кому можно открыться, а кому – нет. Уничтожение врагов впечатляющим заклинанием в населённой части города обязательно вызовет крики «Заклинатель!» и «Сквернитель!». Как минимум один свидетель дождёт о персонаже темпларам, если только тот не выдаст себя за псионика, не скроет колдовство или не уничтожит свидетелей (Обман поможет скрыть использование магии; смотрите испытание навыков «Докази, что достоин» на странице 204).

ПУТЕШЕСТВИЯ И ВЫЖИВАНИЕ

Ты утверждаешь, что эти земли пусты, но я вижу скорпионов, прячущихся среди камней. Среди дюн рыщут ядовитые змеи. Упрямые кусты живут, несмотря на отсутствие дождей. Вокруг тебя кипит жизнь, ты просто не научился внимательно смотреть на пустыню.

— Кайлус, пастух

Население Атхаса собирается в городах-государствах и деревнях из-за того, что пустоши опасны. Города дают пищу, воду и укрытие от сурового ландшафта. Горожане редко покидают свои дома, предпочитая тиранов и их выходки гарантированной смерти от палящего солнца. Однако искатели приключений идут на риск из-за обстоятельств и надежды на удачу. Их целью может быть далёкий город-государство, ветхие руины другой эпохи, или прославленные цветущие земли, лежащие за выжженными солнцем пустошами.

За пределами защищённых городов-государств лежат в ожидании километры разбитых земель. Для неподготовленных поход в эти земли равносителен смертному приговору. Однако и в диких землях есть райские уголки. Заставы караванов дадут еду и питьё, пусть и по завышенной цене. Руины — могилы старых грёз и рухнувших надежд — предоставляют некое укрытие. Племена разбойников, пастухи и отшельники тоже отхватили себе по кусочку дикой местности. Эти суровые жители, может, и свободны от жестокого режима городов-государств, но они такие же рабы доминирующей окружающей среды Атхаса.

НАЗЕМНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Многие атхассцы ненавидят пустоши, считая их просто нагромождением равнин, дюн и пыльных бурь. Но в этих жутких ландшафтах есть уникальная красота. Их величие свидетельствует о том, что мир сохранился, несмотря на все причинённые ему ужасы. Роскошный рассвет на горизонте сулит начало нового засушливого дня, но переливы всех оттенков азого радуют сердце.

В дополнение к общим для всех миров элементам ландшафта — холмам, горам и равнинам — на Атхасе есть и уникальные для него образования. Соляные равнины лишены воды и жизни, но зато на них нет и препятствий, что позволяет путешествовать быстро и по прямой линии. На скалистых землях и каменистых пустошах путникам придётся изрядно повилять, но зато в кустах и кактусах можно найти пищу и запасы воды.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВЫЖИВАНИЕ

Пустыня препятствует путешествиям и выживанию согласно приведённой ниже таблице.

Множитель скорости: Для определения расстояния, пройдённого за день, час или минуту, умножьте на это значение базовую сухопутную скорость (*Книга игрока*, страница 261).

Модификатор Сл Природы (собирательство): Измените Сл проверок Природы, сделанных для сбора еды или частью испытаний на выживание.

МОДИФИКАТОРЫ ПУСТЫННОЙ МЕСТНОСТИ

Местность	Модификатор скорости	Модификатор Сл Природы (собирательство)
Горы	1/2	+0
Грязевые равнины	3/4	-2
Каменистые пустоши	3/4	-2
Каменные россыпи	3/4	+2
Кустарниковые поля	1	-2
Песчаные пустоши*	1 (или 1/2)	+0
Пыльные топи**	1/2	+5
Скалистые пустоши	1/2	+0
Соляные болота	3/4	+0
Соляные равнины	1	+5

* Скорость уменьшается при наличии высоких дюн.

** Это скорость существа, погружённого в пыль не более чем на две трети своего роста. Если глубина больше двух третей от роста, местность считается непроходимой.

ВЫЖИВАНИЕ НА АТХАСЕ

Многочисленные опасности пустошей поджидает тех, кто покидает относительно безопасные цивилизованные земли. Для тех, кто адекватно подготовился, вы можете провести путешествие как в любом другом мире. Однако для тех, у кого нет нужных припасов, странствие становится отчаянным мероприятием.

Персонажи, путешествующие по дикой местности, попадают в одну из двух категорий: подготовленные и неподготовленные. Подготовленные персонажи должны каждый день тратить определённое количество припасов, чтобы избежать обезвоживания и голодания. Неподготовленные персонажи должны обходиться без пищи и воды. При необходимости, существа могут жить без пищи несколько недель, но всего лишь три дня без воды могут оказаться смертельными. Большинство атхассцев может жить, потребляя в день полтора литра воды — они тысячами лет привыкали к условиям своего мира. Существам Большого размера требуется 9,5 литров воды в день, а существам Огромного размера — 38 литров.

Чтобы быть подготовленным, существо должно выполнить одно из следующих условий:

- ◆ Провести как минимум часть дня в городе, деревне, заставе или оазисе.
- ◆ Потратить припасов на стоимость одного дня выживания (смотрите ниже).
- ◆ Использовать навык Природа для успешного собирательства (смотрите на 186 странице *Книги игрока*).



ПРИПАСЫ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Деньги нужны на рынке и среди торговых рядов, но никакие монеты, драгоценности и золото не спасут обезвоженного путника от палящего солнца. Атхассцы ценят всё, жизненно необходимое: пищу, воду, удобную одежду и тень, спасающую от зноя.

Припасы для выживания являются упрощённым методом учёта ресурсов, необходимых для путешествий по пустошам. Один припас для выживания отражает запас воды и пищи, необходимый для выживания одного существа вдалеке от цивилизации. Сюда же входят мази, защищающие кожу от солнца, одежда, удерживающая влагу в теле, и тёплые вещи для сохранения тепла тогда, когда солнце уходит за горизонт.

Получение припасов для выживания: Вы можете выдавать припасы персонажам одним из следующих способов:

- ◆ Припасы для выживания можно купить по 5 зм за штуку.
- ◆ Можно объединить полтора литра воды с пищей, которой хватит на 1 день (такой сбор припасов может быть бесплатным там, где много доступной воды, а пищу можно добыть охотой).
- ◆ Припасы для выживания в течение 1 дня можно выдавать вместо каждого 5 зм в сокровищах (смотрите на странице 211).
- ◆ Припасы для выживания могут быть наградой за выполнение задания или авансом перед приключениями.

Траты припасов для выживания: После каждого продолжительного отдыха персонаж может потратить припас для выживания, чтобы быть приготовленным до следующего продолжительного отдыха или пока не пройдёт 24 часа, смотря что произойдёт раньше. Подготовленные персонажи не подвержены солнечному удару (смотрите ниже).

Продажа припасов для выживания: в пустыне припасы ценятся достаточно высоко, чтобы их можно было продавать по обычной стоимости (5 зм за штуку). Более того, исследователь, умирающий от жажды, может заплатить королевскую цену за глоток воды. Однако там, где есть большие запасы воды и пищи, припасы можно приобрести гораздо дешевле, чем по 5 зм. в таких местах припасы продать будет сложнее.

СОЛНЕЧНЫЙ УДАР

Нехватка ресурсов, внезапные бури, и опасные хищники приходят и уходят, а жар от солнца никуда не исчезает. Меры предосторожности могут на время устраниТЬ угрозу от солнца, но от неё никогда не избавиться навсегда.

За каждый день путешествия по пустоши в светлое время суток, совершающий неподготовленным персонажем пешком или на верховом животном, Атхас совершает атаку против Стойкости. При попадании цель заболевает солнечным ударом. Если происходит попадание

по уже страдающему от солнечного удара персонажу, он теряет одно исцеление или хиты, равные значению исцеления, если у него уже не осталось исцелений.

Отдых днём: Искатели приключений, совершающие продолжительный отдых днём, тоже рисуют перенести солнечный удар, но они получают бонус +4 к Стойкости при этой атаке.

ПУТЕШЕСТВИЕ НОЧЬЮ

Солнечного удара можно избежать, путешествуя после заката. Это чревато другими рисками. Ночью температура падает, резко контрастируя с невыносимой дневной жарой.

За каждые 8 часов путешествий ночью искатель приключений должен преуспеть в проверке Выносливости со средней Сл, иначе он потеряет одно исцеление (или хиты, равные значению исцеления, если исцелений больше не осталось).

Солнечный удар

Уровень равен уровню персонажа

Опаливающие лучи солнца вытягивают жизненные силы из вашего тела.

Атака: Уровень + 2 против Стойкости на героическом этапе, уровень + 4 против Стойкости на этапе совершенства, уровень + 6 против Стойкости на эпическом этапе.

Выносливость улучшение сложная Сл, поддержание средняя Сл, ухудшение средняя Сл – 1 и меньше

Цель выздоравливает

Первичный эффект: Цель теряет одно исцеление или хиты, равные значению исцеления. Это исцеление или хиты нельзя вылечить, пока цель не выздоровеет.

Цель получает штраф –2 ко всем броскам атаки и защитам.

Конечное состояние: Цель умирает.

СОЗДАНИЕ СЦЕН

На Атхасе множество руин, но персонажи игроков не могут постоянно заниматься исследованиями подземелий. Кроме того, такие задачи как выживание в пустыне, расследование интриг вокруг темпляров и дворян, а также борьба с работоговлей не могут быть решены одними лишь сражениями. В походе к новому месту приключений путники могут встретить опасных хищников и разбойников. Даже путешествие из одного города в другой может стать полноценным приключением с элементами выживания, переговоров и сражений с разбойниками и пустынными чудовищами.

В этом разделе приведены руководства по созданию сцен на аренах и в пустошах Атхаса.

СЦЕНЫ НА АРЕНАХ

Может, короли-чародеи это и самые сильные существа в Окрестностях Тира, но даже им не справиться со своими подданными, если те выйдут из-под контроля. Для сдерживания народного гнева в городах-государствах проводятся зрелищные мероприятия, жестокие бои на аренах с участием рабов и профессионалов. Раз в неделю дворяне и обыватели идут посмотреть на дуэль любимых героев. Толпа замирает, когда жуткие чудища с рёвом выбегают из клеток, намереваясь вымести ярость на тех несчастных, которым выпал жребий выйти против них. Публика ревёт в восторге, когда в воздух взлетают брызги крови. За всем этим стоят распорядители игр, постоянно пытающиеся угодить своему королю-чародею и толпе.

Арена – классическое место для сцен. На глазах у толпы персонажи демонстрируют свои умения, желая заполучить славу, богатство или свободу. На арене можно провести любую сцену. Гладиаторы найдут здесь ужасных чудищ и отчаянных, как они сами, гуманоидов. В сложном соревновании драки могут происходить в ситуациях, когда приходится ещё и преодолевать дополнительные трудности. То, что вы можете только вообразить, находчивые распорядители могут воплотить в жизнь.

Вы можете использовать арену для одной сцены, а можете провести здесь несколько сцен, превратив её в суррогатное «подземелье». Вместо исследования комнат персонажи будут встречать всё новые и новые трудности, пытаясь завоевать свободу, славу или богатство. Ниже приведена информация о том, как превратить простой бой в серию опасных и захватывающих событий.

Масштаб: в большинстве случаев площадь арены превышает пространство, нужное для одной сцены. В таких ситуациях вы можете проводить одновременно несколько соревнований. Противопоставив небольшим группам противников в разных частях арены, вы добьётесь того, что все персонажи будут видеть, как идут дела у их спутников. В качестве альтернативы, вы можете сделать дополнительные матчи фоном, проскакивающим в описании процесса сражения самих героев.

Вовлечённость: На арене может присутствовать один, несколько или все персонажи разом. Дуэли могут быть захватывающими, но если вовлечены только один или два персонажа, остальные игроки становятся на-

блодателями. Для того чтобы избежать этой проблемы, создавайте обстоятельства, вовлекающие сразу всех игроков. Если персонажи разбиты на группы, проводите их бои одновременно. Игроки персонажей, не участвующих в сражении, могут оказывать влияние, участвуя в испытании навыков по смене отношения толпы или манипулируя сценой и декорациями, помогая союзникам.

Оружие и доспехи: Мало каким гладиаторам позволяет использовать своё собственное оружие и доспехи. Большинство бойцов использует снаряжение, выданное распорядителем арены. Обычно это далеко не то, к чему привык этот воин. Если вы выдаёте неудобное оружие и доспехи, советуем понизить уровень сцены как минимум на 1. Вы можете применить штраф –2 к броскам атаки и защитам противников такого персонажа. Вы также можете разместить любимое оружие в стратегических местах арены, сделав его добычу ключевым фактором сражения.

Композиция: Сцены на аренах, включающие весь отряд персонажей, строятся как любые другие боевые сцены. Однако если отряд разделён, возникают некоторые проблемы в создании сцен. Для того чтобы схватка для небольшой группы была и в меру сложной и легко проводимой, попробуйте уменьшить число существ, используя противников высокого уровня, но всё равно оставаясь в рамках заниженного бюджета опыта. В сражениях для всего одного персонажа будьте осторожны, и всегда помните о классе, умениях и сопротивляющихся персонажа.

Частота: На арене за один день проводится множество соревнований. До сражений и между ними публику развлекают артисты, что позволяет работникам убираться и расставлять новый инвентарь, уносить трупы и мусор, а также делать быстрый ремонт. События начинаются на рассвете и идут до самой ночи. Вот варианты, которые пригодятся, если героям нужно будет участвовать в нескольких сценах на арене в течение одного дня:

- ◆ Используйте сцены низкого уровня, чтобы не потратить ресурсы отряда слишком быстро.
- ◆ Используйте не высокоуровневых чудовищ, а низкоуровневых.
- ◆ Выдавайте по единице действий всем персонажам после каждого выступления.
- ◆ Позвольте персонажам совершить продолжительный отдых посреди дня.

Сцена на арене может быть простой дуэлью двух участников, сражающихся в яме. Можно провести и сложный бой, с разными схватками, проходящими одновременно или одно большое состязание, полное чудовищ, особенностей местности, ловушек и задач, которые каждый гладиатор должен выполнить для победы. Арена это универсальное место, на котором могут проходить любые сцены, описанные в *Руководстве Мастера*, и могут присутствовать любые чудовища.

Ниже описаны примеры сцен, созданных специально для арены.

БОЙ ПАРАМИ

Бой парами – старая традиция выступлений на арене. Дворяне и тренеры обучают своих гладиаторов искать бойцов с дополняющим боевым стилем. Найдя пару, воители начинают тренироваться, стараясь сформировать эффективную команду. Когда команда будет готова, она выступает против такой же пары или одного, но очень мощного противника, такого как прославленный герой этой арены или чудовище, пойманное в пустыне.

Цель: Схватка идёт до тех пор, пока один или оба бойца не станут ранеными или мёртвыми.

Бойцы: Два или четыре персонажа. Два персонажа игроков могут сражаться с парой чудовищ или одним более сильным противником. Они могут сражаться с другой такой же парой, возможно, состоящей из союзников.

