



5E

ОДИССЕЯ

ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Ваш путеводитель по скрытому континенту Тилее
для самой популярной в мире ролевой игры

ОДИССЕЯ

ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА



AW



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Created by James Ohlen, Jesse Sky

Writing: James Ohlen, Jesse Sky, Drew Karpyshyn

Editing: Jesse Sky, Mike Brunton

Graphic Design and Layout: Michal E. Cross

Illustrations: Chris J. Anderson, Michal E. Cross, Wadim Kashin, Sebastian Kowoll, Lius Lasahido, Roman Likholob, Grzegorz Pedrycz, Erikas Perl

Adventure Book Cover Art: Marc Simonetti

Player's Guide Cover Art: Lius Lasahido

Public Domain Paintings: Wikimedia Commons World, City, and Island Maps: John Stevenson

Dungeon Maps: Nicholas Spinelli

Additional Writing: Patricia Barnabie, Mike Brunton, Katie Johnson, Drew Karpyshyn, Tracy S.

Design Editing: Nicholas Johnson, Brandon Korolik

Proofreading: Loricha Honer, Rob Sardone, Jelmer Panman, Ted Bunt

Playtesters: Dean Andersen, Sean Carriere, Ross Gardner, Michael Grimes, David Hollis, Chris Jones, Jordan Lander, James LaValle, Alex Maize, Christopher Ohlen, Kevin Packard, Michael Scales, Mike Schoen

Special thanks to Chris Birch and the entire team at Modiphys Entertainment for their guidance and support throughout the process of publishing these books.

Перевод: Андрей Паньшин

Верстка: Шаборкина Ксения

Вычитка: Андрей Паньшин, Maia Everett

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Добро пожаловать в *Руководство игрока по «Одиссее Повелителей Драконов»!* Этот буклет предоставит вам все необходимое, чтобы начать карьеру в качестве будущего героя Забытой Земли – Тилеи.

«Одиссея Повелителей Драконов» вдохновлена историями из древнегреческой мифологии. При разработке кампании мы стремились использовать идеи из разных источников: «Одиссеи», «Илиады», «Ясона и аргонавтов», «Орестей» и других. Однако Тилея – не Древняя Греция. Среди богов вы не найдете ни Зевса, ни Афины, ни Аполлона.

Исследуя Тилею, вы встретите знакомые тропы, монстров и сокровища из греческой мифологии, но правила здесь другие. Смертные только недавно пришли на эти земли. Мир Тилеи сочетает в себе высокое фэнтези с внешними атрибутами античной истории. Эльфы, гномы и полурослики теперь живут рядом с минотаврами, кентаврами и сатирами.

Наша цель — заставить вас почувствовать себя героями величайших из сказаний, но никогда не забывайте, что это именно ваша история. Не надо мучиться предположениями о том, что вас здесь ждет. Именно ваши решения изменят историю. Судьба Тилеи поистине в ваших руках.



На обложке (Campaign Book)

Митрос подвергся нападению гигантского серебряного дракона, и два героя готовятся спасти город. Оракул предсказал гибель Тилеи, разрушение Митроса и смерть богов. Станете ли вы теми, кто спасёт Забытую Землю?

Odyssey of the Dragonlords is published under the OGL rules for 5th Edition. Special thanks to all the many talented people who created our favorite edition of the world's greatest roleplaying game.



На обложке (Player's Guide)

Воительница-амазонка с острова Темис смотрит из-за деревьев. В одной руке она держит изогнутый меч-копье, а другой ласкает стимфайскую птицу, бронзовый автоматон.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	4	Глава 3. Игрательные расы.....	29	Чародей — Происхождение — полубог.....	54
Глава 1. Мир Тилеи.....	5	Тилейский кентавр.....	29	Колдун — Покровитель — парк.....	56
История Тилеи.....	5	Тилейская медуза.....	30	Волшебник — Философ Академии.....	57
Путешествие в Тилею.....	7	Тилейский минотавр.....	32	Новые заклинания.....	59
Боги Тилеи.....	7	Тилейская нимфа.....	34	Глава 5. Клятва Повелителя Драконов.....	63
Королевства Смертных.....	11	Сатиры Тилеи.....	36	Глава 6. Мир Тилеи для начинающих.....	64
Фракции Тилеи.....	14	Сирены Тилеи.....	37	Глава 7. Что такое «мифический героизм»?.....	65
Законы Тилеи.....	14	Глава 4. Классовые архетипы.....	40		
Мифы Тилеи.....	16	Варвар — Путь титана.....	40		
Глава 2. Создание героев.....	20	Бард — Коллегия эпической поэзии.....	41		
Уроженцы Тилеи.....	20	Жрец — Домен пророчества.....	42		
Чужаки Тилеи.....	20	Монах — Путь щита.....	45		
Тилейские предьстории.....	21	Друид — Круг Жертвоприношений.....	46		
Бронзовое оружие и доспехи.....	22	Воин — Гоплит.....	48		
Слава.....	22	Паладин — Присяга Повелителя.....			
Эпические пути.....	22	Драконов.....	50		
		Следопыт — Конклав амазонок.....	52		
		Плут — Одиссец.....	54		

