



DRAGONLANCE

ТЕНЬ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

DUNGEONS & DRAGONS

Отправляйтесь на войну против Драконьей армии в этом приключении
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

DRAGONLANCE

ТЕНЬ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ



Совместный перевод Dungeons.ru и группы «Мастерская Врогхада»

Перевод: Alla Lutsevich, Iliya Bolyasov
Вёрстка: Aleksandr Polyakov, Alla Lutsevich
Редактирование: Iliya Bolyasov
Вычитка: Alla Lutsevich, Aleksandr Polyakov,
Denis Bezykornov, Viktoriya Bezykornova
Готовность 40%



АВТОРЫ

Руководитель проекта: Wesley Schneider

Арт-директор: Kate Irwin

Авторы: Justice Arman , Brian Cortijo, Kelly Digges, Dan Dillon, Ari Levitch, Renee Knipe, Ben Petrisor, Mario Ortegon, Erin Roberts, James L. Sutter

Разработчик правил: Jeremy Crawford

Редакторы: Sydney Adams, Judy Bauer, Janica Carter, Laura Hirsbrunner, Adrian Ng, Jason Tondro

Главный графический дизайнер: Trish Yochum

Графический дизайнер: Matt Cole

Иллюстраторы обложки: Cynthia Sheppard , Chase Stone

Картографы: Francesca Baerald, Mike Schley

Внутренние иллюстраторы: Mark Behm, Olivier Bernard, Zolta Boros, Bruce Brenneise, Ekaterina Burmak, Dawn Carlos, Jedd Chevrier, Couple OfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Evyn Fong, Alexandre Honore, Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok , Katerina Ladon, Linda Lithen , Andrew Mar, Robson Michel , Scott Murphy, David Auden Nash, Jessica Nguyen, Irina Nordsol, Chris Rahn, Caio E Santos, David Sladek, Crystal Sully, Svetlin Velinov, Magali Villeneuve, Lauren Walsh , Shawn Wood , Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Концепт-арт директора: Rich ard Whitters, Shawn Wood

Концепт-художники: Alix Branwyn, Tyler Jacobson, Chris Rahn, Magali Villeneuve, Shawn Wood

Инженер проекта: Cynda Callaway

Визуализация: Daniel Corona, Kevin Yee

Допечатная подготовка: Jefferson Dunlap

D&D STUDIO

Исполнительный продюсер: Ray Winner

Директор по студийным операциям: Kyle Brink

Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Менеджер по дизайну: Steve Scott

Отдел дизайна: Justice Arman, Judy Bauer, Eytan Bernstein, Janica Carter, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Adrian Ng, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Jason Tondro, James Wyatt

Отдел искусств: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji , Trish Yochum

Главные продюсеры: Lisa Ohanian, Dan Tovar

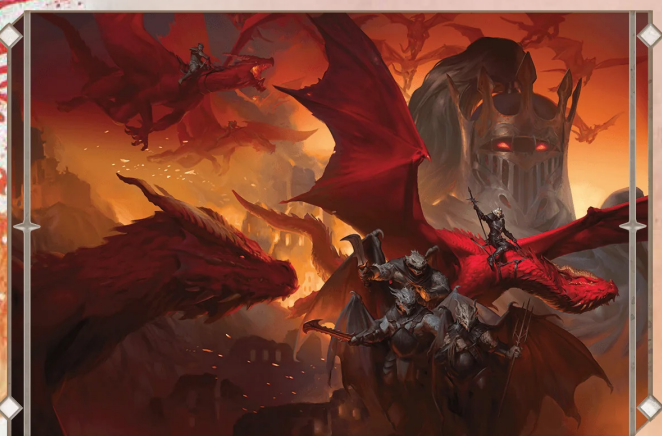
Продюсеры: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis, Andy Smith

Директор по управлению производством: Liz Schuh

Менеджер по продукции: Natalie Egan , Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Особая благодарность оригинальной творческой группе Dragonlance и разработчикам приключений, включая Mike Breault, Michael Dobson, Larry Elmore, Anne Gray, Michael Gray, Jeff Grubb, Bruce Heard, Laura Hickman, Tracy Hickman, Harold Johnson, Roger Moore, Bruce Nesmith, Douglas Niles, Elizabeth Riedel, Lisa Smedman, Carl Smith, Garry Spiegle, Margaret Weis, Michael Williams, Janet Vialls, Peter Vialls, и многим другим!

Мы благодарим сотни игроков, чьи усилия сделали эту книгу лучше!



На обложке

Драконы, дракониды и другие слуги Королевы Драконов готовятся к вторжению в Каламан на обложке за авторством Синтии Шеппард.

620D0992000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6834 -3

Первая печать: Декабрь 2022

987654321



На альтернативной обложке

Мрачный лик рыцаря смерти Лорда Сота из ордена Чёрной розы, пристально смотрит из клубка обугленных шипов на обложке авторства Чейза Стоуна.

Дисклеймер: Драконья армия не гарантирует, что жизнь владельцев этой книги не будет посвящена служению славы воли Королевы Драконов. Обещания обратного следует воспринимать как наилучший сценарий, а не его гарантию. Спасибо за поддержку Драконьих армий и катастрофически светлого будущего всего Кринна.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Dragonlance, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries: All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont. CH
Represented by: Hasbro De Entree 240 1101 EE Amsterdam NL . Hasbro UK Ltd . P.O. Box 43 Newport NP19 4YH, UK

ОГЛАВЛЕНИЕ

Война приходит в Криин	4
Как использовать эту книгу.....	4
История Криинна.....	5
Драконьи армии.....	7
Война Копья.....	8
Жизнь на Ансалоне.....	9
Регион Каламан.....	11
Религия и Боги.....	12
Боги добра.....	14
Паладайн.....	14
Бранчала.....	14
Хаббаук.....	14
Кири-Джолит.....	14
Маджере.....	15
Мишпакаль.....	15
Солинари.....	15
Боги равновесия.....	16
Гилеан.....	16
Числев.....	16
Лунитари.....	16
Реоркс.....	16
Сиррион.....	17
Шинаре.....	17
Зивилин.....	17
Боги зла.....	18
Такизис.....	18
Кемош.....	18
Хиддукель.....	18
Моргион.....	18
Нуитари.....	19
Саргонасс.....	19
Зебоим.....	19

Глава 1: Создание

персонажа	21
Народы Криинна.....	21
Дварфы.....	21
Эльфы.....	22
Гномы.....	24
Люди.....	24
Вариант расы.....	26
Кендер.....	27
Организации.....	27
Рыцари Соламнии.....	27
Маги Высшего волшебства.....	29
Предыстории.....	30
Рыцарь Соламнии.....	30
Маг Высшего волшебства.....	31
Черты.....	31
Подкласс чародея.....	34

Глава 2: Прелюдия к войне

Обзор.....	37
Проведение приключения.....	38
Ход приключения.....	38
Схема приключения.....	39
Угроза Королевы драконов.....	40
Связи между персонажами.....	41
Термины кампании.....	42
Прелюдии.....	42
Нарушенное молчание.....	44
Всевидящее око.....	46
Чешуя войны.....	48

Прил. А: Снаряжение и магические предметы

Снаряжение.....	188
Осадные орудия гномов.....	189
Магические предметы.....	189

Прил. В: Друзья и враги

Случайные столкновения.....	191
Алая Погибель.....	192
Анхолокс.....	192
Верстен Керн.....	193
Войска Драконьей армии.....	194
Драконы смерти.....	195
Высший дракон смерти.....	195
Малый дракон смерти.....	195
Дракониды.....	197
Драконид аурак.....	197
Драконид бааз.....	197
Драконид бозак.....	197
Драконид капак.....	197
Драконид сивак.....	197
Драконнели.....	201
Драконнель Драконьей армии.....	201
Пустошная драконнель.....	201
Истарианский дрон.....	202
Каламанский солдат.....	202
Кансалди Огнеглазая.....	203
Карадок.....	205
Кендер-застрельщик.....	205
Лорд Сот.....	206
Лоужет.....	208
Рыцарь-скелет.....	209

Прил. С: Напарники

Союзники на войне.....	210
Айик Ур.....	210
Андир Валмакос.....	210
Ириада.....	212
Левна Дрейкорог.....	212
Тэм Тэмбл.....	212
Хригт Громогласный Грач.....	212
Уровни напарников.....	214

Прил. D: Концепт-арты приключения

Прил. E: Карты

.....	220
.....	223

ВОЙНА ПРИХОДИТ В КРИНН

Совету Маэлгота:

Война грядет. Я не могу больше отрицать эту истину. Здесь, на востоке Соламнии, ходят слухи о находящейся на подходе армии мародеров-хоб-гоблинов, минотауров, огров и таинственных наемников в капюшонах, во главе которой стоит человек. Наши союзники в Нордмааре пали духом, а отчаявшиеся странники говорят, что жители Кхура массово присоединились к врагу. Также ходят слухи о крылатой гибели, появляются нелепые сообщения о всадниках на драконенях. Я осмелюсь предположить и худшее.

До сих пор я не могу представить себе лицо нашего врага. Его мотивы, происхождение и сама природа трудны для понимания. Ясно лишь одно: мы столкнулись с угрозой, не похожей ни на что другое после Катаклизма. И когда он придет, он придет за Каламаном.

Добрые лорды, я умолю вас оставить старые разногласия между нашим орденом и Путеводной звездой Востока. Если мы, Рыцари, намерены противостоять этой угрозе, то нам нужны в союзники зоркие глаза и крепкие щиты Каламана.

Чтобы помочь вам, я собрала заметки об истории, соседях и преданиях окрестности Каламана. Я надеюсь, что эти знания окажутся полезными в борьбе с угрозой, стоящей перед нами.

Живите с честью,
Беклин Ут-Вухарин,
рыцарь Короны

КОНЕЦ СВЕТА УЖЕ НАСТУПАЛ, И ОН НАСТУПИТ СНОВА. Триста лет назад Катаклизм разрушил Кринн. В тот день закончилась эпоха чудес. Бесчисленное множество невинных людей погибло, облик мира изменился, а сами боги превратились в легенду. В течение веков люди Кринна боролись и выжили, но всё стало другим. Оставшиеся народы сохранили лишь тень чудес своих предков. Лишь постепенно они начали отбрасывать столетия тьмы и заново открывать для себя изменившийся мир. Затем пришли Драконьи армии — легионы солдат, преданных злой богине Такизис, Королеве Драконов, и Кринну снова грозит разрушение. Война Копья началась, и в конфликте между богами и драконами израненный мир висит на волоске.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

В этой книге представлен взгляд на Кринн через призму определённого конфликта. Вместо того, чтобы дать описание всего сеттинга, книга фокусируется на области вокруг города Каламан в государстве Соламния в тот момент, когда Война Копья впервые достигает его границ. Подробности о мире и опасностях, с которыми столкнётся Каламан, представлены в этом введении, которое дополняют сообщения соламнийских учёных и солдат. Помимо этого, книга разделена на следующие разделы.

В главе 1 рассматривается, как создать персонажей, готовых принять участие в Войне Копья. В ней подробно описаны народы Кринна, такие как кендеры, а также черты, предыстории подкласс для погружения персонажей в мир.

Глава 2 содержит обзор приключений этой книги и рассказывает о том, как начать играть. В ней также содержится серия коротких столкновений для погружения персонажей в тайны мира.

В главах с 3 по 7 рассказывается о приключениях, описывающих вторжение Драконьих армий в Соламнию и их погоню за страшным магическим оружием. Помимо этих глав, приложения дополняют приключение экипировкой, магическими предметами, блоками статистики и другими ресурсами. В комплект входит карта-постер континента Ансалон, на которой изображены упомянутые регионы и регионы за его пределами.



Учёные и солдаты по всей Соламнии распространяют предупреждения о зловещих силах, поднимающихся за границами их страны

История Кринна

В то время как история любого мира обширна и покрыта трещинами, включает утраченные фрагменты и забытые перспективы, история Кринна была разбита вдребезги глобальной катастрофой, названной Катаклизмом. Кринн был выкован и разрушен, но, сломленный и покрытый шрамами, он продолжает существовать. Большинство его жителей стремятся просто выжить на медленно исцеляющихся землях и мало заботятся о давно минувших эпохах. Но те мудрецы, которые собирают воедино фрагменты прошлого, фокусируются на трех периодах: до Катаклизма, Катаклизме и последующей зловещей эпохе

До Катаклизма

История самых ранних веков Кринна превратилась в миф. Она начинается с Века Рождения звёзд, когда боги создали мир из первобытного хаоса. Записи этого периода — всего лишь легенды и писания. Мало кто считает эту информацию достоверной. Затем наступил Век Мечтаний — время, когда герои сражались с силами зла. Многие современные культуры и общества берут своё начало в той эпохе, включая Рыцарей Соламнии, Магов Высшего волшебства и дварфийское королевство Торбардин. По иронии судьбы, эти культуры часто отвергают основные легенды друг друга как беспочвенные мифы, при этом яростно настаивая на правдивости своих собственных.

Во время ужасного конфликта, известного как Третья драконья война, рыцарь Хума Победитель Драконов получил первое из легендарных *драконьих копий* [dragonlance]. С его помощью он победил злоую Королеву Драконов Такизис, и закончил войну, заставив богиню и её драконов покинуть Кринн. Хорошие драконы Кринна вскоре тоже ушли, оставив мир смертным и выжившим богам. На протяжении тысячи лет до Катаклизма, известных как Век Силы, несколько человеческих наций процветали, завоёвывая обширные территории континента Ансалон во имя добра. Но триумф Века Силы заронил семена его краха.

За несколько веков город Истар в восточной части Ансалона превратился в империю, простирающуюся на весь континент, отчасти благодаря военному альянсу с Соламнийским рыцарством. Ей стала править династия королей-жрецов, объявивших Истар центром мира, а себя — святыми посланниками богов добра. Под их руководством Истар объявил войну народам, поступкам и даже мыслям, которые короли-жрецы считали злом. Становясь все более жёстким и теократическим государством, Истар достиг вершины своего могущества незадолго до своего трагического падения. Последний король-жрец совершал всё более и более дерзкие магические подвиги, кульминацией которых стал ритуал обретения божественности ради вечного правления Крином во имя добра. В конце концов, боги начали действовать, объединившись в своем порицании Истара.



КАТАКЛИЗМ

В последней попытке избежать массового уничтожения боги послали Тринадцать знамений — серию знаков, призванных остановить короля-жреца. Деревья плакали кровью, бушевали невиданные пожары, а ураганы обрушивались на сияющий Храм короля-жреца. Также боги предупредили несколько избранных смертных, решив, что если кто-то из них достигнет Истара и предотвратит ритуал, то мир, быть может, будет спасён. Но посланники потерпели неудачу — король-жрец и его последователи объявили все предупреждения делом рук зла и продолжили своё дело. Когда настал час ритуала обретения божественной силы королём-жрецом, боги забрали своих самых преданных последователей и обрушили кару на оставшихся.

Огненная гора обрушилась с неба, уничтожив Истар. Кровавое море — новый океан, разделивший восточный Ансалон, — поглотил империю. Береговые линии сместились по всему миру, разделив нации, затопив целые регионы и отделив порты от моря многими милями суши. Несмотря на то, что некоторые земли избежали больших разрушений, ни одна из них не скрылась от божественного гнева.

Затем боги и их благословение исчезли из мира, и со временем даже их имена были почти забыты.

ПОСЛЕ КАТАКЛИЗМА

Катаклизм положил начало периоду хаоса. В течение следующих трёх столетий, известных как Время Тьмы, культура и природные условия радикально изменились, что привело к голоду, чуме и массовой миграции. Соламнийское рыцарство, чемпионы, которые могли бы сохранить Ансалон единым, потеряли доверие как бывшие союзники Истара и преследовались по всему континенту, даже в Соламнии.

Эльфийские народы закрыли свои границы. Дварфы Торбардина ушли в свои глубокие туннели, отказав беженцам с поверхности в убежище. Многие народы ополчились друг на друга или пали от болезней и войн. Народы хобгоблинов и огров распространились, воспользовавшись упадком человечества и захватили целые регионы. Многое, что пережило Катаклизм, было пало во тьму.

Но постепенно ужаснейшие последствия катастрофы сошли на нет. Хотя многие эльфы и горные дварфы решили остаться в изоляции, другие культуры постепенно восстанавливались. Исследователи отправились в путь, чтобы составить карту сильно изменившегося континента. Сообщества восстановили торговые связи, которые объединили и разнообразили их жизнь.

По мере восстановления цивилизаций Криина и возникновения новых обществ мир учился жить с неприятной истиной: боги действительно исчезли.

Катаклизм! Это событие превосходит все остальные события в истории нашего мира, навсегда разделив время на «до» и «после». Даже наш календарь отражает это, отмечая последние четыре века хаоса как года после Катаклизма (ПК), а тысячелетия до него, уходящие в глубь мифов, до Катаклизма (ДК).

Многие записи о временах до Катаклизма утеряны для нас. Те, что сохранились, часто вызывают непонимание, ссылаясь на нации и культуры, которых больше нет, и географию, изменившуюся до неузнаваемости.

Тем не менее, эти обрывочные сведения можно собрать воедино. По просьбе добрых рыцарей Мэзгота, сюда вошли мои заметки, представляющие собой краткое изложение историй, записанных здесь, в Великой библиотеке Палантаса.

*Никкас из Палантаса,
помощник библиотекаря*

Религия Кринна изменилась навсегда. Настоящие жрецы, которые когда-то творили чудеса от имени своих богов, исчезли.

В то время как некоторые люди оставались преданными старым богам, множество других в поисках ответов и утешения обращались к ложным религиям. Некоторые из этих новых верований были основаны шарлатанами, другие — фанатиками. Одни присвоили себе имена ушедших богов, другие полностью отвергли их. В этом кардинально изменившемся мире, лишённом бессмертной мудрости, истина стала предметом догадок даже в среде самых выдающихся учёных Кринна.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Даже после исцеления в Ансалоне появилась новая угроза. Королева Драконов Такизис — известная в других мирах как Тиамат — была изгнана с Кринна более тысячи лет назад. С тех пор она терпеливо ждала, планируя своё возвращение. Без ведома других богов она разместила часть разрушенного храма короля-жреца в Нераку, скрытом в вулканическом районе Таман Бусук. Там он вырос в зловещую тень величайшего здания Истара. Хотя это и позволило Королеве Драконов влиять на мир через открывшийся портал, у храма отсутствовал Камень Основания, что не позволяло ей окончательно вернуться в мир. Она призвала служивших ей злых драконов, давно ушедших из мира, и вновь начала строить планы по завоеванию Кринна.

Цветные драконы, действуя по приказу своей богини, похитили яйца добрых металлических драконов. Металлические драконы неохотно пообещали не вмешиваться в грядущую войну в обмен на обещание не причинять вреда их похищенному выводку.

Но слуги Королевы Драконов тайно нарушили свои обещания. Такизис научила своих последователей превращать украденные яйца в чудовищных воинов, известных как драконицы, рассчитывая, что их армии завоюют Ансалон до того, как металлические драконы узнают об этом предательстве.

Не имея себе равных среди драконов и богов, Королева Драконов готова обрушить свои силы на расколотый мир. Драконьи армии начинают завоевание Кринна во имя своей богини.

ДРАКОНЫ АРМИИ

Силы Королевы Драконов разделены на пять Драконьих армий. В рядах каждой из них служат не только драконицы, но и люди, гоблины, хобгоблины, огры, а также те, кто ищут богатства и желают вернуть славные времена до Катаклизма. Каждую Драконью армию прикрывают цветные драконы и их младшие родственники, такие как драконнелы и виверны. Эти крылатые чудовища, которых не видели на полях сражений уже более тысячи лет, дают поразительное преимущество в сражении.

DRAGONLANCE: ВОИНЫ КРИННА

Во время приключений из этой книги у героев есть возможность повлиять на результаты столкновения между могущественными армиями. Если у вас есть игра «*Dragonlance: Воины Кринна*», вы можете разыграть несколько драматических битв с помощью этой игры (хотя это и не обязательно). Если вы используете данную игру, приключение в этой книге укажет вам на врезки, подобные этой, в которых подробно описано, когда следует использовать настольную игру и какие из сценариев массовых сражений оказывают влияние на приключение. Не все из сценариев игры представлены в этой книге. «*Dragonlance: Воины Кринна*» также содержит подробную информацию о том, как играть персонажами D&D в этих сценариях, а также о других героях, которыми могут управлять игроки.

Королева Драконов возвела пять своих самых хитрых и преданных последователей в ранг Повелителей драконов. Каждый из них командует одной из её армий. Все военачальники подчиняются чемпиону Такизис — Дуулкету Ариакасу. Однако предательство внутри и между Драконьими армиями не исключение. Королева Драконов поощряет эти конфликты, полагая, что они приведут к появлению самых безжалостных и способных лидеров.

Красная Драконья армия — первая, самая большая и самая мощная из сил Такизис, которой командует фанатичный Повелитель драконов Верминаард. В настоящий момент он временно передал управление множеством воинов своей ученице — Великому мастеру драконов Кансалди Огнеглазой, поручив ей возглавить дерзкое нападение на Соламнию. Тем временем шёпот Королевы Драконов направляет войска Верминаарда в южные земли Абанасинии.

Амбициозная Повелительница Китиара Ут-Матар командует Синей Драконьей армией. Синяя Драконья армия занимает второе место по силе среди войск Королевы Драконов, и готовится присоединиться к вторжению Красной Драконьей армии в Соламнию с ещё одного направления. Зелёная Драконья армия недавно перешла под командование лидера Кхура Салах-Хана, объединившего кочевников региона под властью Драконьей армии. Полуогр Люсьен из Такара командует Чёрной Драконьей армией, чьи силы сконцентрированы на поддержке остальных армий и оккупации завоёванных ими земель, включая Нордмаар и Гуддунд. Наконец, небольшую Белую Драконью армию возглавляет Повелитель Феал-Тхас, эльф из Сильванести и член ордена Чёрных одежд из числа Магов Высшего волшебства.

Война Копья

Когда Драконьи армии выступили из Нераки, это стало началом событий, ставших известными как Война Копья. Здесь представлены основные события войны. Каждая из дат относится к эпохе после Катаклизма (ПК).

Падение Нордмаара

348 ПК

Первым настоящим военным испытанием для Драконьих армий стало успешное вторжение Красной и Зелёной Драконьих армий в неподготовленное королевство Нордмаар. Эта победа убедила многие нейтральные группы хобгоблинов и огров в регионе Таман Бусук присоединиться к Драконьей армии, хотя были и те, кто отказался.

Присоединение Кхур

начало 349 ПК

Зелёная Драконья армия была отправлена в степи Кхур, чтобы покорить местные племена. Вместо того, чтобы вести затяжную кампанию, Ариакас позволил хитроумному вождю Кхура Салах-Хану победить в бою первоначального Повелителя Зелёной Драконьей армии, а затем предложил Салах-Хану занять его место. В обмен на власть над Кхуром и прилегающими землями Салах-Хан согласился и передал свой народ в услужение Такизис, пополнив

Неделя. Одна неделя прошла с тех пор как эти бесчисленные существа обрушились на нас. А кажется, что десяток. Все перевернулось вверх дном.

Они повсюду. Мы избежали встречи с большей частью их войск. Однако патрули прочесывают сельскую местность, чтобы подавить сопротивление и разграбить их имущество. До нас дошли слухи, что этих чудовищ называют «драконидами».

Даже после своей смерти эти ящероподобные воины причиняют страдания, взрываясь брызгами кислоты или шлейфами газа. Будьте осторожны. Даже если мы переживем захватчиков, у нас не останется провизии, а на окрестных землях, по которым идут армии, почти ничего не сажают. Как прожить год без урожая?

Я не знаю, сколько мы продержимся, и кто это прочтёт. Надеюсь, что эти слова послужат кому-то предупреждением.

Оллен Нахлед, командир заставы
«Круговой дозор»

ряды Драконьей армии. Неизвестно, поступил ли он так ради удовлетворения собственных амбиций или для того, чтобы избавить народ Кхура от долгого и кровавого конфликта. Многие кхуры считают Салах-Хана предателем своего народа и яростно сопротивляются оккупации Зелёной Драконьей армии.

Поглощение Балифора и Гудлунда

начало 349 ПК

Без ощутимого военного сопротивления Балифор и полуостров Гудлунд пали под ударами армий Белой и Чёрной Драконьих армий. Хотя жители этих земель в целом смирились с продолжающейся оккупацией Чёрной Драконьей армии, кендеры из Кендермора возглавляют местное сопротивление, ведя партизанскую войну против оккупантов.

Кампания по Заовеванию Сильванести

конец 349 ПК – 350 ПК

Красная и Синяя Драконьи армии напали на эльфийский народ Сильванести. Эльфы оказали упорное сопротивление, и в ходе тяжёлой кампании осада затянулась.

После года боев эльфы Сильванести покинули дом своих предков и отплыли в Южный Эргот. Лидер эльфов, Беседующий-со-звёздами Лорак, попытался использовать Око Дракона для защиты своей родины, но добился лишь того, что превратил её в землю кошмаров, потерянную для обеих сторон.

Перегруппировка Драконьих Армий

351 ПК

Управляя практически всем восточным Ансалоном, Драконьи армии провели большую часть года, перегруппировываясь и укрепляя свою мощь. Красная и Синяя Драконьи армии вернулись в регион Таман Бусук, получив задание подготовиться к вторжению в Соламнию. Белая Драконья армия отправилась на юг, чтобы завоевать Ледяной предел, где её белые драконы смогут эффективно сражаться в этой стране вечного льда. Зелёная и Чёрная Драконьи армии собрались на захваченных ими землях.

В Нераке фанатики и Маги Чёрных одежд разрабатывают магические способы усиления сил Драконьей армии. Один из них связан с развалинами истарского города, которые привлекли внимание Повелителя драконов Верминаарда. Он поручает своей верной помощнице Кансалди Огнеглазой найти новое разрушительное оружие для Драконьих армий.

ЖИЗНЬ НА АНСАЛОНЕ

Хотя Кринн полон множества земель и культур, Война Копья и приключения, связанные с этим конфликтом, разворачиваются на континенте Ансалон. Вот несколько подробностей о местной повседневной жизни.

Языки

По всему Ансалону владение языком считается свидетельством воспитанности и образованности. До Катаклизма Общий служил языком торговли в империях Эргота, Соламнии и Истара. После Катаклизма беженцы общались на Общем, и сегодня на нём говорят во всех уголках континента. Тем не менее, местные языки большинства земель по-прежнему процветают, а Общий используется в основном на рынках и при общении с путешественниками.

С разрешения Мастера игроки могут поменять язык, доставшийся от расы их персонажа, на другой из таблицы «Распространённые языки Ансалона» или «Редкие языки Ансалона».

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ЯЗЫКИ АНСАЛОНА

Язык	Носители языка	Письменность
Общий	Торговый язык	Общая
Абанасинианский	Абанасиния	Общая
Дварфийский	Абанасиния, Кайолин, Торадин, Торбардин	Дварфийская

Язык	Носители языка	Письменность
Эльфийский	Квалинести, Сильванести, Южный Эргот	Эльфийская
Эрготский	Северный Эргот	Общая
Гномий	Санкрисст	Общая
Кендерское наречие	Гудлунд, Хайло	Общая
Каролианский	Пальные равнины, Тарсис	Общая
Кхурский	Кхур	Истарианская
Нордмаарианский	Нордмаар	Истарианская
Соламнийский	Санкрисст, Соламния	Общая

РЕДКИЕ ЯЗЫКИ АНСАЛОНА

Язык	Носители языка	Письменность
Гоблинский	Таман Бусук	Дварфийская
Драконий	Драконы	Драконья
Истарианский	Древние истары	Истарианская
Котианский	Минотавры	Котианская
Неракский	Нерака	Истарианская
Первичный	Элементали	Первичная
Сильван	Фейские существа	Сильван
Язык огров	Блод, Керн	Письменность огров



Путешественники
приближаются к городку
Врата — населённому пункту
укрытому среди корней
поваленного валлина



Королева Драконов Такизис
переводит свой взор с восточного
Ансалона на город Каламан

КАЛЕНДАРЬ

На землях вокруг Каламана используется Соламнийский календарь, в котором двенадцать месяцев, каждый из которых состоит из четырёх недель. Недели состоят из семи дней, а дни — из двадцати четырёх часов.

СОЛАМНИЙСКИЕ НАЗВАНИЯ МЕСЯЦЕВ

Месяц	Название
Январь	Новохлад
Февраль	Крепкохлад
Март	Зеленовод
Апрель	Зеленород
Май	Зеленоцвет
Июнь	Твердосвет
Июль	Огнесвет
Август	Бледносвет
Сентябрь	Жниволтен
Октябрь	Златотлен
Ноябрь	Темнотлен
Декабрь	Стужехлад

СОЛАМНИЙСКИЕ ДНИ НЕДЕЛИ

День	Название
Воскресение	Линарас
Понедельник	Паласт
Вторник	Маджетаг
Среда	Киринос
Четверг	Мишам
Пятница	Бакукал
Суббота	Брача

ВАЛЮТА

После Катаклизма суровая реальность с ежедневным выживанием оставляла мало места для непрактичности. В течение многих лет после разорения стоимость стали стремительно росла, пока она не стала цениться так же высоко, как и золото, благодаря сложностиковки и очевидности её практического применения. Схожим образом бронза стала цениться наравне с серебром. Хотя цена на сталь и бронзу упала до уровня, предшествовавшего Катаклизму, торговые монеты из этих металлов по-прежнему используются на Ансалоне.

ВАЛЮТА АНСАЛОНА

Монеты	мм	бм/мм	зм/стм	пм
Медь (мм)	1	1/10	1/100	1/1000
Бронза (бм) или серебро (см)	10	1	1/10	1/100
Золото (зм) или сталь (стм)	100	10	1	1/10
Платина (пм)	1000	100	10	1

СЛУХИ О ВОЙНЕ

Правдивые сообщения о войне в восточном Ансалоне и возвращении Королевы Драконов распространяются медленно. Многие общины Ансалона изолированы, а Драконьи армии стараются скрыть информацию о своих завоеваниях. В результате большинство людей в Соламнии и к западу от горного региона Таман Бусук не слышали об угрозе Драконьих армий ничего кроме туманных слухов.