Поле боя: Для боя парами нужно пространство как минимум 6x6 клеток для маневрирования. Кроме того, попробуйте включить компоненты (ловушки, опасности, таланты и особенности местности), ставящие под угрозу обе стороны.

Построение сцены: При подборе пар для дуэли (смотрите выше) очень важно найти правильные роли. Если у персонажей в паре разные роли (а так и должно быть, ведь перед ними стоит задача создать полноценную команду), для их противников открывается больше доступных ролей. Это разнообразие делает сцену более захватывающей. Противником может быть одно элитное существо, другая слаженная пара или многочисленные более слабые существа.

Бюджет опыта: Бюджет опыта равен удвоенной награде за существо с уровнем, равным уровню сцены. Например, бюджетом опыта для сцены 14 уровня будет примерно 2 000 опыта.

БОЙ С ЧУДОВИЩЕМ

Толпе нравятся чудовища. Сражения гладиаторов развлекают, но они приедаются. Сражения со зверями предлагают особое развлечение, позволяя публике лицезреть кошмары из пустошей, не сталкиваясь с ними лицом к лицу. Однако такие представления могут быть опасными. Если зверь победит гладиаторов, он может переключиться на толпу. Некоторых кровожадных зрителей это может даже развлечь, но если будет ранен высокопоставленный дворянин или чиновник, распорядитель арены потеряет не просто платёжеспособного посетителя. Укротители (обычно это рабы) всегда готовы выйти и взять зверя под контроль. Как минимум, укротители отвлекут и задержат чудище тем, что оно начнёт поедать их.

Сложность: Стандартная или сложная.

Поле боя: Такой бой показывает чудовище во всей красе. Местность должна быть максимально простой. в частности, не должно быть предметов, не дающих публике разглядеть происходящее на сцене.

Построение сцены: в таких сражениях в качестве противников должны выступать животные или магические звери. Вы можете использовать элитное чудовище против пары бойцов или одиночное чудовище против команды из четырёх или пяти существ.

ДРИТАНСКИЙ МАТЧ

Дританский матч это дорогостоящее и трудоёмкое, но очень популярное мероприятие. Разместив камни, грязь и песок, распорядители арены создают область, воспроизводящую дикую местность. в результате получается комплексное поле боя, предлагающее бойцам

новые тактические возможности. Из-за высокой сложности дританские сцены используются для нескольких сражений в течение одного дня или даже стоят неразобранными несколько дней.

Сложность: Любая.

Поле боя: Дританский матч максимально использует пол арены и предоставляет многочисленные тактические возможности.

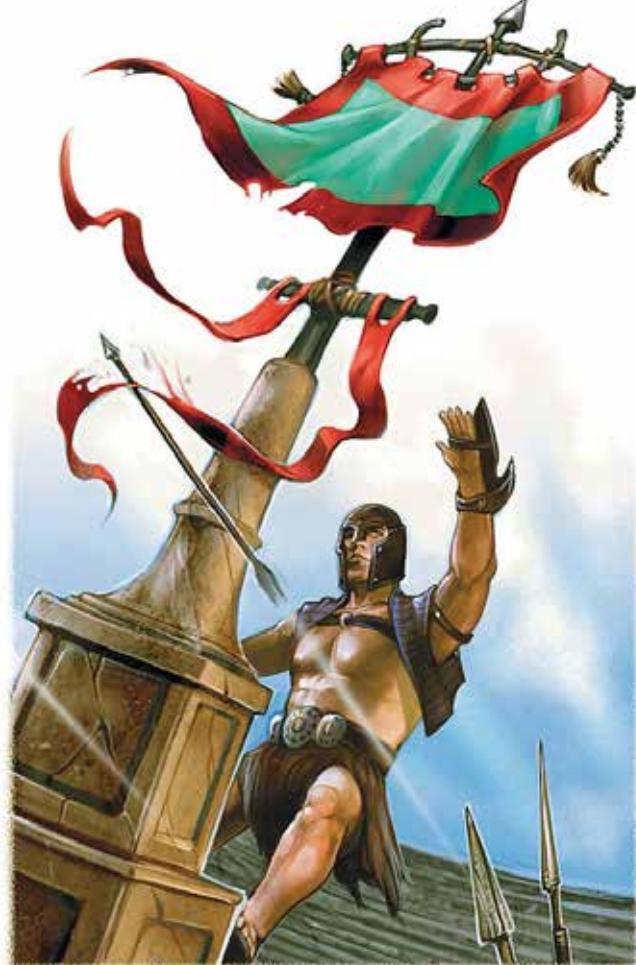
Построение сцены: в дританском матче ключевая роль отводится местности. Для облегчения построения поделите область сцены на подразделы, размером не меньше 4x4 клетки. Подразделы не обязаны быть одного размера, но должны предоставлять достаточно места для маневрирования всех участников. Половина подразделов должна включать скрытую угрозу: одноразовую ловушку, талант местности или другой элемент окружающей среды. Соедините подразделы коридорами шириной в 2 клетки, чтобы бойцы могли перемещаться из одной области в другую. Заполните проходы блокирующей или труднопроходимой местностью. Вы также можете «заселить» промежуточные области миньонами.

ПИРАМИДА ТИРАНА

Пирамида тирана это деревянный, костяной или каменный зиккурат, построенный в центре пола арены. Наверху находится небольшая платформа или комната с призом. На склонах пирамиды тирана расположены многочисленные ловушки и опасности, делающие подъём интересным.

Сложность: Стандартная или сложная.

Цель: Для победы гладиатор должен выстоять против всех нападающих и достичь верхушки.



Бойцы: в пирамиде тирана каждый сам за себя. Все существа соревнуются между собой, стремясь достигнуть вершины и остаться последним в живых.

Поле боя: Зиккурат может быть настолько большим, насколько вы пожелаете, но самая верхняя платформа должна быть не менее 2x2 клеток. Взбирание по ступеням требует проверок Атлетики. Базовая Сл проверок Атлетики должна быть лёгкой, но вы можете увеличить её до средней или сложной, если стены скользкие или невероятно гладкие.

Построение сцены: Несмотря на то, что победителем будет признан только один, персонажи могут действовать сообща, устранивая элемент соревнования. Создавайте сцену как обычно, но существ используйте на 1–2 уровня ниже уровня отряда.

Кроме противников, пирамида должна содержать как минимум по одной ловушке на каждой стороне, чтобы восхождение было таким же сложным как бой на верхней площадке.

Вариации: На арене Критерион в Балике проводится особая игра, называемая Землетрясение. у каждого гладиатора есть шарф, а на шесте, закреплённом на приподнятой платформе, висит ещё один, красный шарф. Целью является получение шарфов трёх остальных гладиаторов, а также красного шарфа.

В дополнение ко всем прочим опасностям, склоны пирамиды созданы из колонн площадью 2x2 клетки. Эти колонны могут подниматься и падать. Каждый раз, когда персонаж входит в новое пространство 2x2 клетки, бросьте кб. При результате «1–2» колонна опускается на 1 клетку. При результате «3–4» перемещение не происходит. При результате «5–6» колонна поднимается на 1 клетку. Если колонна перемещается, она совершает следующую атаку:

Движущаяся колонна

Особенность местности

Поверхность под вами слабо вздрагивает, а потом перемещается.

Неограниченный

Провоцированное действие

Триггер: Существо входит в одну из клеток на верхушке колонны.

Цель: Все существа, стоящие на верхушке этой колонны.

Атака: Уровень сцены + 3 против Реакции.

Попадание: Цель сбивается с ног.

СЦЕНЫ В ПУСТОШИ

Сцены в пустоши могут быть такими же разнообразными как сражения в подземельях, но они запомнятся сильнее, потому что происходят на обширных пространствах. Стенами, направляющими движение, здесь служат естественные препятствия, такие как стены каньонов, крутые дюны и густые заросли колючих кустарников.

Поле боя: Некоторые сцены, проходящие в руинах или узких проходах, похожи на сражения в подземельях. Однако гораздо чаще сцены в пустоши проходят на больших открытых пространствах. в таких местах более важными становятся дальnobойные и зональные атаки. Кроме того, защитникам и контроллерам будет сложнее навязывать бой врагам и не пропускать их в свой тыл. Создавайте сцены в пустоших, ориентируясь на следующие указания:

Местность	Размер поля боя
Ограниченнная	10x15 клеток (одна четвёртая карты-постера) ИЛИ 8x16 клеток (два тайла 8x8)
Открытая	20x30 клеток (карта-постер) ИЛИ 16x24 клетки (шесть тайлов 8x8)

Ограниченнная: Изломанный ландшафт, густая растительность и плохая видимость создают ограниченные сцены в пустошах. в эту категорию попадают сражения в скалистых пустошах, каменных россыпях, грязевых равнинах, оазисах и густых зарослях кактусов, а также сражения ночью и во время песчаной бури.

Открытая: Сцены на открытых пространствах происходят среди низких кустов или дюн, а также в дни, когда ветер спокоен, и поднимает лишь лёгкую пелену или или песка. Открытое поле боя может находиться среди песчаных или гравийных пустошей, соляных равнин, болот и кустарников. Сцена с открытой местностью должна начинаться с бойцами, находящимися как минимум в 20 клетках друг от друга.

Частота и сложность: в сценах на пустошах нужно учесть ещё и малую плотность заселения. в пустошах мало существ, так что сцены должны происходить реже, но сложность их будет выше. С другой стороны, плодородные земли кишат жизнью. Сцены в таких местах происходят чаще, но их уровень близок к уровню отряда.

Окружение	Примеры
Безжизненное	Соляные равнины, пыльные топи, каменные россыпи
Суровое	Горы, каменные пустоши, песчаные пустоши
Умеренное	Кустарниковые поля, скалистые пустоши, соляные болота
Плодородное	Леса, грязевые равнины, оазисы

Безжизненное: в таких местах нет ресурсов для поддержания жизни. Сцены не должны происходить чаще одного раза за несколько дней. Бои и испытания должны быть очень сложными (уровень отряда + 4 или выше). Опыт бюджета может заполняться одиночными и элитными чудовищами. Все используемые существа должны быть достаточно стойкими, чтобы существовать в таких условиях или путешествовать достаточно далеко для того, чтобы приходить в более гостеприимные места.

Суровое: Суровые области населены плотнее, чем безжизненные пространства. Здесь есть достаточно воды, добычи и растений, чтобы могло существовать несколько существ. Настройтесь на одну сцену в 1–2 дня. Сражения должны быть сложными (от [уровень отряда + 2] до [уровень отряда + 4]), потому что у персонажей есть доступ к талантам на день и всем или практически всем исцелениям.

Умеренное: Территории на границе пустошей и плодородных земель считаются умеренными. Там часто встречаются кочевники, налётчики, хищники и прочие угрозы. у персонажей происходит одна-две сцены каждый день, а сложность сражений разнится от стандартной до сложной (от [уровень отряда] до [уровень отряда + 2]). в таком окружении можно использовать самые разнообразные виды существ.

Плодородное: Эти земли густо заселены. Сце-

ны в этих краях могут происходить так часто, как хочется вам; могут происходить и несколько сражений в один день. Бои могут быть любыми, от лёгких до сложных (от [уровень отряда - 1] до [уровень отряда + 3]), и они часто включают большое количество врагов.

ЗАСАДА

Враги выскакивают из укрытия, когда рядом появляются персонажи.

Цель: Атакующие используют неожиданность и выгодную позицию для уничтожения героев. Хищники используют засаду для охоты за добычей.

Поле боя: Для того чтобы засада была эффективной, у поля боя должен быть один доступный вход и не должно быть очевидных выходов. Основная область должны быть без блокирующей местности. Враги должны быть рассредоточены по периферии и скрыты за блокирующей или укрывающей местностью, и отделены от персонажей труднопроходимой местностью.

Построение сцены: Гуманоидная артиллерия, атакующие по области контроллеры и соглядатаи, а также атакующие на расстоянии атакуют из укрытий, а опасности, ловушки и рукопашные бойцы не дают искателям приключений сблизиться с теми, кто сидит в засаде. Засады могут устраивать не только разумные враги. Многие пустынные хищники достаточно хитры, чтобы пользоваться преимуществом окружения, так что вы можете включить в сцены с ними опасности и сложную местность.

Вариации: Враг может отрезать пути к отступлению, вызвав камнепад или обрушение скалы. Засада может включать ямы, которые помогут разделить искателей приключений.

НАБЕГ

Враги появляются из теней, облака пыли или укрытия. Они молниеносно нападают и тут же исчезают прочь.

Цель: Враг совершает в течение дня несколько нападений, выматывая ресурсы персонажей. В конечном счете, герои терпят поражение.

Поле боя: Такие сцены происходят на разных полях сражений. Нападающие не держатся подолгу рядом, чтобы не вызвать затяжной бой. Они нападают быстро и уверенно, нацеливаясь на самых уязвимых персонажей быстрыми атаками, после чего тут же отступают. Искатели приключений, которые погоняются за отступающими, могут попасть в засаду. Набеги требуют нескольких путей к отступлению, так что блокирующей и труднопроходимой местности должно быть по минимуму. Используйте вместо них местность, предоставляющую укрытие или покров, чтобы враги могли скрытно приблизиться и маневрировать.

Построение сцены: Налётчики лучше всего подходят для таких сцен, потому что они могут быстро перемещаться и срывать способность защитников приводить врагов к месту. Набеги часто повторяются несколько раз в течение дня, так что не держите нападающих подолгу рядом, чтобы они не погибали.

Вариации: Во время одного из набегов соглядатай может украдь еду или воду, убить скакуна или испортить транспортное средство. В таких условиях суровая окружающая среда поможет налётчикам ослабить путников.

СЦЕНА НА ТРИ СТОРОНЫ

Искатели приключений натыкаются на две другие группы, ведущие бой, или сами становятся жертвой кого-то третьего во время текущего сражения. Например, герои могут встретить шахтёров двардов, защищающих свои запасы воды от браксата. Они также могут попасть в сражение между племенем эльфов и бандой гитов.

Цель: Две группы ненавидят друг друга так же сильно, как искателей приключений. Побеждает последняя оставшаяся в живых группа.

Поле боя: Для того чтобы вместить огромное количество участников, бой на три стороны требует большой территории. Местность должна направлять отряд, не давая персонажам отступить, чтобы переждать бой и разобраться с выжившими. Опасности, мильтоны и сложная местность приадут героям решимости вступить в бой.

Построение сцены: Чем больше существ, тем лучше пройдёт сцена на три стороны. Используйте низкоуровневых существ и мильтонов, чтобы у обеих сторон были бойцы, которые могут разделить своё внимание между врагами и героями.

Вариации: Попробуйте придумать разумное объяснение и причину, по которой героям нужно заключить союз с одной из сторон. Для этого может потребоваться испытание навыков, использующее Обман, Переговоры или Запугивание. Герой может спасти жизнь другого существа, получив хотя бы краткосрочный, но всё же союз.

АТХАССКИЕ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Сражения на аренах городов-государств и с чудовищами в пустошах – не единственные опасности на Атхасе. Искатели приключений под палящим солнцем иногда сталкиваются с ситуациями, которые не решаются сражением. В этом разделе представлены пять испытаний навыков, которые могут возникнуть во время кампании по миру Тёмного солнца.