ПРЕДИСЛОВИЕ

Здесь большинство авторов будут признаваться в том, что были одержимы греческой мифологией всю жизнь. Будьте уверены, в молодости я считал эти истории очень скучными. Вместо того, чтобы изучать «Одиссею» в школе, я зачитывался фэнтези в мягких обложках, такими авторами, как Дэвид и Ли Эддингс, Маргарет Вейс и Шрейси Хикман. Только позже, повзрослев, я начал понимать глубину человеческого опыта, заключенного в древних мифах, увидел, как и почему они вдохновили такое количество моих любимых фантастических миров. Не так уж много вариантов, чтобы улучшить мир древнегреческих мифов, но одно мы сделали — добавили больше драконов.

— Джесси Скай

Настольные ролевые игры никогда не умрут. Сочетание безграничных исследований, совместного повествования и тактических боев вызывает привыкание и остается с вами навсегда. 5-е издание величайшей в мире ролевой игры доказывает это. Как и все предыдущие издания, игра эта обязана своим существованием классическим фэнтезийным историям Толкиена, Либера, Говарда и остальных. Это дает игрокам возможность стать героем собственной эпической повести. И мир, вдохновленный греческими мифами, является идеальным местом для создания фэнтези истории, в которой игроки — настоящие звезды. Стоит также отметить, что эгоистичные, противоречивые поступки героев греческих мифов гораздо больше похожи на поведение моей обычной партии, чем дружелюбные отношения персонажей, присущие современной фэнтези.

— Джеймс Олен



ГЛАВА 1. МИР ТИЛЕИ

Эта книга предназначена для того, чтобы помочь вам пройти сюжетную ролевую кампанию, в которой классическая зачистка фэнтезийных подземелий сочетается с греческой мифологией. Это происходит в мире под названием Тилея — забытом континенте, где фейские существа ведут войну против цивилизации, а боги ходят по земле под видом смертных.

Кампания разработана для 5-го издания величайшей в мире ролевой игры. Она рассчитана на партию из 4-6 героев 1-го уровня. К концу кампании герои могут достичь 15-го уровня или выше.

«Одиссея Повелителей Драконов» содержит в себе эпическую историю и структурированный, открытый мир. Когда игроки достигают основных вех в истории, им становятся доступны для изучения новые области. История разделена на пролог и пять актов, последний из которых — эпичный финал.

Цель этого приключения — узнать, что значит быть героем в стране, где боги и титаны все еще ходят по земле, где силы цивилизации только начинают одерживать победу над чудовищами, обитающими в морях и лесах. Ваши игроки возьмут на себя роль мифологических героев, борющихся против исполнения пророчества и противостоящих титанам. Их решения сформируют будущее и навсегда изменят мир Тилеи.

ИСТОРИЯ ТИЛЕИ

ПРИБЫТИЕ СМЕРТНЫХ

За столетия до основания Митроса смертные не имели власти над дикими землями Тилеи. Когда эльфы, дварфы и люди высадились на здешних берегах, их оружие не помогло им, а магия перестала работать. Они были оставлены своими богами и вынуждены жить среди фейских рас, словно нищие.

Испытывая любопытство к этим странным беженцам, нимфы и сатиры оказали им гостеприимство, и было основано много небольших поселений. Однако кентавры не давали им пощады, а циклопы прославились тем, что пожирали людей целиком. Жизнь в Тилее была короткой и жестокой для, как их называли, чужаков из других стран. В те времена титаны-близнецы обладали огромной силой, невиданной с начала времен. Сидон почитался как Повелитель Штормов. Правой рукой мог он вызывать сокрушительные штормы, а левой — катастрофические землетрясения. Его сестра-жена Лютерия властвовала над снами, и, как говорили, оживляла мертвых. Боясь окончательного уничтожения, отчаявшиеся смертные поселенцы строили святыни Сидону и устраивали праздники в честь Лютерии. Тысячи жертв были посвящены Повелителю Штормов и возлияния в честь Госпожи Снов совершались при каждом приеме пищи.

Поначалу близнецы были непреклонны, но со временем смягчились и приняли настойчивое поклонение несчастных поселенцев. В обмен на эту преданность титаны предложили смертным клятвы защиты, которые оградили их от наиболее разрушительных действий кентавров и циклопов. Поселения уцелели, но оказались под властью Близнецов. Так продолжалось много сотен лет.