Совершайте бросок или выберите результат из таблицы «Слухи о войне» каждый раз, когда персонажи услышат слух, касающийся Драконьей армии или странных событий в восточном Ансалоне. В каждом слухе отмечено, насколько он правдив. Но даже в недостоверных слухах присутствует доля правды. В начале приключения каждый из персонажей слышал один из этих слухов.

Слухи о войне

к10 Слух

- | | |
|----|--|
| 1 | Военачальники из Таман Бусука объединили армию наёмников и воинственных племён (Правда) |
| 2 | Некоторые утверждают, что слышат шёпот старых богов и верят, что чудеса возвращаются в мир (Правда) |
| 3 | Родина кендеров — Кендермор, пострадала от катастрофы. Кендеры путешествуют на большие расстояния в поисках помощи, и попадают в неприятности (Правда) |
| 4 | Армии на востоке вербуют всех, кто готов сражаться за них, обещая богатство и славу, каких не видели со времён Катаклизма (Правда) |
| 5 | Смертоносная банда наёмников приручила летающих драконоподобных существ, называемых драконнелами, чтобы те служили им (Полуправда: Драконьи армии широко используют этих существ) |
| 6 | Нация Кхур объединилась под властью могущественного военачальника, который стремится завоевать весь мир (Полуправда: Кхур был завоёван Драконьей армией) |
| 7 | На западе был замечен большой флот эльфийских кораблей. Эльфы уплывают назад на свою тайную родину. (Полуправда: эльфы Сильванести бежали со своей родины в Южный Эргот) |
| 8 | Путешественники сообщают, что своими глазами видели скрывающихся под плащами людоящеров-налётчиков. Никто не знает, откуда они пришли и чего хотят. (Полуправда: на самом деле в этих слухах фигурируют драконицы) |
| 9 | Маги Высшего волшебства распространяют ложь об опасностях на востоке, чтобы держать людей в изоляции, страхе и под своим тайным контролем (Ложь) |
| 10 | Глупцы утверждают, что видели драконов на востоке, но это всего лишь виверны и иллюзии (Полуправда: люди действительно утверждают, что видели драконов, но среди них редко встречаются настоящие) |

РЕГИОН КАЛАМАН

Расположенный на востоке Соламнии в провинции Найтлунд, Каламан является одним из важнейших врат во внешний мир. Город, известный как Путеводная звезда Востока, поднимается вдоль глубоководного порта недалеко от устья реки Вингаард, величайшей торговой артерии Соламнии. Благословенный щедростью реки, выгодной торговлей и плодородной почвой Соламнийских равнин, регион Каламан процветал даже после Катаклизма.

Город Каламан

Каламан возник как тихая рыбацкая деревушка на побережье Тарбидийского океана. Возможно, он бы и остался ей, если бы не прибытие истарской торговой миссии за столетия до Катаклизма. Увидев потенциал глубокой гавани, расположенной настолько близко к устью великой реки, империя Истар вложила значительные средства в город, превратив его в процветающий торговый центр. Вскоре Соламния сочла неприемлемым господство Истара над процветающим портом, и после кульминационной битвы на равнинах к западу от города Истар уступил управление Каламаном.

Сегодня, спустя долгое время после падения Истара и испытаний Катаклизма Каламан остаётся процветающим портовым городом. Он окружён высокими неприступными стенами, построенными ещё Истаром. Корабли со всего Ансалона занимают своими делами в его оживлённой гавани под светом двух величественных маяков города — чудес времён до Катаклизма, сохранившихся на протяжении многих поколений. В центре города на отвесном холме грозно возвышается древний замок Каламан. К числу архитектурных чудес замка относятся оборонительные сооружения, не имеющие аналогов в современную эпоху. Более подробно город Каламан рассматривается в главе 4.



Люди Каламана

Город Каламан славится своей многонациональностью, хотя большинство жителей соседних общин добывают средства к существованию рыболовством и сельским хозяйством. Большинство жителей региона — соламнийцы, в то время как остальные — потомки истарцев, основавших город. Торговцы со всего Ансалона оседают в Каламане по собственному желанию или необходимости. В результате некоторые люди прибыли или имеют предков из Абанасинии, Нордмаара, Эргота, Иствайлда и более отдалённых земель. Кендеры, холмовые дварфы и гномы повсеместно встречаются в этом регионе. Некоторые эльфы, горные дварфы и другие народы обрели свой дом в этом городе. В Каламане рады любому гостю, если он пришёл с миром и товарами для торговли.

Близлежащие регионы

К западу от региона Каламан находится Хинтерлунд. Ещё дальше на запад лежат равнины Соламнии, которые поставляют в Каламан зерновые культуры и ремесленные изделия. Даже в областях Соламнии, расположенных близко к порту Палантаса, гораздо дешевле и проще перевозить товары вниз по реке до Каламана.

К северу от Каламана луга, характерные для Соламнии, уступают место разорённым степям и запутанным каньонам, известным как Северные пустоши. Смертоносные звери, коварные скалы и непредсказуемые наводнения делают пустоши опасной страной. Говорят, ничто не сможет здесь долго существовать.

К востоку от Каламана в Восточных дебрях расположена негостеприимная местность. Её населяет народ, который со времён империи Истара был недружелюбен к Соламнии. На другой стороне залива на севере Восточных дебрей лежат болота Квалмиш. К югу и востоку от Каламана раскинулись степи Клеттаар, которые в свою очередь уступают место суровым вершинам Таман Бусук по ту сторону Восточных дебрей.

Найтлунд

Соты из Даргаардской твердыни — семья соламнийских рыцарей, на протяжении многих поколений правивших провинцией ранее известной как Кнайтаунд. Перед Катаклизмом боги добра предупредили лидера Найтлунда, лорда Лорена Сота, о грядущем разрушении. Они дали ему шанс остановить Катаклизм, но ему не удалось справиться с этой задачей. С тех пор эта провинция считается проклятым местом. Люди стали называть эту землю Найтлундом и приписывают частые шторма в этом регионе немилости старых богов.

О Лорде Соте и его неповиновении богам подробно рассказывается в главе 4.

Религия и Боги

Считается, что боги Кринна покинули этот мир, и в крупных городах Ансалона сохранилось мало храмов и очагов веры. Тем не менее, маленькие чудеса происходят по всему миру. Друиды и скрытые общины владеют таинственной магией и возносят молитвы по старым обычаям. Долгожители помнят о поклонении богам и видят их образы в природе и созвездиях над головой. Древние забытые святилища хранят чудеса, превосходящие воображение, а божественный шёпот доходит до тех, у кого есть ум и сердце, готовые слушать. Боги не покинули Кринн полностью, и с ростом угрозы смертные вновь обращаются к ним, иногда после удивительной встречи с их посланником.

Боги Кринна слабо связаны друг с другом принципами добра, равновесия и зла. Хотя такие союзы могут быть непрочными, боги часто работают сообща, чтобы исполнить свою общую волю во всём мире или противостоять союзам своих врагов. В таблице «Божества Кринна» и следующих разделах кратко описаны наиболее активные в мире боги. Среди многообразия земель и народов Кринна одни и те же боги носят разные имена и облики, имеют различный пол. Те, что представлены в следующих разделах, являются наиболее известными на территории Соламнии.



Легко обвинять богов в Катаклизме. Они послали Тринадцать знамений, а затем последовала горящая гора. Они погребли Истар под волнами, разорвали континент на части и покинули мир. Они предпочли стать причиной безмерных страданий, вызванных этой катастрофой и веками после нее.

Но давайте предположим, что боги Добра любят этот мир и хотят, чтобы мы процветали. Что боги Равновесия стремятся приглядывать и поддерживать действия смертных. Что даже боги Зла, какими бы эгоистичными они не были, стремятся к власти и влиянию, а не к разрушению ради самого разрушения. Почему же тогда они наказывают нас Катаклизмом и оставляют одних в безбожном мире?

Я боюсь, что мы забыли больше, чем помним. Поклонение истинным богам постоянно ослабевает, и на их месте возникают ложные религии. Я каждый день молюсь, чтобы мы усвоили наш урок, чтобы боги вернулись, и чтобы я уступил это кресло тому, кто услышит их голоса и понесёт их истинные благословения.

Только время покажет.

Розамунд Хьюард, рыцарь Короны,
исполняющий обязанности Верховного священника

БОЖЕСТВА КРИННА

Боги Добра	Мировоззрение	Сфера влияния	Символ
Паладайн	Законно-добрый	Добрые драконы, защитники, властители	Серебряный треугольник
Бранчала	Нейтрально-добрая	Музыка	Арфа барда
Хаббакук	Нейтрально-добрый	Животный мир, природный баланс	Синяя птица
Кири-Джолит	Законно-добрый	Отвага, война	Рога бизона
Маджере	Законно-добрый	Медитация, порядок	Медный паук
Мишакаль	Законно-добрая	Исцеление	Синий символ бесконечности
Солинари	Законно-добрый	Добрая магия	Белый круг или сфера
Боги Равновесия	Мировоззрение	Сфера влияния	Символ
Гилеан	Нейтральный	Знания	Открытая книга
Числев	Нейтральное	Природа	Перо
Лунитари	Нейтральная	Нейтральная магия	Красный круг или сфера
Реоркс	Нейтральный	Ремесло	Кузнечный молот
Шинаре	Нейтральная	Торговля, богатство	Крыло грифона
Сиррион	Нейтральный	Изменение, огонь	Разноцветный огонь
Зивилин	Нейтральный	Мудрость	Большое зелёное или золотое дерево
Боги Зла	Мировоззрение	Сфера влияния	Символ
Такизис	Законно-злая	Злые драконы, ненависть, ночь	Спираль из пяти драконьих когтей
Кемош	Законно-злой	Нежить	Жёлтый череп
Хиддукель	Хаотично-злой	Жадность, ложь	Сломанные весы
Моргин	Нейтрально-злой	Болезнь, тайна	Капюшон с двумя красными глазами
Нуитари	Законно-злой	Злая магия	Чёрный круг или сфера
Саргоннас	Законно-злой	Огонь, месть	Стилизованный красный кондор
Зебоим	Хаотично-злая	Моря, шторма	Черепаший панцирь

СИМВОЛ
ПАЛАДАЙНА



СИМВОЛ
БРАНЧАЛЫ



СИМВОЛ
ХАББАКУКА



БОГИ ДОБРА

Боги добра даруют смертным Кринна исцеление и утешение. Хотя они выступают против попыток злых богов управлять миром, их целью не является искоренение зла или его богов. Напротив, их высшей целью является сохранение права выбора смертных. Печально, но они осознают, что порой выбор смертных приводит к их гибели.

Паладайн

Паладайн известен как Отец Добра, Мастер Закона, Платиновый дракон, а в других мирах мультивселенной — как Багамут. Он возглавляет богов добра и следит за порядком, справедливостью и милосердием в мире. Он учит, что мудрые и справедливые законы служат основой функционирования общества, а его жрецы часто помогают в составлении и соблюдении таких законов. Иногда Паладайн появляется на Кринне в облике Физбана, старого дезориентированного человека-мага в выцветших одеждах.

Бранчала

Прозванный Королём бардов, Бранчала — бог музыки, поэзии и внутренней красоты всего живого. Многие эльфы и кендеры чтят его превыше всех остальных богов. Оба народа считают его поборником жизни и смеха, приносящего утешение и радость тем, кто его слушает.

Хаббакук

Хаббакук, известный как Король рыбаков, следит за животным миром, морем и равновесием природы. Его почитают многие моряки, фермеры и охотники. А его священные места часто отмечены изображением синей птицы или феникса, объятых синим пламенем.

Кири-Джолит

Кири-Джолит — бог праведной войны. Он благословляет всех, кто сражается во имя добра, и презирует тех, кто наслаждается резней и жадой битвы. Особенно его почитают рыцари Меча — орден Соламнийского рыцарства, который стремятся искоренить зло, где бы оно ни обитало.

СИМВОЛ
МАДЖЕРЕ



СИМВОЛ
МИШАКАЛЬ



СИМВОЛ
КИРИ-ДЖОЛИТА



СИМВОЛ
СОЛИНАРИ



МАДЖЕРЕ

Маджере — строгий и сдержанный бог медитации и дисциплины. Его самые преданные последователи — монахи — свято чтят его, проводя жизнь в тихом созерцании в отдалённых монастырях. Многие сироты воспитываются в монастырях Маджере. Некоторые из них сами становятся монахами, а те, кто оставляют монастырь, часто берут фамилию Маджере из уважения к богу.

МИШАКАЛЬ

Богиня сострадания, исцеления и любви, Мишакаль широко почитаема среди целителей и хранителей сообществ. На протяжении всей истории она взывала к избранными героями, чтобы облегчить страдания других. Её жрецы даруют исцеление и утешение всем, даже врагам.

СОЛИНАРИ

Солинали, бог доброй магии, является покровителем Ордена белых одежд маги Высшего волшебства и других доброжелательных магов. Его сила проявляется через белую луну Кринна, самую яркую из трех лун. Вместе со своими двоюродным братом Нуитари и сестрой Лунитари он наблюдает за Крино́м с небес и поддерживает магию, которая помогает, исцеляет и защищает.

Символ
Гилеана

Символ
Числева



Символ
Лунитари

БОГИ РАВНОВЕСИЯ

Боги Равновесия Кринна сильно разнятся в своих мотивах и методах. Некоторые из них пассивны и отстранены, посвящая себя записи поступков смертных или поддержанию баланса между сообществами и природой. Другие занимают более активную позицию, внося элементы хаоса и новизны в жизнь смертных. В отличие от богов добра и зла, боги равновесия, занимающие нейтральную позицию, мало заинтересованы в борьбе за судьбы смертных.

ГИЛЕАН

Бог знаний и номинальный лидер богов равновесия, Гилеан воплощает идеал нейтралитета. Он стоит в стороне и внимательно наблюдает, записывая всё, что происходит. Гилеан — хранитель Тобрила, книги, в которой, как говорят, содержится всё знание богов. Часть её запечатана для всех, кроме самого Гилеана. Некоторые считают, что писец Астинус из Палантаса — это Гилеан в человеческом обличье.

ЧИСЛЕВ

Числев — своеобразный бог природы, управляющий ритмами жизни, которые происходят в независимости от действий смертных. Числев загадочен и застенчив, и яростно защищает свои владения, считая все растения и животных своими детьми. Последователями Числев часто становятся отшельники, друиды и другие люди, которые почитают природу, не требуя ничего взамен.

ЛУНИТАРИ

Лунитари, богиня нейтральной магии и иллюзий, является покровителем Ордена красных одежд магов Высшего волшебства и других нейтральных магов. Вместе со своими двоюродными братьями Солинари и Нуитари она наблюдает за жителями Кринна с небес, даруя свою силу через красную луну, носящую её имя. В мифологии она фигурирует как трикстер, использующая своё мастерство иллюзий, чтобы дурачить богов и героев.

РЕОРКС

Реоркс — бог созидания, вдохновения и мастерства, которому приписывают создание гномов, дварфов, кендеров и даже самого Кринна. Он изобретает новые вещи, которые меняют мир и подталкивают его жителей к действию.

СИМВОЛ
ШИНАРЕ



СИМВОЛ
РЕОКСА



СИМВОЛ
СИРРИОНА



СИРРИОН

Страстный и импульсивный Сиррион — бог алхимии, трансформации, счастливого случая и пламени. Он олицетворяет мгновенное возбуждение, быстро вспыхивающее огненной страстью и долго тлеющее после неё. Последователи Сирриона принимают крайние проявления эмоций как форму божественного самовыражения.

ШИНАРЕ

Шинаре — богиня богатства, промышленности и торговли. Хотя многие из её последователей торговцы, её влияние распространяется как на легальную, так и на нелегальную торговлю, а иногда ей поклоняются и воры. Несмотря на это, большинство считает её богиней честной сделки. Люди молятся, чтобы она была благосклонна к ним, когда они заключают сделки.

ЗИВИЛИН

Если Гилеан олицетворяет знания, то Зивилин служит примером спокойной мудрости, необходимой для использования этих знаний в мире. Считается, что он существует во всех местах и во все времена одновременно, обладая мудростью, собранной со всех планов бытия. Зивилину часто поклоняются чудаки, философы и мудрецы.

СИМВОЛ
ЗИВИЛИНА



Символ
Такизис

Символ
Кемоша

Символ
Хиддукеля



БОГИ ЗЛА

Злые боги Кринна воплощают власть, месть и другие идеалы, которые возвышают над обществом. Они хотят править миром смертных, считая, что только они достойны такого владычества. Они полагаются на искушение и подчинение, чтобы добиться служения низших существ. Во все века существовали смертные, готовые продать свою душу за власть, и боги зла готовы услужить им в этом.

Такизис

Такизис, предводительница злых богов Кринна, известна как Королева Драконов, Королева тьмы, а в других мирах как Тиамат. Она богиня власти, гордости и контроля, а также королева цветных драконов. Она искушает смертных, предлагая им господство над другими. Изгнанная из Кринна ещё до Катаклизма, она воспользовалась своим шансом и вернулась в последующие века. Иногда она предстаёт в облике могучей женщины-воительницы в сверкающих доспехах и с длинными чёрными волосами, но её истинный облик — пятиглавый дракон.

Кемош

Кемош — бог смерти и ложного искупления, искушающий своих последователей обещаниями бессмертия. Те, кто послушал его, обнаружили, что, хотя они и могут жить вечно, их тела все равно разлагаются и гниют. Последователи Кемоша поддерживают его зловещую репутацию, нося белые маски в виде черепов и чёрные одеяния.

Хиддукель

Хиддукель — бог жадности и предательства. Ему принадлежат все незаконно нажитые богатства в мире, а преступники и недобросовестные торговцы тайно поклоняются ему. Хотя Хиддукель с радостью принимает их поклонение, его истинной целью является приобретение душ, а не богатства.

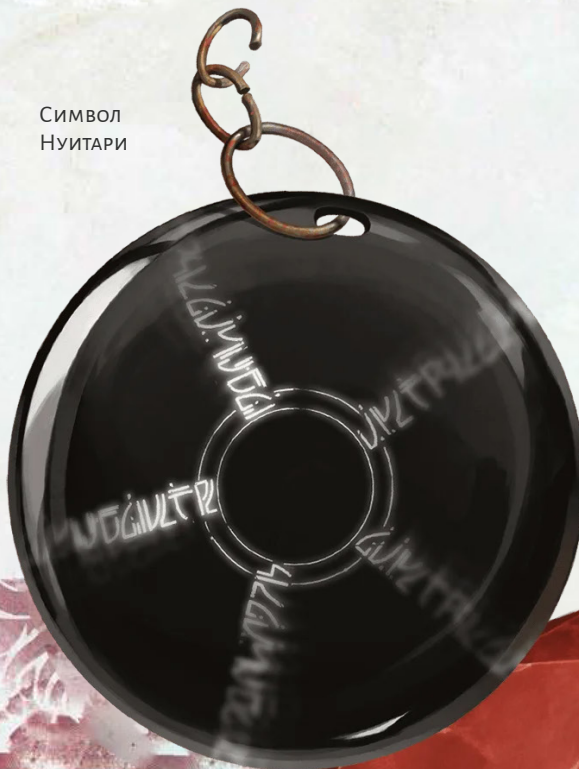
Моргион

Одиноким и скрытным Моргион — бог болезни и разложения. Он не советуется и не действует в согласии с другими богами, предпочитая размышлять в своей потусторонней крепости — Бронзовой башне, и осуществлять собственные планы. Его последователи следуют его примеру, встречаясь во тьме и храня тайну во всём.

Символ
Моргиона



Символ
Нуитари



Символ
Саргонасс



Нуитари

Нуитари, бог злой магии и тьмы, является покровителем Ордена чёрных одежд магов Высшего волшебства и других нечестивых магов. Он поощряет эгоистичную и разрушительную магию. Его сила проходит через чёрную луну, носящую его имя, и видимую только благодаря звёздам, свет от которых она загораживает.

Саргонасс

Саргоннас — непредсказуемый бог пламени, мести и гнева. Хотя он и консорт¹ Такизис, он также часто строит планы против неё, как и сражается от её имени. Ему поклоняются те, кто жаждет возмездия. Его истинный облик — чудовищный минотавр, и многие минотавры почитают его под именем Саргас.

Зебоим

Зебоим — богиня океана в его разрушительном проявлении, в частности, штормов и опасных морских существ. Она — переменчивый бог, и даже последователи не защищены от её частых приступов гнева. Большинство моряков молятся Хаббакуку, чтобы держать Зебоим на расстоянии, но некоторые совершают подношения Зебоим, чтобы унять её гнев.

Символ
Зебоим



¹ Консорт — муж царствующей королевы, сам не являющийся монархом (примеч. пер.).



Отважные защитники Соламнии убивают
красного дракона, служащего Королеве Драконов

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ВТО ВРЕМЯ, как войска Королевы Драконов маршируют по Кринну, герои встают на борьбу с ней. Выкованные в горниле войны, эти выдающиеся личности — всё, что стоит между миролюбивыми народами Кринна и эпохой угнетения.

Эта глава содержит информацию о народах и обществах Кринна, которая может быть интересна игрокам, а также варианты персонажей, дополняющие правила из *«Книги игрока»*. Здесь представлены следующие разделы:

Народы Кринна. Познакомьтесь с народами Кринна и узнайте, как эта информация поможет вам в создании персонажа.

Вариант расы. Сыграйте за кендера — расу для персонажей, известную своей храбростью и любопытством.

Организации. Откройте для себя две самые влиятельные организации Кринна — благородных Рыцарей Соламнии и таинственных Магов Высшего волшебства.

Предыстории. Узнайте, как война определила характер вашего персонажа, и выберите одну из двух новых предысторий: рыцарь Соламнии и маг Высшего волшебства.

Черты. Используйте силу магии, чести или богов с помощью этого набора черт.

Вариант подкласса. Свяжите свою магию с тремя мистическими лунами Кринна с помощью подкласса Лунного чародейства.

НАРОДЫ КРИННА

Драконьи армии угрожают всем народам Кринна. В этом разделе представлена информация о жителях континента Ансалон и рассказывается о расах из *«Книги игрока»*, обитающих в мире Кринна. Места, упомянутые в этом разделе, указаны на карте-постере, прилагаемой к этой книге.

ДВАРФЫ

Дварфы великих подземных наций издавна торговали и путешествовали среди народов на поверхности Кринна. В результате Катаклизма многие земли dwarфов были разорены, а некоторые из величайших подземных королевств уничтожены. Некоторые, как народ Кайолин, были изолированы от своих союзников, когда Новое море затопило землю. Другие, как великое dwarфийское королевство Торбардин, замкнулись в себе и до сих пор не воссоединились с миром.

ТОРБАРДИН И ВОЙНА ВРАТ

Королевство Торбардин просуществовало под Харолисовыми горами на юго-западе Ансалона тысячи лет, но столетия спустя после Катаклизма привели к появлению новых разногласий.

Дварфы Торбардина делятся на древние кланы. За много поколений до Катаклизма дварфы, жившие на поверхности, основали клан Нейдар, который занимался земледелием и торговлей с другими жителями поверхности. Вслед за Катаклизмом, в условиях нехватки продовольствия и неопределённости будущего, Верховный король Торбардина запечатал врата королевства для всех чужаков, включая Нейдар. Преданные и измученные голодом дварфы с поверхности вступили в союз с другими отчаявшимися беженцами и безуспешно пытались захватить Торбардин силой. Конфликт, получивший название Война Врат, привёл к возникновению глубокой вражды между дварфийскими общинами поверхности и подземья.

ГОРНЫЕ ДВАРФЫ

Возглавляемые высокородным кланом Хилар горные дварфы являются неоспоримыми правителями Торбардина. Многие великие воины, инженеры и ремесленники называют его великолепные залы своим домом. Гордые и сдержанные, большинство кланов Торбардина не хотят иметь ничего общего с чужаками — другими дварфами или кем-то ещё. Однако некоторые из них устали от жизни в своих древних туннелях и задумываются о воссоединении с миром наверху.

Будучи горным дварфом, вы можете быть выходцем из дварфийского народа Кайолина или Торбардина. Вы можете быть частью многолет-

ДВАРФ-АВАНТЮРИСТ ИЗ
НАРОДА ТОРБАРДИНА



ней торговой или исследовательской экспедиции, отправленной на поверхность. А может быть вы отправились в путь самостоятельно, желая узнать тайны внешнего мира.

ХОЛМОВЫЕ ДВАРФЫ

Дварфы, изгнанные из Торбардина после Катаклизма, годами скитались по поверхности. Проведя века среди народов и на землях поверхности, они стали называться холмовыми дварфами. Лишь немногие из них до сих пор называют себя своим старым именем — Нейдар. Остальные предпочли забыть о связи со своими кузенами — горными дварфами.

Некоторые холмовые дварфы живут как странствующие торговцы, другие нашли свой дом среди общин других народов Ансалона. Другие выживают в руинах и суровых землях, становясь отшельниками.

Будучи холмовым дварфом, вы можете быть выходцем из земель, расположенных неподалёку от великой нации горных дварфов, или из различных далёких городов. А может быть вы — дварф из ниоткуда, выросший в обществе странников и повидавший большинство уголков Ансалона.

ЭЛЬФЫ

Ансалон населяют несколько различных групп эльфов, включая высших эльфов Квалинестии и Сильванестии, лесных эльфов Кагонестии и морских эльфов Даргонестии и Димернестии.

Более двух тысяч лет назад Братоубийственная война разделила высших эльфов Ансалона на две группы: Сильванестии на востоке и Квалинестии на западе. За прошедшие тысячелетия никто из них не попытался примириться. В ещё более далёком прошлом оба народа отделились от своих сородичей Кагонестии, а воды изолировали Даргонестии и Димернестии от их братьев с суши.

Поскольку эльфы Ансалона в основном держатся обособленно, полуэльфы немногочисленны и редко встречаются за пределами этих народов.

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ СИЛЬВАНЕСТИИ

Сильванестии — изначальное эльфийское королевство, расположенное на юге Ансалона. На протяжении многих поколений они жили в замкнутом сообществе, закрытом для чужаков. Они не испытывают ненависти к своим сородичам из Квалинестии, но считают их путь ошибочным.

Недавно война пришла в Сильванестии. Когда Драконы армии осадили королевство, его лидер Лорак Каладон, Беседующий-со-звёздами, приказал своему народу покинуть родные земли. Затем Лорак попытался защитить королевство с помощью *ока дракона* [orb of dragonkind], но неожиданная магия артефакта превратила Сильванестии в страну кошмаров. Теперь уцелевшие эльфы остались без родины. Большинство из них отправились в путешествие через море в Южный Эргот в поисках убежища у Кагонестии. Другие же отказались покинуть Сильванестии и пытаются вернуть себе дом предков.



РАЗВЕДЧИК ИЗ КВАЛИНЕСТИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ ОБ ОПАСНОСТИ, ПРИБЛИЖАЮЩЕЙСЯ К ГРАНИЦАМ ЭЛЬФИЙСКОГО ГОРОДА

Будучи высшим эльфом Сильванести, вы знаете то, что знают немногие в Ансалоне: дом эльфов пал. Во время вторжения Драконьих армий вы могли быть разлучены со своим народом или даже попасть в плен, а затем скрыться от врагов в незнакомых землях. Возможно, вы бежали из Сильванести, но теперь ищете способ вернуть свою родину. А может быть вы посвятили свою жизнь исследованию мира, налаживая отношения с другими народами, не принадлежащими к вашему роду.

ВЫШИЕ ЭЛЬФЫ КВАЛИНЕСТИ

Давным-давно группа высших эльфов покинула Сильванести, желая создать более равноправное общество. Они отправились далеко на запад и в лесах основали новый дом под названием Квалинести. Менее иерархичные, чем их прародители, и готовые иметь дело с чужаками эльфы Квалинести смогли наладить отношения даже с дварфами Торбардина. Однако, после Катаклизма они отделились от мира, и лишь немногие чужаки осмеливаются приблизиться к их хорошо охраняемым границам.

Будучи высшим эльфом Квалинести, вы, вероятно, воспитывались в уединении в лесах своей родины. Вас могли отправить на разведку: изучить положение дел в мире или проверить слухи о судьбе Сильванести. А может быть ваша семья давно покинула Квалинести, и вы поддерживаете связи с народами из других краёв.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ КАГОНЕСТИ

Кагонести являются потомками эльфов, которые никогда не селились в лесных городах Сильванести, а вели кочевой образ жизни и искали гармонии с природой. Большинство из этих лесных эльфов живут небольшими племенами в лесах Южного Эргота. Несмотря на то, что лишь немногие чужаки осмеливаются ступить на древние лесные земли, тысячи беженцев из Сильванести прибыли в поисках помощи. Хотя Кагонести приветствуют своих сородичей и стремятся оказать им поддержку, они не хотят быть ассимилированы превосходящим числом и культурой сородичей.

Будучи лесным эльфом Кагонести, вы, вероятно, провели большую часть своей жизни в лесах и многое знаете о живой природе. Возможно, много лет назад вы отправились исследовать мир. А может быть вы только начали свои странствия, стремясь не допустить, чтобы обрушившаяся на Сильванести опасность, достигла вашего дома.

Народы других миров

Народы, не являющиеся коренными жителями этого мира, всё ещё могут найти свой путь на Кринн. В Ансалоне можно обнаружить отдельных представителей — или даже небольшие анклав — таких народов, как драконорождённые, полурослики, тифлинги и любые другие расы. Вероятно, эти существа прошли через портал и оказались на Кринне. Или же они торговали с одной из великих империй ещё до Катаклизма. Используйте эти варианты для создания персонажей любой расы для ваших приключений по всему Кринну.