Найти Сокрытое Братство

Подпольная организация, называющаяся Сокрытым Братством, защищает магов-хранителей от казни королей-чародеев. Поиски членов этого тайного сообщества могут быть очень сложными. Магов принимают только по приглашениям, которые выдают при успешном завершении такого испытания навыков. Братство тщательно отбирает потенциальных членов, так что этот процесс займёт какое-то время. Это испытание может развиваться в течение нескольких собраний и требовать беседы не с одним представителем Сокрытого Братства.

Уровень: Равен уровню отряда (Он равен награде за три стандартных чудовища, чей уровень равен уровню отряда).

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до накопления 3 провалов).

Стадия 1: Найти членов Братства

Искатели приключений должны вначале найти и опознать представителей Братства. Они могут это сделать, проведя расследование или осторожно используя магию в нужных местах. Герои должны накопить на этой стадии 2 успеха, после чего могут переходить к стадии «Докажи, что достоин».

Основные навыки: Магия, Знание Улиц.

Магия (высокая Сл): Персонаж аккуратно демонстрирует магию тому, кого он подозревает в связях с Сокрытым Братством. Этим навыком можно получить до двух успехов на этой стадии испытания.

Знание Улиц (средняя Сл): Персонаж распознаёт знаки, оставленные Тайным Братством, и спрашивает у нужных людей, где состоится встреча. Этим навыком можно получить до двух успехов на этой стадии испытания.

Дополнительные навыки: Проницательность.

Проницательность (сложная Сл): Персонаж распознаёт в ком-то представителя Братства или сочувствующего ему. Следующая проверка Знания Улиц или Магии, совершенная в этом испытании навыков, получает бонус +5.

Стадия 2: Докажи, что достоин

После встречи с достаточно важным представителем Братства кандидат должен доказать, что намерен пользоваться только хранением, что может помочь организации, и что ему можно доверять.

Основные навыки: Магия, Обман, Переговоры, особенность.

Магия (средняя Сл): Демонстрируя магию, персонаж показывает способности в нужных для Братства навыках. Этим навыком можно получить не более одного успеха на этой стадии испытания.

Обман (сложная Сл): На этой стадии испытания этим навыком успех может получить только герой, способный использовать таланты с ключевым словом «магический». Выдав магический талант за псионический или первородный, персонаж демонстрирует свою способность хранить тайны Братства. Этим навыком можно получить не более одного успеха на этой стадии испытания.

Переговоры (средняя Сл): Персонаж впечатляет представителя Братства своей преданностью, моральными устоями и отвагой. Этим навыком можно получить не более трёх успехов на этой стадии испытания.

ВАРИАНТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приключения в Окрестностях Тира найти не очень сложно. Вот лишь несколько доступных вариантов:

- ◆ Присоединиться к каравану торговцев, чтобы защитить их от разбойников, пустынных чудовищ и прочих угроз.
- ◆ Покончить с бандой преступников, досаждающих трущобам города-государства.
- ◆ Заключить соглашение с дворянином или торговым домом на исследование недавно обнаруженных руин.
- ◆ Сопроводить агента Сокрытого Братства в логово предполагаемого сквернителя.
- ◆ Спасти лидера повстанцев из тюрьмы темпларов.
- ◆ Принять поручение темплара отнести запечатанное послание в другой город-государство.
- ◆ УстраниТЬ работников, платящих наёмникам за похищение жителей небольших деревень.
- ◆ Защитить от толпы мага хранителя, несправедливо обвинённого в сквернении.
- ◆ Стать участниками боя на арене, чтобы поквитаться с местным врагом.
- ◆ Стать иловыми пиратами и нападать на жадные торговые дома и прислужников королей-чародеев.

Особенность: Если персонаж использует мощное заклинание (такое как талант на день), эта стадия испытания автоматически заканчивается успешно безо всяких проверок.

Дополнительные навыки: Проницательность.

Проницательность (средняя Сл): Персонаж понимает, что именно хочет представитель Братства, и как это лучше всего продемонстрировать. Выберите один из основных навыков. Следующий герой, совершающий проверку этого навыка на этой стадии испытания, получает бонус +2.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Успех: Если персонажи наберут 8 успехов, те из героев, что желали присоединиться к Братству, получают приглашения.

Провал: Если персонажи провалят 3 проверки в ходе испытания, Братство не будет уверено в том, что они достойны. Группе потребуется продемонстрировать более веские доказательства своей преданности (вы можете позволить персонажам пройти это испытание ещё раз, но с повышенной сложностью).

ЗАЛЕЧЬ НА ДНО

Искатели приключений, оспорившие власть короля-чародея, убившие темплара или насолившие дворянину или торговому дому, могут оказаться в кольце врагов и безвыходном на первый взгляд положении. в этом испытании навыков персонажи пытаются укрыться от надвигающихся врагов. Если городские ворота закрыты, а за стенами следят, героям придётся залечь и переждать, пока опасность не пройдёт.

Перед проведением этого испытания создайте две боевые сцены с уровнем, равным уровню отряда. Первый и второй провал проверки выливаются в сражение с одной из этих групп, которые символизируют надвигающиеся силы врагов.

В этом испытании навыков каждый персонаж совершает по одной проверке в час. Во время этого часа персонажи перемещаются по городу, взаимодействуют с местными жителями, прячутся в тёмных аллеях и оставляют ложные следы, оставаясь на шаг впереди преследователей. Каждый час половина отряда обязана совершать проверки Выносливости (смотрите ниже «дополнительные навыки»), а оставшиеся могут совершать проверки других навыков.

Уровень: Равен уровню отряда (Оп равен награде за три стандартных чудовища, чей уровень равен уровню отряда).

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Акробатика, Атлетика, Запугивание, Обман, Переговоры, Скрытность.

Акробатика или Атлетика (средняя Сл): Персонаж отрывается от преследователей, лазая по стенам, роняя за собой ящики и прорываясь через толпы. Эти навыки можно использовать для получения максимум 4 успехов в этом испытании. Не более двух персонажей могут помогать этой проверке.

Обман (средняя Сл; требуется одна предыдущая успешная проверка Воровства): Персонаж использует краденую одежду и сооружает маскировку на скорую руку. Этот навык можно использовать для получения максимум 2 успехов. Один персонаж может помогать этой проверке.

Переговоры (сложная Сл): Персонаж уговаривает горожан скрыть у себя отряд, притвориться, что они не видели, куда пошли герои, или помочь каким-то другим образом. Этим навыком можно получить максимум 2 успеха. Проверке могут помогать до двух других персонажей.

Запугивание (средняя Сл): Персонаж с помощью силы или угроз убеждает прохожих помочь отряду. Этот навык можно использовать для получения 2 успехов. Проверке могут помогать до четырёх персонажей. Неудачная проверка Запугивания не только приносит провал, но и увеличивает Сл последующих проверок Запугивания, Обмана и Переговоров на 2. Штрафы от нескольких провалов складываются.

Скрытность (сложная Сл): Персонаж ведёт отряд мимо патруля или по открытой местности, но не привлекая внимания. Этим навыком можно получить 2 успеха.

Дополнительные навыки: Внимательность, Воровство, Выносливость, Знание Улиц, Обман, особенность.

Внимательность (средняя Сл): Персонаж замечает патруль, узнаёт важного информатора или находит хорошее укрытие. Успешная проверка Внимательности предоставляет бонус +2 к следующей проверке Атлетики или Скрытности этим же персонажем.

Воровство (лёгкая Сл): Персонаж крадёт одежду или аксессуары, помогающие замаскировать отряд. Успешная проверка Воровства позволяет этому персонажу использовать Обман основным навыком (смотрите выше).

Выносливость (средняя Сл): Каждый час как минимум половина персонажей, участвующих в испытании, должна совершить проверку Выносливости. Все персонажи, провалившие эту проверку, теряют по исцелению. Персонаж, потерявший все исцеления, отстаёт, и его арестовывают. Один и тот же персонаж не может совершать проверки Выносливости два раза подряд, он должен совершить проверку другого навыка или попытаться помочь другому, и только тогда сможет совершить новую проверку Выносливости.

Знание Улиц (средняя Сл): Персонаж вспоминает полезный маршрут или удобное укромное место. Успешная проверка предоставляет бонус +2 к следующей проверке Атлетики или Скрытности этим же персонажем. Каждый персонаж может использовать Знание Улиц для получения этого преимущества не чаще двух раз за испытание.

Обман (сложная Сл): Персонаж может попытаться совершить проверку Обмана, чтобы убедить кого-то не арестовывать их. в случае успешной проверки 1 провал в испытании устраняется.

Особенность: Исполнение ритуала Колыбельная или Тишина предоставляет бонус +10 к следующей проверке Скрытности любого персонажа. Установка препятствий для врагов ритуалом Силки приносит 1 автоматический успех.

Успех: Если персонажи наберут 8 успехов без единого провала, они так тщательно избегали преследователей, что власти решат, что они уже покинули город. Успех с 1 или 2 провалами означает, что власти отказались от масштабных поисков, но ещё несколько дней будут держать ухо востро.

Провал: Если персонажи накопят 3 провала, сильная группа врагов зажмёт их в угол, вынуждая сражаться или сдаться.

РУКОВОДСТВО КАРАВАНОМ

Экспедиции по пустыне, даже по наезженным дорогам, весьма непредсказуемы. Для того чтобы с караваном всё было хорошо, требуются навыки навигации, распределения ресурсов, крепкая оборона и дар лидера.

Это испытание подразумевает, что у искателей приключений и пассажиров каравана есть припасы для выживания (смотрите на странице 198). Увеличьте сложность всех проверок навыков на одну категорию, если отряд или пассажиры не полностью снаряжены или если в караване нехватка других припасов. Каждый провал в испытании также уничтожает по одному припасу для выживания на день на каждое существо в караване.

Уровень: Равен уровню отряда (Оп равен награде за три стандартных чудовища, чей уровень равен уровню отряда).

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до накопления 3 провалов). Такая сложность подразумевает относительно долгое путешествие, такое как поездка из Тира в Галг. у короткого маршрута (такого как из Урика в Раам) сложность равна 2, а у очень длинного (такого как из Тира в Балик) сложность равна 4 или 5.

Основные навыки: Внимательность, Выносливость, Запугивание, Переговоры, Природа, особенность.

Внимательность (средняя Сл): Персонаж замечает признаки опасности, такие как непогода на горизонте или следы засады. Этим навыком можно получить максимум 2 успеха.

Выносливость (сложная Сл): Персонаж терпит обжигающее солнце и рвущие ветра или выполняет дополнительную работу, облегчая труд измотанных погонщиков. Этим навыком можно получить максимум 4 успеха, но не более чем по 2 успеха от одного персонажа.

Запугивание (средняя Сл): Персонаж безжалостно подгоняет вьючных или тягловых животных, чтобы путешествие было быстрым, и никто не уставал. Этим навыком можно получить максимум 2 успеха.

Переговоры (лёгкая Сл): Персонаж устраивает размолвки между участниками каравана, чтобы все работники были довольными. Этим навыком можно получить максимум 1 успех.

Природа (средняя Сл): Персонаж отслеживает непогоду и предпринимает необходимые меры или просто ищет еду и воду. Этим навыком можно получить максимум 3 успеха.

Особенность: На караваны часто нападают мародёры из пустошей. Вы можете совершить набег в середине испытания, возможно, после провала проверки Природы. Прохождение этой боевой сцены приносит 1 успех.

Дополнительные навыки: Знание Улиц, Целительство.

Знание Улиц (средняя Сл): Этот навык можно использовать только до того как отряд выдвинулся в пустоши. При успешной проверке Знания Улиц персонаж подбирает хорошую команду, получая до конца испытания бонус +1 к проверкам Внимательности, Выносливости и Природы.

Целительство (сложная Сл): Если кто-то проваливает проверку Выносливости, другой искатель приключений может совершить проверку Целительства, чтобы нейтрализовать этот провал (оба в рамках испытания и без травы припасов). Во время испытания Целительство может использоваться для этих целей только один раз.

Успех: Если персонажи накопят 8 успехов, они достигают места назначения при относительно нетрону-

том караване. Организатор или местные власти будут довольны вами.

Провал: Если персонажи наберут 3 провала, они теряют значительную часть товаров или вынуждены остановиться не в пункте назначения, а в другом, возможно, очень опасном месте.

РАЗГОВОР С ТЕМПЛАРОМ

Темплары – хранители городов-государств. Персонажи постоянно встречают высокомерных чиновников, чьи подозрения не так-то легко развеять. Мало кто из темпларов непреклонен и непродажен (если в вашем сюжете вообще есть место для таких), и основное большинство можно одурачить, запугать или подкупить. Однако такой подход очень рискован. Если герои провалят это испытание навыков, темплар и подчинённые ему стражи попытаются их арестовать, что, скорее всего, приведёт в сражение.

Уровень: Равен уровню отряда (Оп равен награде за одно стандартное чудовище, чей уровень равен уровню отряда).

Сложность: 1 (требуется 4 успеха до 3 провалов).

Основные навыки: История, Обман, Переговоры, Проницательность, особенность.

История (средняя Сл): Персонаж вспоминает лестную информацию о короле-чародее или городе. После того

как вы делитесь этой информацией, темплар присоединяется к вашей похвале. Этот навык можно использовать для получения максимум 1 успеха. Проваленная проверка означает, что персонаж сболтнул что-то, что оказалось сомнительным для города-государства или короля-чародея, и раздражает темплара.

Обман (средняя Сл): Персонаж осыпает темплара комплиментами и всячески выражает уважение. в качестве альтернативы, персонаж придумывает достойную причину для прохождения через ворота или в определённое место. Несколько успешных проверок Обмана могут привести к тому, что темплар намекнёт на подкуп (смотрите ниже). Этим навыком можно получить максимум 3 успеха. Каждая неудачная проверка не только приносит провал, но и увеличивает подозрение темплара, увеличивая Сл следующих проверок Обмана и Переговоров в испытании на 2.

Переговоры (средняя Сл): Персонаж торгуется с темпларом, предлагая взятку, информацию или другие услуги в обмен на проход. Успешная проверка может не приносить успехов, но зато снять штрафы от проваленных проверок Обмана. Несколько успешных проверок Переговоров также дадут понять, что темплар – взяточник (смотрите ниже). Этим навыком можно получить максимум 2 успеха.

Проницательность (лёгкая Сл): Персонаж понимает, что темплар очень хочет получить взятку (смотрите ниже). Этим навыком можно получить максимум 1 успех.

Особенность/Подкуп (предварительно требуется 2 успеха в проверках Знания Улиц, Обмана или Переговоров): Если дать темплару денег (или эквивалент) в сумме, равной одной десятой цены приобретения магического предмета с уровнем, равным уровню отряда, персонажи получат 1 автоматический успех. Так можно получить максимум 1 успех.

Дополнительные навыки: Запугивание, Знание Улиц.

Запугивание (сложная Сл): Персонаж описывает жуткие последствия того, что будет, если темплар их не пропустит. Персонажи получают бонус +2 к следующей проверке Обмана или Переговоров.