Хронология Тилеи

~2000 DA	Возвышение империи Гиган
24 DA	Прибытие Повелителей Драконов
18 DA	Основание царств первых поселенцев
14 DA	Начало Первой Войны
12 DA	Сидон убивает последнего дракона
10 DA	Появление Пяти богов
1 DA	Митрос возносится на небеса
0 CE	Произнесена Клятва Мира
1 CE	Основание царства Митрос
28 CE	Исчезновение Ультроса
35 CE	Строительство некрополя
125 CE	Начало Аресианских войн
330 CE	Пифор становится царем Эстории
370 CE	Кракен уничтожает одного из колоссов
400 CE	Окончание последней Великой Аресианской войны
468 CE	Акаст становится царем Митроса
500 CE	Пророчество оракула (наши дни)

ПРИБЫТИЕ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

В один роковой день к берегам Тилеи прибыла стая могущественных бронзовых драконов, каждый из которых нес на себе великого защитника из Старого Света. Это были легендарные воины, известные как Повелители Драконов, и их появление возвещало переворот, навсегда изменивший историю Забытой Земли.

Всего за несколько лет после этого на западе вдоль дорог было основано много маленьких городков, и возникло поддюжины небольших царств. Повелители Драконов основали могущественные династии, и некогда покорные титанам смертные восстали.

Повелители Драконов стали символами надежды для притесняемых людей. Всякий раз, когда какое-нибудь поселение смертных было стерто с лица земли кочевниками-кентаврами и циклопами, Повелители Драконов платили нападавшим той же монетой. Они неутомимо боролись с суровыми зимами, летними засухами и постоянными атаками изначальных рас, и народ Тилеи выстоял.

Повсюду драконов встречали крики ликования. Когда замечали их, пролетающих в вышине, то провозглашали спасителями, пели в их честь прекрасные песни и устраивали праздники. Они излучали сияние, бронзовые чешуйки сверкали, как огонь. Быть посещенным



одним из драконов считалось благословением, и ни одно место не было более благословенным, чем город Митрос.

Но великие силы, правившие Тилей, Сидон и Лютерия, титаны-близнецы, бессмертные дети богини-матери, собрали великие армии, чтобы уничтожить город. Повелители Драконов ответили тем, что объединили всех смертных Тилей для удара по изначальным расам, и так началась Первая война.

ПЕРВАЯ ВОЙНА

История Первой войны смутна, ибо дошла до нас через века лишь в виде ветхих свитков и гобеленов. Наверняка известно только то, что изначальные расы были изгнаны. Кентавры отступили в степи, а сатиры укрылись в лесах. Гиганы, древняя цивилизация циклопов, были уничтожены, оставив после себя руины своих павших городов.

Цена победы была огромной: к концу войны последние драконы были убиты, защищая любимый город,

в котором они жили. Хотя и Повелителей Драконов помнят как великих героев того века, их благородные скакуны стали столь же высоко почитаемыми духами-стражами. Кровь их жертвы впиталась в камни Митроса, и говорят, что город по сей день сияет и сверкает бронзой на закате.

Однако, возможно, самым чудесным было появление пяти богов. Бессмертные спустились с небес, когда удача отвернулась от Повелителей Драконов. Некоторые утверждают, что это было проявлением желания самой Тилей защитить своих детей-переселенцев. Пятеро приняли форму смертных мужчин и женщин, но глаза их сияли огнем божественности.

Каждый из новых богов проявил некоторую часть той силы, что когда-то принадлежала титанам. Пифор, Повелитель Битвы, принял командование над центурионами Митроса, и после многих ужасных битв армии изначальных рас были разбиты. Когда последнее копьё вонзилось в сердце царя гиганов, пять богов оцепенели, быть может, чтобы восстановить силы. Казалось, городу перестала грозить опасность.

Но Сидон и Лютерия поклялись отомстить. Горы дрожали, моря кипели от ярости, и смертельные ужасы низвергались на армии смертных. Так велик был гнев титанов, что их месть угрожала разрушить самые основы Тилей.

Заслуги гнанных Повелителей Драконов сильно преувеличены. Я уверен, что они не имеют ничего общего с явлением пяти богов.

— Чондрис, жрец Лютерии

В конце концов, Митрос, богиня рассвета, пожертвовала собой и снова вознеслась на небеса, чтобы спасти свой любимый город от разрушения.