Морские эльфы

Две группы морских эльфов населяют океаны Ансалона. Даргонести, также известные как глубинные эльфы, называют своим домом бескрайние океаны. Их собратьев Димернесты часто называют береговыми эльфами. Хотя эти эльфы живут ближе к суше, они также тесно связаны с морем и его жизнью. Обе группы редко встречаются с народами Ансалона и держатся обособленно своей водной общиной. Хотя морские эльфы встречаются крайне редко, вы можете создать персонажей этой расы с помощью книги *«Морденкайнен представляет: Чудовища Мультивселенной»*.

Гномы

Гора Небеспокойсь — полый спящий вулкан на острове Санкрис, является средоточием чудес и катастроф. Здесь энергичные гномы-изобретатели бесконечно создают и испытывают потрясающие устройства и учатся на столь же впечатляющих провалах.

Лесные гномы в Ансалоне не столь многочисленны. Их общины лежат в глубине лесов Санкриса и Кендермора, где они предпочитают изобретательству гармонию с природой.

Будучи гномом, вы можете быть механиком, занимающимся определёнными научными изысканиями, которого пригласили для проведения исследований или поиска вдохновения за пределами горы Небеспокойсь. Кроме того, вы можете быть лесным гномом, исследующим чудеса мира или стремящимся исцелить земли от шрамов Катаклизма.

Гномы-механики с горы Небеспокойсь — самая известная община гномов на Кринне. Несмотря на то, что они живут в пропитанном магическими силами мире, многие из них предаются специализированным научным занятиям и создают замысловатые изобретения.

Люди

Люди повсеместно населяют Ансалон. Они правили крупнейшими империями континента до Катаклизма, а затем были рассеяны во время последовавших за ним бедствий. Многие так и не осели после Катаклизма, присоединившись к бродячим и кочевым народам. Человеческие города немногочисленны и обычно невелики. Они возникли вокруг природных сооружений, которые дали приют общинам после Катаклизма.

Будучи человеком, вы можете быть родом из любого уголка Кринна. Ниже перечислены лишь некоторые из многочисленных человеческих народов Ансалона. Вы можете быть представителем любого из них или же выбрать другой дом на своё усмотрение.

Абанасиния

В Абанасинии расположено несколько мирных поселений, в том числе Утеха — деревня, построенная среди ветвей возвышающихся валинов. В последние годы к власти в этом регионе пришли теократы — Искатели. Эта жаждущая власти конфессия контролирует город Гавань и окрестные поселения именем непонятных капризных божеств, осуждающих использование магии.

На широких просторах северной части Абанасианского полуострова живут кочевники, известные как народ Равнин. Весь регион разделён на племенные территории. Народы Равнин являются искусными воинами, торговцами и хранителями историй о временах до Катаклизма.

Северный и южный Эргот

Катаклизм расколол землю Эргота на две части, разделив остатки человеческой империи, некогда правившей здесь. В Северном Эрготе разрозненные общины утверждают, что являются наследниками павшей империи, и живут среди развалин её городов и крепостей. Они делают свой остров и живут в мире и процветании с кендерским анклавом Хило и гоблинами засушливых южных земель. На Южном Эрготе немного людей. В основном они живут на побережье и избегают опасных отрядов огров и великанов.



Гном-механик с горы Небеспокойсь завершает своё изобретение



Люди из Земель Тарсиса, Эргота и Абанасинии

СОЛАМНИЯ

Некогда могущественная Соламнийская империя утратила былую славу. Хотя Соламния остаётся одной из самых больших и процветающих наций на континенте, её провинции озабочены лишь своим положением и склонны к междоусобицам. Численность некогда легендарных защитников страны — Рыцарей Соламнии — значительно сократилась. Тем не менее Рыцари по-прежнему являются защитниками невинных и идеалами чести.

ТАРСИС

После Катаклизма зеленеющие просторы южного Ансалона исчезли, превратившись в Пыльные равнины. Береговые линии сместились, и город Тарсис оказался морским портом без моря. В сухой гавани ветхие останки прославленных кораблей покачиваются на песчаных волнах. Остатки города существуют в качестве торгового центра для небольших общин и групп кочевников с равнин. Живущие здесь люди сумели приспособить морские маршруты своих предков к засушливой среде, став охотниками, мусорщиками и торговцами.

ДРУГИЕ ЗЕМЛИ

В других частях Ансалона живут самобытные племена кочевников, и находятся небольшие разнообразные поселения.

Восточные дебри. Свирепые и независимые человеческие племена Восточных дебрей кочуют по степям Клеттаар от Тарбидийского океана до Нового моря. Эти кочевники готовы защищать свои земли хоть от соламнийцев, хоть от хобгоблинов-налетчиков с востока.

Гудлунд. Хотя Гудлунд населен преимущественно кендерами, разрозненные человеческие племена бродят по равнинам Дейрли и побережью Кровавого моря Истара. Многие обитают в древних руинах, где они время от времени вынужденные бороться с полузабытыми технологиями и древней магией из прошлого.

Ледяной предел. Люди Ледяного предела живут на замёрзшем юге, где они соперничают с группами таной (люди-моржи) за охотничьи угодья.

Кхур. Людские кочевые племена Кхура населяют суровые скалистые земли. Эти группы были насильственно объединены под властью местного лидера Салах-Хана, заключившего союз с Драконьими армиями. Торговый центр Хури-Хан стал домом для тех, кто стойко сопротивляется захватчикам.

Нордмаар. Большинство людей Нордмаара живут либо в суровых поселениях побережья на севере, либо среди кочевых племён на юге. Эти гордые группы имеют тесные связи с народом Соламнии.



КЕНДЕРЫ-АВАНТЮРИСТЫ НАПРАВЛЯЮТСЯ В
НОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ВЕДОМЫЕ СВОИМ
ЛЮБОПЫТСТВОМ

ВАРИАНТ РАСЫ

Кендер — это вариант расы для персонажей игрока в *Dragonlance* и других сеттингах D&D.

СОЗДАНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Если вы создаёте персонажа кендера, следуйте описанным ниже правилам.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При определении значений характеристик вашего персонажа увеличьте одну из характеристик на 2, а другую — на 1, или увеличьте три различные характеристики на 1. Следуйте этому правилу независимо от метода, который вы используете для определения характеристик, бросаете ли вы кости или настраиваете значения.

Раздел «Быстрое создание» в выбранном вами классе даёт рекомендации по тому, какие характеристики увеличить. Вы вольны следовать этим советам или игнорировать их. Какие бы значения вы не решили увеличить, значение ни одной характеристики не может превышать 20.

ЯЗЫКИ

Ваш персонаж может говорить, читать и писать на Общем и ещё на одном языке, который вы и Мастер сочтёте подходящим для персонажа. «Книга игрока» содержит список распространенных языков на выбор. Мастер может свободно добавлять или удалять языки из этого списка для нужд кампании.

Вид существа

У каждого существа в D&D, включая каждого персонажа игрока, в правилах есть специальный тег, определяющий вид существа. Большинство персонажей игроков, включая кендеров, являются Гуманоидами. Для видов не существует конкретных правил, но некоторые элементы игры различны для существ разных видов. Например, в тексте заклинания *лечение ран* [*cure wounds*] указано, что оно не действует на Конструктов.

Продолжительность жизни

Типичная продолжительность жизни персонажей игроков в мультивселенной D&D составляет около века, если персонаж не умрёт насильственной смертью в приключениях.

Рост и вес

Персонажи игроков, вне зависимости от расы, обычно имеют примерно тот же рост и вес, как люди в реальном мире. Если вы хотите определить рост или вес персонажа случайным образом, обратитесь к таблице «Случайный рост и вес» в «Книге игрока» и выберите строку в таблице, наилучшим образом описывающую ваше представление о персонаже.

КЕНДЕР

В мифические времена сотворения Кринна бог ремёсел Реоркс, погрузился в ничем не ограниченное творчество. Многие народы возникли из его божественной кузницы, но не все из них остались такими, какими их создал бог. Под воздействием непреодолимой магии группа гномов преобразилась и обрела почти сверхъестественное любопытство и бесстрашие. Так появились первые Кендеры.

Кендеры, урождённые обитатели Кринна, миниатюрные гуманоиды с заостренными ушами и разнообразной внешностью. Кендеры обладают сверхъестественным любопытством, которое толкает их на приключения. Из-за этой любознательности многие кендеры попадают в порталы, ведущие в другие планы и миры.

Кендеры иногда собирают внушительные коллекции редкостей. Некоторые могут коллекционировать разнообразные безделушки или реликвии из магических мест, в то время как другие могут стать профессиональными ворами.

ЧЕРТЫ КЕНДЕРА

Будучи кендером, у вас есть следующие расовые черты.

Тип существа. Вы — Гуманоид.

Размер. Ваш размер Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Бесстрашие. Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить на себе состояние испуганный. Когда вы проваливаете спасбросок, чтобы избежать или закончить на себе состояние испуганный, вы можете вместо этого сделать спасбросок успешным. Преуспев в спасброске таким образом, вы не можете сделать это повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Любопытство кендеров. Благодаря мистическому происхождению вашего народа, вы владеете одним из следующих навыков по вашему выбору: Выживание, Ловкость рук, Проницательность, Расследование или Скрытность.

Насмешка. Вы обладаете необыкновенной способностью выводить существ из себя. Вы можете бонусным действием произнести ряд провокационных слов в адрес слышащего и понимающего вас существа в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет совершать броски атаки с помехой против других целей кроме вас, до начала вашего следующего хода. Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы (определите при выборе этой расы).

Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

ОРГАНИЗАЦИИ

В прошлом, когда Кринн переживал самые тёмные времена, добродетельные Рыцари Соламнии и мистические Маги Высшего волшебства подарили миру многих защитников. Эти организации подробно описаны в данном разделе.

РЫЦАРИ СОЛАМНИИ

Многие прославленные герои вышли из рядов Рыцарей Соламнии, самого известного рыцарства на Ансалоне. Рыцарство зародилось более тысячи лет назад во времена правления Эрготской империи на западе Ансалона. Глава эрготской имперской гвардии Винас Соламн был послан на восток Эргота, чтобы подавить массовое восстание. Однако Соламн узнал о причинах недовольства повстанцев и, перейдя на их сторону, вместе с ними пошел на эрготскую столицу Далтигот. Город пал, а Винас Соламн был провозглашён королём нового независимого государства на восточных равнинах, названного в его честь Соламнией.

Король Соламн стремился править этим новым обществом по справедливости. У чёрного гранитного камня на уединенной поляне острова Санкрист он молился богам о наставлении. Три бога Добра явились ему: Паладайн, бог справедливости и порядка, Кири-Джолит, бог справедливой войны, и Хаббакук, бог природы, верности и стихий. Они вдохновили короля на создание трёх рыцарских орденов, которые стали вместе охранять королевство в качестве Рыцарей Соламнии.

ЗАПЯТНАННАЯ ГОРДОСТЬ

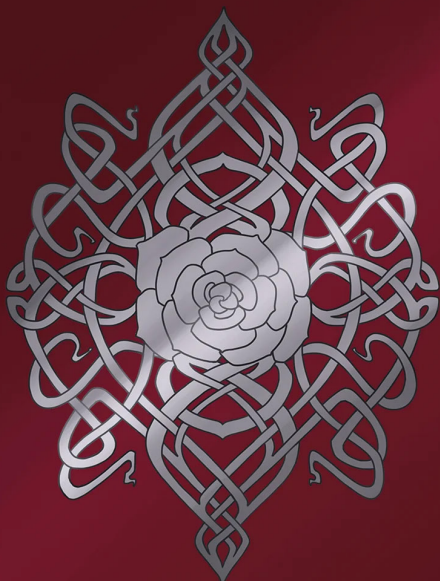
До Катаклизма Соламния была символом мира и процветания. Рыцари основали великие города и замки на равнинах Соламнии, включая Солантус, замок Светлого меча и Даргаардскую башню. Они правили в соответствии с идеалами Винаса Соламна и заключили союз с Истаром, который распространил эти идеалы по всему миру. Народ Соламнии приписывал своё процветание мудрому и справедливому правлению Рыцарей.

После Катаклизма вера в рыцарство сменилась подозрениями. Ходили слухи, что рыцарство обладало силой для предотвращения Катаклизма, но либо не смогло, либо решило этого не делать. Возможно, оно желало избавиться от Истара и укрепить свою власть.

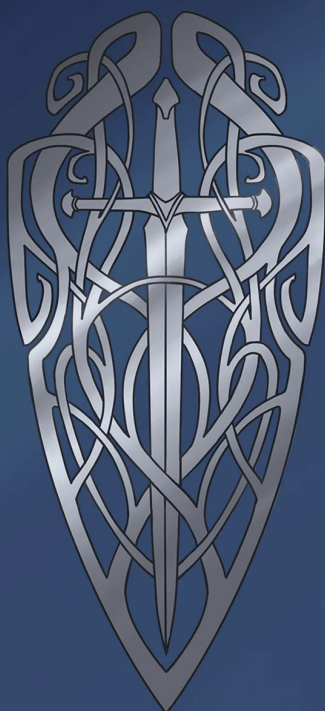
Большинство рыцарей по-прежнему пытались защищать королевство, как того требовал их долг. Однако они оказались окружены со всех сторон и погибали, защищая отвергнувших и преследующих их людей. Многие бежали на остров Санкрист на западе или отступили под защиту своих крепостей и замков. Другие же стали скрываться, чтобы продолжить свою работу.



ЭМБЛЕМА РЫЦАРЕЙ КОРОНЫ



ЭМБЛЕМА РЫЦАРЕЙ РОЗЫ



ЭМБЛЕМА РЫЦАРЕЙ МЕЧА

Сегодня ослабшие Рыцари погрязли в ожесточённых внутренних распрях. Что лучше — сохранить свои устаревшие строгие принципы, оставшись верными себе? Или принять изменяющийся мир и бороться за его защиту, даже если Рыцари должны измениться вместе с ним?

КЛЯТВА И МЕРА

Рыцари Соламнии следуют рыцарскому кодексу, состоящему из двух частей: Клятвы и Меры, вдохновлённых трудами Винаса Соламна. Вдохновляющая Клятва проста — это путеводная звезда, а Мера — конкретные правила организации и поведения рыцарства.

Клятва. Клятва Рыцарей Соламнии была неизменной с тех пор, как Винас Соламно основал рыцарство: «Est Sularus oth Mithas», или «Моя честь — моя жизнь». Этим принципом — жертвовать всем ради чести — должен руководствоваться каждый рыцарь, по крайней мере в теории.

Мера. В отличие от Клятвы, Мера — это ошеломляюще сложное и мучительно конкретное руководство по рыцарской жизни. Изначально составленная Винасом Соламно в качестве организационной схемы и кодекса поведения для рыцарских орденов, с годами Мера разрослась до тридцати семи томов, охватывающих всё — от придворного этикета до правильного седлания лошадей. Согласно Мере Рыцари больше не обладают достаточной численностью для избрания нового Великого магистра — высшего должностного лица, которое могло бы отменить или обновить Мету.

Несмотря на это, растущее меньшинство рыцарей выступает за реформу Меры, считая, что она громоздкая, устаревшая и больше не служит идеалам, заложенным их основателем.

РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА

Каждый соламнийский рыцарь принадлежит к одному из трёх орденов. Каждый орден под командованием Верховного рыцаря, избранного из его числа, имеет свою собственную иерархию и правила приёма.

Рыцари Короны. Большинство рыцарей начинают свой путь оруженосцами рыцарей Короны, которые почитают своим покровителем бога Хаббакука. Орден подчёркивает идеалы верности и послушания, которые служат краеугольным камнем для рыцаря вне зависимости от его дальнейшего решения: остаться или покинуть орден. Рыцари Короны должны помогать любому нуждающемуся рыцарю и королевству, включённому в Протокол чести — официальный список союзников.

Рыцари Меча. Посвящённый героической чести, храбрости и почитанию истинных богов, этот орден отстаивает добродетели Кири-Джолита, бога справедливой войны. Его члены готовы отважно пожертвовать собой, чтобы защитить беззащитных, не обращая внимания на собственные страдания. Рыцари, вступающие в этот орден, часто предпринимают героические походы, чтобы доказать свою значимость.

Рыцари Розы. Под покровительством бога Паладайна рыцари Розы служат примером чести, подкреплённой мудростью и справедливостью. Прежде чем оказаться в их рядах большинство проходит службу сначала в ордене Короны, а затем в ордене Меча.

МАГИ ВЫСШЕГО ВОЛШЕБСТВА

Многие заклинатели Кринна являются членами древней организации, известной как Маги Высшего волшебства. Преимущественно она состоит из волшебников и в меньшей степени из колдунов, чародеев и других заклинателей. Члены организации делятся на три ордена. Каждый орден посвящает себя определённой добродетели и почитанию луны, связанной с его божеством. Три ордена объединены в единую организацию, надзор за которой осуществляет совет её опытейших членов, известный как Конклав.

Объединившиеся как для изучения магии, так и для защиты своих знаний и традиций, у этих трёх орденов различные мотивы для использования магии.

Орден Белых одежд

Посвящённые доброму богу Солиари, Белые одежды принимают на себя торжественную клятву использовать магию для изменения мира к лучшему. Путь их нелёгок, и почти каждый день маг Белых одежд сталкивается с мучительным выбором — вмешиваться ли в дела других ради высшего блага.

Орден Красных одежд

Вдохновлённые нейтральной богиней Лунитари маги Красных одежд помогают другим ради собственной выгоды и используют свой дар для обогащения любым способом. От магов Красных одежд ожидают ответственного использования сил, преданности своему ордену и поддержания баланса между добром и злом в собственных действиях и целом мире.

Орден Чёрных одежд

Чёрные одежды, которых в равной степени осуждают и боятся, следуют примеру злого бога Нунитари, чёрной луны Кринна. От магов Чёрных одежд в первую очередь ожидают удовлетворения собственных амбиций, преследования целей своего ордена и лишь потом поддержания благополучия Конклава.

БАШНИ ВЫСШЕГО ВОЛШЕБСТВА

Тысячи лет назад Маги Высшего волшебства совместно построили пять Башен Высшего волшебства — центров обучения для развития магического искусства и продвижения интересов орденов. Три башни были разрушены во время Катаклизма, а четвертая — некогда непревзойдённая Палантасская башня — была опустошена и проклята. Единственная сохранившаяся Вайретская башня служит штаб-квартирой Магов Высшего волшебства и хранилищем их величайших секретов.

ИСПЫТАНИЕ ВЫСШЕГО ВОЛШЕБСТВА

Стремящийся присоединиться к одному из трёх орденов ученик мага, должен сначала пройти тест, известный как Испытание Высшего волшебства. У каждого мага оно проходит по-разному в зависимости от ордена, к которому он хочет присоединиться, и его личных проблем и стремлений. Тем не менее оно всегда состоит из нескольких элементов.

Смертельный провал. Основная цель испытания — отсеять тех, кто будет злоупотреблять магией. Каждое испытание построено таким образом, что его провал означает смерть. Нет ни судьи, ни оценок, а шансы выжить после проваленного испытания ничтожно малы.

Магическое мастерство. Маг должен владеть магией грамотно и творчески, и уметь держать её под контролем. Каждое испытание требует от мага использования самой продвинутой магии, которой он научился, а иногда — выхода за пределы собственных возможностей.

Испытание характера. Маги Конклава должны знать, что ученик будет соблюдать законы их ордена независимо от обстоятельств. С этой целью испытание ставит ученика перед тяжёлым моральным и эмоциональным выбором, а также решением магической задачи.

Иллюзия и реальность. Во время испытания могут появиться друзья, враги и любимые, а также всевозможные опасности и головоломки. Испытуемый не может знать, какие из них иллюзорны, а какие реальны. В некоторых случаях испытание может оказать серьёзное влияние на жизнь претендента за пределами ордена.

МАГИ-ОТСТУПНИКИ

Когда заклинатель покидает или его изгоняют из рядов Магов Высшего волшебства, или когда он не проходит Испытание Высшего волшебства, но выживает, лидеры организации запрещают ему продолжать заниматься магией. Практикующие волшебство вопреки воле Конклава маги считаются отступниками. Представители орденов обязаны сообщать о таких отступниках и противостоять им. Некоторые члены орденов охотятся на отступников, стремясь покарать или уничтожить бросивших вызов Магам Высшего волшебства.

Предыстории

Когда вы создаёте персонажа для Dragonlance, выберите одну из предысторий этого раздела, «Книги игрока» или другого источника.

В этом разделе представлены две новые предыстории для персонажей Кринна: рыцарь Соламнии и маг Высшего волшебства.

Дополнительные черты

Какую бы предысторию вы не выбрали для персонажа Dragonlance, вы получаете дополнительные черты, как показано ниже. Персонажи, вовлечённые в Войну Копья или другие конфликты на Кринне, меняются, пережив драматические события.

Дополнительная черта 1-го уровня

Если вы выбираете предысторию рыцаря Соламнии или мага Высшего волшебства, вы получаете черту, указанную в этой предыстории. Если выбранная вами предыстория не даёт черту, вы получаете дополнительную черту на выбор из представленных ниже (в скобках указано, где находится описание черты):

- Одарённый («Книга игрока»)
- Крепкий («Книга игрока»)

Дополнительная черта 4-го уровня

На 4-ом уровне вы получаете ещё одну дополнительную черту по вашему выбору из списка черт 1-го уровня или представленных ниже (в скобках указано, где находится описание черты):

- Адепт Чёрных одежд (эта глава)
- Адепт Красных одежд (эта глава)
- Адепт Белых одежд (эта глава)
- Бдительный («Книга игрока»)
- Любимец богов (эта глава)
- Рыцарь Короны (эта глава)
- Рыцарь Розы (эта глава)
- Рыцарь Меча (эта глава)
- Подвижный («Книга игрока»)
- Страж («Книга игрока»)
- Боевой заклинатель («Книга игрока»)

Вы получаете эту дополнительную черту на 4-м уровне независимо от вашей предыстории — даже если вы выбрали предысторию рыцаря Соламнии или мага Высшего волшебства. Вы должны соответствовать всем требованиям, которые имеет выбранная вами черта.

Рыцарь Соламнии

Требование: Кампания «Dragonlance»

Вы тренировались, чтобы стать доблестным воином, известным как Соламнийский рыцарь. Чёткие правила определяют каждое ваше действие. Ваша задача — соблюдать их, защищая слабых и противостоять злу во всех его обликах. Ваша честь настолько же важна, как и ваша жизнь.

Владение навыками: Атлетика, Выживание

Языки: два по вашему выбору

Снаряжение: Знак отличия, колода карт, комплект обычной одежды и поясной кошель с 10 зм

Умение: Оруженосец рыцаря Соламнии

Вы получаете черту Оруженосец рыцаря Соламнии.

Кроме того, Рыцари Соламнии предоставляют вам бесплатный скромный постой и еду в любой из своих крепостей или лагерей.

Создание персонажа рыцаря Соламнии

Любой класс, владеющий боевыми навыками, может стать хорошим подспорьем для Рыцарей Соламнии. Воины и паладины составляют основную часть сил рыцарства. В их рядах также можно встретить жрецов, особенно домена Войны.

Для создания более необычного образа Рыцаря Соламнии можно взять барда из Коллегии доблести (или Коллегии мечей из «Руководства Занатара обо всём») или варвара, преданного идеалам бога природы Хаббакука (возможно взяв Путь фанатика из «Руководства Занатара обо всём»).

Рыцарь Соламнии из Ордена Меча



Безделушки рыцаря Соламнии. После создания вашего персонажа, совершите бросок по таблице «Безделушки рыцаря Соламнии» вместо «Таблицы безделушек» из «Книги игрока» для выбора начальной безделушки.

БЕЗДЕЛУШКИ РЫЦАРЯ СОЛАМНИИ

к6 Безделушка

- | | |
|---|--|
| 1 | Плоский серебряный диск, на котором вы записываете свои подвиги |
| 2 | Кусок доспеха павшего рыцаря |
| 3 | Подвеска с изображением короны, розы или меча |
| 4 | Рукоять меча вашего наставника |
| 5 | Подарок со значением от того, кого вы защитили — например, носовой платок или перчатка |
| 6 | Медальон с изображением серебряного дракона внутри |

МАГ ВЫСШЕГО ВОЛШЕБСТВА

Требование: Кампания «Dragonlance»

Ваш талант к магии был замечен магами Высшего волшебства — организацией заклинателей, которая изучает магию и предотвращает её неправильное использование. Вы обучались среди магов, однако впереди вас ждут тяжёлые и опасные испытания, которые позволят вам стать полноценным членом этой группы. Ваша страсть к изучению магии наверняка привела вас к одному из возможных путей: к доброжелательному ордену Белых одежд, к сохраняющему баланс ордену Красных одежд или к безрассудному ордену Чёрных одежд.

В Кринне многие говорят о Магах Высшего волшебства исключительно как о волшебниках. Однако организация принимает не только этих заклинателей. В их рядах можно встретить бардов, чародеев, колдунов и других.

Владение навыками: История, Магия

Языки: два по вашему выбору

Снаряжение: Бутылка цветных чернил, писчее перо, комплект обычной одежды и поясной кошелек с 10 зм

Умение: Посвящённый в Высшее волшебство

Вы получаете черту Посвящённый в Высшее волшебство.

Кроме того, Маги Высшего волшебства предоставляют вам бесплатный скромный постоя и еду на любой срок в любой обитаемой Башне Высшего волшебства и на одну ночь в доме представителя организации.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА МАГА ВЫСШЕГО ВОЛШЕБСТВА

Маги Высшего волшебства обычно являются чародеями, колдунами или волшебниками и могут иметь любой подкласс. Маловероятно, что заклинатели, получающие свою магию через посвящение, будут приняты среди магов-традиционалистов. Тем не менее Маги Высшего волшебства проницательны, и редко позволяют уникальным перспективам или личностям пройти мимо них. Даже обученные магии представители боевых классов изредка могут найти себе место среди трёх орденов.

Безделушки мага Высшего волшебства. После создания вашего персонажа, совершите бросок по таблице «Безделушки мага Высшего волшебства» вместо «Таблицы безделушек» из «Книги игрока» для выбора начальной безделушки.

БЕЗДЕЛУШКИ МАГА ВЫСШЕГО

ВОЛШЕБСТВА

к6 Безделушка

- | | |
|---|---|
| 1 | Неоткрытое письмо от вашего первого учителя |
| 2 | Сломанная волшебная палочка из чёрного, красного или белого дерева |
| 3 | Свиток с непонятной формулой |
| 4 | Бесполезное устройство, усыпанное цветными камнями, которые могут складываться в различные загадочные формы |
| 5 | Мешочек или книга заклинаний, украшенная символом тройной луны Магов Высшего волшебства |
| 6 | Линза, через которую можно увидеть невидимую чёрную луну Кринна — Нуитари |

ЧЕРТЫ

В этом разделе представлены черты, связанные с Рыцарями Соламнии и Магами Высшего волшебства, а также общая черта, которая доступна персонажам, ищущим особую божественную связь. Они доступны вам всякий раз, когда вы можете выбрать черту, и они соответствуют правилам черт в «Книге игрока».

АДЕПТ БЕЛЫХ ОДЕЖД

Требования: 4-й уровень, черта Посвящённый в Высшее волшебство (Солиари)

Выбранная вами луна Солиари влияет на вашу магию, а орден Белых одежд признал вашу клятву использовать магию, чтобы сделать мир лучше. Вы получаете следующие преимущества:

Защитная магия. Вы получаете одно заклинание 2-го уровня по вашему выбору. Это заклинание 2-го уровня должно принадлежать школе Ограждения или Прорицания. Вы можете накладывать это заклинание 2-го уровня, не тратя ячеек заклинаний. Вы не можете повторно наложить его таким образом, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать это заклинание, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня. Базовой характеристикой заклинания является та, которую вы выбрали при получении черты Посвящённый в Высшее волшебство.

Защитный оберег. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, получает урон, вы можете реакцией потратить ячейку заклинания и сплести вокруг цели защитную магию. Бросьте количество к6 равное уровню потраченной ячейки заклинаний и уменьшите урон, полученный целью, на значение равное общему выпавшему значению на костях + ваш модификатор базовой характеристики.

АДЕПТ КРАСНЫХ ОДЕЖД

Требования: 4-й уровень, черта Посвящённый в Высшее волшебство (Лунитари)

Выбранная вами луна Лунитари влияет на вашу магию, а орден Красных одежд признал вашу преданность сохранению баланса между всем сущим. Вы получаете следующие преимущества:

Магия проницательности. Вы изучаете одно заклинание 2-го уровня по вашему выбору. Это заклинание 2-го уровня должно принадлежать школе Иллюзии или Преобразования. Вы можете накладывать это заклинание 2-го уровня, не тратя ячеек заклинаний. Вы не можете повторно наложить его таким образом, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать это заклинание, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня. Базовой характеристикой заклинания является та, которую вы выбрали при получении черты Посвящённый в Высшее волшебство.

Магический баланс. Когда вы совершаете бросок атаки или проверку характеристики и выпадает «9» или меньше на к20, вы можете уравновесить судьбу и считать, что выпало «10». Вы можете уравновесить судьбу количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

АДЕПТ ЧЁРНЫХ ОДЕЖД

Требования: 4-й уровень, черта Посвящённый в Высшее волшебство (Нуитари)

Выбранная вами луна Нуитари влияет на вашу магию, а орден Чёрных одежд признал ваши амбиции и лояльность. Вы получаете следующие преимущества:

Магия амбиций. Вы изучаете одно заклинание 2-го уровня по вашему выбору. Это заклинание должно принадлежать школе Очарования или Некромантии. Вы можете накладывать это заклинание 2-го уровня, не тратя ячеек заклинаний. Вы не можете повторно наложить его таким образом, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать это заклинание, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня. Базовой характеристикой заклинания является та, которую вы выбрали при получении черты Посвящённый в Высшее волшебство.