Знание Улиц (средняя Сл): Персонаж вспоминает, что многие темплары продажны. Две успешные проверки Знания Улиц сделают доступным вариант с подкупом (смотрите выше), так как персонаж вспомнит нужную сумму.

Успех: Если персонажи получат 4 успеха, темплар пропускает искателей приключений, а потом забывает о том, что видел их.

Провал: Если герои провалят 3 проверки, темплар заподозрит предательство и позовёт стражу. Если персонажи победят темплара и стражей, они могут продолжить свой путь, но находясь в городе, могут позже столкнуться с другими трудностями.

ВЫЖИВАНИЕ В ПУСТЫНЕ

Путники попали в беду, находясь в пустыне, из-за плохой подготовки к путешествию, нападения разбойников или это такое наказание со стороны властей. Выживание под палящим солнцем без еды, воды и укрытия – непростое дело даже для самых стойких атхассцев. Это испытание навыком имитирует 1 день выживания, в который входит путешествие. Оставаться на одном месте не проще, так как судьба отряда будет предрешена – припасы



сами из воздуха не возникнут; рано или поздно пустошь поглотит их.

Уровень: Равен уровню отряда (Оп равен награде за трёх стандартных чудовищ, чей уровень равен уровню отряда).

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Атлетика, Выносливость, Природа, Целительство.

Атлетика (средняя Сл): Персонаж лезет по выступам, прыгает через пропасти и бредёт по илу, помогая отряду идти по пересечённой местности. Этим навыком можно получить максимум 2 успеха.

Выносливость (сложная Сл): Персонаж продолжает идти, невзирая на усталость, валящую с ног. Этим навыком можно получить максимум 4 успеха.

Природа (средняя Сл): Персонаж находит лучший путь через пустыню, распознаёт опасность до того как в неё попадает отряд, успешно ловит другое существо для пропитания, или находит немного воды. Этим навыком можно получить максимум 4 успеха.

Целительство (средняя Сл): Используя то малое, что есть у отряда, персонаж лечит раны и облегчает страдания, вызванные жаром. Этим навыком можно получить максимум 2 успеха.

Дополнительные навыки: Внимательность.

Внимательность (средняя Сл): Персонаж ищет ориентиры и опасности. Следующая проверка Природы в этом испытании получает бонус +2.

ПУСТЫННЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

После каждого 2–4 проверок навыков в этом испытании (интервал подберите сами) суровая окружающая среда вызывает новые препятствия. Выберите одно из описанных ниже событий, и пусть персонажи совершают групповую проверку против указанной Сл. Если преуспеет больше половины отряда, герои получают 1 успех (не идущий в счёт максимального количества успехов, позволенных для этого навыка). В противном случае провал не происходит, но все искатели приключений получают указанный ущерб. у многих препятствий указан эффект, делящийся до следующего пустынного препятствия. Если вы решите перемежать это испытание навыков сценами, то такие эффекты действуют на всех союзников и всех врагов в сценах.

Иловая буря: Если отряд провалит групповую проверку Выносливости (сложная Сл), все персонажи потеряют по одному исцелению, которое нельзя восстановить, пока они не совершают продолжительный отдых и не получат пищу и воду. До возникновения следующего препятствия все персонажи получают штраф –5 к проверкам Внимательности.

Мираж: При проваленной групповой проверке Внимательности (средняя Сл) группа сбивается с пути, и все персонажи во время следующего набора проверок в этом испытании навыков получают штраф –5 к проверкам Природы.

Пересечённая местность: Если отряд провалит групповую проверку Акробатики (лёгкая Сл), все персонажи теряют по одному исцелению. До возникновения следующего препятствия все персонажи получают штраф –2 к проверкам Выносливости из-за усталости, вызванной ходьбой по пересечённой местности.

Чрезвычайная жара: Если отряд провалит групповую проверку Выносливости (средняя Сл), каждый искатель приключений потеряет по одному исцелению,

которое нельзя восстановить, пока он не совершил продолжительный отдых и не получит пищу и воду. До возникновения следующего препятствия все персонажи при использовании исцелений восстанавливают лишь половину обычного количества хитов.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Успех: Если персонажи накопят 8 успехов, они успешно проживают этот день. Если у них нет ни одного провала, вы можете выдать им по 1 припасу на день (смотрите на странице 198) на каждого члена отряда за найденные пищу и воду.

Провал: Если персонажи накопят 3 провала, пустыня взъёмёт своё. Все искатели приключений теряют по одному исцелению. Пока герои не найдут припасы или безопасное место, они не могут восстановить исцеления, утерянные в этом испытании навыков.

ТАЙНАЯ ИСТОРИЯ АТХАСА

Большая часть атхассцев плохо разбирается в древних временах. Они не знают, как цветущие города Зелёной Эры стали выжжеными солнцем руинами в пустынях. Ниже описана тайная история этого мира. Кроме королей-чародеев мало кто знает её.

В конце Зелёной Эры боги Атхаса были уничтожены или прогнаны победившими предтечами, и храмы сделались пусты и безмолвны. Уничтожение божеств привнесло в мир изъян: возможность использовать магию. Мощный психоник по имени Раджаат нашёл этот изъян и овладел искусством магии. Из-за того, что магия изначально была порочной, она стала невероятно разрушительной — при каждом использовании она оскверняла мир. Раджаат научил основам магии множество учеников, но самые тёмные тайны сквернения он поведал лишь избранной группе последователей.

В начале Красной Эры Раджаат командовал своими последователями (теперь известными как Борцы) и перекраивал мир, уничтожая расы, которые он считал нечистыми. Когда Борцы разожгли геноцидные Очистительные Войны, их бесконтрольное сквернение иссущило Атхас. Леса и луга погибли; моря отступили, а потом и вовсе исчезли. Континенты начали умирать, даже там, где Борцы вовсе не колдовали. В конечном счёте это разрушение остановило Борцов, и они вернулись к своему повелителю. Возглавляемые Борисом Мясником, они свергли Раджаата и заточили его в вечном ничто за пределами мира.

Заточение Раджаата окончило Красную Эру, и началась Эра Королей-Чародеев, также называемая Эрой Пустыни. За прошедшие столетия население Атхаса переселилось в самые пригодные для жизни места. Борцы захватили или основали города-государства в этих регионах, сделав себя королями-чародеями. Борис, бывший самым сильным, претерпел полное преобразование и стал ужасным Драконом Тира. На всём Атхасе не осталось практически ничего, похожего на культуру. Только в Окрестностях Тира цивилизация как-то выжила под тиранией королей-чародеев. Сейчас, спустя долгие столетия, Эра Королей-Чародеев может внезапно закончиться.



СОКРОВИЩА И НАГРАДЫ

Многочисленные особенности игрового мира Тёмное солнце делают его уникальным. Одной из самых видных особенностей является концентрация общества на настоящем. Население Атхаса не занимается воспоминаниями. Они не заглядывают за вуаль истории чтобы вспоминать лучшие и спокойные дни. Нет записей о народах, мистиках и культурах, отличных от тех, что сейчас доминируют в том или ином регионе. Причина проста: короли-чародеи выдают себя за бессмертных. Насколько все помнят, короли-чародеи всегда были, и всегда будут. Эта ложь сдерживает население от фантазий о другой жизни.

Для поддержания своей власти тираны ищут исторические записи и артефакты, а также присваивают всё, что может усилить их личную власть и уничтожить всех остальных. За прошедшие века правители Атхаса очистили мир от знаний о временах до их правления, а также о том, как они пришли к власти. В землях, лишённых истории и артефактов, практически невозможно найти информацию даже в пыльных руинах.

Исторический голод Атхаса усугублён его общей бедностью. Искатели приключений не могут накапливать богатства и магические предметы как в других игровых мирах. Ценная экипировка просто не существует.

Конечно, можно игнорировать эту предысторию и выдавать сокровища согласно порциям, расписанным в *Руководстве Мастера*. Однако кампания в Атхасе пройдёт совсем иначе, если в порции сокровищ поместить альтернативные награды. Для усиления уникальных качеств этого мира следуйте указанным советам по выдаче сокровищ.

ФИКСИРОВАННЫЕ БОНУСЫ УЛУЧШЕНИЯ

Мастеру настоятельно рекомендуется принять фиксированные бонусы улучшения при ведении кампании в мире Тёмного солнца.

В сущности, магические предметы предназначены для того, чтобы защиты и меткость персонажа были соизмеримы трудностям окружающего мира. Магическое оружие и инструменты поддерживают высокие модификаторы атаки, а предметы для шеи и доспехи позволяют персонажам выживать. Если магические предметы будут заменены альтернативными наградами, у героев уменьшатся шансы найти необходимые предметы. Без компенсации таких предметов персонажи по своим способностям будут отставать от противников. Сцены одного и того же уровня станут сложнее, и персонажи будут чаще умирать.

Вы можете исправить нехватку магического снаряжения принятием набора фиксированных бонусов улучшения, подобных тем, что описаны в *Руководстве Мастера 2* (во врезке на странице 138). На определённых уровнях персонажи получают конкретные бонусы к броскам атаки, броскам урона и защитам. Эти бонусы не складываются с бонусами улучшения от магических предметов, и прогрессируют немного медленнее. Как результат, магические мечи, доспехи и амулеты остаются такими же желанными. Используйте приведённую та-

блицу для выдачи персонажам игроков фиксированных бонусов улучшения:

ФИКСИРОВАННЫЕ БОНУСЫ УЛУЧШЕНИЯ

Уро-вень	Атака/Урон*	Защиты	Уро-вень	Атака/Урон*	Защи-ты
1	+0	+0	16	+3	+3
2	+1	+0	17	+4	+3
3	+1	+0	18	+4	+3
4	+1	+1	19	+4	+4
5	+1	+1	20	+4	+4
6	+1	+1	21	+4	+4
7	+2	+1	22	+5	+4
8	+2	+1	23	+5	+4
9	+2	+2	24	+5	+5
10	+2	+2	25	+5	+5
11	+2	+2	26	+5	+5
12	+3	+2	27	+6	+5
13	+3	+2	28	+6	+5
14	+3	+3	29	+6	+6
15	+3	+3	30	+6	+6

* При критическом попадании вы причиняете дополнительный урон 1к6 за каждую единицу фиксированного бонуса улучшения.

ПОРЦИИ

Если вы используете фиксированные бонусы улучшения, то количество порций с магическими предметами должно быть уменьшено. Для групп с четырьмя и более персонажами уберите порции, дающие самый высокий и самый низкий по уровню предметы (порции 1 и 4). Для групп меньшего размера уберите только один магический предмет (обычно порцию 1).

КОЛОРИТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Когда герои всё-таки находят магические предметы, можно в их деталях прописать дух Атхаса.

Древние предметы: Магические предметы изготавливались в древнем Атхасе, много веков тому назад. Древние узоры и изысканное исполнение могут быть даже на таких простых вещах как *пояс энергии*. Такой скромный предмет может предоставить информацию, важную для задания или от него может зависеть вопрос, выживет ли отряд среди песков.

Высококачественные доспехи: Вы можете выдать в качестве награды персонажам доспехи высокого качества. В качестве руководства используйте магический доспех наименьшего уровня, полученный из выбранного вами вида высококачественного доспеха. Например, комплект доспехов из панциря иникса (эквивалент змеиной чешуи; смотрите врезку на странице 118) обладает минимальным бонусом улучшения +4. Раз магический доспех +4 это магический предмет 16 уровня, то и высококачественный доспех будет считаться предметом этого уровня.

Металл: На высоких уровнях особые свойства магических предметов могут являться следствием их материала и состояния. в древней цитадели, много веков погребённой в песках, можно найти металлический меч. Такой предмет, в каком бы состоянии он не находился, является великим сокровищем. Если у него сохранилась заточка, то это ещё более удивительно. Такое состояние уже намекает на то, что это необычный клинок.

Зелья и эликсиры: Обычных магических зелий (описанных в других книгах) на Атхасе нет, но их эффекты можно копировать. Экзотические фрукты и клубни могут лечить и создавать другие магические эффекты. Ритуальные заклинатели, варящие зелья, наполняют магией съедобные продукты. Алхимики, смешивающие реагенты, вместо этого занимаются чем-то вроде траволечения, изменяя природу обычных растений.

Псионические предметы: Некоторые темпляры и дворяне создают магические предметы, используя псионическую технику. Обычно такие предметы предос-тавляют защиту сознания, и носятся на голове или шее.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НАГРАДЫ

Магические предметы распространены на Атхасе меньше, чем в других мирах DUNGEON & DRAGONS. Чтобы показать эту разницу, вы можете заменить альтернативными наградами некоторые магические предметы, которые персонажи обычно находят в приключениях. Примерно через 5 уровней (решаете вы) альтернативные награды могут исчезнуть или улучшиться, чтобы продемонстрировать растущую силу и новые течения кампании.

Деньги в большинстве игр DUNGEONS & DRAGONS копятся для покупки или создания дополнительных магических предметов. Однако из-за редкости магических предметов на Атхасе у персонажей будет мало возможностей вложить в них своё богатство. в результате герои тратят деньги на транспортные средства, скакунов, алхимические и расходуемые предметы, а также компоненты ритуалов. в конечном счете, у персонажей не останется того, что можно будет ещё купить. Вместо того чтобы позволять золоту копиться, попробуйте вычитывать альтернативные награды из денежных порций, как описано ниже.

Альтернативная награда может полагаться на сюжетный компонент, выполнение которого и принесёт награду. Такие сюжетные компоненты могут быть дополнительными заданиями или частями основных заданий, а могут даваться в начале нового приключения. Для награды в виде обучения может потребоваться найти наставника и убедить его поделиться тайным знанием. Король-чародей может дать персонажу великий дар в обмен на услугу. Первозданные духи могут поделиться мудростью с отважным защитником. Даже отдельные места могут что-то дать достойному или умному герою. Описанные ниже награды созданы специально для Атхаса. Вы можете создать свои альтернативные награды, основываясь на магических свойствах предметов из списков пожеланий игроков. Дополнительные советы по использованию наград, отличных от денег и магических предметов, смотрите в разделе «Альтернативные награды» на 136 странице Руководства Мастера 2.

БЛАГОДАРНОСТЬ

Самые влиятельные личности на Атхасе – подлые и порочные тираны. Однако даже самые испорченные из них понимают важность выражения благодарности и оплаты долгов. Король-чародей может быть благодарным отряду, помешавшему или сорвавшему планы сопернику. Дворянин может спонсировать искателей приключений, регулярно действующих в его интересах.

В принципе, благодарность не предоставляет преимуществ по игровой механике. Однако она может дать доступ к роскошным условиям проживания, обильным водным запасам, контактам с влиятельными личностями или ритуалам. Искатель приключений пойдёт на риск с большей охотой, если кто-то важный будет готов дёшево или бесплатно вернуть его к жизни.

Проще всего учитывать благодарность, записывая её в золотых монетах. Вы можете выдать благодарность от конкретной личности или фракции на определённую сумму вместо соответствующей денежной порции сокровищ. в сущности, персонажи открывают «кредит» у того, кто им благодарен, а потом могут «тратить» благодарность на различные товары и услуги.