КЛЯТВА МИРА

Потерявшие своих скакунов, Повелители Драконов организовали постройку военного флота и отправились в море. Самый большой корабль назывался «Ультрос», капитаном его был Эскор Аркеландер. Говорят, что он отправился в самые глубины подземного мира, где Лютерия спит на своем алмазном троне. Говорят также, что другие Повелители Драконов взошли на Фраксис, Башню Сидона, откуда Повелитель Штормов наблюдает за всем в мире.

Во многих песнях поётся об испытаниях и бедствиях Повелителей Драконов, но мало кто может сказать, что на самом деле произошло во время их последнего путешествия сквозь опасности Забытого моря. Жрецы Митроса наблюдали признаки надвигающегося конца света. В ночь зимнего солнцестояния, когда гибель Тилеи, казалось, уже была близка, кипящие моря внезапно успокоились, и кошмары прекратились.

Через несколько дней черный корабль вошел в гавань Митроса, нагруженный телами множества Повелителей Драконов. Капитаном корабля был Деймон, могущественный волшебник, служивший Повелителям Драконов во время Первой войны. Будучи смертельно ранен, он не произнес ни слова, но доставил три реликвии в храм Пяти, а затем исчез на своем корабле вместе с телами и вооружением своих павших повелителей.

Одним из предметов, которые оставил Дэймон, был свиток пергамента с написанной на нем клятвой Мира. Эта клятва стала поводом для великого празднества. Сидон и Лютерия поклялись не мстить смертным Тилеи в течение 500 лет при условии, что ежедневные жертвы титанам должны возобновиться, и что их храмы должны поддерживаться и почитаться.

СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

Клятва Мира действовала в течение 500 лет, и на протяжении всего этого времени смертные Тилеи процветали. Город Митрос превратился в мегаполис, защищаемый близнецами-колоссами — маяками цивилизации на границе с тьмой. Из-за Забытого моря прибыло еще больше поселенцев, и число людей, гномов и эльфов увеличилось. Оставшиеся Повелители Драконов стали царями и основали династии, чтобы править появляющимися повсеместно городами. По мере распространялось поклонение Пятерке, росла и их власть над землей и морями до тех пор, пока в каждой деревне не появились святыни Волкану и Пифору, а владычество Сидона и Лютерии оказалось почти забыто.

Пять богов любили свой народ и старались спускаться к нему всякий раз, когда могли.

Хотя пять веков могут показаться вечностью, сейчас приближается время, когда период мира должен закончиться.

ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

Оракул предсказал, что с окончанием клятвы Мира Тилея погибнет: грядёт смерть богов, уничтожение священного древа и полное исчезновение всех смертных рас. Игроки в этой кампании возьмут на себя роль группы героев, которые были вызваны в храм Оракула, чтобы попытаться предотвратить катастрофу.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ТИЛЕЮ

Искатели приключений, которые исследуют океаны своего мира до самых далеких пределов, в конечном итоге обнаружат Вихрь: область ужасающих ураганов, водоворотов и иззубренных скал. Пьяные моряки часто хвастаются тем, что выжили в Вихре, но никто из тех, кто действительно был в этих водах, никогда еще не возвращался.

Те, кто отважится войти в Вихрь, должны целыми днями бороться со штормами, обходить водовороты и лавировать среди предательских мелей. Путь будет настолько труден, что экипаж, скорее всего, потеряет сознание. Счастливики очнутся в спокойных водах под безоблачным небом. Эта сверкающая зеленью ширь известна как Забытое море.

Оно простирается на сотни миль во всех направлениях и омывает берега сотен островов. Мощные океанские течения мешают судам приближаться к этим островам, и любая попытка сделать это приведет к тому, что корабль потеряет управление и разобьется о береговые скалы.

Зоркие моряки могут увидеть там странные вещи: невероятно высоких людей в прекрасных одеждах, чудовищных рептилий и огромные каменные скульптуры в форме человеческих лиц. Бесстрашные исследователи узрят, наконец, высокого бронзового колосса, ярко сияющего на горизонте. Этот маяк служит для направления кораблей в гавань Митроса, величайшего города Тилеи.

Тилею можно обнаружить почти в любом сеттинге. Она существует за пределами всех карт, и ее местоположение неизвестно даже самым опытным путешественникам. Моряки часто попадают сюда из других миров.

БОГИ ТИЛЕИ

ДРЕВНИЕ ТИТАНЫ

Титаны – это обожествленные природные силы Тилеи. Они существуют с незапамятных времен.

ТИЛЕЯ, ВЕЛИКАЯ МАТЕРЬ ВСЕГО

Тилея, или Затерянная Земля, воплотилась в облике исполинского древа на острове в центре Лазурного залива, и ее последователи верят, что корни ее глубоко проникли в толщу земли и связали собою весь мир в вечных объятиях. Тилею считают как щедрую богиню. Друиды Старолесья верят, что ее воля передается не словами, но через смену сезонов.