Канал жизни. Вы можете направлять вашу жизненную силу, чтобы увеличить мощь вашей магии. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, проваливает спасбросок против вашего заклинания, причиняющего урон, вы можете потратить количество костей хитов равное уровню заклинания. Бросьте потраченные кости хитов и сложите полученное значение. Существо получает дополнительный урон равный полученному значению.

ЛЮБИМЕЦ БОГОВ

Требования: 4-й уровень, кампания «Dragonlance»
Бог выбрал тебя, чтобы нести искру своей силы.

Вы изучаете один заговор по вашему выбору из списка заклинаний жреца и одно заклинание 1-го уровня, согласно мировоззрению вашего персонажа, как указано в таблице «Заклинания мировоззрения» ниже. Также вы изучаете заклинание гадание [augury].

ЗАКЛИНАНИЯ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Мировоззрение	Заклинания 1-го уровня
Доброе	Выберите одно заклинание жреца 1-го уровня
Злое	Выберите одно заклинание колдуна 1-го уровня
Нейтральное	Выберите одно заклинание друида 1-го уровня

Вы можете накладывать эти заклинания 1-го уровня и гадание [augury], не тратя ячеек заклинаний. Вы не можете повторно наложить любое из этих заклинаний таким образом, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня.

Базовой характеристикой этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе этой черты).

Кроме того, вы можете использовать священный символ в качестве фокусировки для любых заклинаний, которые используют базовую характеристику, определённую при выборе этой черты.

ОРУЖЕНОСЕЦ РЫЦАРЯ СОЛАМНИИ

Требования: кампания «Dragonlance» плюс класс воин, паладин или предыстория рыцаря Соламнии
Тренировки рыцарей Соламнии дают вам следующие преимущества:

По коням. Забраться в седло и спешиться стоит вам всего 5 футов передвижения.

Точный удар. Один раз за ход, когда вы совершаете бросок атаки оружием против существа, вы можете совершить этот бросок с преимуществом. При попадании, бросьте к8 и добавьте выпавшее значение в качестве бонуса к броску урона. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Использование считается потраченным, только при попадании. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

ПОСВЯЩЁННЫЙ В ВЫСШЕЕ ВОЛШЕБСТВО

Требования: кампания «Dragonlance» плюс класс волшебник, чародей или предыстория маг Высшего волшебства

Вы прошли обучение у заклинателей, связанных с Магами Высшего волшебства.

Выберите одну из трёх лун Кринна, влияющих на вашу магию: чёрную луну Нуитари, красную луну Лунитари или белую луну Солинари. Вы изучаете один заговор по вашему выбору из списка заклинаний волшебника и два заклинаний 1-го уровня согласно выбранной луне, как указано в таблице «Лунные заклинания».

ЛУННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Луна	Заклинания 1-го уровня
Нуитари	Выберите два из: диссонирующий шёпот [dissonant whisper], луч болезни [ray of sickness], псевдожизнь [false life], сглаз [hex]
Лунитари	Выберите два из: маскировка [disguise self], падение перышком [feather fall], сверкающие брызги [color spray], скоростной [longstrider]
Солинари	Выберите два из: защита от добра и зла [protection from evil and good], обнаружение добра и зла [detect evil and good], понимание языков [comprehend languages], щит [shield]



Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний 1-го уровня не тратя ячеек заклинаний. Вы не можете повторно наложить их таким образом, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые ячейки заклинаний, которые у вас имеются.

Базовой характеристикой этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе этой черты).

РЫЦАРЬ КОРОНЫ

Требования: 4-й уровень, черта Оруженосец рыцаря Соламнии

Вы — рыцарь Соламнии, вступивший в Орден Короны, восхваляющий добродетели сотрудничества, верности и послушания. Вы отличились в групповом бою и получаете следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение ваших Силы, Ловкости или Телосложения на 1 при максимуме 20.

Командирское сплочение. Вы можете бонусным действием приказать одному союзнику в пределах 30 футов атаковать. Если этот союзник может видеть и слышать вас, он может незамедлительно совершить одну атаку оружием реакцией. При попадании, союзник может бросить к8 и добавить выпавшее значение в качестве бонуса к броску урона. Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

РЫЦАРЬ МЕЧА

Требования: 4-й уровень, черта Оруженосец рыцаря Соламнии

Вы — рыцарь Соламнии, вступивший в орден Меча, посвящённый героизму и храбрости. Храбрость закаляет ваш дух, предоставляя следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение ваших Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.

Деморализующий удар. Один раз за ход, когда вы попадаете атакой оружием по существу, вы можете попытаться испугать эту цель. Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, которую увеличила эта черта). При провале цель становится испуганной вами до конца вашего следующего хода. При успехе цель совершает с помехой следующий бросок атаки до конца своего следующего хода. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

ЧЛЕНСТВО В РЫЦАРСКИХ ОРДЕНАХ

Рыцари Соломнии всегда являются членами только одного ордена своей организации. Во время обучения большинство рыцарей начинают как рыцари Короны, а затем переходят в другие ордена. Вне зависимости от того, идет ли персонаж по этому пути, будучи членом одного ордена он сохраняет полученные знания, даже если вступает в другой. Персонажи могут сменить рыцарский орден, в котором они состоят, но им остаются доступны все полученные черты рыцаря Соломнии.

РЫЦАРЬ РОЗЫ

Требования: 4-й уровень, черта Оруженосец рыцаря Соломнии

Вы — рыцарь Соломнии, вступивший в орден Розы, славящийся своими способностями к командованию, справедливостью и мудростью. Ваша решимость даёт следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение ваших Телосложения, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.

Вдохновляющее сплочение. Вы можете бонусным действием вдохновить одного союзника в пределах 30 футов (по вашему выбору). Если эта цель может видеть и слышать вас, она получает временные хиты равные 1к8 + ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, которую увеличила эта черта. Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

ПОДКЛАСС ЧАРОДЕЯ

Чародей обладает умением Происхождения чародея, которое предлагает вам выбрать подкласс. При выборе доступен следующий вариант: Лунное чародейство.

ЛУННОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

У многих народов луна является почитаемым небесным телом, обладающим магическими свойствами. На Кринне боги магии связаны с тремя лунами мира. В мире Торила богиня Селунэ с помощью света луны борется с тьмой. В Эберроне учёные Драконьего Пророчества расшифровывают древние секреты, связанные с растущими и убывающими двенадцатью лунами.

Вы или кто-то из вашего рода подвергся воздействию концентрированной лунной магии вашего мира, что наделило вас возможностью управлять ею. Возможно, ваш предок участвовал в друидическом ритуале, связанном с затмением, или мистический осколок луны упал рядом с вами. Как бы ни проявлялась ваша магия, ваша связь с луной очевидна. Возможно, когда вы накладываете заклинания чародея, ваши зрочки светятся так же как и луна, с которой вы связаны, вокруг вас вращаются призрачные образы лунных фаз, или возникают какие-то другие эффекты.

ЛУННОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

1-й уровень, умение Лунного чародейства

Вы изучаете дополнительные заклинания, когда достигаете определённого уровня в этом классе согласно таблице «Лунные заклинания». Каждое заклинание считается заклинанием чародея для вас, однако оно не учитывается в общем списке заклинаний чародея, известных вам.

ЛУННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень чародея	Заклинания полнолуния	Заклинания новолуния	Заклинания полумесяца
1-й	щит [shield]	луч болезни [ray of sickness]	сверкающие брызги [color spray]
3-й	малое восстановление [lesser restoration]	глухота/слепота [blindness/deafness]	смена обличья [alter self]
5-й	рассеивание магии [dispel magic]	прикосновение вампира [vampiric touch]	призрачный скакун [phantom steed]
7-й	защита от смерти [death ward]	смятение [confusion]	мираж [hallucinatory terrain]
9-й	Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond]	удержание чудовища [hold monster]	фальшивый двойник [mislead]

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете выбрать, какая фаза луны будет питать вашу магию: полнолуние, новолуние или полумесяц. Пока вы находитесь в выбранной фазе, вы можете наложить заклинание 1-го уровня соответствующей фазы из таблицы «Лунные заклинания» один раз, не тратя ячейки заклинаний. Наложив заклинание таким образом, вы не можете сделать это повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

ЛУННЫЙ ОГОНЬ

1-й уровень, умение Лунного чародейства

По команде вы можете призвать лучезарный свет луны. Вы изучаете заговор *священное пламя* [sacred flame], который не учитывается в списке заговоров чародея, известных вам. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете нацелить его на одно существо как обычно или двух существ, находящихся в пределах дистанции на расстоянии 5 футов друг от друга.

ЛУННЫЕ ДАРЫ

6-й уровень, умение Лунного чародейства

Фазы вашего Лунного воплощения воздействуют на вашу метамагию. Каждая фаза луны связана с заклинаниями указанных ниже школ:

Полнолуние. Заклинания школ Ограждения и Прорицания.

Новолуние. Заклинания школ Очарования и Некромантии.

Полумесяц. Заклинания школ Иллюзий и Преобразования.

Каждый раз, когда вы используете метамагию на заклинание школы, связанной с фазой вашего Лунного воплощения, в которой вы находитесь

сейчас, вы можете уменьшить количество потраченных единиц чародейства на 1 (минимум 0). Вы можете уменьшить количество единиц чародейства для вашей метамагии количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

УБЫВАНИЕ И РОСТ

6-й уровень, умение Лунного чародейства

Вы получаете усиленный контроль над фазами вашей лунной магии. Вы можете бонусным действием потратить 1 единицу чародейства, чтобы сменить фазу вашего Лунного воплощения на другую.

Теперь вы можете наложить одно заклинание 1-го уровня из каждой фазы луны таблицы «Лунные заклинания» один раз, не тратя ячейки заклинания, при условии, что ваша текущая фаза совпадает с фазой заклинания лунной фазы. Наложив заклинание лунной фазы таким образом, вы не можете сделать это повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

ЛУННОЕ УСИЛЕНИЕ

14-й уровень, умение Лунного чародейства

Сила луны наполняет вас. Каждый раз, когда вы выбираете фазу луны, влияющую на вашу магию, вы также получаете следующие преимущества, связанные с конкретной фазой:

Полнолуние. Вы можете бонусным действием излучать яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов или погасить свет. Кроме того, вы и существа по вашему выбору совершают с преимуществом проверки Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Восприятие), пока они находятся в пределах яркого света, излучаемого вами.

Новолуние. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Кроме того, пока вы находитесь во тьме, броски атаки по вам совершаются с помехой.

Полумесец. Вы получаете сопротивление урону некротической энергией и излучением.

ЛУННЫЙ ФЕНОМЕН

18-й уровень, умение Лунного чародейства

Вы можете бонусным действием задействовать особые силы, даруемые фазой вашего Лунного воплощения. Альтернативно, частью бонусного действия, которое вы предпринимаете для изменения своей фазы луны с помощью умения Убывание и рост, вы можете немедленно использовать силу лунной фазы, в которую вы входите:

Полнолуние. На мгновение, вы излучаете лунный свет. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов должно преуспеть в спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний, иначе станет ослеплённым до конца его следующего хода. Кроме того, одно существо по вашему выбору в этой области восстанавливает 3к8 хитов.

Новолуние. На мгновение, вы излучаете мрак. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов должно преуспеть в спасброске Ловкости против Сл ваших заклинаний, иначе получит 3к10 урона некротической энергией и его скорость снижается до 0 до конца его следующего хода. Кроме того, вы становитесь невидимым

до конца вашего следующего хода или до того момента, как вы совершите бросок атаки или наложите заклинание.

Полумесец. Вы можете магическим образом телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть на расстоянии 60 футов. Вы можете взять с собой одно согласное существо, которое вы видите в пределах 5 футов. Это существо телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от своего места назначения. Кроме того, вы и это существо также получаете сопротивление всем видам урона до начала вашего следующего хода.

Используя одно из этих бонусных действий, вы не можете сделать это повторно, пока не завершите продолжительный отдых или не потратите 5 единиц чародейства для его повторного применения.



ЧЕЛОВЕК-ЧАРОДЕЙ
ИСПОЛЬЗУЕТ МАГИЮ ЛУН
КРИННА



Великий мастер драконов Кансалди Огнеглазая
ведёт Красную Драконью Армию на войну
против Соламнии

ПРЕЛЮДИЯ К ВОЙНЕ

КОРОЛЕВА ДРАКОНОВ НАЧАЛА СВОЁ ЗАВОЕВАНИЕ Ансалона. Восточная часть континента пала, а Красная Драконья армия проверила свои силы на изолированных и раздробленных землях. Теперь она направила свой взор на запад на земли Соламнии — страны, известной как родина рыцарей и героев. Пришло время настоящей войны.

«*Dragonlance: Тень Королевы Драконов*» рассказывает о первом ударе Драконьей армией по Соламнии и бросает группу героев в пучину меняющей мир войны. Эта глава содержит обзор приключения, представленного в последующих главах, а также советы по вовлечению персонажей в сюжет.

ОБЗОР

«*Dragonlance: Тень Королевы Драконов*» — это приключение для игры Dungeons & Dragons, предназначенное для четырёх-шести персонажей. Персонажи являются героями этой истории. В данной книге описаны злодеи, которых нужно победить, и области, которые нужно исследовать, чтобы завершить это приключение.

Также здесь описывается континент Ансалон на планете Криин — родной мир сеттинга кампании «*Dragonlance*». Введение и глава 1 описывают его в общих чертах, а основное внимание уделяется землям, окружающим город Каламан в государстве Соламнии — основном месте действий приключения. В этих разделах описываются основные элементы сеттинга, но в целом вы можете детализировать мир по своему усмотрению.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для проведения приключения вам потребуются основные книги правил пятой редакции («Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий»).

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». «Бестиарий» содержит блоки статистики большинства существ, встречающихся в этом приключении. Остальное можно найти в приложении В.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в «Книге игрока», если текст напрямую не отправляет вас к приложению А. Магические предметы описаны в «Руководстве Мастера», если текст напрямую не отправляет вас к описанию предмета в приложении А.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

Эта книга содержит несколько внутренних карт и складную карту-постер.

ВНУТРЕННИЕ КАРТЫ

Карты внутри этой книги предназначены только для глаз Мастера. В процессе исследования персонажами мест, изображённых на них, вы можете перерисовывать их части на клетчатую бумагу, специальный игровой мат или иную поверхность, чтобы помочь игрокам представить области, которые могут иметь необычные формы или особенности. Создаваемые от руки карты не обязательно должны соответствовать оригиналам, и вы можете изменить их на своё усмотрение и опустить детали, которые трудно увидеть (например, потайные двери и другие скрытые объекты), пока персонажи не обнаружат их и не начнут взаимодействовать с ними. В приложении Е приведены две карты для использования игроками. Если вы хотите, то можете воспроизвести их и поделиться с игроками.

КАРТА-ПОСТЕР

Карта-постер предназначена для совместного использования с игроками. На ней изображён континент Ансалаон мира Кринн. Хотя действие этого приключения происходит лишь на небольшой части этой карты, изображённые на ней земли упоминаются на протяжении всей книги. Игроки могут использовать эту карту, чтобы получить представление о масштабах приключения и выбрать особенно важные земли для своих персонажей.

ХОД ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приведённая блок-схема приключения описывает поток повествования. Как Мастер, не забывайте в ходе приключения о его целях, описанных ниже.

ГЛАВА 2: ПРЕЛЮДИИ

Эта глава содержит стартовые элементы для создания связей между персонажами и отправляет их в путь к месту начала приключения. В оставшейся части приводятся столкновения, в которых раскрываются важные подробности о Кринне.

ГЛАВА 3: РОДИНА В ОГНЕ

Персонажи приезжают в деревню Воглер на похороны друга и принимают участие в традиционном местном фестивале Зимородков. На празднике происходит воссоздание легендарной битвы, которую срывает подлое нападение наёмников, предвосхищающее масштабную атаку Драконьей армии. Персонажи должны помочь жителям Воглера бежать из деревни, пока её не захватила Красная Драконья армия.

Поощряйте персонажей за создание связей друг с другом и гостеприимными жителями Воглера. Многие из встреченных здесь станут их союзниками до конца приключения. К моменту нападения Драконьей армии у персонажей должны сложиться однозначные отношения с жителями деревни.

ГЛАВА 4: ТЕНЬ ВОЙНЫ

Персонажи и жители Вомера бегут в Каламан. В нём их призывают вместе с войсками города дать бой наступающей Драконьей армии. Персонажи и их союзники вступают в сражение, и кульминацией этого противостояния становится неожиданное нападение на Каламан рыцаря смерти лорда Соты.

В этой главе персонажи должны вступить в союз с армией Каламана против Драконьей армии. События, произошедшие в Вомере, мотивируют их принять участие в конфликте. Отношения с военными города могут сложиться по-разному: персонажи могут стать частью армии, специальными агентами или внештатными помощниками. Они должны увидеть в Каламане и его военном руководстве своих союзников.

ГЛАВА 5: СЕВЕРНЫЕ ПУСТОШИ

Столкновение персонажей с лордом Сотом показало, что Драконья армия не просто желает завоевать регион Каламана — войска Королевы Драконов ищут в Северных пустошах руины под названием Город Утраченных Имён. Персонажи вместе с отрядом каламанских войск отправляются туда, чтобы найти исчезнувший город и предотвратить злодеяния, замышляемые Драконьей армией.

В этой главе персонажи и их армейские союзники исследуют опасные Северные пустоши и обнаруживают, что этот регион не так уж и необитаем, как утверждали жители Каламана. В этой части приключение напоминает «песочницу», а ход развития событий будет зависеть от вас и ваших игровых.

ГЛАВА 6: ГОРОД УТРАЧЕННЫХ ИМЁН

Обнаружив Город Утраченных Имён, персонажи должны проникнуть в руины, кишящие силами противника. Там они узнают, что Драконья армия собирается заставить древние магические развалины подняться в воздух, как это было в далеком прошлом. Персонажи должны найти источник магии древнего города и не дать командирам Драконьей армии захватить над ним контроль.

В этой главе представлены обширные развалины, которые персонажи могут исследовать по своему усмотрению, избегая оккупационных сил Драконьей армии. Здесь, в Северной пустоши, раскрывается план врага: возродить Город Утраченных Имён в качестве летающей магической боевой машины. Воспользуйтесь захваченными солдатами Драконьей армии и разведанными, чтобы направить персонажей к вражеским лидерам, восстановить драконье копьё (см. приложение А) и удерживать их от посещения бастиона Такизис, который занимает центральное место в следующей части приключения.

ГЛАВА 7: ОСАДА КАЛАМАНА

Город Утраченных Имён распадается на десятки летающих осколков. Один из них уносит в небо древний храм богов Зла и вместе с остатками Драконьей армии надвигается на Каламан. Персонажи должны помочь в обороне города, а затем проникнуть в летающую крепость и разрушить ее.

В этой главе персонажи и их соратники столкнутся со всей мощью Драконьей армии. Подготовка к нападению — прекрасный момент для возвращения союзников, готовых оказать поддержку. В конце у персонажей появляется возможность проникнуть в летающую крепость и уничтожить её. В ходе этой дерзкой операции они столкнутся лицом к лицу с печально известным лордом Сотом и командующей Драконьей армией — Великим мастером драконов Кансалди Огнеглазой (описана далее в этой главе).

СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ГЛАВА 2: ПРЕЛЮДИЯ К ВОЙНЕ

Для персонажей 1-го уровня

Перед прибытием в Воглер персонажи сталкиваются со странной магией, божественным видением или чем-то похуже.

ГЛАВА 3: РОДИНА В ОГНЕ

Для персонажей 2–3-го уровней

Персонажи посещают деревню Воглер и защищают её жителей от вторжения.

ГЛАВА 4: ТЕНЬ ВОЙНЫ

Для персонажей 4–5-го уровней

Объединившись с каламанскими войсками, персонажи сражаются с Драконьей армией.

ГЛАВА 5: СЕВЕРНЫЕ ПУСТОШИ

Для персонажей 6–7-го уровней

Персонажи следуют за агентами Драконьей армии в смертоносную пустошь в поисках магических руин.

ГЛАВА 6: ГОРОД УТРАЧЕННЫХ ИМЁН

Для персонажей 8–9-го уровней

Командиры Драконьей армии стремятся вновь пробудить Город Утраченных Имён, превратив его в летающую боевую машину. Персонажи должны пробраться через захваченные развалины и попытаться предотвратить это.

ГЛАВА 7: ОСАДА КАЛАМАНА

Для персонажей 10-го уровня или выше

Вооруженная летающей крепостью Драконья армия осаждает Каламан. Персонажи должны защитить город и уничтожить смертоносное магическое оружие.





СКРЫВАВШИЕСЯ НЕСКОЛЬКО ПОСЛЕДНИХ
СТОЛЕТИЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ
НАЧАЛИ ГОТОВИТЬСЯ К ВОЙНЕ

УГРОЗА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Большинством врагов наших персонажей в этом приключении являются слугами Королевы Драконов Такизис — злой богини, стремящейся завоевать Кринн. У неё много последователей, а её вооружённые зовутся Драконьими армиями. В введении к этой книге содержится дополнительная информация о Такизис и её войсках. По ходу приключения персонажи будут противостоять нескольким агентам Королевы Драконов. Их цель состоит не в уничтожении всех войск Такизис или самой Королевы Драконов, а в противостоянии силам Красной Драконьей армии, стремящейся захватить регион Каламана.

ДРАКОНИДЫ

Уже в прелюдиях, описанных далее в этой главе, персонажи столкнутся с секретным оружием Драконьей армии — драконидами. Эти драконоподобные чудовища — жестокие существа, порожденные нечистой магией Королевы Драконов. Все дракониды фанатично преданы Такизис и готовы ради неё победить и завоевать мир. Они полностью лояльны Драконьей армии и тем, кто говорит от лица их богини. В ходе приключения представьте драконидов магическими, монстроподобными, фанатичными и непостижимыми существами. Это не просто чудовища со своими целями и амбициями. Это магическое проявление жажды завоеваний Королевы Драконов, смертоносные инструменты её воли.

Различные дракониды Кринна подробно описаны в приложении В.

КАНСАЛДИ ОГНЕГЛАЗАЯ

Великий мастер драконов Кансалди Огнеглазая возглавляет большой отряд Красной Драконьей армии. Следуя приказам своего хозяина — Повелителя драконов Верминаарда, она стремится завоевать Каламан во славу Королевы Драконов. Для этого Кансалди приказала волшебнику ордена Чёрных одежд Лоужет отправиться в экспедицию к руинам в Северных пустошах, где, по его мнению, скрыто великое оружие. Операции мастера драконов поддерживает целый ряд младших командиров, включая её доверенного советника Белефиана (описан в главе 6) и летающего на драконьей асе по прозвищу Алая Погибель (см. приложение В). Королева Драконов приказала рыцарю смерти лорду Соту сотрудничать с Кансалди. Хотя мастер драконов и уважает смертоносную силу рыцаря, в основном она позволяет ему действовать самостоятельно вместе с его ужасными творениями.

Кансалди — главная злодейка этого приключения. Она сталкивается с персонажами в кульминационный момент главы 7. На протяжении всего приключения используйте пленных солдат Драконьей армии и захваченные разведданные, чтобы узнать подробности о Кансалди: о её фанатичной преданности Королеве драконов, страхе и уважении, которые она внушает своим солдатам, тактическом мастерстве и знаковом кроваво-красном глазе.

Более подробная информация о ней представлена в приложении В.

Лорд Сот

Когда Королева Драконов устремила свои амбиции на завоевание Соламнии, она призвала одного из самых жестоких злодеев — известного рыцаря смерти лорда Сота. Этот злодей заключил с ней союз, чтобы вернуть Найтлунд — землю своих предков и отомстить ненавистным Рыцарям Соламнии. Однако, он не часть Драконьей армии и не её командир. У Сота и его рыцарей-нежити свои замыслы и личные цели. Единственная, кому подчиняется рыцарь смерти, — Кансалди Огнеглазая, и лишь потому, что она говорит от лица самой Королевы Драконов.

Хотя лорд Сот не раз появлялся в историях сеттинга «Dragonlance», это приключение предполагает, что персонажи и большая часть жителей Каламана не знают легенду о рыцаре смерти и его существовании. Они могут узнать подробности о рыцаре-смерти в ходе приключения. Даже для самых высокоуровневых персонажей лорд Сот представляет смертельную угрозу. Вместо того, что представить рыцаря смерти как врага, которого нужно одолеть в бою, изобразите его ужасающим злодеем на службе Королевы Драконов — скрытой угрозой, которую стоит избегать. В конце приключения у персонажей появится шанс разрушить планы Сота и прервать его службу Драконьей армии, по крайней мере на время.

Блок статистики лорда Сота представлен в приложении В, а его история кратко изложена в главе 4.

СВЯЗИ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

В главе 1 игрок создают персонажей, связанных с Кринном и, по возможности, друг с другом. Также у всех них есть общий друг — Испин Зеленощит. Он недавно скончался, и персонажи были приглашены на его похороны в Воглер.

Испин Зеленощит

До того, как поселиться в деревне Воглер, Испин Зеленощит путешествовал по Ансалону в качестве учителя, торговца и искателя приключений. Так он и подружился с каждым из персонажей. Все они знают о нём следующую информацию:

- Испин был добродушным человеком, искателем приключений из Соламнии.
- Испин получил свое прозвище в честь приметного зелёного щита, который он нашел в начале своей приключенческой карьеры. Он утверждал, что этот щит волшебный. Однако у того отсутствовали очевидные магические свойства.
- Великодушный Испин любил рассказывать небывлицы о своих путешествиях всем, кто был готов его слушать.
- Испин путешествовал вместе с рыцарем Соламнии — женщиной по имени Беклин, и холмовой дварфийкой — воительницей по кличке Дубина. Эти двое фигурировали во многих его историях о борьбе с морскими чудовищами и гоблинами-налетчиками.
- Испин отошёл от приключений много лет назад, поселившись в малоизвестной деревне Воглер в Соламнии.

В таблице «Знакомство с Испинном» содержится несколько обстоятельств, при которых Испин познакомился с персонажами и, вероятно, заслужил их уважение. Игроки по своему усмотрению могут углубить эти истории. Через знакомство с Зеленощитом персонажи могут подчеркнуть связь друг с другом.

Знакомство с Испинном

к6 Обстоятельства знакомства

- | | |
|---|--|
| 1 | Испин был близким другом одного из ваших родителей. Вы знаете его с самого детства. |
| 2 | Вы и Испин защитили поселение от известной банды гоблинов-налетчиков |
| 3 | Испин разыскал вас, чтобы вернуть кое-что ценное, украденное вором |
| 4 | Испин прибыл на вашу родину с грузом товаров и историй из дальних стран. Он многое поведал вам об мире вокруг. |
| 5 | Испин долгое время прожил с вашей семьей и обучил вас фехтованию, мореплаванию, языку или другому навыку |
| 6 | Когда-то давно вы и Испин боролись за расположение одной особы, и лишь со временем смогли подружиться |

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПОХОРОНЫ

Испин Зеленощит пожелал, чтобы его похороны были простыми и на них присутствовали друзья из посещённых им стран, готовые поделиться своими историями. Его подруга — рыцарь Соламии Беклин Ут-Вихарин, находящаяся в Воглере, постаралась выполнить желание Испина и послала каждому из персонажей копию письма, представленного в раздаточном материале 2.1.

Все персонажи согласились посетить похороны Испина и отправились в путь. Для каждого из них масштаб этого путешествия может быть разным. Персонажи, чей путь лежит по морю, высаживаются в порту Каламана (подробно описан в главе 4), а затем едут по дороге в Воглер. Их вояж протекает без особых проблем до последнего этапа пути (см. раздел «Прелюдии»). В главе 3 путешествующие отдельно персонажи получают возможность объединиться и поделиться подробностями своих путешествий.

ТЕРМИНЫ КАМПАНИИ

В таблице «Термины кампании» приводится перевод имён известных людей, божеств и названия мест, а также их оригинальное написание. В колонке «Первое упоминание» указано, в какой главе книги вы познакомитесь с этим персонажем или получите более подробную информацию о нём.

ПРЕЛЮДИИ

В этом разделе представлены три коротких задания для персонажей 1-го уровня, каждое из которых подчеркивает уникальный характер мира «Dragonlance». Эти столкновения посвящены следующим событиям:

- «Нарушенное молчание» повествует о возвращении богов и даёт персонажам возможность лучше понять свои отношения с ними.
- «Всевидящее око» позволит персонажам вступить в ряды Магов Высшего волшебства (см. главу 1).
- «Чешуя войны» рассказывает о таинственных драконидях.

Прежде, чем начать приключение в главе 3, ознакомьтесь с приведенными здесь столкновениями и выберите одно или несколько подходящих для персонажей вашей группы. В таблице «Обзор прелюдий» отмечено, какие типы персонажей будут наиболее заинтересованы в тех или иных столкновениях.

ОБЗОР ПРЕЛЮДИЙ

Столкновение	Ключевые персонажи
«Нарушенное молчание»	Жрецы, друиды, паладины и другие персонажи с божественными силами
«Всевидящее око»	Колдуны, волшебники, чародеи или другие лица, желающие вступить в ряды Магов Высшего волшебства
«Чешуя войны»	Любой персонаж

Воины Кринна: Введение

Если вы используете настольную игру «Dragonlance: Воины Кринна» вместе с этим приключением, то после завершения раздела «Прелюдии» и перед тем, как перейти к главе 3, сыграйте стартовый сценарий в этой настольной игре. Этот сценарий не связан с общим приключением, но он сможет познакомить игроков с игрой до того, как она станет актуальной в главе 3.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРЕЛЮДИЙ

Столкновения в этом разделе происходят после того, как персонажи получили приглашения на похороны Испина Зеленощита. До того, как они отправятся в Воглер, или уже на пути в деревню, каждый из них должен принять участие в столкновениях прелюдии.

После того, как вы выберете будущие прелюдии, определите, кто из персонажей будет в них участвовать. Затем решите, как лучше провести их:

Сосредоточьтесь на конкретных персонажах.