Если группа персонажей получила благодарность от некой личности или фракции, то позже, когда она будет находиться в нужном месте, она может обратиться к этому спонсору, если это применимо для сюжета. Например, помочь от Сокрытого Братства проще получить в городе-государстве, чем в изолированном форте, принадлежащем торговому дому. Время получения желаемого рассчитываете вы сами, оно может разниться от пары мгновений до нескольких часов или дней.

Каждый раз, когда персонажи взывают к благодарности, вычитывайте стоимость этих запросов из общей суммы благодарности. Материальные запросы, такие как скакуны, компоненты и свитки ритуалов, уменьшают «баланс» на сумму, равную их обычной цене.

Благодарность можно тратить на получение товаров и услуг (такое как исполнение для отряда ритуала). Однако некоторые благодетели ограничены в своих средствах. Например, благодарность дворянина можно обменять на припасы, скакунов, транспорт, временный приют, подкуп темпляров и специфическое обучение. а благодарность темпляра можно обменять на ритуалы, псионические дары и магические предметы, конфискованные в качестве контрабанды.

Нематериальные блага: Иногда герои пытаются обменять благодарность на что-то нематериальное. Знакомство с известным мастером, доступ в запретное место посреди ночи или слабый противник в серии гладиаторских боёв – вот примеры нематериальных благ.

У таких услуг трудно вычислить денежный эквивалент, но иногда всё же можно найти ближайший аналог. Например, отряд, ищущий ответ на определённый вопрос, уменьшает сумму благодарности на 400 зм (стоимость компонентов для ритуала Консультация Мистического Мудреца). Если ничего похожего подобрать не получается, вычтите 5–10 процентов из общей суммы благодарности за незначительную просьбу и 20 процентов за большую просьбу.

Слава арены: Аrena – это театр для воителей. На глазах у огромной толпы гладиаторы сражаются и умирают. Один бой можно пережить, если тебе повезёт. Бойцы же, пережившие несколько боёв, обладают особыми навыками и дарованиями, которые нельзя не заметить. Персонажи, регулярно появляющиеся на арене, перестают быть анонимными, завоёвывая победу за победой.

Персонажи заслуживают славу, выигрывая в сражениях на арене. Иногда достаточно всего лишь оставаться в конце живым, но чаще всего герои должны выполнить некие условия победы. Когда отряд получает славу арены, он получает благодарность жителей этого города-государства. Репутацию персонажей узнают даже те зрители, что не посещали арену. Горожане с охотой помогут известным гладиаторам, так что персонажи смогут пожать урожай со своей славы.

Благодарность такого рода можно тратить на получение товаров и предметов, а также законных услуг, таких как укрытие и пропитание, на всей области, контролируемой местным городом-государством. На славу арены также можно покупать дары славы (страница 212).

ПРИПАСЫ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ И ВОДА

Путешествия между городами как минимум опасны. Даже при наличии достаточного количества припасов и организованной безопасности путники рисуют попасть в песчаную бурю, в лапы бандитов, а также могут умереть от жажды, удушения и палившего солнца. Игровой мир Тёмное солнце абстрагирует все необходимые припасы в виде наборов для выживания. Сюда входят еда, вода, одежда и прочие припасы. Каждый набор для выживания позволяет одному персонажу в течение одного дня просуществовать, не подвергаясь эффектам голода и жажды.

Припасы можно выдавать вместо монет, по цене 5 зм за один день. Это может быть фляга на дне фургона, собранный с канков нектар или старое водохранилище в пустыне. Возможность употребить эти припасы превращает их в ценное сокровище.

Во многих общинах вода используется как валюта наравне с монетами. Города-государства выдают горожанам порции воды, вводя в обращение керамические жетоны. Каждый жетон может быть обменян на поллитра воды в контролируемом городом колодце. У таких жетонов есть стоимость в золотом эквиваленте и в соответствующем городе их можно менять на товары и услуги. Однако за пределами города это соотношение может быть другим. Таким образом, путники обменивают их либо на золото, либо на припасы для выживания.

ИТОГ

Вот пример того, как вы можете готовить награды в кампании, проходящей в мире ТЁМНОГО СОЛНЦА, используя всю информацию из этого раздела. Для начала, уберите порции, состоящие из самого мощного и самого слабого магического предмета (*Руководство Мастера*, страница 126). Если отряд 5 уровня, это устраниет магические предметы 9 и 6 уровня. Вы можете назначить обсидиановый ритуальный клинок +2 (кинжал) в качестве предмета 8 уровня (подарок колдуну-темплару от короля-чародея) и дар славы устрашающая репутация в качестве предмета 7 уровня (для голиафа-гладиатора). Объединив порции 5 и 6, вы получите 1 050 зм на благодарность Сокрытого Братства. Порции 7 и 8 превращаются в 680 зм нибенайскими керамическими монетами, а порция 9 становится наборами для выживания на 22 дня (стоимостью 110 зм) и зельефрукт исцеления. Порция 10 остаётся в виде драгоценного камня стоимостью 100 зм и 10 золотых монет.

ОТГОЛОСКИ СИЛЫ

Руины в пустыне и цитадели королей-чародеев заполнены магической и психонической энергией. В малочисленных зелёных районах Атхаса собираются первородные духи. Посещение такого места может предоставить долгосрочную награду, подобную тем, что описаны ниже:

Отолосок Древа Жизни

Уровень 16

Величественное древо жизни делится лечащим даром с достойными.

Отолосок силы

45 000 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Целительства и всем проверкам навыков, связанных с исполнением ритуалов из категории наблюдения.

Талант (На день + Исцеление): Стандартное действие.

Один смежный с вами союзник может использовать исцеление и восстановить при этом дополнительные хиты, равные половине вашего исцеления.

Отолосок Хрустального Леса

Уровень 18

В центре Хрустального Леса стоит обсидиановое плато. Взойдя на него, вы чувствуете, как твердеет кожа. Даже уйда оттуда, вы чувствуете подобие тех ощущений.

Отолосок силы

85 000 зм

Талант (На сцену): Немедленное прерывание. **Триггер:** Вы получаете урон от атаки. **Эффект:** Вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона от вызвавшей срабатывание атаки.

СТИХИЙНЫЙ ДАР

Стихийные духи и силы в некоторых местах Атхаса оказывают весьма ощутимое влияние на окружающую среду. Связавшись с этими сущностями, искатели приключений могут получить их благословение.

Дар дождя

Уровень 12

Вы делаете глоток из источника спокойствия, и из вас вырывается лечащая энергия.

Стихийный дар

13 000 зм

Талант (На день + Исцеление): Стандартное действие.

Вы и все ваши союзники в пределах ближней вспышки 5 можете свободным действием либо совершить по спасброску, либо использовать по исцелению.

Дар огня

Уровень 6+

Ваше лицо приобретает красноватый оттенок, отражая внутреннее пламя.

Урв 6 1 800 зм

Урв 16 45 000 зм

Стихийный дар

Свойство: Вы получаете сопротивляемость огню 5.

Уровень 16: Сопротивляемость огню 10.

Уровень 26: Сопротивляемость огню 15.

Талант (На день + Огонь): Малое действие. Из одного используемого вами оружия вырывается огонь. До конца вашего следующего хода все атаки, совершенные этим оружием, причиняют дополнительный урон огнём 1кб.

Уровень 16: Дополнительный урон огнём 2кб.

Уровень 26: Дополнительный урон огнём 3кб.



Дух песка

Уровень 2+

Воззвав к силе пустыни, вы создаёте порыв воюющего ветра с кусачим песком.

Урв 2 520 зм
Урв 12 13 000 зм

Урв 22 325 000 зм

Стихийный дар

Талант (На день ♦ Зона): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете атакой по врагу. Эффект: Вы создаёте зону ближней вспышкой 1, существующую до конца вашего следующего хода. Клетки этой зоны слабо ограничивают видимость. Вы можете сдвигать всех существ, начинаяющих ход в зоне, на 1 клетку.

Уровень 12: Вы создаёте зону ближней вспышкой 2.
Уровень 22: Вы создаёте зону ближней вспышкой 3.

Дар соли жажды

Уровень 6+

В вашем теле появляются таинственные белые кристаллы, впитывающие проливаемую вами кровь, а потом лечащие вас.

Урв 6 1 800 зм
Урв 16 45 000 зм

Урв 26 1 125 000 зм

Стихийный дар

Талант (На день ♦ Исцеление): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой и причиняете ему урон. Эффект: Вы восстанавливаете 10 хитов, или 20 хитов, если совершили критическое попадание.

Уровень 16: Вы восстанавливаете 15 хитов, или 30 хитов, если совершили критическое попадание.
Уровень 26: Вы восстанавливаете 20 хитов, или 40 хитов, если совершили критическое попадание.

ДАРЫ СЛАВЫ

Бойцы арены ежедневно рисуют своей жизнью, но зато они могут заработать славу и известность.

Любимый исполнитель

Уровень 1+

Народ стекается к арене, чтобы узреть ваши проделки и послушать ваши остроумные выкрики.

Урв 1 360 зм
Урв 11 9 000 зм

Урв 21 225 000 зм

Дар славы

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Акробатики и Обмана.
Уровень 11: Бонус предмета +2.
Уровень 21: Бонус предмета +3.

Талант (На день): Немедленный ответ. Триггер: Враг делает вас отмеченным. Эффект: Эта метка заканчивается, а вы совершаете шаг на 1 клетку.

Покрытый шрамами герой

Уровень 3+

Каждый шрам на вашем теле напоминает о былой славе и противниках, павших от вашего клинка.

Урв 3 680 зм
Урв 13 17 000 зм

Урв 23 425 000 зм

Дар славы

Свойство: Вы получаете бонус предмета 1 к значению исцеления.
Уровень 13: Бонус предмета +2.
Уровень 23: Бонус предмета +3.

Талант (На день): Немедленный ответ. Триггер: Враг делает вас раненым, но не опускает хиты ниже 1. Эффект: Вы совершаете стандартную рукопашную атаку по вызвавшему срабатывание врагу.

Устрашающая репутация

Уровень 7+

Даже самые бесстрашные гладиаторы замирают, когда узнают, что вы – их следующий противник.

Урв 7 2 600 зм
Урв 17 65 000 зм

Урв 27 1 625 000 зм

Дар славы

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам инициативы.
Уровень 17: Бонус предмета +2.
Уровень 27: Бонус предмета +3.

Талант (На день ♦ Страх): Свободное действие. Триггер: Вы совершаете критическое попадание по врагу атакой с ключевым словом «оружие». Эффект: Этот враг и все смежные с ним враги получают до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

ПЕРВОРОДНОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Первородные духи Атхаса жаждут отмщения за разрушение их мира. Свой гнев они вымешают на всех, кто оскверняет их земли. Если их ублажить и отнести к ним с уважением, то можно получить от них благодарность.

Беспокойный дух

Уровень 8

Питаляемые болью ваших ран первородные духи толкают вас на великие деяния.

Первородное благословение

3 400 зм

Свойство: Когда вы используете второе дыхание, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Талант (На день): Немедленный ответ. Триггер: Враг делает вас раненым, но не опускает хиты ниже 1. Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему значению исцеления.

Благословение пылающих клинков

Уровень 4+

Боль опаляет вашу шею, но вы не издаёте крик. Отныне вы будете гордо демонстрировать всем ожоги от укуса духа.

Урв 4 840 зм Урв 24 525 000 зм
Урв 14 21 000 зм

Первородное благословение

Свойство: Когда вы получаете урон огнём, вы до конца своего следующего хода причиняете всеми атаками дополнительный урон 2. При желании вы можете сделать этот дополнительный урон уроном огнём.

Уровень 14: Дополнительный урон 3.

Уровень 24: Дополнительный урон 4.

Талант (На день ♦ Огонь): Малое действие. в следующий раз до конца вашего следующего хода, когда вы попадёте атакой, эта атака причинит дополнительный урон огнём 1к12.

Уровень 24: Дополнительный урон огнём 2к12.

Глаза духа

Уровень 18

Благодаря чувствительности, данной первородными духами, ваши глаза могут пронзять и тени и иллюзии.

Первородное благословение 85 000 зм

Свойство: Ваши атаки игнорируют покров.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете до конца своего следующего хода видеть невидимых существ.

Мстительный дух

Уровень 6+

Обитающих в вас духов не сдержать, и их ярость проявляется в ваших атаках.

Урв 6 1 800 зм Урв 26 1 125 000 зм
Урв 16 45 000 зм

Первородное благословение

Свойство: Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус предмета +1 к броскам урона.

Уровень 16: Бонус предмета +2.

Уровень 26: Бонус предмета +3.

Талант (На день): Немедленный ответ. Триггер: Враг делает вас раненым, но не опускает хиты ниже 1. Эффект: До конца вашего следующего хода вы совершаете по два броска урона и выбираете любой из результатов.

ДАР КОРОЛЯ-ЧАРОДЕЯ

Короли-чародеи благоволят персонажам, которые хорошо им служат. Самые ценные герои получают дары, усиливающие их таланты и защищающие от коварных врагов. Такие благословения никогда не даются легко, и тиран с лёгкостью может забрать свой дар.

Хитрость Абалак-Ре

Уровень 8+

Может, Великий Визир не слишком пристально следит за Раамом, но только глупцы путают нестабильность со слабостью.

Урв 8 3 400 зм Урв 28 2 125 000 зм
Урв 18 85 000 зм

Дар короля-чародея

Талант (На день ♦ Страх): Малое действие. Все смежные с вами существа получают до конца своего следующего хода штраф -2 к броскам атак.

Талант (На день ♦ Телепортация): Немедленное прерывание. Триггер: Враг попадает по вам атакой. Эффект: Вы обмениваетесь местами с союзником, находящимся в пределах 3 клеток, и вызвавшая срабатывание атака попадает по нему, а не по вам.

Уровень 18: Вы обмениваетесь местами с союзником, находящимся в пределах 5 клеток, и вы с этим союзником получаете до начала своего следующего хода бонус +1 ко всем защитам.

Уровень 28: Вы обмениваетесь местами с союзником, находящимся в пределах 10 клеток, и вы с этим союзником получаете до начала своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Власть Андропиниса

Уровень 9+

Андропинис утверждает, что его выбрали, но он стоял бы у власти при любом раскладе. Верные слуги могут облачиться в частичку его безграничного могущества.

Урв 9 4 200 зм Урв 29 2 625 000 зм
Урв 19 105 000 зм

Дар короля-чародея

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Запугивания и Переговоров.

Талант (На день ♦ Зона, Психическая энергия): Стандартное действие. Вы создаёте зону ближней вспышкой 3. Зона существует до конца вашего следующего хода. Все союзники в зоне причиняют дополнительный урон психической энергией 1к6 всеми атаками, которые не включают вас в качестве цели.

Уровень 19: Урон психической энергией 2к6.

Уровень 29: Урон психической энергией 3к6.