Кентиман, Сторукий поднимается, дабы осмотреть свои земли

Митрос,
Богиня Рассвета



Богиня рассвета взяла свое имя от города, который возлюбила. Она умерла, защищая Митроса во время Первой войны, и вознеслась на небеса. Мы, смиренные жрецы, все еще опираемся на силу ее магии.

— Эзон Храма Дракона

КЕНТИМАН, СТОРУКИЙ

Кентиман был самым могущественным из титанов. Он считается мужем и вечным стражем Великой Матери. Много упоминаний о нем встречается в поэзии гигантов и кентавров, но мало заслуживающих доверия источников пережило разрушительное воздействие времени.

Кентиман обычно изображается с сотней голов и сотней рук.

СИДОН, ВЛАДЫКА ШТОРМОВ

Сидон — повелитель океанов и всего, что из них происходит. Его облик — колоссального роста бородатый мужчина с тремя глазами, с ужасающей черной глефой в руке. Он неустанно обзирает сушу и воду и вызывает штормы, карая тех, кто ему не нравится. Сидон — ревнивый и мстительный бог, который не допускает поклонения никаким другим божествам, кроме себя самого или его сестры-жены Лютерии.

Каждый храм в Тилее боится гнева Сидона. Ежедневные жертвы приносятся ему в каждой деревне, даже когда поселенцы продолжают возносить свои

тихие молитвы к Пяти. Всякий раз, когда в небе Тилее слышится раскат грома, можно быть уверенным, что кто-то вызвал гнев Сидона.

ЛЮТЕРИЯ, ГОСПОЖА СНОВ

Лютерия использует облик красивой черноглазой женщины, которая, грезя, идет по подземному миру и приветствует души умерших. Хрустальной косой скашивает она души тех, кто был недоволен ею в жизни. Лютерия велит своим последователям жить без угрызений совести, пить, танцевать и пировать по желанию своего сердца, потому что любой день может оказаться последним. Она — мать фейских рас Тилее, к которым очень благосклонна.

Поселенцы редко поклоняются Лютерии, но она тем не менее почитается на многих празднествах, так как этого требует Сидон. Всякий раз, когда наливается любой напиток, должно быть совершенно возлияние для Лютерии, иначе непременно последует быстрое наказание.

ПЯТЬ БОГОВ

Пять богов широко прославляются поселенцами. За исключением Митроса, они не небожители, но добрые знакомцы, которые ходят среди людей. Они берут смертных себе в мужья и жены, правят городами, и становятся родителями детей-полубогов. Они помогли Повелителям Драконов и смертным расам победить Сидона и Лютерию во время Первой войны. На протяжении веков они благоволили смертным, защищая их от тиранического господства Сидона и Лютерии.

Святыни Пяти богов можно найти почти в каждом доме поселенцев. Молитвы Пяти должны сопровождаться знаком против глаза, чтобы отразить ревнивый взгляд Сидона и Лютерии.

МИТРОС, БОГИНЯ РАССВЕТА

Митрос, которую некоторые называют Серебряной Царицей, является самой доброжелательной из Пяти, богиней-покровительницей самого важного царства Тилее. Она пользуется широким доверием за то, что спасла город от разрушения и последствий Первой войны, и говорят, является своим жрецам как королева воинов, облаченная в мерцающие золотые доспехи. Поднявшись на небеса после великой битвы с Сидоном и Лютерией, она больше не ходит среди смертных. Митрос — самая могущественная из Пяти богов и источник самой священной магии в Тилее.

ВОЛКАН, БОГ КУЗНЕЦОВ

О Волкане известно немного, кроме того, что он — муж Митрос. Он занимается искусством и ремеслами, и ему главным образом поклоняются dwarфы, кузнецы и волшебники. Его изображают как пожилого, мудрого человека (а иногда — dwarфа). Ходят слухи, что во время зимнего солнцестояния он путешествует по Внутренним Землям и раздает детям игрушки и сладости.

Боги Тилеи

Божество	Мировоззрение	Домен	Символ
<i>Древние Титаны</i>			
Тилея, Великая Матерь Всего	Н	Природа	Золотой ясень
Кентиман, Сторукий	Н	Разрушение	Спираль из десяти каменных рук
Сидон, Повелитель Штормов	Н	Буря	Черно-красный глаз без век
Лютерия, Госпожа Грёз	ХЗ	Смерть	Корона из черных оленьих рогов
<i>Пять богов</i>			
Митрос, богиня рассвета	ЗД	Жизнь, Свет	Серебряный дракон с золотыми глазами
Волкан, бог кузнецов	НХ	Кузня	Серебряная наковальня в голубом пламени
Пифор, бог битвы	ХД	Война	Золотой молот и пять звезд
Кирах, богиня музыки	ХД	Обман	Лютня с серебряными струнами и пятью звездами
Валлус, богиня мудрости	ЗД	Знание	Золотой лавровый венок с пятью звездами