Начните прелюдию, сосредоточив внимание на главных персонажах. Возможно, её стоит провести с одним игроком или небольшой группой до начала приключения. Прелюдии «Нарушенное молчание» и «Всевидящее око» хорошо подходят для этого варианта.

Дорогой друг!

Меня зовут Беклин Ут-Вихарин. Я много слышала о вас от нашего общего друга Испина Зеленощита. С горечью сообщаю, что наш дорогой друг мирно скончался в своём доме в Воглере. Пусть судьба и старые долги хранят его душу. Он пожелал, чтобы его друзья собрались и устроили поминки. Они пройдут в Воглере накануне фестиваля Зимородков. Я пишу, чтобы попросить вас в последний раз почтить память Испина и принять участие в мероприятии. Вы сможете остановиться в «Латунном крабе».

Несмотря на печальные обстоятельства, я очень хочу встретиться с вами и отдать дань уважения жизни нашего великого друга, поделившись воспоминаниями.

*Беклин Ут-Вихарин,
рыцарь Короны*

ТЕРМИНЫ КАМПАНИИ

Термин/имя	Оригинальное название	Описание	Первое упоминание
Áквири	Akhviri	Черная дракониха, служащая Красной Драконьей армии	Глава 5
Áлстер Бёллис	Alstare Bellis	Человек, вампир и слуга Кемоша	Глава 7
Бакарис Ут Эста́йд	Bakaris Uth Estide	Человек, высокомерный и трусливый соламнийский дворянин	Глава 4
Бё́клин Ут Виха́рин	Becklin Uth Viharin	Женщина, находящаяся в Воглере рыцарь Соламнии	Глава 3
Белёфиан	Belephaion	Синий дракон, слуга Такизис	Глава 6
Вáйэн	Wyhan	Человек, маг из ордена Черных одежд Магов Высшего волшебства	Глава 4
Вейкенрёс	Wakenreth	Разрушенный эльфийский монумент	Глава 5
Вёрстен Керн	Wersten Kern	Нежить, знаменосица лорда Сота	Глава 7
Вингаард	Vingaard	Полноводная река в Соламнии	Глава 3
Виррúза	Virruza	Одержимый драконид бозак из крепости Санвард	Глава 5
Вóглер	Vogler	Причудливая рыбацкая деревушка	Глава 3
Граго́нис	Gragonis	Полуогр, командир наёмников	Глава 3
Гра́ша Мйган	Grasha Migan	Дварфийка, матрона из клана затворников	Глава 5
Да́ламар	Dalamar	Эльфийский маг, исследующий Северные пустоши	Глава 5
Да́ррет Ха́йвотер	Darrett Highwater	Человек, будущий рыцарь Соламнии	Глава 3
Демй́лин	Demelin	Эльфийка, верховный маг города Ан'яри	Глава 6
Джайе́ф Вёлдрюс	Jeyev Veldrews	Человек, командир наёмных разведчиков	Глава 3
Дре́йден	Draydan	Драконид аурак, командир	Глава 7
Жа́нас Сарла́мир	Zanas Sarlamir	Человек, павший рыцарь Соламнии	Глава 4
Жёлсуэ́ль	Zhelsuel	Эльф, возглавляющий отряд магов Сильванести	Глава 5
Йрка́л	Yearkal	Морская эльфийка, служительница Хаббакук	Глава 5
Йспин Зеленощи́т	Ispin Greenshield	Человек, покойный рассказчик и искатель приключений	Глава 3
Йста́р	Istar	Земля, уничтоженная во время Катаклизма	Глава 6
Ишве́рн	Ishvern	Морской эльф, возглавляющий отряд эльфов Димернест	Глава 5
Ка́ламан	Kalaman	Обнесенный стеной торговый город в восточной части Соламнии	Глава 4
Канса́лди Огнегла́зая	Kansaldi Fire-Eyes	Женщина, командующая войсками Красной Драконьей армии	Глава 2
Кра́варикс	Karavarix	Убитый золотой дракон	Глава 4
Кра́док	Caradoc	Призрачный сенешаль лорда Сота	Глава 4
Клиста́н	Clystran	Человек, исследователь из Сердечной лощины	Глава 5
Лида́ра	Leedara	Эльфийка, таинственная певица	Глава 3
Ло́рен Сот	Loren Soth	Печально известный рыцарь смерти	Глава 2
Ло́рри Ва́нвиллоу	Lorry Wanwillow	Кендерша, вампир	Глава 7
Лоужёт	Lohezet	Человек, маг из ордена Чёрных одежд, служащий Драконьей армии	Глава 6
Не́зрах	Nezrah	Замаскированный бронзовый дракон, лидер Сердечной лощины	Глава 5
Незтра́ Вендри́	Nestra Vendri	Женщина, возглавляющая каламанские войска	Глава 4
О́няри	Onyari	Истарское название Города Утраченных Имен	Глава 6
Па́ладайн	Paladine	Бог правителей и хранителей, известный как Багамут	Введение
Ридо́мир Айронсма́йл	Ridomir Ironsmile	Дварфийка, капитан отряда наёмников «Броненосцы»	Глава 3
Си́тсиллион	Cithcillion	Эльфийский дух посла Сильванести	Глава 7
Сола́мния	Solamnia	Древняя земля рыцарей и героев	Глава 3
Сумеречный странник	Duskwalker	Трент, защитник Города Утраченных Имен	Глава 6
Таки́зис	Takhisis	Богиня ненависти и ночи, известная как Тиамат Королева Драконов	Введение
Та́тина Ру́клдаст	Tatina Rookledust	Гномиха, живущая в одиночестве изобретательница	Глава 4
Тон	Than	Гном, изобретатель из Воглера	Глава 3
Элса́р	Elthar	Человек, владелец «Рыбной чаши» в Воглере	Глава 3
Я́лми	Yalme	Женщина, хозяйка «Латунного краба» в Воглере	Глава 3

Сосредоточьтесь на группе. Проведите прелюдию для группы персонажей, которые встречаются во время своих путешествий и вместе участвуют в столкновении. Прелюдия «Чешуя войны» хорошо подходит для этого варианта.

Во всех этих прелюдиях термин «персонажи» означает персонажей игроков, которые находятся в центре внимания столкновения. Другие могут участвовать в непосвященных им прелюдиях, но они не получат божественную связь при прохождении «Нарушенного молчания» или не познакомятся с Магами Высшего волшебства во «Всевидающем оке», если не захотят присоединиться к этой организации.

После проведения всех подходящих для вашей группы прелюдий, каждый персонаж получает второй уровень. Затем переходите к главе 3.

НАРУШЕННОЕ МОЛЧАНИЕ

На протяжении сотен лет в Кринне не было тех, кто мог воззвать к милости богов. Легенды гласят, что после Катаклизма божества отвернулись от мира. С тех пор они не проронили ни слова в ответ на молитвы немногих помнящих их. Но теперь это молчание нарушено. Избранные слышат зов богов и чувствуют внутри пробуждающуюся силу. Эта прелюдия для персонажей, услышавших и откликнувшихся на этот призыв.

ПРОВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ПРЕЛЮДИИ

Персонажи этой прелюдии могут иметь любую предысторию. Возможно, они впервые открывают для себя богов или являются их преданными последователями. Персонажи, обладающие божественной магией, не будут иметь доступа к заклинаниям или магическим классовым умениям до конца столкновения, поскольку эта прелюдия описывает их первую встречу с божеством. Остальные, не заинтересованные в служении божеству, могут принять участие в прелюдии «Чешуя войны».

Прелюдия разворачивается в похожей на сон сюрреалистической ситуации, в которой персонажи могут последовать священному призыву, чтобы узнать о целях своего божества и стать одним из его избранных. Вы можете изменить любой элемент этой прелюдии, чтобы лучше отразить индивидуальные качества и характеры богов.

Прежде чем начать, убедитесь, что все участвующие игроки выбрали бога для своего персонажа. Боги Кринна и их сферы влияния указаны в введении этой книги.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ВИДЕНИЯ

Эта прелюдия посвящена персонажам, которые переживают повторяющееся видение, приходящее к ним во время сильных потрясений или сомнений. Это видение могло появиться совсем недавно, или же преследовать его с самого детства.

Приведенный ниже текст для прочтения описывает одно из таких видений. Вы можете добавить детали, соответствующие выбранному божеству. Например, персонаж, поклоняющийся Сирриону, может увидеть, как пылает окружающий лес, а призванный Паладайном — как глаза павшего солдата превращаются в серебряные лужицы.

Прочтите или перефразируйте следующий текст, чтобы описать видение персонажей:

Вы стоите в центре лесной поляны. За спиной из-за зарослей доносится звон стали. Осмотревшись, вы понимаете, что землю устилают груды тел. Один из павших прижимает к груди какой-то предмет. Вы не знаете, что это, но чувствуете желание прикоснуться к нему. Прежде, чем вы успеете это сделать, предмет начинает светиться, а затем вспыхивает ярким пламенем.

Персонажи просыпаются после видения, не обнаружив ничего подозрительного. Они понимают, что предмет из видения — некий амулет. На него нанесён орнамент, который может быть незнаком персонажам. Это — символ выбранного игроком бога. Эхо битвы ощущается как дурное предзнаменование, хотя ничего не напоминает персонажам.

ДАВНО УТЕРЯННОЕ И ВНОВЬ ОБРЕТЁННОЕ

Перед видением персонажи держали путь в Воглер и остановились, чтобы разбить лагерь и отдохнуть у лесной тропы. Очнувшись после видения, они обнаружили, что их лагерь разграблен, а несколько вещей пропали. Персонажи — единственные, кто находится в лагере. Остальные путники куда-то исчезли.

Персонажи, осматривающие окрестности, находят след из еды, одежды и выброшенных безделушек, ведущий в сторону зарослей. Пройдя несколько сотен футов, они находят свои вещи брошенными посреди леса. Всё на месте в целости и сохранности. Совершенно непонятно, каким образом вещи попали сюда.

ТАИНСТВЕННЫЙ СИМВОЛ И ХРАМ

Среди своего имущества персонажи находят предмет, очень похожий на амулет из видений. Как и тогда, они могут почувствовать необъяснимое желание дотронуться до него. Если персонажи выбрали разных богов, каждый из них находит священный символ выбранного божества. Как только один из них прикасается к амулету, от него исходит импульс божественной энергии, и он исчезает из рук. Импульс уничтожает окружающие заросли, создавая странную поляну будто из видений персонажей. Увядающие растения обнажают заброшенные развалины поблизости:

Среди подлеска расположилось разрушенное каменное строение. Его крыша пробита стволом огромного дерева, но стены в основном целы. Внутри ведёт большой дверной проём.

Находящиеся на расстоянии от руин персонажи чувствуют сверхъестественное притяжение, будто знакомый голос зовет их по имени. Приблизившись к двери, они слышат внутри слабые голоса.

Когда персонажи войдут в руины, прочтите:

Видимое снаружи дерево пробило мраморный пол развалин и проросло сквозь обрушившийся потолок. Вокруг него в разрушенных нишах уцелевших стен стоят разбитые статуи.

Когда-то они изображали нескольких божеств Кринна, но сейчас большинство из них разрушены. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 12, может опознать столько статуй, сколько вы сочтёте нужным. Он сразу же узнает статую бога, чей символ только что нашёл.

БОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ

Вскоре после того, как персонажи входят в помещение, статуя бога, чей символ они обнаружили, начинает испускать слабое свечение. Оно концентрируется вокруг сломанной скульптуры, создавая её призрачный образ из прошлого. Также, исходя из природы символа, он может быть изображён где-то на статуе, рядом с ней, находиться у неё в руках или фигурировать иным образом. Если персонажи выбрали разных богов, это происходит с несколькими статуями.

Как только персонаж приближается к своему божеству, он слышит его голос в своих мыслях. Божество предлагает ему стать его вестником в мире. (Используйте подробную информацию о божествах Кринна из введения для отыгрыша). Оно хочет, чтобы персонаж взял его силу и нёс божественное послание, когда мир нуждается в этом более всего. Бог не уточняет, почему выбрал его и раскрыл себя именно сейчас. Этот короткий разговор позволяет персонажам узнать о своих богах столько, сколько вы сочтёте нужным. Общение заканчивается тем, что они получают доступ к любым божественным заклинаниям и классовым особенностям.

Бог войны Кири-Джолит — одно из божеств, ищущее последователей для возрождения веры на Кринне



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только персонажи выходят из храма, строение исчезает.

В лагере они не обнаруживают следов прежнего беспорядка, а путешествующие с ними спутники ожидают их возвращения. Они не заметили, как персонажи покинули лагерь, и не видели ничего странного.

Любая попытка найти разрушенный храм проваливается, будто его никогда не существовало.

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Маги Высшего волшебства используют магическую силу трёх лун Кринна: белой Солинару, красной Лунитари и черной Нуитар. Благословенные лунами могут проявить талант к магии и при должном обучении стать учениками магов. Чтобы быть принятым в один из орденов, маг должен официально вступить в ряды Магов Высшего волшебства и пройти Испытание Высшего волшебства, в ходе которого проверяется его приверженность магическим искусствам. Испытание может быть смертельно опасным, но те, кто осмеливаются обрести магическую силу без его прохождения, становятся отступниками и врагами Магов Высшего волшебства.

Проведение этой прелюдии

Прелюдия посвящена персонажам, которые являются учениками заклинателей и хотят пройти Испытание Высшего волшебства. В ней могут участвовать персонажи с любой предысторией, но ключевые должны уметь творить заклинания. Заклинатели, не заинтересованные в присоединении к Магам Высшего волшебства, вместо этого могут принять участие в прелюдии «Чешуя войны».

Ночь Всевидящего Ока

Каждые полтора года луны Кринна сходятся воедино в событии, известном как Ночь Всевидящего ока. Действие этой прелюдии разворачивается во время одной такой судьбоносной ночи, незадолго до путешествия персонажей в Воглер.

Место действия прелюдии

Прелюдия разворачивается в Барбе — древнем шпиле, куда прибывают подающие надежды ученики магов, чтобы пройти своё испытание. Он может быть расположен в любой точке мира в соответствии с вашей предысторией и был возведён Магами Высшего волшебства ещё до Катаклизма, однако его предназначение потерялось в веках. Внутри всё ещё много действующих внепространственных мест, но доступ к ним открывается только в Ночь Всевидящего ока.

Испытание в Барбе

Прелюдия начинается с того, что персонажи приближаются к Барбу:

Сегодня важный вечер. Впереди по дороге возвышается Барб — полуразрушенный зубчатый шпиль из серого камня. Многие из тех, кто собирается присоединиться к Магам Высшего волшебства, приходят сюда, чтобы показать своё магическое мастерство. Большинство считает Барб руинами, которые были построены ещё до Катаклизма. Но в эту Ночь Всевидящего ока, когда три луны Кринна выстроились в ряд, развалины вновь наполняются магией. Мягкий свет льётся из арочного проема, ведущего внутрь строения.



Книга заклинаний
с символом
Магов Высшего
волшебства

Персонажи пришли принять участие в испытании, и, если они преуспеют, то узнают следующие шаги на пути к вступлению в ряды Магов Высшего волшебства. Им также известна вся информация из введения к этой прелюдии.

После того, как персонажи войдут в Барб, прочтите следующее описание для создания атмосферы:

Из арки открывается вид на большой внутренний зал, освещенный пылающими огнями канделябров и украшенный великолепными гобеленами с изображением трёх лун Кринна. По периметру внутренней стены располагается множество дверей. Лунный свет струится через широкие окна, расположенные на самом верху. В центре комнаты стоит невозмутимая женщина в красном одеянии с длинными седыми волосами. Она кивает, когда вы входите.

Мага Красных одежд зовут Ровина, и она служит смотрителем Барба. Она приветствует персонажей в атриуме¹. Она объясняет, что Барб — сосредоточение древней силы, а во время Ночи Всевидящего ока его магия оживает, чтобы испытать начинающих магов. Также Ровина отвечает на все вопросы персонажей о Магах Высшего волшебства, подробно описанных в главе 1.

Персонажи, осматривающие гобелены, узнают три луны Крина и осознают их связь с тремя орденами Магов Высшего волшебства.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечает, что находящиеся в атриуме двери должны вести наружу, но иных входов при подходе к Барбу не было видно.

¹ Атриум — большое открытое пространство внутри здания или судна (примеч. пер.).

ПРАВИЛА ИСПЫТАНИЯ

Ровина подводит персонажей к двери и делится следующей информацией:

- Чтобы пройти это ночное испытание, персонажи должны войти в одну из комнат башни, куда можно попасть только в эту ночь.
- Этот тест требует наличия магического таланта, но при этом не столь опасен, как Испытание Высшего волшебства. Оно лишь закладывает основу для будущей проверки.
- Ваша цель — выполнение задания, представленного в комнате. Подразумевается, что у каждого ученика будет собственная задача.
- У персонажей есть время до конца Ночи Всевидящего ока. После комнаты исчезнут, выбросив всех наружу башни.

НАЧАЛО ИСПЫТАНИЯ

Когда персонажи будут готовы, Ровина распахивает дверь и открывает портал, наполненный клубящимся янтарным светом. Она приказывает всем пришедшим на испытание совместно войти в портал. Если в этой прелюдии участвует только один игрок и вы считаете, что ему потребуется помощь, Ровина может допустить ещё одного прибывшего ученика (**прислужник [acolyte]**) в качестве помощника.

ЗАЛ НЕЗРИМОГО

Когда персонажи проходят через дверь, прочтите следующий текст:

Дверь открывается на широкую ротонду¹ с полом из черного камня и стенами, испещрёнными замысловатыми рунами. Внутреннее убранство отсутствует, за исключением единственного постамента в центре комнаты. На нём расположен витиеватый ключ, балансирующий на своём кончике.

Дверь позади вас, через которую вы вошли, исчезает, а на противоположной стороне комнаты — появляется, но она заперта.

Дверь находится на дальней стене напротив персонажей, а постамент — в центре помещения. Её можно открыть лишь ключом, находящимся в центре ротонды, или с помощью заклинания *открытие [knock]*.

Невидимый лабиринт. Если персонажи продвинулись к пьедесталу вперёд более чем на 5 футов, то столкнутся с невидимой стеной. Она простирается до потолка и является частью невидимого смещающегося лабиринта, который должны пройти испытуемые, чтобы добраться до ключа в центре. Диаметр лабиринта — 90 футов, между ним и стеной ротонды остается зазор в 5 футов.

Персонаж, наложивший заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, видит, что стены лабиринта излучают ауры магии школы Иллюзии и Преобразования. Другие заклинания, раскрывающие невидимость, такие как *огонь фей [faerie fire]* или *видение невидимого [see invisibility]*, также помогают обнаружить стены. Персонажи, которые могут видеть стены, легко пройдут к центру лабиринта. Невидящие стены испытуемые всё равно могут завершить испытание, потратив 1 час и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14. При провале персонажи могут повторить эту проверку спустя ещё один час.

Настенная резьба. На внутренней стене ротонды высечены магические руны. Осматривающий резьбу персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 14 или потративший час на её изучение, понимает значение символов. Руны — это магический шифр заклинания *открытие [knock]*. Чтение со стены позволяет персонажу наложить заклинание, как с помощью свитка заклинания *открытие [knock]*, но не расходуя его. С помощью этого заклинания персонажи могут открыть дверь и завершить испытание.

Золотой ключ. Прикосновение к ключу в центре заставит исчезнуть стены лабиринта. Затем им можно открыть запертую дверь. Ключ исчезает после использования.

После завершения прелюдии «Испытание в Барбе», персонаж должен доставить полученный свиток Вайэн в КАЛАМАНЕ



¹ Ротонда — круглая постройка (здание, павильон, зал), обычно окружённая колоннами и увенчанная куполом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Пройдя через дверь, персонажи вновь оказываются в атриуме Барба. Ровина поздравляет их с прохождением испытания и завершением обучения. Теперь они готовы сделать следующий шаг к тому, чтобы стать членами организации Маги Высшего волшебства.

Ровина вручает каждому персонажу богато украшенный свиток и книгу заклинаний со знаком Магов Высшего волшебства. Она говорит, что книги можно использовать для записи заклинаний или личных открытий. Свитки предназначены магу, который возьмёт шефство над персонажами на следующем этапе их обучения. Это маг ордена Черных одежд по имени Вайэн, живущая в городе Каламан. Рядом находится деревня Воглер, куда персонажей уже пригласили на похороны Испина Зеленощита.

Ровина убеждает персонажей отнести их свитки Вайэн. Она подчеркивает, что они ни при каких обстоятельствах не должны читать их, так как содержимое предназначено только для мага. Более подробную информацию о Вайэн и следующем шаге на пути к вступлению в ряды Магов Высшего волшебства можно найти в главе 4. Ровина ответит на все оставшиеся вопросы о Магах Высшего волшебства, а затем ещё раз поздравит персонажей и пожелает им удачного пути.

ЧЕШУЯ ВОЙНЫ

Армия под знаменем Королевы Драконов Такизис идёт на войну. Её костяк составляют жаждущие разрушений чудовищные драконоподобные существа. Эта Драконья армия готовится вторгнуться в Соламнию, внутри которой её агенты уже нанесли удар, разгромив несколько ферм и гарнизонов.

ПРОВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ПРЕЛЮДИИ

Персонажи становятся свидетелями последствия жестокого нападения драконидов, служащих Драконьей армии. Эта прелюдия подходит для персонажей любой предыстории и класса.

ОБЕЗУМЕВШИЙ ФЕРМЕР

Прелюдия начинается на дороге, ведущей в Воглер. В какой-то момент путешествия персонажи встречают молодого человека **обывателя [commoner]** Риса, едва выжившего после недавнего нападения на караван, с которым он путешествовал.

Прочтите или перефразируйте следующий текст, чтобы начать эту прелюдию:

Путешествуя по дороге вы слышите пронзительный крик. «Пожалуйста, помогите!» — кричит молодой человек, выбегая из-за ближайшего поворота и мчась к вам.

Его зовут Рис. Он в ужасе и с трудом произносит свои судорожные мольбы о помощи. Персонажу потребуется минута, чтобы успокоить Риса и дать ему понять, что его никто не преследует. После тот расскажет следующее:

- Рис работает на соседней ферме и был нанят группой солдат на время их путешествия, чтобы ухаживать за лошадьми.
- Рис мало что знает о солдатах. Он слышал, как они говорили о вражеских войсках, якобы действующих в регионе.
- Несколько минут назад на них напали люди в чёрных плащах.
- Рис не успел разглядеть замаскированных нападающих. Он спрятался в кустах и сбежал, пока солдаты сражались с ними.

Если Рис замечает у персонажей оружие, он призывает их помочь солдатам, опасаясь, что его наниматели могут пасть в борьбе с нападшими. Он может привести персонажей к месту засады на караван, примерно в полумиле вниз по дороге.

Рис не знает, что его наниматели были не простыми солдатами. Они были Рыцарями Соламнии, направленными в этот регион, чтобы проверить сообщения о недавних нападениях странных существ.

ПОГИБШИЙ КАРАВАН

Рис ведёт персонажей вниз по дороге. Недалеко от места, где путники попали в засаду, он останавливается и отказывается идти дальше. Рис говорит, что солдаты должны быть прямо впереди.

Место засады находится в нескольких сотнях футов дальше. Когда персонажи придут туда, прочтите следующий текст:

Сломанная перевёрнутая повозка лежит в окружении тел в доспехах, а рядом с ней странные фигуры обыскивают останки. Из-под темных плащей выглядывают чешуйчатые крылья и острые рептилоидные черты лиц.

Таинственные налётчики — это **драконид капак** и четыре **дракониды бааз** (см. их блоки статистики в приложении В). На них надеты доспехи с символом Такизис. Любой персонаж может узнать его, преуспев в проверке Интеллекта (Религия) Сл 12.

Дракониды — новые ужасные враги, появившиеся в отдалённых уголках Соламнии



Если персонажи хотят остаться незамеченными, они должны совершить проверку Ловкости (Скрытность) против пассивного Восприятия дракониды капака, равного 13. Если дракониды не замечают персонажей, они достают всё ценное из фургона и вскоре уходят.

Если существа замечают персонажей, драконид капак приказывает двум драконидам бааз напасть на них, а сам вместе с двумя другими ускользает в окружающий лес. Дракониды бааз потрепаны в бою с рыцарями, и у них половина хитов. Отступающие существа ни при каких обстоятельствах не будут сражаться с персонажами. Они получили приказ немедленно присоединиться к Драконьей армии в другом месте и доложить о судьбе рыцарей.

Убитые рыцари. К моменту прибытия персонажей трое солдат, нанявших Риса, уже убиты. Заклинание *возрождение* [revivify] не действует на них. Персонаж, изучивший доспехи мёртвых солдат и преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 12, узнает в них Рыцарей Соламнии.

Если группа обыщет трупы, то она найдёт письма. Из них персонажи узнают, что рыцари проверяли сообщения о набегах на соседние фермы странных существ, подходящих под описание драконидов.

Сокровища. Трое воинов одеты в пластинчатые филигранные доспехи и рогатые шлемы, характерные для Рыцарей Соламнии. На каждом доспехе есть глубокие следы от когтей, что делает их непригодным для ношения. Рядом с перевёрнутой повозкой можно найти три длинных меча, запас провианта и воды на восемь дней для одного персонажа и 40 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вскоре после победы над драконидами Рис возвращается к группе и спрашивает её об этих чудовищах. Сам он не имеет ни малейшего понятия, кто они, впрочем как и персонажи. Это один из первых, но не последних случаев появления драконидов в Соламнии.

Если удача отвернётся от персонажей, сражающиеся могут услышать приближающуюся к ним по дороге группу путешественников. Не желая вступать в новый бой, раненые дракониды отступают, оставляя персонажей в руках путешественников, также направляющихся в Воглер.

СНАРЯЖЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Это приложение описывает новое снаряжение, магические предметы и осадные орудия гномов-механиков, появляющиеся в этом приключении.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описаны предметы и оружие, использующие специальные правила или требующие дополнительных разъяснений. Следующие предметы представлены в алфавитном порядке.

БЕЗАВАРИЙ [NARYCRASH]

Это устройство размером с рюкзак вмещает парашют из воздушных шаров. Пока вы носите этот предмет, вы можете при падении реакцией раскрыть парашют. После развёртывания он быстро надувается, и вы опускаетесь на 60 футов за раунд, не получая урона от падения. Когда вы окажетесь на высоте 10 футов от земли, бросьте к20. При результате «5» или меньше, парашют сдувается, и вы начнете падать как обычно.

ДАЛЬНОТРЕП [FARGAB]

Эти устройства размером с рюкзак изготавливаются парно, и на каждом гравировается соответствующий номер. Они позволяют общаться на большом расстоянии с помощью радиочастот. Пока вы носите дальнотрѐп, вы можете действием произнести короткое сообщение (25 слов или меньше) в рупор устройства и отправить его другому существу, носящему второй дальнотрѐп и находящемуся в пределах 18 миль от вас. Сообщение звучит из

динамиков устройства и может быть услышано в пределах 10 футов от него. Если дальнотрѐп никто не носит, вместо переданного сообщения из его динамиков доносится статический шум.

ХУПАК [НООРАК]

Воинское рукопашное оружие

Стоимость: 1 см

Урон: 1к6 колющий (рукопашное) или 1к4 дробящий (дальнобойное)

Вес: 2 фнт.

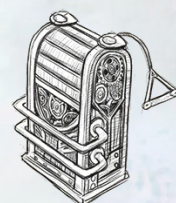
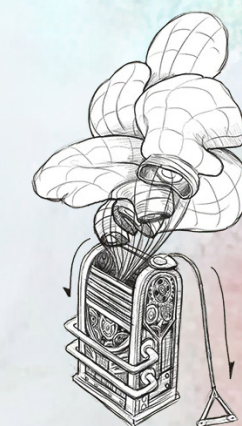
Свойства: боеприпас (дис. 40/160), двуручное, особое, фехтовальное

Хупак — это прочная палка с рогаткой на одном конце и заостренным наконечником на другом.

Особенность. Когда вы совершаете рукопашную атаку этим оружием, вы игнорируете свойство «боеприпас». Вы можете использовать хупак в качестве воинского дальнобойного оружия со свойством «боеприпас». В качестве боеприпасов оно использует снаряды для пращи и причиняет 1к4 дробящего урона при попадании.

ДАЛЬНОТРЕП

БЕЗАВАРИЙ



ХУПАК



ПАРОДРАК

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ ГНОМОВ

В этом разделе представлены два осадных орудия, разработанных гномами-механиками.

ГНОМОМЁТ [GNOMEFLINGER]

Большой предмет

Класс доспеха: 15

Хиты: 100

Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Гномомёт — это катапульта, предназначенная для метания по высокой дуге не снарядов, а существ. Орудие было разработано для применения вместе с безаварием (см. раздел «Снаряжение») для ускорения транспортировки. Устройство вмещает одно существо Среднего или меньшего размера. Прежде чем использовать гномомёт, его нужно зарядить и навести на цель. Требуется 1 действие для зарядки гномомёта, 1 действие для нацеливания и 1 действие для выстрела.

Во время совершения действия для нацеливания гномомёта вы устанавливаете максимальное горизонтальное расстояние для действия Метание личного состава в 60 футов, 150 футов или 300 футов.

Метание личного состава. Гномомёт катапультирует существо Среднего или меньшего размера на горизонтальное расстояние не менее 60 футов и максимальное горизонтальное расстояние в 60 футов, 150 футов или 300 футов, в зависимости от выбранного варианта при нацеливании орудия. Согласно этой траектории существо всегда достигает высоты 60 футов по вертикали.

Летающее по траектории существо, сталкивающееся с другим существом или предметом, получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов расстояния от гномомёта.

ПАРОДРАК [BOILERDRAK]

Большой предмет

Класс доспеха: 15

Хиты: 100

Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Это устройство размером с фургон сконструировано так, что внешне напоминает дракона. Прежде чем использовать пародрак, его нужно поджечь и навести на цель. Требуется 1 действие для поджигания, 1 действие для нацеливания и 1 действие для выстрела. Когда вы используете действие для выстрела, бросьте к20. При значении 2 или выше, совершите действие Пламя. При значении 1, совершите действие Взрыв.