Отголосок Калака

Уровень 10+

После смерти Калака в освободившемся Тире его власть никуда не исчезла. Силу может заполучить любой, кто служит его делу.

Урв 10 5 000 зм Урв 30 3 125 000 зм
Урв 20 125 000 зм

Дар короля-чародея

Свойство: Выберите неограниченный атакующий талант 1 уровня любого класса с магическим источником силы. Вы можете использовать его в качестве таланта на сцену.

Талант (На день): Свободное действие. Триггер: Вы используете атакующий талант с ключевым словом «магический» и промахиваетесь по всем целям. Эффект: Вы перебрасываете один из бросков атаки.

Уровень 20: Вы перебрасываете до двух бросков атаки.

Уровень 30: Вы перебрасываете до трёх бросков атаки.

Благословение Лалали-Пай

Уровень 7+

Те, кто ублажают Оба, обнаруживают, что её благословения защищают от врагов.

Урв 7 2 600 зм Урв 27 1 625 000 зм
Урв 17 65 000 зм

Дар короля-чародея

Свойство: Если вы начинаете ход с покровом, вызванным ограничивающими видимость клетками, вы сохраняете этот покров до конца своего следующего хода, даже если выйдете из клеток, предоставляющих покров.

Талант (На день ♦ Яд): Свободное действие. Триггер: Вы попадаете по врагу атакой с ключевым словом «оружие». Эффект: Этот враг получает дополнительный урон ядом 1кб.

Уровень 17: Дополнительный урон ядом 2кб.

Уровень 27: Дополнительный урон ядом 4кб.

Жестокое напоминание Нибеная

Уровень 8+

Загадочный Король-Призрак редко участвует в управлении Нибенаем. Он просто поручает своим избранным сделать так, чтобы никто не забыл, кто правит городом.

Урв 8 3 400 зм Урв 28 2 125 000 зм
Урв 18 85 000 зм

Дар короля-чародея

Талант (На сцену): Свободное действие. Триггер: Вы используете атакующий талант на сцену или на день и промахиваетесь по всем целям. Эффект: Следующая атака, которую вы совершили до конца своего следующего хода, причиняет дополнительный урон 1кб первой цели, по которой попадает.

Уровень 18: Дополнительный урон 2кб.

Уровень 28: Дополнительный урон 3кб.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Триггер: Враг попадает по вам атакой, когда вы смежны со своим союзником. Эффект: Вы получаете половину урона от вызвавшего срабатывание атаки, а смежный с вами союзник получает оставшуюся половину. Этот союзник получает до конца своего следующего хода бонус таланта +1 к броскам атаки по вызвавшему срабатывание врагу.

Уровень 18: Бонус таланта +2.

Уровень 28: Бонус таланта +3.

Жертва Тектуктитлая

Уровень 10+

Злобный и алчный Отец Жизни требует регулярных жертвоприношений.

Урв 10 5 000 зм Урв 30 3 125 000 зм
Урв 20 125 000 зм

Дар короля-чародея

Свойство: Когда вы опускаете до 0 хиты врага, не являющегося мильтоном, вы можете свободным действием совершить спасбросок.

Талант (На день): Немедленный ответ. Триггер: Союзник, которого вы видите, опускает хиты существа до 0. Эффект: Этот союзник свободным действием совершает шаг на 1 клетку и стандартную атаку.

Уровень 20: Этот союзник свободным действием совершает шаг на 1 клетку и стандартную атаку с бонусом +2 к броску атаки и +2 к броску урона.

Уровень 30: Этот союзник свободным действием совершает шаг на 1 клетку и стандартную атаку с бонусом +3 к броску атаки и +6 к броску урона.



Ужасный рёв Хаману

Уровень 6+

Когда вы начинаете говорить голосом Короля Мира, все, кто стоят рядом, впадают в трепет.

Урв 6 1 800 зм Урв 26 1 125 000 зм
Урв 16 45 000 зм

Дар короля-чародея

Свойство: Каждый раз, когда вы попадаете по цели талантом, толкающим её, вы можете толкнуть её на 1 дополнительную клетку.

Свойство: Каждый раз, когда вы попадаете по цели талантом с ключевым словом «звук», цель становится оглохшей (спасение оканчивает).

Талант (На день ♦ Звук): Стандартное действие. Эффект: Совершите атаку: Ближняя волна 3 (все существа в волне): Уровень + 2 против Стойкости; Попадание: Урон звуком 2кб, цель толкается на 2 клетки и становится оглохшей (спасение оканчивает).

Уровень 16: Ближняя волна 3 (все существа в волне): Уровень + 4 против Стойкости; Попадание: Урон звуком 2кб, цель толкается на 2 клетки и становится оглохшей (спасение оканчивает).

Уровень 26: Ближняя волна 5 (все существа в волне): Уровень + 6 против Стойкости; Попадание: Урон звуком 2кб, цель толкается на 2 клетки и становится оглохшей (спасение оканчивает).

КЛЕЙМА ТЕМПЛАРОВ

Некоторые короли-чародеи и темплары подвергают рабов магическим экспериментам. Сквернящая магия искажает некоторых рабов, навсегда оставляя на них свой след.

Ментальный блок

Уровень 4+

Годами подвергаясь магии, рвущей сознание, вы научились блокировать боль.

Урв 4 840 зм Урв 14 21 000 зм
Урв 24 525 000 зм

Клеймо темплара

Свойство: Вы получаете сопротивляемость психической энергии 5 и бонус предмета +2 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «очарование» или «страх».

Уровень 14: Сопротивляемость психической энергии 10.

Уровень 24: Сопротивляемость психической энергии 15.

Талант (На день): Не действие. *Триггер:* Вы попадаете под действие эффекта с ключевым словом «очарование» или «страх». *Эффект:* Вы совершаете спасбросок от вызвавшего срабатывание эффекта. В случае спасения эффект тут же заканчивается.

ТАЙНЫ СОКРЫТОГО БРАТСТВА

В своей борьбе с королями-чародеями Сокрытое Братство награждает самых мощных своих представителей расширенными знаниями и допуском к тайным церемониям.

Тайна Сокрытого Братства

Уровень 3+

Теперь вы знаете, как маскировать использование магии.

Урв 3 680 зм Урв 18 85 000 зм
Урв 8 3 400 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм Урв 28 2 125 000 зм

Тайна Сокрытого Братства

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Обмана.

Уровень 13 или 18: Бонус предмета +2 к проверкам Обмана.

Уровень 23 или 28: Бонус предмета +3 к проверкам Обмана.

Талант (На день ♦ Иллюзия): Свободное действие. *Триггер:* Вы используете талант с ключевым словом «магический». *Эффект:* Вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода и можете совершить шаг на 1 клетку.

Уровень 8: Совершите шаг на 2 клетки.

Уровень 13: Совершите шаг на 3 клетки.

Уровень 18: Совершите шаг на 4 клетки.

Уровень 23: Совершите шаг на 5 клеток.

Уровень 28: Совершите шаг на 6 клеток.

ТАЙНЫ СТРАННИКОВ

Проведя бесчисленные часы в странствиях по пустошам, вы научились игнорировать невыносимую жару и ориентироваться в суровых местах.

Тайна алого солнца

Уровень 16

Солнце Атхаса не может повредить вам, и вы можете поделиться этой стойкостью с союзниками.

Тайна странника 45 000 зм

Свойство: Вы и четвере других существа в пределах 10 клеток от вас получаете преимущество от ритуала Устойчивость к Стихиям.

Талант (На сцену): Немедленный ответ. *Триггер:* Союзник, которого вы видите, проваливает проверку Выносливости. *Эффект:* Этот союзник перебрасывает проверку.

Тайна постоянства жизни

Уровень 6

Ваше тело привыкает к суровой окружающей среде, позволяя терпеть опасности пустошей.

Тайна странника 1 800 зм

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к Стойкости.

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете проверку Выносливости или Природы, и вам не нравится результат. *Эффект:* Вы перебрасываете проверку и используете любой из двух результатов.

Тайна ходящего по дюнам

Уровень 12

По пустынным дюнам вы можете даже бегать.

Тайна странника 13 000 зм

Свойство: Вы игнорируете труднопроходимую местность, вызванную песком, илом или другой подобной рыхлой местностью.

Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете бег. *Эффект:* Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости +4 и не предоставляете боевое превосходство из-за бега.

ТАЙНЫ ПУТИ

Путь открывает свои тайны тем, кто обладает терпением и решимостью. Для некоторых эти прорывы проявляются странными и неожиданными методами.

Закрытое сознание

Уровень 3+

Воздвигнув ментальную защиту, вы защищаетесь от вражеских атак психической энергией.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм

Тайна Пути

Свойство: Вы получаете сопротивляемость психической энергии 5.

Уровень 13: Сопротивляемость психической энергии 10.

Уровень 23: Сопротивляемость психической энергии 15.

Талант (На день): Немедленное прерывание. *Триггер:*

На вашу Волю нацеливается атака. *Эффект:* Вы получаете до начала своего следующего хода бонус таланта +2 к Воле.

Сфокусированное поле

Уровень 2+

Вы узнаете, как проецировать свои мысли в сознание врагов, внося там сумятицу.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм
Урв 12 13 000 зм

Тайна Пути

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете критическое попадание по врагу талантом с ключевым словом «психический». *Эффект:* Этот враг получает до конца вашего следующего хода штраф -2 к броскам атаки.

Уровень 12: Этот враг получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).

Уровень 22: Этот враг становится изумлённым и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается и то, и другое).

ПУСТЫННЫЕ НАЛЁТЧИКИ

Пустынныe налётчики это короткое приключение для персонажей 1 уровня, идеальное для демонстрации игрокам мира Атхас. Герои собираются в небольшом торговом городке Альтарюк, что на Равнинных Землях. Вы можете начать игру с того, что попросите игроков описать своих персонажей и объяснить, как они оказались в Альтарюке.

Прочтите:

Вскоре после вашего прибытия город окружила яростная песчаная буря. На следующий день до ворот едва дополз истрёпанный караван Дома Вавир, сообщивший, что пропал один из фургонов с ценным грузом. Глава торгового поста Вавира в Альтарюке, баликский дварф по имени Ротан Вор, предложил награду в 100 зм группе, которая найдёт утерянный фургон и вернёт пере-

возимый в нём груз зерна, вина и дерева. Вы со своими спутниками создали поисковый отряд. Отойдя от города на несколько километров, вы нашли следы каравана, не занесённые разразившейся вчера бурей.

В начале этого приключения персонажи встречают отряд иловых бегунов, ожидающих в засаде тех, кто придёт искать фургон. Позже, у остатков фургона они встречают стаю яростных крутиков. Следы на песке приводят от обломков фургона к разрушенной башне. Там искатели приключений найдут иловых бегунов, стаскивающих товары в подвал.

Карта: Три сцены этого приключения происходят в местах, удалённых друг от друга на расстояние более полутора километров. От одной сцены к другой героев ведут следы на песке.

СЦЕНА П-1: ОТРЯД ОХОТНИКОВ

Уровень сцены 1 (500 опыта)

Обстановка

3 иловых бегуна громилы (R)

2 иловых бегуна метателя дротиков (D)

После прошедшей песчаной бури иловые бегуны вышли из своих убежищ, и нашли вавирский фургон. Они толпой смели возниц, ограбили фургон, а потом лидер банды отправил описаный ниже отряд воинов по следам, в надежде найти ещё что-нибудь. До появления персонажей иловые бегуны стояли и спорили, но заметив приближающихся героев, они устроили засаду среди камней.

Когда персонажи достигнут этого места, прочтите:
День выдался невероятно жарким. Знойный ветер вздыхает в воздух клубы пыли. Идя по следу от фургона, вы доходите до груды оранжевых валунов, у которых растут креозотовые кусты.

Не выставляйте иловых бегунов с самого начала. Пусть игроки расставят свои миниатюры рядом с местом, отмеченным на карте крестиком, и совершают групповую проверку Внимательности (Сл 17). Если преуспеет как минимум половина искателей приключений, отряд заметит одного из громил до того как он выскочит из засады. в этом случае персонажи не захвачены врасплох. в противном случае, иловые бегуны получают раунд неожиданности.

Когда персонажи заметят иловых бегунов или иловые бегуны сами нападут, прочтите:

Пустыня взрывается высокими голосами и боевыми криками на грубом языке. Из укрытия высекают пять маленьких сгорбленных существ, несущих копья, кинжалы и духовые трубы. Пасты у них полны острых

зубов, и они с огромной скоростью несутся по песку в вашу сторону.

Если герои понимают Драконий язык, они могут разобрать крики «Мясо! Мясо!».

3 иловых бегуна громилы (R)	Громила 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 100 за каждого
Хиты 34; Ранен 17 КД 13, Стойкость 13, Реакция 13, Воля 13 Скорость 7	Инициатива +2 Внимательность +2 Сумеречное зрение
Особенности	
Рой иловых бегунов	
Враги, начинающие ход смежными с двумя и более иловыми бегунами, получают урон 2.	
Стандартные действия	
⊕ Костяное копьё (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +6 против КД Попадание: Урон 2к6 + 5.	
⊕ Жестокое копьё (оружие) ♦ Перезаряжается когда впервые становится раненым	
Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +6 против КД Попадание: Урон 4к6 + 4.	
⊕ Пронзающее копьё (оружие) ♦ На сцену	
Условие использования: Громила должен находиться в раненом состоянии. Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +6 против КД Попадание: Урон 4к6 + 4, и цель получает до конца следующего хода громилы уязвимость 5 ко всем видам урона.	
Навыки	
Атлетика +5, Скрытность +7 Сил 11 (+0) Лов 15 (+2) Мдр 14(+2) Тел 14(+2) Инт 6(-2) Хар 10(+0)	
Мировоззрение	Без мировоззрения
Снаряжение	Драконий языком

2 иловых бегуна метателя дротиков (D) Артиллерия 1 уровня		
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100 за каждого
Хиты 25; Ранен 12	Инициатива +4	
КД 13, Стойкость 11, Реакция 14, Воля 13	Внимательность +2	
Скорость 7		Сумеречное зрение
Особенности		
Рой иловых бегунов		
Враги, начинающие ход смежными с двумя и более иловыми бегунами, получают урон 2.		
Стандартные действия		
⊕ Деревянный кинжал (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +6 против КД		
Попадание: Урон 1к4 + 5.		
⊗ Духовая трубка (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Дальнобойный 12 (одно существо); +8 против КД		
Попадание: Урон 1к10 + 4.		
✗ Отравленный дротик (оружие, яд) ♦ Перезарядка [■ ■]		
Атака: Дальнобойный 12 (одно существо); +6 против Стойкости		
Попадание: Урон ядом 2к10 + 3, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
Последствие: Цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной до конца следующего хода метателя дротиков.		
Навыки Атлетика +5, Скрытность +9		
Сил 10 (+0)	Лов 18 (+4)	Мдр 14 (+2)
Тел 13 (+1)	Инт 6 (-2)	Хар 11 (+0)
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Драконий		
Снаряжение деревянный кинжал, духовая трубка, 20 дротиков		

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После того, как герои победят или прогонят иловых бегунов, они могут продолжить идти по следам фургона на север. Это путешествие приводит их к Сцене П-2: **Разграбленный фургон**.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Эта сцена использует тайлы из набора DU7 *Desert of Athas*.