ПИФОР, БОГ БИТВЫ

Сын Митрос и Волкана, Пифор явился поселенцам во время Первой войны и неустанно сражался с кентаврами и гиганами, которые угрожали сокрушить город Митрос. Ему поют хвалу в течение многих столетий, и рассказывают, что он ходил среди поселенцев в облике смертного, возлегал с женщинами и становился отцом детей-полубогов. Несколько веков назад он, свергнув безумного тирана, стал царем города Эстории.

ВАЛЛУС, БОГИНЯ МУДРОСТИ

Валлус почитается как богиня мудрости и красоты, и, как полагают, она знает столько же об истории Тилеи, как и Сидон с Лютерией. Когда-то она путешествовала повсюду, осматривая древние руины и собирая знания о происхождении земли и расах фей. Валлус возносят молитвы, когда нужен совет, а информации мало. Она — старшая дочь Митрос и приняла наследство своей матери, став царицей и покровительницей её города.

КИРАХ, БОГИНЯ МУЗЫКИ

Кирах почитается как шаловливая богиня музыки и поэзии. Она самая быстрая из всех и способна исчезнуть в мгновение ока и за один шаг преодолевать большие расстояния. Говорят, что ее голос звучит прекраснее любого музыкального инструмента. Люди строят ей мало святиль, за исключением бардов, которые почитают ее как музу.

КОРОЛЕВСТВА СМЕРТНЫХ

ЦАРСТВО МИТРОС

Город Митрос был первым поселением, основанным Повелителями Драконов. Под защитой Богини Зари он превратился в могущественное царство после окончания Первой войны. Это самый большой город во всей

Тилее, центр торговли, религии и политики. Ежегодно за пределами его стен проводятся Великие Игры. В центре города стоит храм Пяти, но в последние годы поклонение Сидону приобретает все большую популярность. У Титана теперь есть свой собственный великий храм, прямо через дорогу от храма Пяти.

Митросом правит могущественный царь Акаст, последний истинный потомок Повелителей Драконов. Акаст почитается по всей Тилее и является мужем царицы Валлус, мудрейшей из Пяти богов. С помощью своего необычайного магического искусства он недавно возродил расу драконов, которые считались вымершими после окончания Первой войны, и теперь стремится восстановить древний орден Повелителей Драконов и вернуть Митросу былую славу.

Валлус,
Богиня Мудрости



Моя сестра Валлус - мудрейшая из богов, царица веселых ненавистников.

- Кирах, Увенчанная лавром поэтесса

ЦАРСТВО ЭСТОРИЯ

Эстория — это древний оплот, который столетиями противостоял нападениям кентавров, циклопов, мантитор и другим опасностям, что множатся в степях за рекой Аркелон. Царь Эстории — Пифор, самый сильный из Пяти богов. Он правит из дворца, возвышающегося над всем городом.

Со своего трона Пифор осматривает разрастающиеся сельские угодья Эстории на юге и внимательно следит за любыми новыми угрозами, которые могут возникнуть на севере. Хотя жители Митроса считают эсторианцев провинциалами, все знают, что величайшие воины и искатели приключений нашего времени начинали на службе у Повелителя Битвы.

ЦАРСТВО АРЕСИЯ

Царство Аресия долгое время было соперником Митроса. За последние несколько сотен лет эти два города воевали десятки раз, и эти войны стали известны как Аресийские. Причины каждой из них различны, но одно можно сказать наверняка: воины обеих сторон ищут в бою славы.