Пламя. Пародрак выплёвывает пламя 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 27 (5к10) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Взрыв. Пародрак взрывается 30-футовой сферой и уничтожается. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 27 (5к10) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Следующие предметы представлены в алфавитном порядке.

ДРАКОНЬЕ КОПЬЁ [DRAGONLANCE]

Оружие (длинное копьё или пика), легендарное (требуется настройка)

Драконье копьё — это известное оружие, выкованное из редкого металла с помощью мощных артефактов, связанных с Багамутом. Различные копья создаются для использования пехотинцами (в виде пик) и всадниками (в виде длинных копий), но магические свойства оружия остаются одинаковыми.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Если вы попадаете им по Дракону, он получает дополнительные 3кб урона силовым полем, и любой Дракон по вашему выбору, которого вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, реакцией может немедленно совершить рукопашную атаку.

ГНОМОМЁТ



ЗЕРКАЛО ОТРАЖЁННОГО ПРОШЛОГО

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Это зеркало эльфийской работы показывает смотрящему в него позитивные воспоминания. У зеркала высотой 3 фута и весом 25 фунтов КД 11, 10 хитов и уязвимость к дробящему урону. Оно разбивается вдребезги и разрушается, если его хиты снижаются до 0.

Удерживая зеркало вертикально, вы можете действием произнести командное слово и активировать предмет. Активированное зеркало парит в воздухе и может быть уничтожено, но не перемещено. Оно остаётся в этом состоянии до тех пор, пока вы действием снова не произнесёте командное слово, или пока ваша настройка на зеркало не закончится. В таком случае предмет без вреда для себя опустится на землю. После деактивации вы не можете повторно активировать зеркало до следующего рассвета.

Если другое существо, не являющееся Конструктом, увидит своё отражение в активированном зеркале в пределах 30 футов от него, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет парализованным, пока зеркало не будет деактивировано или пока это существо больше не сможет видеть зеркало. Существо, парализованное зеркалом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Если цель преуспела в спасброске, или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к нему на следующие 24 часа.

Парализованное существо видит события из своего прошлого, отражённые в зеркале. Эти воспоминания не реальны, а являются скорее идеализированными версиями тех событий. Наблюдатели, находящиеся поблизости, могут увидеть вспышки этих воспоминаний, если не будут напрямую смотреть в зеркало.

ЛЕСНОЙ ПОКРОВ КАГОНЕСТИ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Похоже, этот плащ сделан из сплетённых вместе осенних листьев. Пока вы носите этот плащ, вы с преимуществом совершаете проверки Ловкости (Скрытность) и можете бонусным действием магическим образом телепортироваться вместе со всем несомым и носимым снаряжением в незанятое пространство, которые вы можете видеть в пределах 30 футов. После этого вы с преимуществом совершаете следующий бросок атаки до конца хода. Вы не можете повторно использовать это бонусное действие до следующего рассвета.

РУЛЬ ЛЕТАЮЩЕЙ КРЕПОСТИ

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка заклинателем)

Задача этого богато украшенного сидения заключается в том, чтобы управлять перемещением летающей крепости, в которой оно установлено. У сидения КД 15, 18 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергии. Оно разрушается, если его хиты снижаются до 0.



ЛЕСНОЙ ПОКРОВ
КАГОНЕСТИ

Ощущение настройки на этот магический предмет похоже на покалывание, испытываемое при затекании руки или ноги, но менее интенсивное.

Пока вы настроены на *руль летающей крепости* и сидите на нём, вы получаете следующие преимущества, пока поддерживаете концентрацию (как при концентрации на заклинании):

- Вы можете использовать *руль летающей крепости* для её перемещения по воздуху на расстояние вплоть до 80 футов за раунд или 8 миль в час.
- Вы можете поворачивать цитадель, хоть и несколько неуклюже. Процесс схож с управлением морским кораблём с помощью вёсел или штурвала.
- Вы можете слышать и видеть все происходящее вокруг крепости, как будто вы физически находитесь в её самой высокой точке.

Если ни одно существо не поддерживает концентрацию на руле, крепость неподвижно висит в воздухе.

Передача настройки. Вы можете действием или бонусным действием коснуться согласного заклинателя, после чего это существо немедленно настраивается на *руль летающей крепости*, а ваша настройка заканчивается.

Крушение. Если *руль летающей крепости* будет уничтожен, крепость, в которой он установлен, потеряет энергию и начнёт разрушаться. Если разрушающаяся крепость находится в воздухе, она снижается на 30 футов за раунд или 300 футов в минуту. Все существа в крепости или на земле в пределах 120 футов от крепости в месте приземления должны совершить спасбросок Ловкости Сл 20, получая 39 (6к12) дробящего урона при провале или половине этого урона при успехе.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

В этом приложении в алфавитном порядке описаны существа, появляющиеся в приключении. «Введение» в «Бестиарии» поясняет, как использовать блоки статистики.

Существа из этого приложения сгруппированы по видам ниже.

Конструктор

Истарианский дрон

Дракон

Драконель Драконьей армии

Пустошная драконель

Гуманоид

Алая Погибель

Каламанский солдат

Кансалди Огнеглазая

Кендер-застрельщик

Ложет

Офицер Драконьей армии

Солдат Драконьей армии

Монстр

Драконид аурак

Драконид бааз

Драконид бозак

Драконид капак

Драконид сивак

Нежить

Анхолокс

Верстен Керн

Высший дракон смерти

Карадок

Лорд Сот

Малый дракон смерти

Рыцарь-скелет

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

На протяжении всего приключения силы Красной Драконьей армии угрожают персонажам и землям, окружающим Каламан. Совершайте бросок по таблице «Столкновения с Драконьей армией» всякий раз, когда персонажи могут случайно наткнуться на группу существ, связанных с Драконьей армией. Существа, отмеченные звездочкой (*), находятся в этом приложении.

Столкновения с Драконьей армией

к100	Столкновение
1-5	1к6 солдат Драконьей армии*
6-11	1к6 драконид бааз*
12-16	1 драконель Драконьей армии* и 1 офицер Драконьей армии*
17-20	1к6 солдат Драконьей армии*, сражающиеся с 2к4 кендерами-застрельщиками*
21-26	2к6 хобгоблинов [hobgoblin] и их младший командующий (командир), 1 капитан хобгоблинов [hobgoblin captain]
27-32	1к6 солдат Драконьей армии* и 1 офицер Драконьей армии*
33-38	1к4 драконидов бааз* и 1 драконид бозак*
39-45	2к4 солдат Драконьей армии*, сражающихся с 2к6 каламанскими солдатами*
46-50	1к6 драконидов бааз* и 1 офицер Драконьей армии*
51-55	2к4 солдат Драконьей армии* с 2к4 мастифами [mastiff], охотящимися на сбежавшего пленника
56-60	1к6 драконидов капак*, замаскированных под путешественников

к100 Столкновение

61-65	1 священник [priest] Такизис, стремящийся обратить группу из 2к6 обывателей [commoner] к вере в Королеву Драконов
66-71	1к4 летящих драконид сивак*
72-76	1к4 драконид сивак*, использовавших свою реакцию Похититель облика, что принять вид кендеров-путешественников
77-80	1 драконид аурак* и 1к6 солдат Драконьей армии*
81-84	1к4 рыцарей-скелетов* на боевых конях [warhorse]
85-89	1 драконид аурак*, использующий заклинание маскировка [disguise self], чтобы выглядеть как пленник, захваченный 2 драконидами сивак*
90-93	1к6 драконидов сивак* конвоирующих пленника — священника [priest], поклоняющегося незлым богам
94-99	1к6 рыцарей-скелетов*, под командованием Карадока*, контролирующего с помощью действия Одержимость дворянина [noble]
00	1 офицер Драконьей армии* и 1 молодой красный дракон [young red dragon]

Анхолокс



Алая Погибель

Алая Погибель — знаменитый ас, летающая на драконнели и славящаяся своей невероятной наблюдательностью и рефлексам. Она возглавляет воздушно-десантные силы Красной Драконьей армии. Её настоящее имя неизвестно, поэтому союзники называют её просто «командир» или «Алая Погибель». Это прозвище ас получила после уничтожения многочисленных целей с воздуха. Алая Погибель редко снимает свой шлем в форме головы драконнели, что порождает слухи о её настоящей личности. Она почти не говорит, а в бою управляет маневрами всадников на драконнелях с помощью точных жестов.

Алая Погибель [Red Ruin]

Средний Гуманоид, законно-злой

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Лов +5, Сил +8

Навыки Атлетика +8, Восприятие +6

Сопротивление урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий

Опасность 10 (5 900 опыта)

Бонус мастерства +4

Драконья преданность. Пока Алая Погибель может видеть невраждебного ей Дракона, она совершает с преимуществом броски атаки.

Мастер сражения верхом. Если существо нацеливается атакой на осёдланного Алой Погибелью скакуна, она может принять эту атаку на себя.

Увёртливость всадника. Если Алая Погибель или её скакун должны совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона от эффекта, вместо этого они не получают урона при успехе или получают лишь половину урона при провале.

Действия

Мультиатака. Алая Погибель совершает три атаки Тлеющим копьём.

Тлеющее копье. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (1к12 + 4) колющего урона плюс 7 (2к6) урона огнём. Если цель — существо Среднего или меньшего размера, она должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Ручной арбалет с разрывными болтами (перезарядка 5-6). Алая Погибель стреляет разрывным арбалетным болтом в точку, которую она может видеть, в пределах 120 футов. Когда болт достигает этой точки или попадает в предмет, не долетев до этой точки, он взрывается сферой с радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 35 (10к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Анхолокс

Анхолоксы — злобная нежить, созданная из останков медведей и других зверей. Их скрипящие и трещащие кости часто принимают, казалось бы, невозможный вид. Эти существа с сильным территориальным и охотничьим инстинктом любят пожирать свою добычу живьём. Они передвигаются на четырёх ногах и поднимаются на задние лапы, настигая добычу. При нападении, анхолоксы бьют противника когтями, стараясь столкнуть его в ямы, полные заострённых костей. Также они могут раскрыть свою зазубренную грудную клетку словно охотничий капкан, чтобы надёжно схватить свою жертву.

Анхолокс [Ankhlokh]

Огромная Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 157 (15к12 + 60)

Скорость 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	14 (+2)	2 (-4)

Спасброски Мдр +6

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Необычная природа. Анхолокс не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Анхолокс совершает две атаки Когтями и одну Захватывающим разрыванием.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 17 (2к10 + 6) колющего урона. Если цель — существо Большого или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 18, иначе её оттолкнёт до 20 футов в горизонтальном направлении на выбор анхолокса.

Захватывающее разрывание. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 23 (5к6 + 6) колющего урона, и если цель — существо Большого или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 18, иначе будет заключена в грудную клетку анхолокса и станет схваченной (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, она опутана, и Анхолокс не может использовать Захватывающее разрывание на другую цель.

ВЕРСТЕН КЕРН

Верстен Керн — знаменосца и чемпионка лорда Соты. Как и многие другие рыцари, она погибла вместе со своим господином во время Катаклизма и была проклята. В бою Керн орудует нечестивой пикой, на которой развевается штандарт рыцаря смерти — чёрная роза, а её крики способны останавливать сердца даже самых могучих воинов. Верстен неукоснительно следует приказам Соты и будет верно служить ему, пока не погибнет во второй раз.

ВЕРСТЕН КЕРН [WERSTEN KERN]

Средняя Нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр +7, Тел +9

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Инфернальный, Соламнийский

Опасность 14 (11 500 опыта) **Бонус мастерства** +5

Стойкость нежити. Если урон снижает хиты Верстен до 0, она совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был дробящий урон или урон от критического попадания. При успехе хиты Верстен снижаются до 1.

Необычная природа. Верстен не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Верстен совершает три атаки Стягом и использует Ужасающую литанию, если доступна.

Стяг. Рукопашная атака оружием; +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (1к10 + 5) колющего урона плюс 13 (3к8) урона некротической энергией. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 16, иначе станет проклятой. Проклятье длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием **снятие проклятья** [remove curse] или другой магией. Пока существо проклято, чёрные тернистые стебли роз прорастают из его тела. Оно совершает с помехой проверки способностей и броски атаки, а его скорость уменьшается на половину. При успехе существо становится невосприимчивым к проклятию на 24 часа.

Использование заклинаний. Верстен накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 16):

1/день каждое: **каменная стена** [wall of stone], **рассеивание магии** [dispel magic]

Ужасающая литания (перезарядка 5-6). Верстен произносит имена, убитых Сотом и его компанией, передавая пережитый ими смертельный ужас. Все существа, не являющиеся нежитью, в пределах 30 футов от неё должны совершить спасбросок Мудрости Сл 16. При провале, существо получает 22 (4к10) урона психической энергией и становится испуганным Верстен на 1 минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не становится испуганным. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Войска Драконьей Армии

Драконы армии состоят из фанатичных последователей Королевы Драконов. Там их учат почитанию как богини, так и её любимых слуг — драконов. В бою они используют оружие, благословлённое Такизис и наделённой силой цветных драконов.

Оружие Драконьей Армии

Оружие солдат Драконьей армии благословлено и закалено драконьим дыханием. Вид урона, причиняемого этим оружием, зависит от конкретной армии. В приведённых здесь блоках статистики представлены солдаты Красной Драконьей Армии с оружием, закалённым огнём красных драконов. Вы можете использовать последователей других цветных драконов, изменив урон от огня на соответствующий вид урона, который причиняет дыхание этих драконов.



Солдат Драконьей
Армии

Офицер Драконьей Армии [DRAGON ARMY OFFICER]

Средний Гуманоид, обычно законно-злой

Класс Доспеха 19 (наборный доспех, щит)
Хиты 65 (10к8 +20)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Лов +4, Мдр +4
Навыки Атлетика +5, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконий
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Драконья преданность. Пока офицер может видеть невраждебного ему Дракона, он совершает с преимуществом броски атаки.

Действия

Мультиатака. Офицер совершает две атаки Жестоким копьем и использует Приказ на штурм, если доступен.

Жестокое копье. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) колющего урона плюс 2 (1к4) урона огнём.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к10 + 2) колющего урона плюс 5 (1к10) урона огнём.

Приказ на штурм (перезарядка 5-6). Офицер выкрикивает приказ и выбирает в качестве цели двух существ в пределах 60 футов. Если цель обладает особенностью Драконья преданность и может слышать офицера, цель может реакцией совершить одну рукопашную атаку.

Солдат Драконьей Армии [DRAGON ARMY SOLDIER]

Средний Гуманоид, обычно законно-злой

Класс Доспеха 17 (чешуйчатый доспех, щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконий
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

Драконья преданность. Пока солдат может видеть невраждебного ему Дракона, он совершает с преимуществом броски атаки.

Действия

Мультиатака. Солдат совершает две атаки Длинным мечом или Метательным копьем.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 2 (1к4) урона огнём.

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 2 (1к4) урона огнём.



ВЫСШИЙ ДРАКОН СМЕРТИ



МАЛЫЙ ДРАКОН СМЕРТИ

ДРАКОНЫ СМЕРТИ

Драконы смерти — это нежить, останки скелетов металлических или цветных драконов, пробуждённые незатухающим огнём Катаклизма с помощью нечистой магии. В редких случаях они появляются, когда душа погибающего дракона испытывает невероятные муки и сгорает в жажде мести. В любом случае дракон смерти сохраняет отголосок своей прежней личности. Чем сильнее становится это существо, тем больше ему приходится бороться с пожирающей его ненавистью в попытке сохранить хоть какие-то личные воспоминания.

Кости дракона смерти горят фиолетовым огнём Катаклизма, который он может выпустить в ужасающей имитации существовавшего при его жизни дыхания. Оно уничтожает жизненную силу и превращает поражённые тела в нежить. Зомби, рождённые в огне Катаклизма, повинуются воле дракона смерти. Обычно они впадают в ярость и уничтожают всё живое на своём пути.

ВЫСШИЙ ДРАКОН СМЕРТИ

Некоторым драконам смерти удаётся сохранить почти всю свою прежнюю сущность, хотя и в искажённом виде. У высших драконов смерти есть собственные цели, однако они, как и при жизни, собирают сокровища и сторожат свои клады. Эти смертельно опасные существа используют в бою Огонь Катаклизма, впечатавшийся в их кости и питающий их дыхание. С жестоким наслаждением они сжимают в пасти врагов, взмывают в воздух, а затем бросают пойманных существ вниз, наблюдая их верную гибель.

МАЛЫЙ ДРАКОН СМЕРТИ

Большинство драконов смерти — бледные тени себя самих. В их памяти возникают проблески и отголоски, а иногда предметы или существа, с которыми они сталкиваются, вызывают болезненные воспоминания о том, что они когда-то пережили. Эти мимолётные мгновения просветления быстро сгорают в ярости и тоске, заставляя драконов уничтожить источник этих воспоминаний.

ВЫСШИЙ ДРАКОН СМЕРТИ [GREATER DEATH DRAGON]

Огромная Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 230 (20к12 + 100)

Скорость 40 фт, летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Мдр +7

Навыки Восприятие +7, Скрытность +5

Сопротивление урону колющий

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства слепое зрение 60 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Драконий

Опасность 14 (11 500 опыта)

Бонус мастерства +5

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией. Если цель — Большого или меньшего размера, она становится схваченной (Сл высвобождения 19). Пока цель схвачена, она опутана, и дракон не может укусить другую цель.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (1к8 + 6) рубящего урона.

Дыхание Катаклизма (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну призрачного фиолетового огня 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 45 (10к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель умирает, если дыхание снижает её хиты до 0. Помимо этого, любой гуманоид Среднего или меньшего размера, убитый уроном от дыхания, и все трупы подобных существ внутри конуса, становятся **зомби [zombie]** под контролем дракона. Зомби действует с такой же инициативой как у дракона, но сразу после его хода. При отсутствии других команд зомби пытается убить любое существо, не являющееся Нежитью, с которым он сталкивается.

Легендарные действия

Высший дракон смерти может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Высший дракон смерти восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Коготь. Дракон совершает одну атаку Когтём.

Натиск Катаклизма (стоит 2 действия). Дракон перемещается на расстояние, не превышающее половины его скорости полёта, не провоцируя атаки, неся с собой любых схваченных существ. Если дракон во время этого перемещения входит в пространство существа Среднего или меньшего размера, то оно получает 4 (1к8) урона некротической энергией. Существо может получить этот урон только один раз за ход.



Малый дракон смерти
в профиль

МАЛЫЙ ДРАКОН СМЕРТИ [LESSER DEATH DRAGON]

Большая Нежить, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 199 (21к10 + 84)

Скорость 40 фт, летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Спасброски Лов +4, Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Сопротивление урону колющий

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки понимает Общий и Драконий, но не может говорить

Опасность 10 (5 900 опыта)

Бонус мастерства +4

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) колющего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (1к6 + 5) рубящего урона. Если цель — Среднего или меньшего размера, она становится схваченной (Сл высвобождения 15). Пока цель схвачена, она опутана. У дракона есть два когтя, каждый из которых может схватить одну цель.

Дыхание Катаклизма (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну призрачного фиолетового огня 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 16, получая 36 (8к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель умирает, если дыхание снижает её хиты до 0. Помимо этого, любой гуманоид Среднего или меньшего размера, убитый уроном от дыхания, и все трупы подобных существ внутри конуса, становятся **зомби [zombie]** под контролем дракона. Зомби действует с такой же инициативой как у дракона, но сразу после его хода. При отсутствии других команд зомби пытается убить любое существо, не являющееся Нежитью, с которыми он сталкивается.



РАЗМЕРЫ ДРАКОНИДОВ ДЛЯ СРАВНЕНИЯ (СЛЕВА НАПРАВО):
БААЗ, БОЗАК, КАПАК, СИВАК, АУРАК, ЧЕЛОВЕК

ДРАКОНИДЫ

Дракониды — двуногие чудовища, рождённые из яиц металлических драконов, которые были испорчены сочетанием порочной алхимии и нечестивой магии Королевы Драконов. Драконы армии тщательно оберегают секрет их создания, заставив металлических драконов Кринна думать, что их яйца находятся в заложниках. Именно по этому те не препятствуют завоеваниям Королевы Драконов.

ДРАКОНИД АУРАК

Созданные из яиц золотых драконов дракониды аураки самые могущественные среди своего рода. Вся их сущность переполнена мистической силой. В отличие от других драконидов аураки лишены крыльев. Враги могут почувствовать себя в безопасности, но зря — эти существа могут выдохнуть ядовитые испарения, подобные тем, что выпускают их драконьи прародители. Аураки — тайные лидеры и стратеги, командиры Драконьей армии. Они часто возглавляют отряды менее могущественных драконидов. После смерти мистическая энергия аураков высвобождается в смертоносной вспышке электричества.

ДРАКОНИД БААЗ

Дракониды Бааз — фанатичные пехотинцы, появившиеся из яиц латунных драконов. Они являются самыми маленькими из драконидов, а их небольшие крылья не способны к полёту, хотя и позволяют контролировать падение. Они настолько малы, что их можно спрятать под плащом или мантией. В Драконьих армиях их часто используют в качестве шпионов. Появление драконов производит среди драконидов бааз невероятный фурор. Когда они умирают, их тела выпускают клубы газа, превращающего их и всех находящихся рядом существ в камень.

ДРАКОНИД БОЗАК

Дракониды бозаки были рождены из яиц бронзовых драконов и используют свою магию для поддержки союзников в битве. Их крылья не достаточно сильны для полёта, но существа могут использовать их для планирования во время падения. Когда бозаки умирают, их плоть сморщивается, а кости взрываются, разбрасывая во все стороны магические осколки.

ДРАКОНИД КАПАК

Дракониды капаки созданы из яиц медных драконов. Эти хитрые противники любят нападать на отвлечённых или пойманных врасплох врагов. Благодаря своей парализующей слюне, которой капаки покрывают своё оружие, они считаются грозными убийцами. Небольшие крылья не позволяют капакам летать, но помогают превратить падение в жёсткое планирование. Умирая, капаки превращаются в кислоту, которая обрызгивает ближайших существ.

ДРАКОНИД СИВАК

Дракониды сиваки — зловещие чудовища, созданные из яиц серебряных драконов. Их эффективные ударные отряды кружат над полями сражений и ожесточённых битв на своих могучих крыльях. Сиваки могут магическим образом поменять свой облик на облик убитых ими существ. Благодаря этой способности коварные дракониды сеят страх и смятение в рядах противника. Когда сиваки погибают, их распадающиеся тела принимают облик своих убийц, кричащих в агонии.

ДРАКОНИД АУРАК [AURAK DRACONIAN]

Средний Монстр (чародей), обычно законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 35 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Спасброски Инт +6, Мдр +3, Хар +6

Навыки Восприятие +3

Иммунитет к состояниям очарование

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Драконий

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Аура командира. Драконид излучает командирский напор в сфере радиусом 20 футов с центром на себе. Дракониды, находящиеся в области действия ауры, которые могут видеть и слышать аурака, не могут быть очарованы, и совершают с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние испуга на себе.

Предсмертная агония. Когда хиты дракониды снижаются до 0, его магическая сущность в виде шаровой молнии набрасывается на ближайшее существо в пределах 30 футов от него, а затем по дуге поражает до двух других существ в радиусе 15 футов от первого. Каждое существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает 9 (2к8) урона электричеством и становится ошеломлённым до конца своего следующего хода. При успехе существо получает половину этого урона и не становится ошеломлённым.

Действия

Мультиатака. Драконид совершает три атаки Раздиранием или Лучом энергии.

Раздираание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (1к12 + 2) рубящего урона.

Луч энергии. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) урона силовым полем.

Вредоносное дыхание (перезарядка 5–6). Драконид выдыхает вредоносный газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале существо получает 21 (6к6) урона ядом и получает 1 степень истощения. При успехе существо получает половину этого урона, не получает истощение и становится невосприимчивым к Вредоносному дыханию драконидов в течение 24 часов.

Использование заклинаний. Драконид накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 14):

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *невидимость* [invisibility]

2/день каждое: *маскировка* [disguise self], *переносящая дверь* [dimension door], *послание* [sending]

1/день: *подчинение личности* [dominate person]



Драконид АУРАК



ДРАКОНИД БААЗ [BAAZ DRACONIAN]

Средний Монстр, обычно законно-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Драконья преданность. Пока драконид может видеть невраждебного ему Дракона, он совершает с преимуществом броски атаки.

Контролируемое падение. Когда драконид падает и дееспособен, он вычитает до 100 футов от высоты падения при расчёте урона от падения.

Предсмертная агония. Когда хиты дракониды снижаются до 0, его тело обращается в камень и испускает окаменяющий газ. Все существа в пределах 5 футов от дракониды должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станут опутанными и начнут превращаться в камень. Опутанное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим на 1 минуту. Спустя 1 минуту тело дракониды рассыпается в пыль.

Действия

Мультиатака. Драконид совершает две атаки Коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона.

ДРАКОНИД БОЗАК [BOZAK DRACONIAN]

Средний Монстр (чародей), обычно законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Спасброски Инт +2, Мдр+2, Хар +4

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Планирование. Когда драконид падает и дееспособен, он вычитает до 100 футов от высоты падения при расчёте урона от падения и может переместиться до 2 футов по горизонтали за каждый 1 фут спуска.

Предсмертная агония. Когда хиты дракониды снижаются до 0, его чешуя и плоть сморщиваются, а кости взрываются. Все существа в пределах 10 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе получают 9 (2к8) урона силовым полем.

Действия

Мультиатака. Драконид совершает две атаки Трезубцем или две атаки Электрическим разрядом.

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона при использовании двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Электрический разряд. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона электричеством.

Использование заклинаний. Драконид накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 12):

1/день каждое: зловонное облако [stinking cloud], невидимость [invisibility], паутина [web], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]

ДРАКОНИД КАПАК



ДРАКОНИД КАПАК [KARAK DRACONIAN]

Средний Монстр, обычно законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Лов +5

Навыки Восприятие +3, Обман +4, Скрытность +7

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Драконий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Планирование. Когда драконид падает и дееспособен, он вычитает до 100 футов от высоты падения при расчёте урона от падения и может переместиться до 2 футов по горизонтали за каждый 1 фут спуска.

Предсмертная агония. Когда хиты дракониды снижаются до 0, он распадается на кислоту, обрызгивая всех вокруг себя. Все существа в пределах 5 футов должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе покроются кислотой на 1 минуту. Существо, покрытое кислотой, получает 7 (2к6) урона кислотой в начале каждого своего хода. Существо может действием соскрести или смыть кислоту с себя или другого существа.

Действия

Мультиатака. Драконид совершает две атаки Кинжалом. Если обе атаки поражают одно и то же существо, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной до конца своего следующего хода. Отравленное таким образом существо парализовано.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

ДРАКОНИД СИВАК



ДРАКОНИД СИВАК [SIVAK DRACONIAN]

Большой Монстр, обычно законно-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 57 (6к10 + 24)

Скорость 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Спасброски Сил +6, Мдр +2

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бонус мастерства +2

Предсмертная агония. Когда хиты дракониды снижаются до 0 существом Большого или меньшего размера, драконид рассыпается в пыль, которая затем собирается в кричащий призрачный образ убитого его существа. Образ существует 1 минуту. Все существа, враждебные дракониду, в пределах 10 футов от образа должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станут испуганными призрачным образом на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Действия

Мультиатака. Драконид совершает две атаки Зазубренным мечом и одну атаку Хвостом.

Зазубренный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) дробящего урона. Если цель — существо Большого или меньшего размера, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбито с ног.

Реакции

Похититель облика. После убийства гуманоида Среднего или меньшего размера драконид магическим образом окутывает себя иллюзией, которая выглядит и ощущается этим существом, сохраняя при этом игровую статистику дракониды, кроме его размера. Это превращение длится, пока драконид не умрёт или не завершит его бонусным действием.



ДРАКОННЕЛЬ ДРАКОНЬЕЙ АРМИИ [DRAGON ARMY DRAGONNEL]

Большой Дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (нагрудный бард)

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +3

Сопротивление урону огонь

Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 13

Языки понимает Общий и Драканий, но не может говорить

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Облёт. Драконнель не провоцирует атаки, когда вылетает из области досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Драконнель совершает две атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона огнём.

ДРАКОННЕЛИ

Драконнели состоят в дальнем родстве с цветными и металлическими драконами и внешне очень похожи на них. Будучи своенравными созданиями, в основном движимыми голодом, они достаточно умны, чтобы понимать речь, но не способны говорить.

Драконнель Драконьей Армии

Драконнели с вулканических гор, окружающих Санктион, — близкие родственники красных драконов, и напоминают их окраской чешуи и своим видом. Эти жестокие и эгоистичные существа обучены Драконьими армиями, чтобы служить верховными животными её доверенным офицерам. Несмотря на отсутствие разрушительного дыхания красного дракона, они имеют сопротивление к огню, а их ужасные зубы и когти слабо тлеют.

Пустошная драконнель

В Северных пустошах Ансалона обитают пустошные драконнели — драконоподобные существа, находящиеся в близком родстве с медными драконами. Пустошные драконнели ловкие и быстрые, их чешуя переливается словно тусклая медь. Эти игривые существа защищают свою территорию, плюясь в противника с безопасного расстояния сильнодействующей кислотой, в точности как и их родственники — медные драконы.

ПУСТОШНАЯ ДРАКОННЕЛЬ [WASTELAND DRAGONNEL]

Большой Дракон, обычно хаотично-добрый

Класс Доспеха 13

Хиты 65 (10к10 + 10)

Скорость 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +3

Сопротивление урону кислота

Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 13

Языки понимает Общий и Драканий, но не может говорить

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Облёт. Драконнель не провоцирует атаки, когда вылетает из области досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Драконнель совершает две атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Плевков кислотой. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. **Попадание:** 20 (5к6 + 3) урона кислотой.