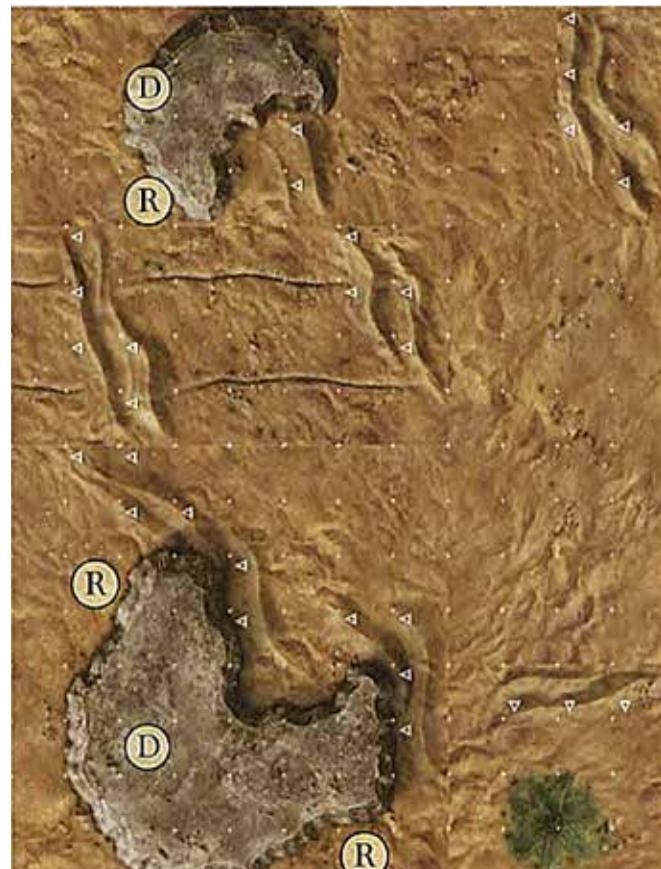
Освещение: Местность ярко освещена дневным светом.

Кусты креозота: Эти клетки являются труднопроходимой местностью. Существа, находящиеся в кустах, обладают укрытием.

Возвышения: Высота этих каменных возвышений – 180 сантиметров. Существо может влезть на крутой склон, совершив проверку Атлетики со Сл 10 и потратив 1 дополнительную клетку перемещения. Проваленная проверка оканчивает перемещение существа у основания возвышения. Спрятывание с возвышения не требует проверки и не причиняет урона.

Песчаные наносы: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Следы фургона: Следы никак не воздействуют на перемещение и сражение.



ТАКТИКА

Тактика иловых бегунов проста: навалиться одновременно на одного-двух врагов. При возможности, два громилы и один метатель дротиков нападают на одного персонажа, а оставшиеся громилы и метатель дротиков нацеливаются на второго. Громилы пользуются преимуществом своей скорости и в бою много перемещаются и атакуют в броске, а метатели дротиков держатся сзади и поддерживают своих рукопашных бойцов атаками из духовых трубок. Они как можно раньше используют *отравленный дротик*. Громилы используют *жестокое копьё* тоже пораньше, потом ждут, когда станут ранеными, чтобы использовать *пронзающее копьё*, а затем, при возможности, вновь используют *жестокое копьё*.

После того, как погибнут трое из иловых бегунов, оставшиеся двое убегают в пустыню, и больше о них никто не услышит.

ОБ ИЛОВЫХ БЕГУНАХ

Иловые бегуны это маленькие, быстрые рептилоидные человекоподобные существа, собирающиеся в пустыне большими стаями. Это дикие, кровожадные и глупые существа, охочие до пищи и ярких безделушек. Подробнее они расписаны в Каталоге существ Тёмного Солнца, но для проведения этой сцены вам нужны только приведённые блоки статистики.

СЦЕНА П-2: РАЗГРАБЛЕННЫЙ ФУРГОН

Уровень сцены 1 (518 опыта)

Обстановка

1 взрослый крутик (A)

2 молодых крутика (Y)

3 крутика молодняка (H)

Пропавший фургон стоит с подветренной стороны небольшого холма, где его возницы намеревались вчера переждать бурю. Тягловые животные – пара иников – сорвались с привязи и сбежали во время бури. Прежде чем трое погонщиков Дома Вавир нашли своих зверей, на них напали иловые бегуны из Сломанной Башни. Рептилии затащили погонщиков в своё логово и частично разграбили фургон. в настоящее время вокруг добычи крутится стая пустынных крутиков, привлечённых запахом пищи.

Когда искатели приключений достигнут области сцены, пусть игроки расставят свои миниатюры возле крестика на карте, а вы прочтите:

Вы замечаете переди пропавший фургон Вавира. Он стоит среди груды камней, наполовину зарывшись в песок. Не видно ни погонщиков, ни тягловых животных. Часть кувшинов с вином и досок из твёрдодрева валяется на песке. Вокруг крутятся шесть существ с хитиновыми панцирями и острыми когтями, роющиеся среди мусора.

Поместите на тактическую карту крутиков. Если персонажи хотят захватить их врасплох, пусть совершают групповую проверку Скрытности (Сл 14). Если хотя бы половина представителей отряда преуспеет в этой проверке, персонажи могут застать крутиков врасплох. в противном случае первый раунд будет обычным.

Особенности местности

Эта сцена использует тайлы из набора DU7 *Desert of Athas*.

Освещение: Местность ярко освещена дневным светом.

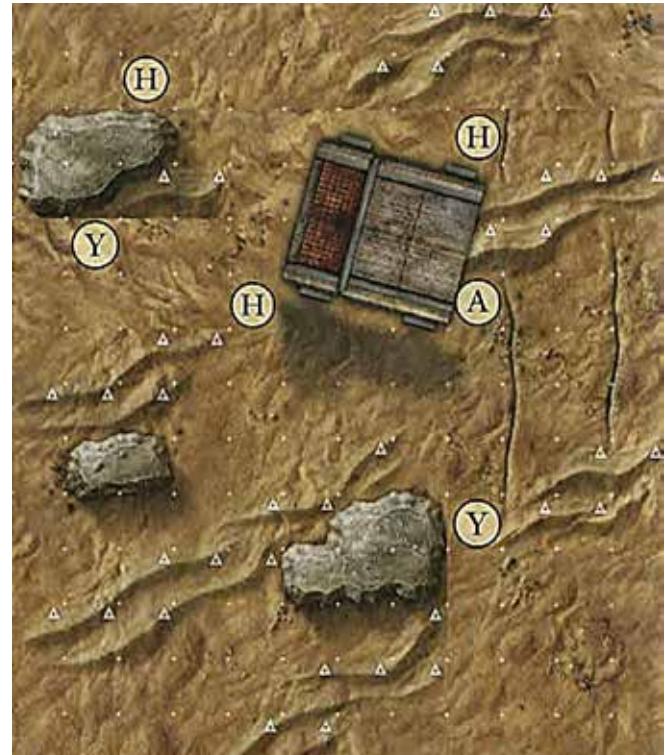
Возвышения: Высота этих каменных возвышений – 180 сантиметров. Существо может влезть на крутой склон, совершив проверку Атлетики со Сл 10 и потратив 1 дополнительную клетку перемещения. Проваленная проверка оканчивает перемещение существа у основания возвышения. Спрятывание с возвышения не требует проверки и не причиняет урона.

Песчаные наносы: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Фургон: Существа, находящиеся в фургоне, обладают укрытием от врагов, атакующих извне. Залезание в фургон извне требует 1 дополнительную клетку перемещения. Большая часть груза уже отсутствует, осталось лишь несколько кулей с зерном, несколько одеял и два глиняных кувшина с оливковым маслом.

Следы фургона: Следы никак не воздействуют на перемещение и сражение.

Взрослый крутик (A)	Громила 4 уровня	
Средний природный зверь (рептилия)	Опыт 175	
Хиты 67; Ранен 33 КД 17, Стойкость 14, Реакция 15, Воля 13 Скорость 6, копая 3 (прокладывание туннеля), лазая 6	Инициатива +6 Внимательность +4 Сумеречное зрение, чувство вибрации 10	
Особенности		
☀ Скрежещущая стая ♦ Аура 1	Враги, оканчивающие ход в ауре, получают урон 2.	
Стандартные действия		
➊ Коготь ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +8 против КД Попадание: Урон 1к10 + 3.		
↗ Ядовитые шипы (яд) ♦ Перезарядка		
Атака: Дальнобойный 5 (два существа); +7 против КД Попадание: Урон 1к8 + 4, цель становится замедленной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).		
Сил 17 (+5) Тел 17 (+5)	Лов 18 (+6) Инт 4 (-1)	Мдр 12 (+3) Хар 8 (+1)
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки –	



ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После того как персонажи побесят крутиков, осмотр фургона даст понять, что внутри нет ни возниц, ни большей части груза. Оглобли, к которым были привязаны животные, сломаны в щепки. Иники, видимо, были напуганы; они часто срываются от испуга.

Следы от ног (широких, перепончатых) и предметов ведут на север. На расстоянии примерно полутора километра персонажи видят основание старой разрушенной башни. Идя по следам, они приходят к **Сцене П-3: Сломанная башня**.

2 молодых крутика (Y)	Громила 2 уровня
Маленький природный зверь (рептилия)	Опыт 125 за каждого
Хиты 43; Ранен 21	Инициатива +4
КД 15, Стойкость 13, Реакция 14, Воля 11	Внимательность +1
Скорость 6, копая 2 (прокладывание туннеля), лазая 8	
Сумеречное зрение, чувство вибрации 10	
Особенности	
☀ Скряжущая стая Аура 1	
Враги, оканчивающие ход в ауре, получают урон 2	
Стандартные действия	
⊕ Коготь Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +5 против КД	
Попадание: Урон 1к8 + 2.	
Сил 15 (+3)	Лов 16 (+4)
Тел 13 (+2)	Инт 4 (-2)
Мдр 10 (+1)	Хар 6 (-1)
Мировоззрение Без мировоззрения	
Языки –	

3 крутика молодняка (H)	Миньон 2 уровня
Маленький природный зверь (рептилия)	Опыт 31 за каждого
Опыт 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.	Инициатива +3
КД 16, Стойкость 12, Реакция 15, Воля 12	Внимательность +0
Скорость 6, копая 2 (прокладывание туннеля), лазая 8	
Сумеречное зрение, чувство вибрации 10	
Особенности	
☀ Скряжущая стая Аура 1	
Враги, оканчивающие ход в ауре, получают урон 2	
Стандартные действия	
⊕ Коготь Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +5 против КД	
Попадание: Урон 4.	
Сил 13 (+2)	Лов 16 (+4)
Тел 13 (+2)	Инт 4 (-2)
Мдр 10 (+1)	Хар 6 (-1)
Мировоззрение Без мировоззрения	
Языки –	

ТАКТИКА

Молодые крутики и молодняк как можно скорее устремляются в рукопашный бой. Они разделяются и становятся смежными с максимальным количеством разных персонажей, чтобы их ауры причиняли урон сразу нескольким целям.

Взрослый крутик начинает сражение с использования ядовитых шипов, а потом перемещается, охватывая врагов аурой. Он использует ядовитые шипы повторно, как только те перезаряжаются, полагаясь в промежутках на атаки когтями.

Крутики славятся своей яростью и непрестанным голодом. Они не покидают сражение, пока жив враг.

СЦЕНА П-3: СЛОМАННАЯ БАШНЯ

Уровень сцены 2 (675 опыта)

Обстановка

1 иловый бегун подстрекатель (S)

4 иловых бегуна громилы (R)

1 ссуран ядошкурый сборщик (P)

Персонажи приходят к логову иловых бегунов, разграбивших фургон. Сами налетчики живут в катакомбах под руинами небольшого храма, заброшенного несколько веков тому назад.

Когда герои достигают области сцены, прочтите:

Следы от ног и ящиков приводят вас от фургона к руинам древнего строения. Над уровнем земли практически ничего не осталось, кроме основания небольшой башни и груды камней там, где стояли защитные стены. У стен скопился песок, и выросли густые кусты. В полу основания вы видите пролёт каменных ступеней, ведущих вниз, к двустворчатым дверям.

Пусть игроки расставят миниатюры на лестнице или в холле перед дверьми. Не расставляйте чудовищ, пока персонажи не откроют дверь.

Когда персонажи откроют дверь, прочтите:

В этом большом подвале находится несколько древних каменных саркофагов и низкая ёмкость с водой. Потолок частично обрушился, образовав несколько больших груд камней. Комната заполнена тухлым запахом рептилий. Повсюду разбросаны мусорные кучи из обглоданных костей, сломанных ящиков и изорванных шкур. Погонщики из пропавшего фургона сидят связанные в нише у дальней стены. Ещё в комнате присутствует пять иловых бегунов и высокая рептилия-дикарь – ссуран. Увидев вас, они шипят от ярости.

ТАКТИКА

Иловые бегуны громилы устремляются в рукопашный бой, начиная сражение с жестокого копья. Подстрекатель начинает с психонической детонации, чтобы задержать персонажей у дверного проёма, а затем использует *внушить ярость*, чтобы дать громилам ещё по одной атаке. Ссуран использует кинжал для причинения врагу продолжительного урона ядом. В случае успеха он использует *ослепляющий яд* и, если цель слепнет, то использует ещё *добивающий удар* по той же самой цели.

Иловые бегуны и ссуран не заботятся о пленниках. Они не обладают преданностью к представителям своего вида, и потому не могут представить, что герои могут волноваться о том, что пленникам будет причинён вред.

ССУРАНЫ

На Атхасе людоеды живут не в болотах и не топях. Здесь они называются ссуранами и являются расой кочевых рептилий-мародёров, приспособившихся к пустыне. Орды ссуранов как саранча приходят, съедают всё съедобное, а потом уходят дальше. Ссуран в этой сцене является разведчиком ближайшей стаи.

Если падут два иловых бегуна, ссуран попытается сбежать. Он не собирается сражаться до смерти за иловых бегунов.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После того, как искатели приключений побоятся чудовищ в Разрушенной Башне, они могут освободить вавирских погонщиков (полуэльф по имени Милос и два человека, Алия и Фларон). Иловый бегун подстрекатель носит небольшой кожаный мешочек, в котором находится огненный опал, стоящий 100 зм, 20 зм древними золотыми монетами, найденными здесь, в катакомбах, и *амulet здоровья +1* (предмет 3 уровня, Книга игрока, страница 249). Это 3 и 7 порции сокровищ 1 уровня (Руководство Мастера, страница 126).

Доставить товары обратно в Альтарюк будет не просто. При помощи погонщиков герои могут дотолкать фургон, а могут разломать его и сделать волокушки. В любом случае, обратное происшествие происходит без приключений. Ротан Вор держит своё слово, и выплачивает 120 зм (порция 8 первого уровня).