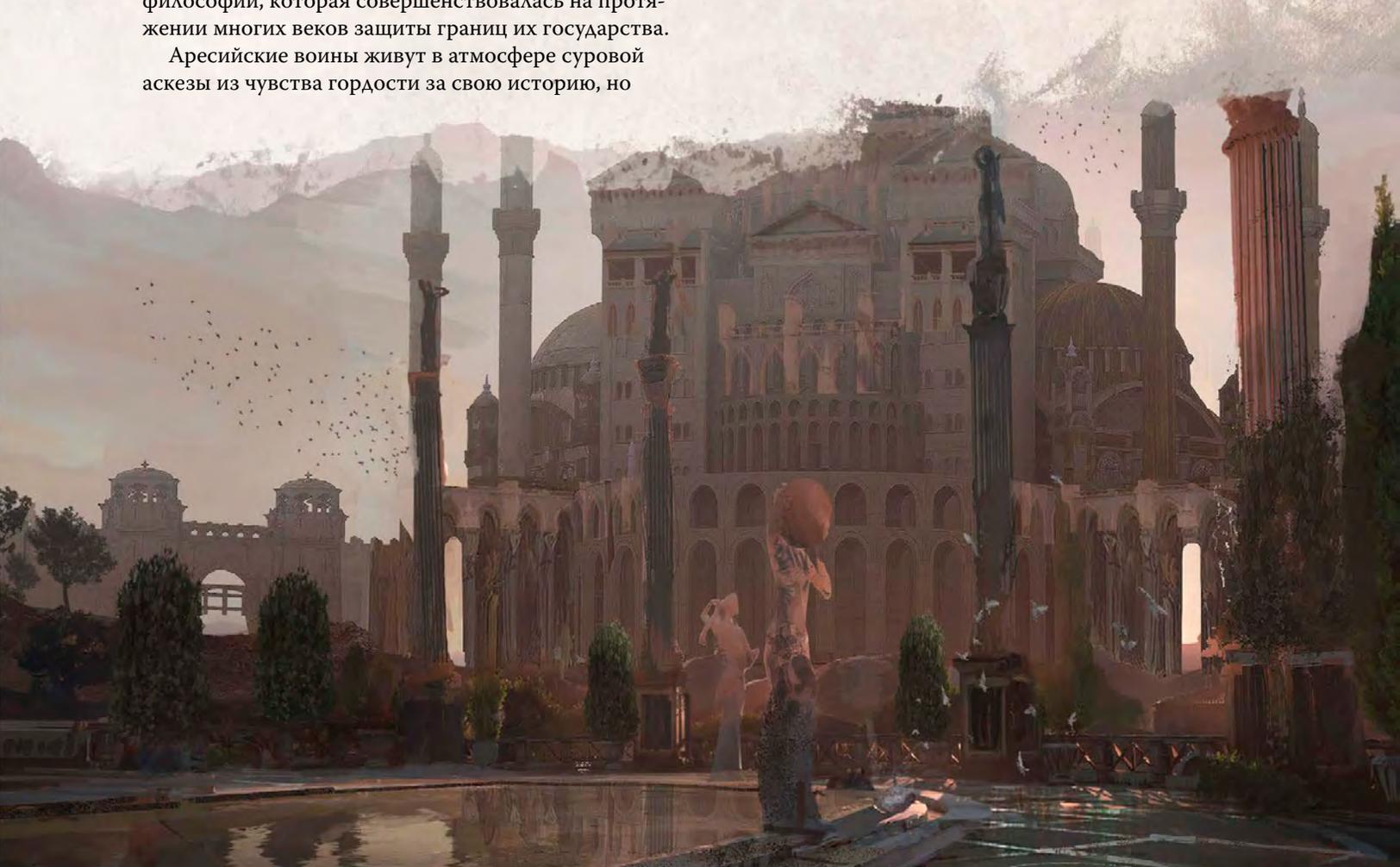
Воины-монахи восточного побережья являются одними из самых лучших бойцов во всей Тилее. Их дети начинают тренироваться с копьем в тот день, когда делают свои первые шаги, и каждый взрослый обязан служить в ополчении. Аресийцы проводят жизнь добываясь новых «ступеней» в школах боевой философии, которая совершенствовалась на протяжении многих веков защиты границ их государства.

Аресийские воины живут в атмосфере суровой аскезы из чувства гордости за свою историю, но

за этим скрываются долгие часы, потраченные на ритуалы красоты, чтение поэзии и декадентские застолья. Самые влиятельные семьи в Аресии те, которые изо всех сил стремятся казаться аскетичными: едят пустую овсяную кашу на воде и ходят почти обнаженными, в то же время не жалея на своих слуг прекрасной еды и роскошных одежд, демонстрируя свое богатство поражающими воображение способами. Воины высшей касты отмечают тех, кто ведет образ жизни, наиболее соответствующий тому, что вели их суровые предки.

ВАРВАРЫ ЗАЛИВА

В течение тысячелетий до прихода Повелителей Драконов чужаков время от времени выносило на берега Тилеи. Обычно это были потерпевшие кораблекрушение исследователи или торговцы, унесенные ветром далеко от верного курса. Представители всех рас и национальностей, эти люди должны были жить в гармонии с коренными тилейцами. Они объединились в племена и поселились на островах Лазурного залива. Когда пришли Повелители Драконов, эти племена сражались вместе с уроженцами Тилеи против пришельцев. В настоящее время цивилизованные расы все еще смотрят на варваров со страхом и недоверием. Их считают такими же опасными, как племена кентавров или фейских существ Старолесья. Наиболее опасными из варварских племен являются амазонки, обитающие на острове Фемида.