ИСТАРИАНСКИЙ ДРОН

Истарианские дроны — это древние конструкторы из мрамора и сверкающего металла, инкрустированные искрящимися от электричества кристаллами. Они были созданы для строительства фантастических сооружений, прославивших Истар. У дронов четыре проворные насекомоподобные ноги и зазубренные манипуляторы, напоминающие косы, для переноски и раскладывания строительных материалов. Дроны производят вязкий гель, который может кристаллизоваться и сковать нападающих.

ИСТАРИАНСКИЙ ДРОН [ISTARIAN DRONE]

Средний Конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт, лаза 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства слепое зрение 60 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 6 (2 300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Необычная природа. Дрон не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Паучье лазание. Дрон может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Дрон совершает две атаки Клешней.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 9 (1к8 + 5) колющего урона плюс 4 (1к8) урона электричеством. Если цель — Среднего или меньшего размера, она становится схваченной (Сл высвобождения 15). У дрона есть две клешни, каждая из которых может схватить одну цель.

Кристаллическое опрыскивание (перезарядка 5-6). Дрон распыливает потрескивающий гель линией шириной 5 футов и длиной 20 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо получает 14 (4к6) урона электричеством и становится опутанным кристаллизовавшимся гелем. Пока кристалл цел, существо опутано. У кристаллизовавшегося геля КД 15, 15 хитов, невосприимчивость к яду и психической энергии, а также уязвимость к электричеству. При успехе существо получает половину этого урона и не становится опутанным.



КАЛАМАНСКИЙ СОЛДАТ

Каламанские солдаты — рядовые из войска каламанской армии. Они обучены обороняться и поддерживать друг друга.

КАЛАМАНСКИЙ СОЛДАТ [KALAMAN SOLDIER]

Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +3, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Мультиатака. Солдат совершает две атаки Длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Реакции

Держать строй. Если союзник в 5 футах от солдата должен совершить спасбросок, солдат поддерживает союзника, предоставляя преимущество в броске.

КАНСАЛДИ ОГНЕГЛАЗАЯ



КАНСАЛДИ ОГНЕГЛАЗАЯ

Великий мастер драконов Кансалди Огнеглазая возглавляет наступление Красной Драконе́й ар-мии в Соламнии. Фанатичная последовательница Королевы Драконов Кансалди пришла к поклонению Такизис благодаря наставлениям и внушению Повелителю драконов Верминаарду. В ходе испытания веры, проведённого её наставником, Кансалди заменила свой левый глаз на *камень зрения* [gem of seeing]. Он дымит и светится красным каждый раз, когда Огнеглазая использует свою магию, а её последователи утверждают, что он позволяет ей распознавать любую ложь.

Следуя за посланными Королевой драконов видениями, Повелитель Верминаард отправился в поход на юг. На время своего отсутствия он поставил Кансалди во главе могущественного контингента Красной Драконе́й армии и приказал ей захватить Каламан во имя Королевы Драконов. Огнеглазая приступила к выполнению этого приказа с фанатичным рвением. Для неё не существует слово «поражение» — воля Королевы Драконов должна быть исполнена.

КАНСАЛДИ ОГНЕГЛАЗАЯ [KANSALDI FIRE-EYES]

Средний Гуманоид (человек, жрица), законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 172 (23к8 + 69)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Спасброски Мдр +8, Хар +7

Навыки Восприятие +8, Проницательность +12, Религия +7

Иммунитет к урону огонь

Чувства истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 18

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 11 (7 200 опыта)

Бонус мастерства +4

Особое снаряжение. В левую глазницу Кансалди вставлен ярко светящийся рубин. Драгоценный камень служит ей глазом и дарует истинное зрение (см. выше). Камень нельзя извлечь, пока Кансалди жива. Только после её смерти существо может извлечь камень действием. В таком виде драгоценный камень будет служить как *камень зрения* [gem of seeing].

Действия

Мультиатака. Кансалди совершает две атаки Пикой и использует Вспышку пламени.

Пика. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) колющего урона плюс 16 (3к10) урона излучением.

Вспышка пламени. Кансалди бросает магическое пламя в существо, которое она может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале цель получает 11 (2к10) урона огнём и загорается. Пока существо действием не потушит огонь, цель получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода. При успехе цель получает половину этого урона и не загорается.

Использование заклинаний. Кансалди накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска 16):

Неограниченно: *свет* [light], *уход за умирающим* [spare the dying], *чудотворство* [thaumaturgy]
1/день каждое: *возрождение* [revivify], *малое восстановление* [lesser restoration], *небесный огонь* [flame strike], *рассеивание магии* [dispel magic], *стена клинков* [blade barrier]

Бонусные действия

Благосклонность Королевы Драконов. Кансалди и одно существо, которое она может видеть в пределах 60 футов от себя, магическим образом восстанавливают 17 (2к12 + 4) хитов.



КАРАДОК ДУХ

КАРАДОК РЫЦАРЬ

КАРАДОК СОЛДАТ

КАРАДОК [CARADOC]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 110 (20к8 + 20)

Скорость 0 фт, летая 40 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	19 (+4)

Спасброски Инт +5, Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Обман +7, Проницательность +4

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Соламнийский

Опасность 8 (3 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Привязка к земной жизни. Дух Карадока привязан к Даргаардской башне. Если в начале своего хода он находится за стенами твердыни и не контролирует существо с помощью Одержимости, он должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе исчезнет и вновь появится в незанятом пространстве внутри башни.

Бестелесное перемещение. Карадок может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Восстановление. Если Карадок умирает, то он вновь появляется в Даргаардской башне спустя 2к6 дней.

Необычная природа. Карадок не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Карадок совершает две атаки Иссающим касанием.

Иссающее касание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) урона некротической энергией.

Одержимость (перезарядка 5-6). Один гуманоид, видимый Карадоком в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе станет одержимым им. После этого Карадок исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Она находится в сознании, но теперь её тело контролируется Карадоком, который не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов кроме тех, что изгоняют нежить. Он сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму, невосприимчивость к испугу и очарованию, и своё бонусное действие Сеющий распри шёпот. Во всём остальном Карадок использует статистику одержимой цели, но не получает доступ к знаниям, классовым умениям и её владениям.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не снизятся до 0, пока Карадок не окончит его бонусным действием, или пока его не изгонят или не заставят уйти эффектом, подобным заклинанию *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, Карадок возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости Карадока после того как преуспеет в спасброске или после того, как одержимость закончится.

Бонусные действия

Сеющий распри шёпот. Карадок магическим образом посылает шёпот одному существу в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе должна немедленно реакцией совершить рукопашную атаку оружием против существа на выбор Карадока. Она теряет свою реакцию, если рядом с ней нет других существ.



КЕНДЕР-ЗАСТРЕЛЬЩИК

КАРАДОК

Карадок — сенешаль лорда Сота и бывший рыцарь Соламнии — сгорел, когда Даргаардскую башню поглотил огонь Катаклизма. Карадок был проклят и стал нежитью как и многие другие приближённые Сота. Двучленный и трусливый сенешаль вернулся не в виде рыцаря-скелета, а в роли неосязаемого духа. Этот облик нежити хорошо подходит Карадоку, позволяя ему овладевать живыми и использовать их языки для распространения своей лжи. Однако он всё ещё привязан к своим обгоревшим костям, пылящимся в Даргаардской башне. Он может покинуть проклятый замок только в теле гуманоида, и, лишившись своего носителя, мгновенно возвратится обратно.

КЕНДЕР-ЗАСТРЕЛЬЩИК

Кендеры-застрельщики — бесстрашные бойцы, которые используют скрытность и хитрость для защиты своего дома и друзей. Они выводят врагов из строя, проводя диверсии и заставляя противников совершать необдуманные действия. Они мастерски владеют характерным оружием своего народа — хупаком, сочетающим в себе копье и рогатку.

НАСМЕШКИ КЕНДЕРОВ

Совершите бросок или выберите пункт по таблице «Насмешки кендеров», чтобы определить, как кендер-застрельщик насмехается над противником во время боя.

НАСМЕШКИ КЕНДЕРОВ

к4 Насмешка

- 1 «Должен ли я притвориться испуганным? Мне кажется, тебе это действительно нужно».
- 2 «Я бы хотела быть такой, как ты — не заботиться о том, как я выгляжу..., или пахну..., или одеваюсь. Так смело!»
- 3 «Есть ли у Катаклизма лицо? Я думаю, твоё могло бы им стать!».
- 4 Кендер показывает врагу средний палец и кричит: «Выкуси!»

КЕНДЕР-ЗАСТРЕЛЬЩИК [KENDER SKIRMISHER]

Маленький Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 14 (4к6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (–1)	14 (+2)

Навыки Восприятие +3, Ловкость рук +7, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Наречие кендеров

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Хупак. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 40/160 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона или 5 (1к4 + 3) дробящего урона, если кендер использует рогатку хупака для совершения дальнобойной атаки.

Насмешка. Кендер обрушивает поток оскорблений на существо, которое он может видеть в пределах 60 футов. Если цель может слышать кендера, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе будет совершать с помехой броски атаки до конца своего следующего хода.

Бонусные действия

Неуловимость. Кендер совершает действие Засада или Отход.

Лорд Сот

Лорд Сот — самый могущественный рыцарь смерти Кринна. Когда-то давно он был членом ордена Розы Рыцарей Соламнии, образцом добродетели и справедливости, но гордость привела его на путь зла. Боги решили дать Соту шанс искупить свои злодеяния, поручив рыцарю сразиться со королём-жрецом Истара и предотвратить Катаклизм. Однако из-за своей гордыни от отказался от задания. Катаклизм опустошил Кринн, а погибший Сот

восстал из пепла в виде ужасной нежити. Долгое время он пребывал в своей башне и не обращал внимания на разрушенный мир. Но призыв Королевы Драконов вновь пробудил его злобу.

В бою Сот внушает ужас, используя разрушительный эффект последних огней Катаклизма. Обычно он использует свои заклинания только в качестве легендарных действий.

Лорд Сот [LORD SOTH]

Средняя Нежить (паладин), законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 228 (24к8 + 120)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Спасброски Лов +6, Мдр +9, Хар +11

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Инфернальный, Соламнийский

Опасность 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если Сот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Сот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Предводитель нежити. Если Сот дееспособен, он и все существа, являющиеся нежитью, по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Необычная природа. Сот не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Сот совершает три атаки Факелом Отрёкшегося.

Факел Отрёкшегося. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (1к8 + 6) дробящий урон плюс 18 (4к8) урона некротической энергией, и если цель — существо, оно не может восстанавливать хиты до начала следующего хода Сот.

Огонь Катаклизма (1/день). Сот бросает магический шар огня, который взрывается в точке, которую он может видеть в пределах 120 футов. Все существа в сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости Сл 19. Существо получает 35 (10к6) урона огнём и 35 (10к6) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Помимо этого, любой гуманоид Среднего или меньшего размера, убитый этим уроном, и все трупы подобных существ внутри сферы, становятся **скелетами** [skeleton] под контролем Сот. Скелеты действуют с такой же инициативой как у Сот, но сразу после его хода. При отсутствии других команд скелет пытается убить любое существо, не являющееся Нежитью, с которым он сталкивается.

Использование заклинаний. Сот накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 19):

Неограниченно: **приказ** [command] (ячейкой 3-го уровня) 2/день каждое: **рассеивание магии** [dispel magic], **удержание личности** [hold person] (ячейкой 3-го уровня) 1/день: **изгнание** [banishment] (ячейкой 6-го уровня)

Слово смерти (1/день). Сот указывает на существо, которое он может видеть в пределах 60 футов, и магическим образом приказывает ему умереть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 19, получая 100 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель умирает, если этот урон снижает её хиты до 0.

Легендарный действия

Сот может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Сот восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Неумолимый манёвр. Сот перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, или приказывает осёдланному им скакуну переместиться на расстояние, не превышающее его скорость. Перемещение с помощью этого действия не провоцирует атаки. Если Сот или его скакун перемещаются в пределах 5 футов от существа, он может заставить это существо совершить спасбросок Силы Сл 20. При провале существо будет сбито с ног.

Удар (стоит 2 действия). Сот совершает одну атаку Факелом Отрёкшегося.

Накладывание заклинания (стоит 3 действия). Сот совершает действие Использование заклинаний.

Лорд Сот верхом
на Высшем драконе смерти





ЛОУЖЕТ

Член ордена Чёрных одежд Магов Высшего волшебства Лоужет — учёный, одержимый вымершими существами и исчезнувшими империями. Он воспринимает Драконью армию как способ воссоздать славу прошлого Ансалона. Во время вторжения Драконьей армии в Кхур и Кендермор Лоужет, исследуя истарские развалины, обнаружил местонахождение летающего города Ан'яри. Теперь он путешествует с Красной Драконьей армией, намереваясь найти Город Утраченных Имён и вновь поднять его в воздух.

В бою Лоужет использует тактику вымерших ядовитых хищников. Его магические токсины изматывают даже самых сильных врагов, предоставляя ему возможность сбежать или превратить неприятелей в побледневшие трупы.

ЛОУЖЕТ [LONEZET]

Средний Гуманоид (человек, волшебник), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 137 (25к8 + 25)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	11 (+0)

Спасброски Мдр +6, Тел +5

Навыки История +9, Магия +9, Медицина +6

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Дварфийский, Инфернальный, Эльфийский

Опасность 12 (8 400 опыта)

Бонус мастерства +4

Мастерство в токсинах. Лоужет игнорирует сопротивление существа ядам.

Действия

Мультиатака. Лоужет совершает три атаки Иссущим взрывом или использует Ядовитые испарения, если доступно. Он может заменить одну из своих атак на Использование заклинаний.

Иссущий взрыв. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. **Попадание:** 18 (2к12 + 5) урона некротической энергией.

Ядовитые испарения (перезарядка 4-6). Лоужет магическим образом призывает клубящееся облако фиолетового тумана в сфере радиусом 20 футов с центром в точке в 120 футах от себя. Область внутри сферы сильно заслонённая, и когда существо начинает свой ход в сфере или входит в сферу в первый раз за ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале существо получает 39 (6к12) урона ядом и становится отравленным до начала своего следующего хода. При успехе существо получает половину этого урона и не становится отравленным. Облако существует в течение 1 минуты, пока Лоужет не закончит этот эффект раньше (не требует действия) или не использует это действие снова. Сильный ветер развеивает облако.

Использование заклинаний. Лоужет накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 17):

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

2/день каждое: *доспехи мага* [dimension door], *переносная дверь* [mage armor]

1/день каждое: *магический глаз* [arcane eye], *подчинение личности* [dominate person], *силовая стена* [wall of force]

Реакции

Ядовитое возмездие (3/день). Когда существо в пределах 60 футов от Лоужета причиняет ему урон, он отвечает магически созданной струёй вонючего фиолетового тумана. Существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 17, получая 16 (2к10 + 5) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

РЫЦАРЬ-СКЕЛЕТ

Рыцари-скелеты — могущественная нежить, восставшая, чтобы служить ещё более порочным существам, таким как рыцари смерти. Обычно рыцарями-скелетами становятся те, кто были добродетельными при жизни, но предали свою клятву и умерли с позором. Не найдя покоя, они становятся преданными слугами мерзких злодеев. Если уничтожить хозяина рыцаря-скелета, тот вновь обретает свободу воли и может следовать своим собственным целям.

Рыцари-скелеты неутомимы в бою, и их трудно уничтожить. Они цепляются за свои грехи и проклятие, сражаясь до тех пор, пока их черепа не разлетятся на осколки. Их клинки наносят мучительные раны, истощающие жизненные силы жертв и оставляющие чёрные шрамы даже после магического исцеления.

РЫЦАРЬ-СКЕЛЕТ [SKELETAL KNIGHT]

Средняя Нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Тел +6, Мдр +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Стойкость нежити. Если урон снижает хиты рыцаря-скелета до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был дробящий урон или урон от критического попадания. При успехе хиты рыцаря-скелета ужаса снижаются до 1.

Необычная природа. Рыцарь скелет не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Рыцарь-скелет совершает три атаки Обессиливающим клинком или Метательным топором в любом сочетании.

Обессиливающий клинок. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 15 (3к6 + 5) урона некротического энергией, и если цель — существо, оно не может восстанавливать хиты до начала следующего хода рыцаря-скелета.

Метательный топор. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) рубящего урона.



РЫЦАРЬ-СКЕЛЕТ РВЁТСЯ НА ПОЛЕ
БОЯ ПРЯМО ИЗ МОГИЛЫ

НАПАРНИКИ

В этом приложении представлены шесть напарников — специальных НИП, которые могут сопровождать персонажей игроков в их приключениях. Перечисленные ниже напарники предназначены для группы алкоголиков-смертников 1-го уровня. Вы можете добавить одного или нескольких из них, чтобы дополнить группу персонажей, в которой нет четырёх игроков. Мастер может играть за этих НИПов сам или же позволить игрокам играть за них вместе с персонажами. Подробнее о напарниках вы можете прочитать в книге *«Котёл Таши со всякой всячиной»*.

Если напарник сопровождает персонажей на более высоких уровнях, он также получает новые уровни. Это отражает совокупность приключений, которые тот пережил вместе с группой, и его собственное развитие.

Уровень напарника всегда должен соответствовать среднему уровню группы искателей приключений и повышаться всякий раз, когда повышается средний уровень группы. Обратитесь к таблицам в этом приложении, чтобы узнать, как изменяются блоки статистики напарников при переходе на новый уровень со 2 по 11.

СОЮЗНИКИ НА ВОЙНЕ

Представленные в этом разделе НИПы могут присоединиться к персонажам в качестве напарников. Все они родом из земель Ансалона, но вы можете адаптировать их предыстории в соответствии с особенностями вашей кампании. Вы также можете играть этими персонажами как героями в настольной игре *«Dragonlance: Воины Кринна»*.

Айик Ур

Юный лучник Айик — непревзойдённый выживальщик. После захвата Кхура Драконьими армиями, ему пришлось бежать. Во время одной из атак вражеской кавалерии Айик лишился левой ноги. Еле спасшись, безрассудный и самоуверенный парень поклялся на своём луке, что будет сражаться с Драконьими армиями до тех пор, пока не закончит войну, начатую ими на его родине.

Андир Валмакос

Несмотря на свои способности к магии и родителей-волшебников, после завершения своего ученичества Андир не отправился искать магов Высшего волшебства. Вместо этого он стал жить жизнью искателя приключений, стремясь увидеть мир и живую магию за пределами страниц пыльных томов. Хотя это лишь начало его приключения, Андир уверен, что однажды дорога приключений приведёт его к Башне Высшего волшебства в Вайрегте, где он пройдет испытание и узнает, что уготовило для него будущее.



Айик Ур [AYIK UR]

Боец 1-го уровня (атакующий);
Средний Гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Лов +5
Навыки Атлетика +2, Восприятие +5, Выживание +3
Природа +2, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий **Бонус мастерства** +2

Атакующий. Айик получает бонус +2 ко всем броскам атаки (уже включён).

Бонусные владения. Айик владеет простым и воинским оружием, щитом и всеми типами доспехов.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 150/600 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Андир Валмакос

АНДИР ВАЛМАКОС [ANDIR VALMAKOS]

Заклинатель 1-го уровня (маг);
Средний Гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Мдр +2

Навыки История +4, Магия +4, Расследование +4,
Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Бонус мастерства +2

Бонусные владения. Андир владеет простым оружием и лёгкими доспехами.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Андир является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). Он имеет следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *луч холода* [ray of frost], *свет* [light]

1 уровень (2 ячейки): *волна грома* [thunderwave]

Действия

Магическая вспышка. Рукопашная или дальнебойная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона силовым полем.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона или 4 (1к8) дробящего урона при использовании двумя руками.



ИРИАДА [IRIAD]

Эксперт 1-го уровня; средний Гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 35 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Лов +4

Навыки Акробатика +5, Атлетика +2, Восприятие +5,
Выживание +3 Природа +2, Расследование +2,
Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

Бонус мастерства +2

Бонусные владения. Ириада владеет простым оружием, лёгкими доспехами, инструментами картографа и резчика по дереву.

Наследие фей. Ириада совершает с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить на себе очарование, и её невозможно магически усыпить.

Действия

Ядовитый кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

Бонусные действия

Полезность. Ириада совершает действие Помощь.



Ириада

Ириада — эльфийка Кагонести, родом из Южного Эргота, где она в совершенстве овладела искусством незаметного перемещения на местности. После прибытия эльфийских беженцев Сильванести на её родину, она решила применить свои навыки в борьбе с Драконьими армиями, пока те не вторглись на Эрготские острова. Она талантливая шпионка и разведчица, готовая пустить в ход клинки, если того потребует ситуация.

Левна Дрейкорог

Несмотря на то, что Левна новичок в Ордене Розы, она — опытный и уверенный в себе рыцарь Соламнии. Она храбрый, решительный и смертоносный воин, мастерски владеющая двуручным мечом. После неожиданного столкновения с агентами Синей Драконьей армии у Левны остался шрам на её лице. Мало кто из её соратников верит ей, когда она рассказывает, что это шрам — след от дыхания синего дракона.

Тэм Тэмбл

Тэм любит странствовать по диким и забытым уголкам мира в сопровождении своей неразлучной спутницы — крылатой ящерицы Дыньки, которую она встретила в начале своих скитаний. С помощью обновляющей магии природы и своего верного хупака она поддерживает своих союзников и борется с наступлением Драконьих армий. Кендер часто ведёт себя как кошка: игнорирует личное пространство других и любит свернуться калачиком в тёплом месте.

Хригг Громогласный Грач

Хригг — общительный дварф, который любит посмеяться от души и живёт ради вкусной еды и сражений с мерзким злом. Он и четверо его братьев получили божественные силы бога войны и отправились разными путями на встречу Драконьим армиям, чтобы лично передать божественное послание Кири-Джолит. Дорога привела Хригга в Каламан, где он с радостью присоединился к первой линии обороны города.

ЛЕВНА ДРЕЙКОРОГ [LEVNA DRAKENHORN]

Боец 1-го уровня (защитник);
Средний Гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Тел +4

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2, Запугивание +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Бонус мастерства +2

Бонусные владения. Левна владеет простым и воинским оружием, щитом и всеми типами доспехов.

Тактика стаи. Левна совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один её дееспособный союзник.

Действия

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) рубящего урона.

Реакции

Защитник. Когда существо, которое Левна может видеть в пределах 5 футов становится целью атаки, она может создать помеху на этот бросок атаки, если может видеть атакующего и держит рукопашное оружие.



Тэм Тэмбл



Хригг Громогласный Грач

Тэм Тэмбл [TEM TEMBLE]

Заклинатель 1-го уровня (целитель);
Маленький Гуманоид (кендер), хаотично-добрый

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к6 + 4)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Ловкость рук +6, Медицина +4,
Проницательность +4, Скрытность +4

Иммунитет к состояниям испуганный

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Наречие кендеров **Бонус мастерства** +2

Бонусные владения. Тэм владеет простым оружием и лёгкими доспехами.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Тэм является Мудрость (Сл спасброска против заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаний). Она имеет следующие подготовленные заклинания друида:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft]*, *ядовитые брызги [poison spray]*

1 уровень (2 ячейки): *лечащее слово [healing word]*

Действия

Хупак. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 40/160 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона или 4 (1к4 + 2) дробящего урона, если Тэм использует рогатку хупака для совершения дальнобойной атаки.

Насмешка. Тэм обрушивает поток оскорблений на существо, которое она может видеть в пределах 60 футов. Если цель может слышать Тэм, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе будет совершать с помехой броски атаки до конца своего следующего хода.

Бонусные действия

Неуловимость. Тэм совершает действие Засада или Отход.

Хригг Громогласный Грач [HRIGG ROUNDROOK]

Заклинатель 1-го уровня (целитель);
Средний Гуманоид (дварф), законно-добрый

Класс Доспеха 16 (полулаты)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Спасброски Мдр +4

Навыки Атлетика +4, Восприятие +4, История +2,
Медицина +4

Сопротивление урону яд

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Дварфийский **Бонус мастерства** +2

Бонусные владения. Хригг владеет простым и воинским оружием, лёгкими и средними доспехами.

Дварфийская устойчивость. Хригг совершает с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние отравления на себе.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Хригга является Мудрость (Сл спасброска против заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаний). Он имеет следующие подготовленные заклинания жреца:

Неограниченно: *священное пламя [sacred flame]*, *указание [guidance]*

1 уровень (2 ячейки): *лечение ран [cure wounds]*

Действия

Молот. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона.

УРОВНИ НАПАРНИКОВ

В приведённых здесь таблицах подробно описаны хиты и умения каждого из представленных в этом приложении напарников, которые они получают по мере повышения уровня. Напарники расположены в алфавитном порядке.

Айик после 1-го уровня

Уровень	Хиты	Новые умения
2-ой	16 (3к8 + 3)	Второе дыхание. Айик может бонусным действием в свой ход восстановить хиты, равные 1к10 + его уровень. Он не может использовать умение повторно, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.
3-й	22 (4к8 + 4)	Улучшенные критические попадания. Броски атаки Айика считаются критическими при результате «19» или «20» на 20.
4-й	27 (5к8 + 5)	Увеличение характеристик. Значение Ловкости Айика повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Класс Доспеха, спасбросок Ловкости, бонусы к Акробатике и Скрытности и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
5-й	33 (6к8 + 6)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Айика повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонусы к навыкам и спасброскам (на 2 для Восприятия) и бонусы к попаданию атак оружием. Значение его пассивного Восприятия повышается на 2.

Уровень	Хиты	Новые умения
6-й	38 (7к8 + 7)	Дополнительная атака. Если Айик в свой ход совершает действие Атака, то он может совершить две атаки вместо одной.
7-й	44 (8к8 + 8)	Боеготовность. Айик совершает броски инициативы с преимуществом.
8-й	49 (9к8 + 9)	Увеличение характеристик. Значение Ловкости Айика повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Класс Доспеха, спасбросок Ловкости, бонусы к Акробатике и Скрытности и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
9-й	55 (10к8 + 10)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Айика повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонусы к навыкам и спасброскам (на 2 для Восприятия) и бонусы к попаданию атак оружием. Значение его пассивного Восприятия повышается на 2.
10-й	60 (11к8 + 11)	Улучшенная оборона. Класс Доспеха Айика увеличивается на 1.
11-й	66 (12к8 + 12)	Упорный. Айик может повторно совершить проваленный спасбросок, но он должен использовать новое выпавшее значение. Он не может использовать умение повторно, пока не завершит продолжительный отдых.



Айик Ур

Короткий меч Айика

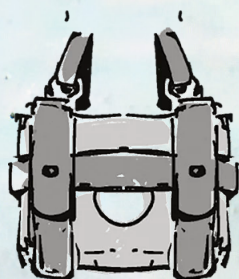
Андир после 1-го уровня

Уро- вень	Хиты	Новые умения
2-ой	16 (3к8 + 3)	Использование заклинаний. Андир изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>скороход</i> [longstrider].
3-й	22 (4к8 + 4)	Использование заклинаний. Андир получает одну ячейку заклинаний 1-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>Тензеров парящий диск</i> [Tensor's floating disk].
4-й	27 (5к8 + 5)	Увеличение характеристик. Значение Интеллекта Андир-ра повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний, бонус к попаданию атак заклинаниями и бонусы к навыкам. Использование заклинаний. Андир изучает ещё один заговор: <i>волшебная рука</i> [mage hand].
5-й	33 (6к8 + 6)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Андир-ра повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний, бонус к попаданию атаками Боевого посоха и заклинаний, и бонусы к навыкам и спасброскам. Использование заклинаний. Андир получает одну ячейку заклинаний 1-го уровня и две ячейки заклинаний 2-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 2-го уровня: <i>открытие</i> [knock].

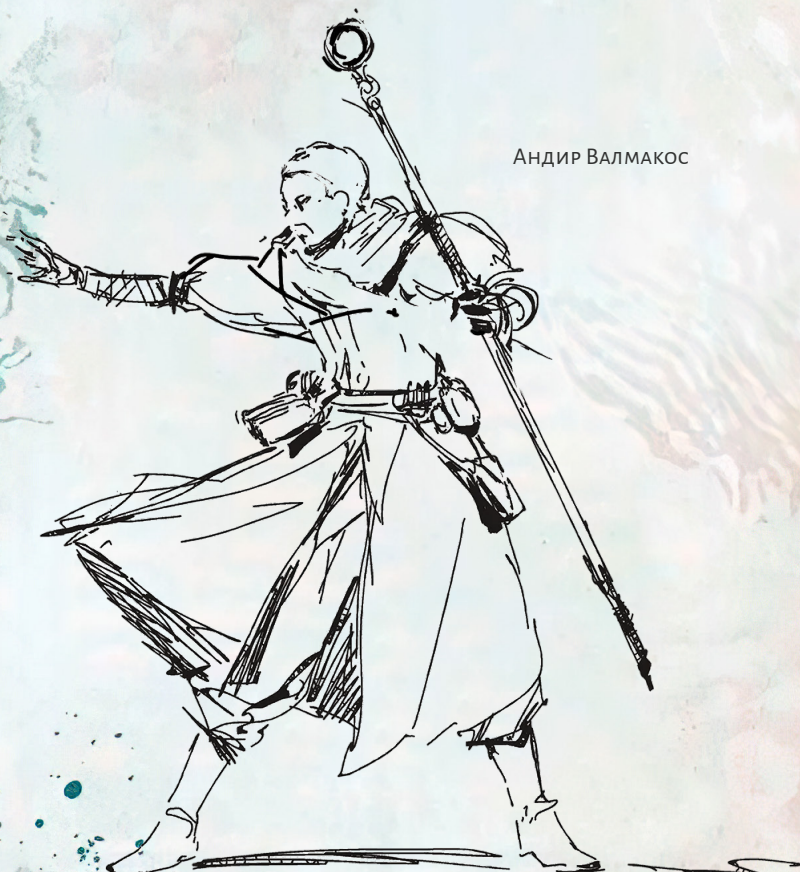
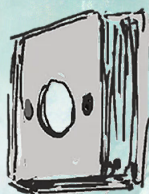
Уро- вень	Хиты	Новые умения
6-й	38 (7к8 + 7)	Могущественные заговоры. Андир добавляет свой модификатор Интеллекта к урону, который причиняют его заговоры.
7-й	44 (8к8 + 8)	Использование заклинаний. Андир получает одну ячейку заклинаний 2-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 2-го уровня: <i>невидимость</i> [invisibility].
8-й	49 (9к8 + 9)	Увеличение характеристик. Значение Интеллекта Андир-ра повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний, бонус к попаданию атак заклинаниями и бонусы к навыкам.
9-й	55 (10к8 + 10)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Андир-ра повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний, бонус к попаданию атаками его Боевого посоха и заклинаний, и бонусы к навыкам и спасброскам. Использование заклинаний. Андир получает две ячейки заклинаний 3-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 3-го уровня: <i>ускорение</i> [haste].
10-й	60 (11к8 + 11)	Использование заклинаний. Андир изучает ещё один заговор: <i>малая иллюзия</i> [minor illusion].
11-й	66 (12к8 + 12)	Использование заклинаний. Андир получает одну ячейку заклинаний 3-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 3-го уровня: <i>послание</i> [sending].