Если герои решат оставить вавирские товары себе, то их суммарная стоимость 480 зм (порции 5, 6, 9 и 10 первого уровня). Продать их в Альтарюке не получится, так как Ротан Вор заявляет на них свои права, а глава Альтарюка поддержит его. Персонажи могут продать их в другом месте, но торговый дом Вавир припомнит им это позже.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Лестница и область перед дверьми освещены ярким светом. Логово иловых бегунов ярко освещено факелами.

Потолок: Потолок находится на высоте 3 метров.

Резервуар: Глубина резервуара – 60 сантиметров. Его клетки являются труднопроходимой местностью.

Погонщики: Погонщики (отмечены на карте буквой D) крепко связаны ремнями из сырой кожи и не могут перемещаться. Это миньоны 1 уровня, у которых все характеристики и защиты равны 10.

Камни: Клетки с камнями являются труднопроходимой местностью.

Саркофаги: Высота больших саркофагов – 1,5 метра. Они предоставляют укрытие. Существа могут взобраться на саркофаг, совершив успешную проверку Атлетики со Сл 8 и потратив 1 дополнительную клетку перемещения. Спрывивание не требует дополнительного перемещения и не причиняет урон.

Товары из фургона: Бочки, ящики и мешки из винского фургона разбросаны тут и там, создавая клетки труднопроходимой местности.

Иловый бегун подстрекатель (I) Контроллер 2 уровня (лидер)

Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 125

Хиты 38; Ранен 19 Инициатива +3
КД 16, Стойкость 14, Реакция 14, Воля 15 Внимательность +3
Скорость 7 Сумеречное зрение

Особенности

Рой иловых бегунов

Враги, начинающие ход смежными с двумя и более иловыми бегунами, получают урон 2.

Стандартные действия

⊕ Костяной меч (оружие) ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +7 против КД
Попадание: Урон 1к10 + 5.

✿ Псионическая детонация (зона, силовое поле) ♦ Перезарядка [1]

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все враги во вспышке); +6 против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + 5. Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Для врагов клетки зоны считаются труднопроходимой местностью.

Промах: Половина урона.

↳ Внушить ярость ♦ Перезаряжается когда впервые становится раненым

Эффект: Все иловые бегуны, находящиеся в пределах ближней волны 5, могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку и стандартную атаку до или после шага.

Действия по условию

Действия по условию

↳ Внушить бешенство ♦ На сцену

Триггер: Подстрекатель впервые становится раненым.
Эффект (свободное действие): Все союзники в ближней вспышке 5 свободным действием совершают шаг на 1 клетку и стандартную атаку до или после шага.

Навыки Атлетика +6, Запугивание +9, Скрытность +8

Сил 11 (+1) **Лов 14 (+3)** **Мдр 15 (+3)**

Тел 14 (+3) **Инт 8 (+0)** **Хар 16 (+4)**

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки Драконий

Снаряжение костяной меч

4 иловых бегуна громилы (R)

Уровень 1 громила

Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 100 за каждого

Хиты 34; Ранен 17

КД 13, Стойкость 13, Реакция 13, Воля 13

Скорость 7

Инициатива +2

Внимательность +2

Сумеречное зрение

Особенности

Рой иловых бегунов

Враги, начинающие ход смежными с двумя и более иловыми бегунами, получают урон 2.

Стандартные действия

⊕ Костяное копьё (оружие) ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +4 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 3.

† Жесткое копьё (оружие) ♦ Перезаряжается когда впервые становится раненым

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +4 против КД
Попадание: Урон 3к6 + 6.

† Пронзающее копьё (оружие) ♦ На сцену

Условие использования: Громила должен находиться в раненом состоянии.

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +4 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 3, и цель получает до конца следующего хода громилы уязвимость 5 ко всем видам урона.

Навыки Атлетика +5, Скрытность +7

Сил 11 (+0) **Лов 15 (+2)** **Мдр 14 (+2)**

Тел 14 (+2) **Инт 6 (-2)** **Хар 10 (+0)**

Мировоззрение Без мировоззрения **Язык** Драконий

Снаряжение костяное копьё

Ссуран ядошкурый сборщик (S)

Соглядатай 3 уровня

Средний природный гуманоид (рептилия)

Опыт 150

Хиты 36; Ранен 18

КД 18, Стойкость 14, Реакция 16, Воля 15

Скорость 6 (хождение по земле)

Инициатива +8

Внимательность +8

Особенности

Ядовитый удар

Ссуран получает бонус +2 к броскам урона по врагам, получающим продолжительный урон ядом.

Стандартные действия

⊕ Кинжал (оружие, яд) ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +8 против КД
Попадание: Урон 1к6 + 2 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

† Ослепляющий яд ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо, получающее продолжительный урон ядом); +6 против Стойкости
Попадание: Урон 1к6 + 3, и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

† Добивающий удар ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо, которое не видит ссурана); +8 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 3.

Навыки: Атлетика +7, Скрытность +9

Сил 13 (+2) **Лов 17 (+4)** **Мдр 14 (+3)**

Тел 12 (+2) **Инт 10 (+1)** **Хар 8 (+0)**

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки Драконий

Снаряжение кинжал

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- Абалак-Ре 178, 179, 180, 181
Авангион (эпическое предназначение) 98
Авегдаар 172
Аля Саванна 164, 165
Альтарюк 182, 193, 216
альтернативные награды 210
аналоги высококачественных доспехов 118
Андропинис 77, 144, 145, 147
Архолд 192
Астиклы (дом) 135
Астральное Море 17, 116
Атхасский менестрель (призвание) 8, 38
Багряные Шлемы 139
Балик 50, 74, 77, 144–147, 166, 173, 190, 193
барханный бородяга (путь совершенства) 56
барханный торговец (призвание) 9, 42
Белый Треугольник 148–151
Бесконечные Песчаные Дюны 190, 192
Бирк Перегревшийся 182
Бодаш 16, 151
боевой раб 31
боевой труbadур (путь совершенства) 40
Вавир (дом) 135, 138, 147, 182, 191
Валис 166
Ведмамина Роща 149
великаны-головорез 32
великаны-шагающие 24–25, 32, 167
Великая Солнечная Равнина 193
Великие Пустоши Наносных песков 184
владения великанов 190
возрождающийся неуч (путь совершенства) 60
войн арены 86
Вордон (дом) 135, 138, 145, 183
выживание 197, 198
Гаван Сул 138, 139
Галг 28, 50, 149, 152–155
Гатай 17, 149
генази 30
генерал разума (путь совершенства) 52
героические призвания 8–9
Гистеналь 26, 150
глава каравана (путь совершенства) 44
Глава полиц (эпическое предназначение) 99
гладиатор (призвание) 9, 46
гладиатор-чемпион (путь совершенства) 48
глаз разрухи (путь совершенства) 64
голиафы 24–25, 32, 167
Город Огненного Короля 158
горы 132, 198, 202
Горы Зубов 190–191
Горы Корона Дракона 165
Горы Солнца 171
Горький Колодец 156
грамотность 14
грош (монета) 14
Грязевые равнины 132, 198, 202
Дарийан Хараксес 146
Дасарахес 165
дварфы 25, 184
двойное оружие 122
Джазт-танцор (путь совершенства) 49
Джарко (дом) 146
Джосси Жонглёрша 137
дикие дарования 81
дикий пси-войн 82
договор колдуна с королём-чародеем 94
Дорога Королей 156–159
Дорога Огня 172
доспех 119, 125
Драк 28, 50, 74, 156, 158, 160–163
драй 26, 150
драконорождённый 14, 26, 150
Драконье Небо 191
Драконы Рога 183
Драконья Чаша 157, 158
Драгот 26, 150
Дуургаз 172
духовная магия 16
духовные персонажи 9
- Дходжакт 177
Дымящаяся Корона 70, 73, 158–159, 187, 188, 189
Енопа 62, 157, 158
Железные Крысы 138, 139
Зазубренные Утёсы 165
Залос Каменотёс 135, 137, 186
Западное Дальноземье 23, 164–165
Запретный Город 165
Затерявшиеся Копья 149
Затерянный Оазис 185
Звенящие Горы 132, 166–167, 168
Звериные пустоши 151
Зебурон 183
Зелёная Эра 16, 207
Земли Внутри Ветра 15, 17, 29, 116, 149, 191
знатный адепт (призвание) 9, 50
 знать 12
Зуборезы 135, 137, 139, 140
Ианто (дом) 138, 139
Илистый Дворец 193
иловые бегуны 217
Иловый Архипелаг 172–173
Иника (дом) 152, 154, 191
Испытания навыков 203–207
Исчезающее Озеро 173
Калак 29, 130, 134, 135, 136, 140, 141, 142, 182, 186
калашницы 30
календарь 15
Калидней 184
каменные россыпи 132, 198, 202
каменные россыпи 133, 198, 202
Кен-кенту Век 154
Кет 158
Клед 184–185
Колеблющийся 16, 191
Кол-Тукул 169
короли-чародеи 12
Король Драконов (эпическое предназначение) 100
Корск 150
космология 17
Костяная Деревня 155
кочевник пустошней (призвание) 9, 54
кочевники 13
Красная Эра 16, 207
Кра-Хнур 167
Кринские Ханства 164
Кричащий Провал 187
Кромлин 150
Круг Полумесяца 62, 149
кустарниковые поля 132, 198, 202
Лалали-Пай 149, 152, 153, 155
Ледополуп 191
Лесистый Кряж 17, 26, 62, 116, 166, 168–169, 186
Лесной Полумесяц 62, 116, 148, 149
Лорд разума (эпическое предназначение) 101
Лубар (дом) 188
люди 28–29
М'ке (дом) 139, 145, 180, 181
Мавзолей Шииварм 167
магические предметы 125
магические предметы, подходящие 125
магическое сквернение 65, 68, 76, 80, 98, 100, 105, 107, 109, 113, 115, 125, 127
Мадар (дом) 184
Макла 159
Максликсо 161
Маренет (дом) 193
мастер-сквернитель (путь совершенства) 76
мастер-хранитель (путь совершенства) 68
маталл, недостаток 118
Мафоун 184
Мекиллоты горы 132, 150
Мёртвые Земли 193
металлические доспехи и перегрев 119
Метан Лубар 188
- минотавры 30, 151
монеты 14
Моргас 172
Море Ила 30, 124, 132, 170–173, 192
мулы 20, 31
наземное перемещение 198
Нарран, гора 167
непрошеный гость (путь совершенства) 41
несущий дождь (путь совершенства) 72
Нетронутая Башня 151
неуч (призвание) 9, 58
Нибенай (город-государство) 50, 74, 149, 174–177
Нибенай (король-чародей) 150, 174, 177
Ого 169, 186
Озёрная Яма 157
Озёрный Остров 171
Озеро Золотых Грёз 159, 187
Окрестности Тира 10, 130, 207
оружие 119–122, 125
отшельники 14
Очистительные Войны 151, 168, 193, 207
Пайрин (эпическое предназначение) 102
первоздная магия 16, 153
первозданный хранитель (призвание) 9, 62
перемещение 123
Песня Сирен 191
песчаные пустоши 133, 198, 202
Пещеры Без Эха 167
Подземный Тир 136, 137, 139, 140, 141, 142
Полан Фелг 176
поломка оружия 120
полурослики 26–27, 165, 168
полуэльфы 27
Посвящённый Дымящейся Короны (путь совершенства) 73
практикант Пути (путь совершенства) 61
предметы снаряжения 122, 123
предыстории персонажей 24
претор-легат (путь совершенства) 77
призвание персонажа 8, 34, 36
припасы для выживания 56, 123, 171, 199, 211
прочие расы 30
Пруд Грака 183–184
психоника 16, 197
психонеский учёный (путь совершенства) 53
Пустые Равнины 164
пустынnyй разоритель (путь совершенства) 73
путешествие ночью 199
пыльные топи 133, 170, 198, 202
Пыльный Кракен 171
Раам 50, 178–181, 157, 158
рабство 13, 197
Равнина Плюющих Черепов 158
Равнинные Земли 132, 167, 182–185
Разбитые Земли 158
Разбитый Холм 151
Рал 17, 161
расовые пути совершенства 31
расходуемые предметы 129
Рис (дом) 147, 182
ритуалы 116
Роком 172
Рудник Эха 150
Рудники Тира 184
Руинники 139
Рувавицы 157–158
Самарция 157
святки 116
Свобода 183
свободные граждане 13
Селик 16, 183
сельские жители 13
Серая Смерть 171
Серебряные Ключи, оазис 183, 184, 185
Силан Змей 188
Синяя Святыня 192
скакуны 123
скалистые пустоши 133, 198, 202
- сквернение и хранение 80
Слизер 184
снаряжение 118
создание персонажа 8
Сокрытое Братство (организация) 9, 11, 26, 66, 69, 135, 141, 144, 146, 147, 176, 182, 188, 203, 215
Сокрытое Братство (призвание) 9, 68, 69
сокрытый хранитель (путь совершенства) 68, 69
Солевой Декор 151
солнечный удар 56, 133, 199
соляные болота 133, 198, 202
соляные равнины 133, 149, 193, 198, 202
сусраны 220
Стел (дом) 139, 145, 159, 189
стихийный жрец (призвание) 9, 70
Стихийный Хаос 15, 17, 116, 172
Страна Фей 15, 17, 29, 116, 149, 191
Сумрак 17, 116, 184
Сухие Топи 158
сцены в пустоши 202
сцены на аренах 200
тайная история Атхаса 207
тайная магия 16, 80, 197
Тамасы 165
Тектутилай 74, 160, 161, 162, 163
темплар (призвание) 9, 74
темплары 12
теневой делец (путь совершенства) 45
техники 156, 157
Тир 28, 29, 50, 130, 134–142, 182, 183, 193
тифлинги 27–28
Тихиан 134, 135, 136, 137, 138, 140, 141, 142
Томбладор (дом) 147, 166, 182, 191
торговцы 12
транспортные средства 124
Три-кринский (язык) 15
три-крини 22, 33, 120, 122, 164, 165
Урик 50, 73, 137, 139, 145, 156, 159, 169, 182, 186–189
Устье Раздоенного Языка 190–191
Ушуч-Си 180
фиксированные бонусы улучшения 209
Фонтан Листьев 142
Хаману 50, 73, 159, 169, 182, 186, 187, 188, 189
Ханет Цалакса 138
Херумар, Песчаный Бич 192
хищный три-крин 33
Храм Глаза 149–150
Храм Небесного Змея 169
Хранилище Дома Мадар 184
хранитель земли (путь совершенства) 65
Хрустальный Лес 169
Цалакса (дом) 138, 139, 160, 161, 162, 184
Царство Теней 17, 116, 184
Цветущий Остров 173
Чакса 165
Чёрные Пески 183
Чёрные Стражи 163
черты героического этапа 103
черты магического сквернения 104, 114, 115
черты сражения на арене 103
черты фамильяров 103
черты эпического этапа 115
черты этапа совершенства 113
шаман-анимист 90
Шаульт 62, 172
школы психоники 50
Шорн (дом) 138, 150, 176, 177
экология 196
эладрин 17, 29
эльфы 29
Южные Пустоши 192–193
языки 14–15
Ярамук 159