ИЗОБРАЖЕНИЕ ТРЁХ
ЛУН КРИННА



КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ
АНДИРА

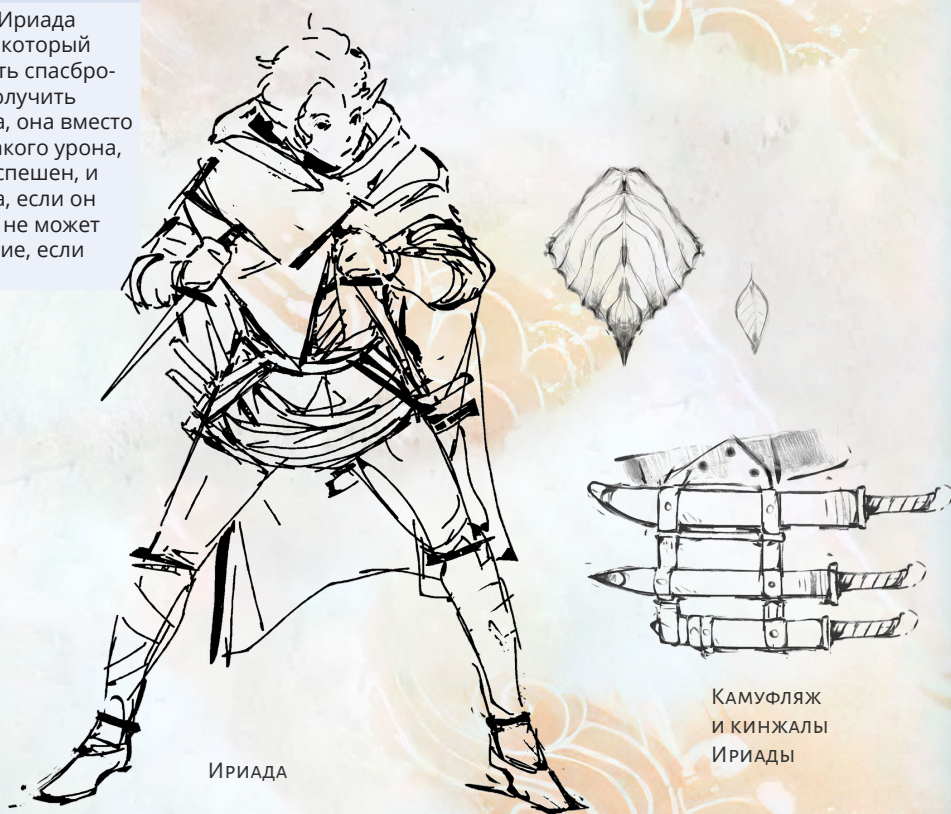


Андир Валмакос

Ириада после 1-го уровня

Уро- вень	Хиты	Новые умения
2-ой	16 (3к8 + 3)	Хитрое действие. Во время боя, в свой ход, Ириада может бонусным действием совершить одно из следующих действий: Рывок, Отход или Засада.
3-й	22 (4к8 + 4)	Компетентность. Бонус мастерства Ириады удваивается для любой из проверок характеристики, которая использует Скрытность или Выживание.
4-й	27 (5к8 + 5)	Увеличение характеристик. Значение Ловкости Ириады повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Класс Доспеха, спасбросок Ловкости, бонус к Скрытности и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
5-й	33 (6к8 + 6)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Ириады повышается на 1. Внесите следующие изменения в её блок статистики: повышение бонусов к навыкам и спасброскам на 1 (на 2 для Восприятия, Скрытности и Выживания), повышение значения пассивного Восприятия на 2, повышение бонусов к попаданию её атаками оружием на 1.
6-й	38 (7к8 + 7)	Скоординированный удар. Когда Ириада использует своё умение Полезность, чтобы помочь союзнику атаковать существо, то эта цель может находиться на расстоянии до 30 футов от неё, и Ириада может нанести цели дополнительные 2к6 урона в случае совершения успешной атаки до конца текущего хода. Дополнительный урон имеет тот же вид урона, которым наносится удар при атаке.
7-й	44 (8к8 + 8)	Увёртливость. Когда Ириада подвергается эффекту, который позволяет ей совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, она вместо этого не получает никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален. Ириада не может использовать это умение, если недееспособна.

Уро- вень	Хиты	Новые умения
8-й	49 (9к8 + 9)	Увеличение характеристик. Значение Силы и Мудрости Ириады повышается на 1, значение её модификаторов повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонусы к Атлетике, Восприятию и Выживанию и значение пассивного Восприятия.
9-й	55 (10к8 + 10)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Ириады повышается на 1. Внесите следующие изменения в её блок статистики: повышение бонусов к навыкам и спасброскам на 1 (на 2 для Восприятия, Скрытности и Выживания), повышение значения пассивного Восприятия на 2, повышение бонусов к попаданию её атаками оружием на 1.
10-й	60 (11к8 + 11)	Увеличение характеристик. Значение Ловкости Ириады повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Класс Доспеха, спасбросок Ловкости, бонус к Скрытности и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
11-й	66 (12к8 + 12)	Вдохновляющая помощь. Когда Ириада совершает действие Помощь, существо, которому оказывают помощь, также получает дополнительные 1к6 к броску к20. Если этот бросок является броском атаки, существо может отказаться от добавления бонуса к броску, но если эта атака попадает, то существо может добавить вышеуказанный бонус к броску урона против одной цели.



Ириада

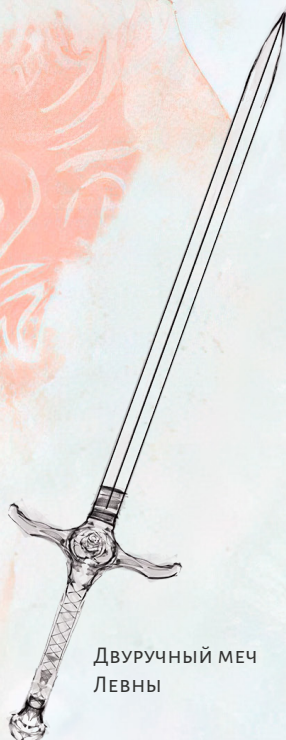
Камуфляж
и кинжалы
Ириады

ЛЕВНА ПОСЛЕ 1-ГО УРОВНЯ

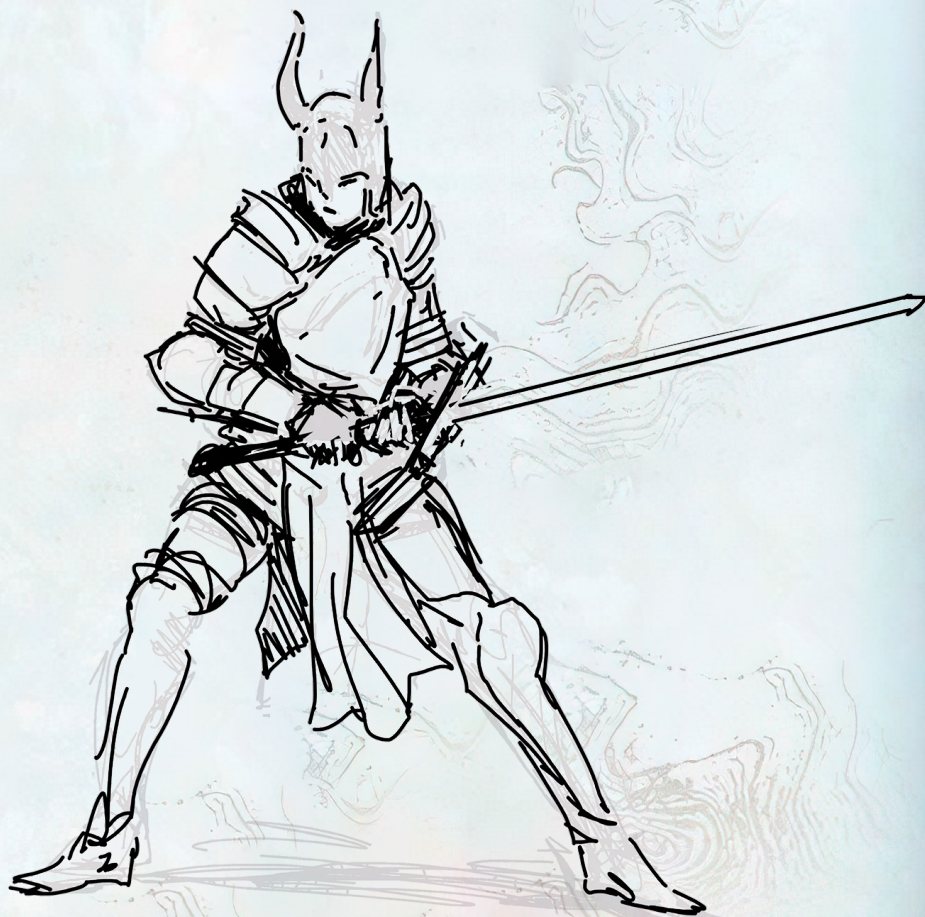
Уро- вень	Хиты	Новые умения
2-ой	19 (3к8 + 6)	Второе дыхание. Левна может бонусным действием в свой ход восстановить хиты, равные 1к10 + её уровень. Она не может использовать умение повторно, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.
3-й	26 (4к8 + 8)	Улучшенные критические попадания. Броски атаки Левны считаются критическими при выпадении «19» или «20» на к20.
4-й	32 (5к8 + 10)	Увеличение характеристик. Значение Силы Левны повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонус к Акробатике и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
5-й	39 (6к8 + 12)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Левны повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонусы к навыкам и спасброскам, значение пассивного Восприятия и бонусы к попаданию от атак оружием.

Уро- вень	Хиты	Новые умения
6-й	45 (7к8 + 14)	Дополнительная атака. Если Левна в свой ход совершает действие Атака, то она может совершить две атаки вместо одной.
7-й	52 (8к8 + 16)	Боеготовность. Левна совершает броски инициативы с преимуществом.
8-й	58 (9к8 + 18)	Увеличение характеристик. Значение Силы Левны повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонус к Акробатике и бонусы к попаданию и урону от атак оружием.
9-й	65 (10к8 + 20)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Левны повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: бонусы к навыкам и спасброскам, значение пассивного Восприятия и бонусы к попаданию от атак оружием.
10-й	71 (11к8 + 22)	Улучшенная оборона. Класс Доспеха Левны увеличивается на 1.
11-й	78 (12к8 + 24)	Упорный. Левна может повторно совершить проваленный спасбросок, но она должна использовать новое выпавшее значение. Она не может использовать умение повторно, пока не завершит продолжительный отдых.

ЛЕВНА ДРЕЙКОРОГ



Двуручный меч
Левны



Тэм после 1-го уровня

Уро- вень	Хиты	Новые умения
2-ой	16 (3к6 + 6)	Использование заклинаний. Тэм изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>огонь фей</i> [faerie fire].
3-й	22 (4к6 + 8)	Использование заклинаний. Тэм получает одну ячейку заклинаний 1-го уровня. Она также изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>чудо-ягоды</i> [goodberry].
4-й	27 (5к6 + 10)	Увеличение характеристик. Значение Мудрости Тэм повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атак заклинаниями, бонус к спасброску Мудрости, бонус к Проницательности, Медицине и Восприятию, значение пассивного Восприятия и Сл против действия Насмешка.
5-й	33 (6к6 + 12)	Использование заклинаний. Тэм изучает ещё один заговор: <i>починка</i> [mending]. Бонус мастерства. Бонус мастерства Тэм повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атаками заклинаний, бонусы к навыкам и спасброскам, бонусы к попаданию атаками оружием и Сл против действия Насмешка.
6-й	38 (7к6 + 14)	Могущественные заговоры. Тэм добавляет свой модификатор Мудрости к урону, который причиняют её заговоры.

Уро- вень	Хиты	Новые умения
7-й	44 (8к6 + 16)	Использование заклинаний. Тэм получает одну ячейку заклинаний 2-го уровня. Она также изучает ещё одно заклинание 2-го уровня: <i>улучшение характеристики</i> [enhance ability].
8-й	49 (9к6 + 18)	Увеличение характеристик. Значение Мудрости Тэм повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атак заклинаниями, бонус к спасброску Мудрости, бонус к Проницательности, Медицине и Восприятию, значение пассивного Восприятия и Сл против действия Насмешка.
9-й	55 (10к6 + 20)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Тэм повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атаками заклинаний, бонусы к навыкам и спасброскам, бонусы к попаданию атаками оружием и Сл против действия Насмешка.
10-й	60 (11к6 + 22)	Использование заклинаний. Тэм изучает ещё один заговор: <i>сопротивление</i> [resistance].
11-й	66 (12к6 + 24)	Использование заклинаний. Тэм получает одну ячейку заклинаний 3-го уровня. Она также изучает ещё одно заклинание 3-го уровня: <i>рассеивание магии</i> [dispel magic].

Тэм Тэмбл

Дынька



Хригг после 1-го уровня

Уро- вень	Хиты	Новые умения
2-ой	16 (3к8 + 3)	Использование заклинаний. Хригг изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>благословение</i> [bless].
3-й	22 (4к8 + 4)	Использование заклинаний. Хригг получает одну ячейку заклинаний 1-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 1-го уровня: <i>обнаружение добра и зла</i> [detect evil and good].
4-й	27 (5к8 + 5)	Увеличение характеристик. Значение Мудрости Хригга повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атак заклинаниями, бонус к спасброску Мудрости, бонус к Медицине и Восприятию и значение пассивного Восприятия. Использование заклинаний. Хригг изучает ещё один заговор: <i>уход за умирающим</i> [spare the dying].
5-й	33 (6к8 + 6)	Бонус мастерства. Бонус мастерства Хригга повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атаками заклинаний, бонусы к навыкам и спасброскам и бонусы к попаданию его атаками оружием. Использование заклинаний. Хригг получает одну ячейку заклинаний 1-го уровня и две ячейки заклинаний 2-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 2-го уровня: <i>божественное оружие</i> [spiritual weapon].

Уро- вень	Хиты	Новые умения
6-й	38 (7к8 + 7)	Могущественные заговоры. Хригг добавляет свой модификатор Мудрости к урону, который причиняют его заговоры.
7-й	44 (8к8 + 8)	Использование заклинаний. Хригг получает одну ячейку заклинаний 2-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 2-го уровня: <i>малое восстановление</i> [lesser restoration].
8-й	49 (9к8 + 9)	Увеличение характеристик. Значение Мудрости Хригга повышается на 2, значение модификатора повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атак заклинаниями, бонус к спасброску Мудрости, бонус к Медицине и Восприятию и значение пассивного Восприятия. Бонус мастерства. Бонус мастерства Хригга повышается на 1. Следующие значения повышаются на 1: Сл спасбросков против заклинаний и бонус к попаданию атаками заклинаний, бонусы к навыкам и спасброскам и бонусы к попаданию его атаками оружием. Использование заклинаний. Хригг получает две ячейки заклинаний 3-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 3-го уровня: <i>маяк надежды</i> [beacon of hope].
10-й	60 (11к8 + 11)	Использование заклинаний. Хригг изучает ещё один заговор: <i>чудотворство</i> [thaumaturgy].
11-й	66 (12к8 + 12)	Использование заклинаний. Хригг получает одну ячейку заклинаний 3-го уровня. Он также изучает ещё одно заклинание 3-го уровня: <i>духовные стражи</i> [spirit guardians].

Молот Хригга



Хригг Громогласный Грач

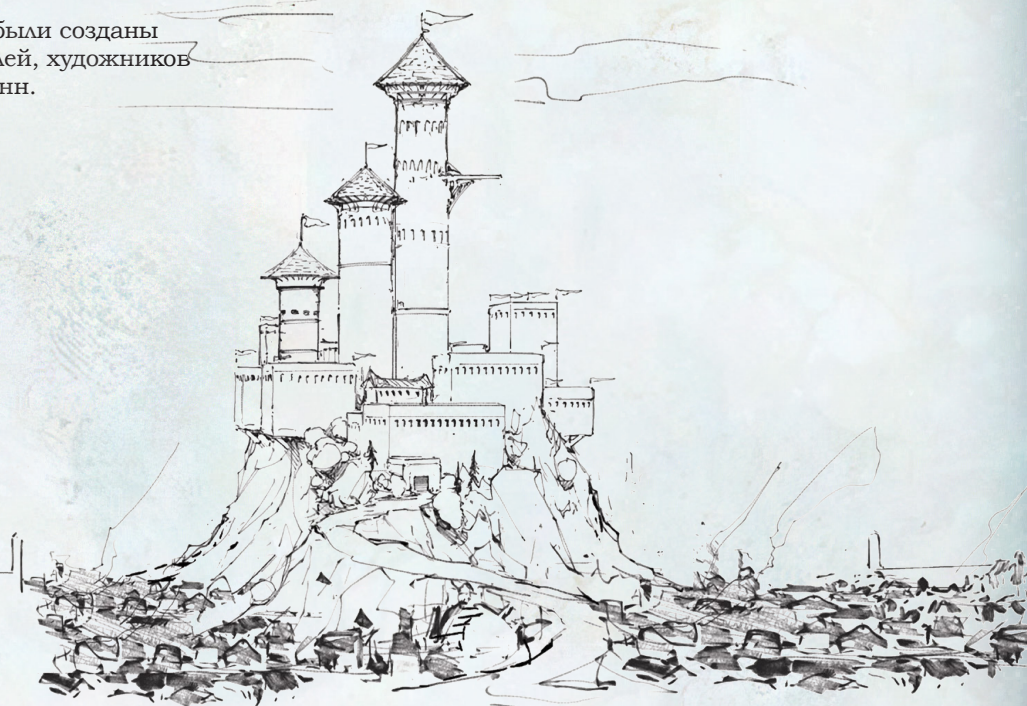


КОНЦЕПТ-АРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Концепт-арты в этом приложении были созданы для того, чтобы вдохновить писателей, художников и Мастеров, исследующих мир Кринн.



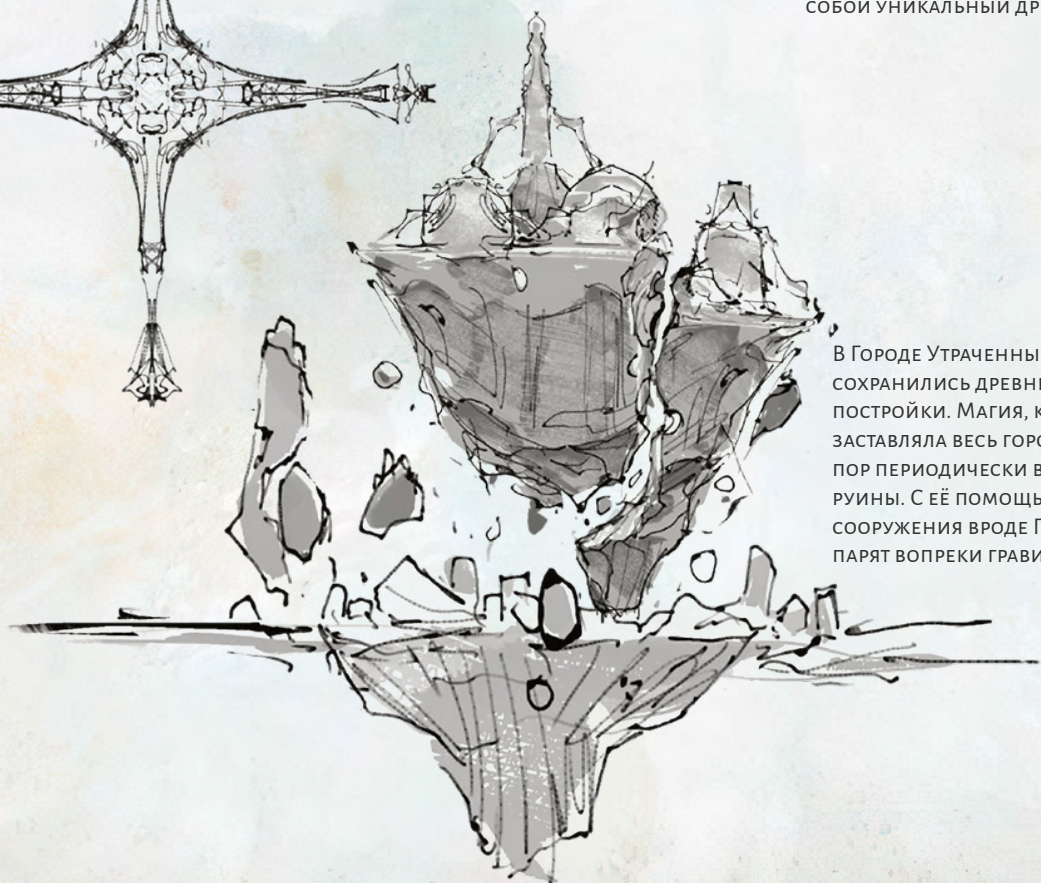
На гербе соламнийского города Каламан запечатлены неприступные стены и свет его древних маяков.



Порог небес. Вид сверху.

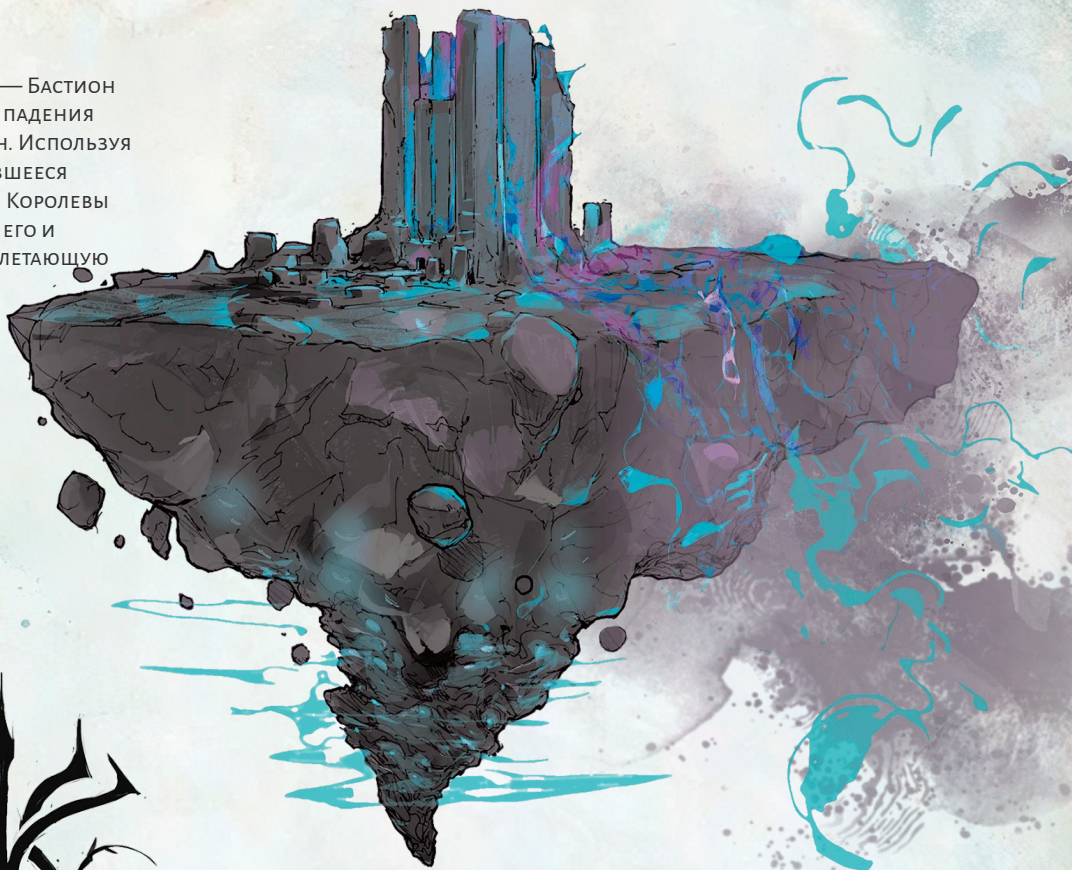


Большая часть замка Каламана уцелела во время Катаклизма. Он был заново восстановлен за несколько поколений. Сейчас замок является центром правительства Каламана и представляет собой уникальный древний шедевр.



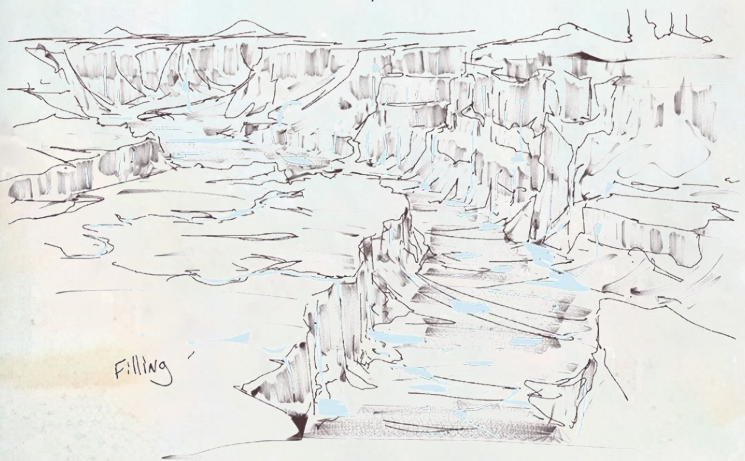
В Городе Утраченных Имен до сих пор сохранились древние истарианские постройки. Магия, которая когда-то заставляла весь город летать, до сих пор периодически воздействует на руины. С её помощью диковинные сооружения вроде Порога небес парят вопреки гравитации.

Храм древних Богов Зла — Бастион Такизис — уцелел после падения Города Утраченных Имен. Используя магическое пламя, оставшееся после Катаклизма, слуги Королевы Драконов восстановили его и сделали из него первую летающую цитадель.



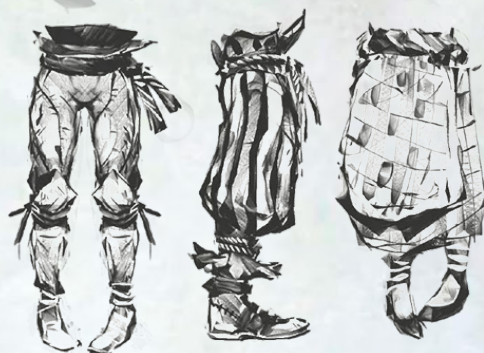
Когда-то лорд Сот носил символ соламнийских рыцарей Ордена розы — эмблему, олицетворяющую мудрость и справедливость. С тех пор как Сот пал, он носит с собой искажённое и обгоревшее подобие этого символа, из-за чего его стали называть рыцарем Чёрной розы.

Приливы в океане Турбидус часто наводняют Северные пустоши, затапливая каньоны региона, называемые помойкой, непрозрачными солёными водами.





В своих путешествиях по Кринну кендеры часто используют функциональную одежду, сшитую из лоскутков ткани. Каждый несочетаемый лоскут несёт в себе свою историю.



Великий мастер драконов Кансалди Огнеглазая возглавляет войска Красной Драконьей Армии, штурмующие Соламнию. Она — фанатичная последовательница Королевы и доказала свою преданность, заменив левый глаз магическим драгоценным камнем.

Наездница драконнелей, известная как Алая Погибель, входит в число самых печально известных лидеров Красной Драконьей Армии. Те, кто сталкивается с ней в воздушном бою, неизбежно погибают в огне.



КАРТЫ





ВСТУПАЙТЕ В ВОЙНУ КОПЬЯ

Королева Драконов Такизис вернулась в Кринн. По всей земле армии её фанатичных последователей ведут жестокую завоевательную войну. Когда они вторгаются в неготовое к войне государство Соламния, лишь защитники города Каламан могут встать на их пути. Но Драконы армии хотят больше, чем просто сокрушить своих врагов. Прислуживающее Королеве Драконов древнее зло ищет магическое оружие, которое поможет ему навсегда установить своё господство над Кринном.

«*Dragonlance: Тень Королевы Драконов*» — это история о борьбе и сопротивлении, действие которой разворачивается во время легендарной Войны Копья. Создайте персонажей из Кринна в мире сеттинга *Dragonlance* и отправьте их на передовую в сражении против ужасающих Драконьих армий.

Также вы можете воспользоваться настольной игрой «*Dragonlance: Воины Кринна*», чтобы перенести масштабные сражения в вашу игру DUNGEONS & DRAGONS.

Приключение DUNGEONS & DRAGONS,
предназначенное для персонажей 1–11 уровней

Для использования совместно с пятой редакцией
«Книги игрока», «Бестиария» и
«Руководства Мастера»



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