NORTH GATE

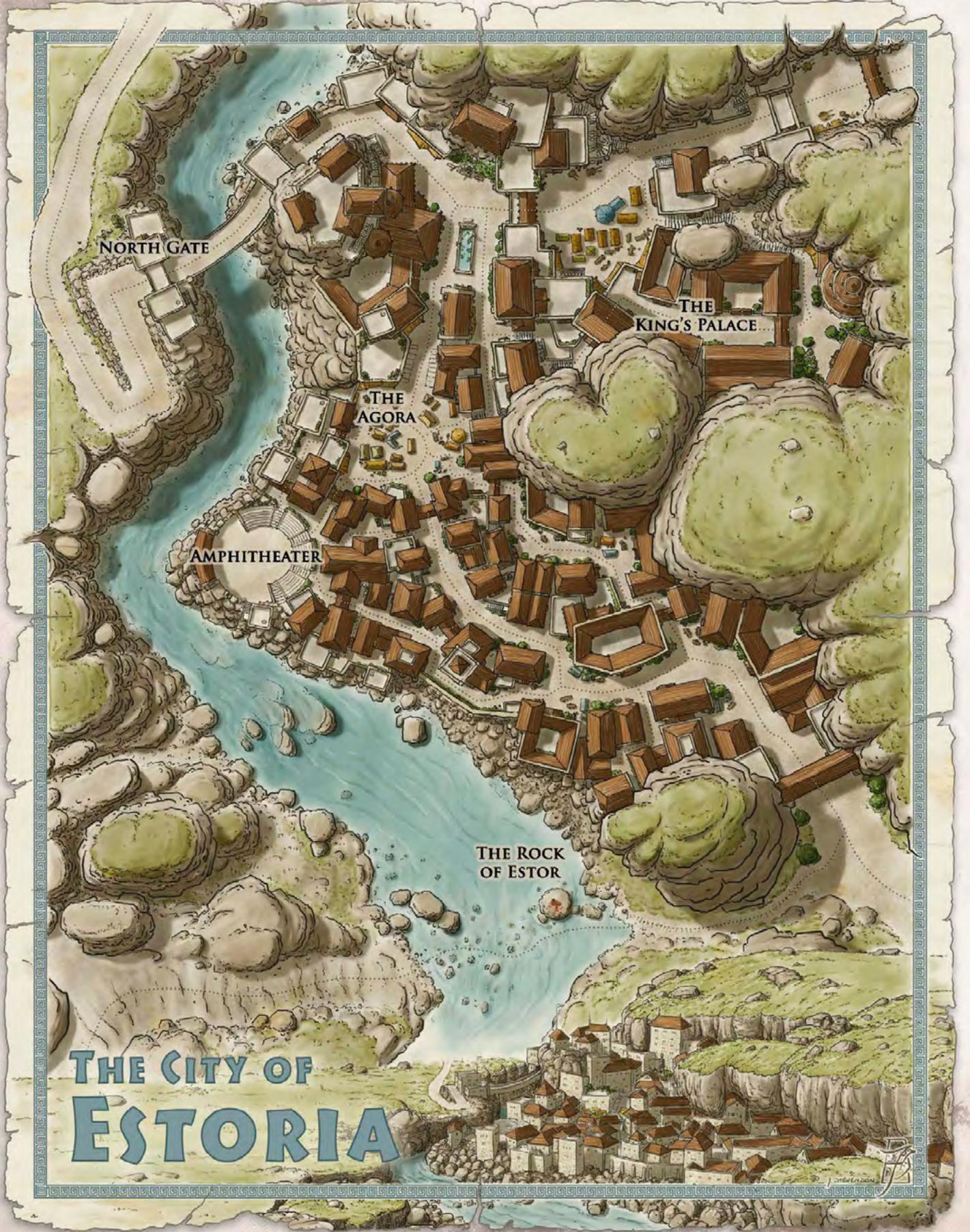
THE AGORA

AMPHITHEATER

THE KING'S PALACE

THE ROCK OF ESTOR

THE CITY OF ESTORIA



ФРАКЦИИ ТИЛЕИ

ХРАМ ПЯТИ

Храм Пяти был одним из первых зданий, построенных в городе Митрос, и это самое старое гражданское здание. Избранные представители районов Митроса и его окрестных деревень образуют совет, который собирается в храме каждое новолуние. Тем не менее порядок гражданской жизни все больше диктуется орденом Сидона, который считает, что храм Пяти должен быть разрушен, чтобы успокоить титанов. Царь Акаст не принял ничью сторону в этом конфликте, и мир становится непрочным.

ЦЕНТУРИОНЫ МИТРОСА

Город Митрос содержит регулярную армию центурионов для обеспечения соблюдения законов страны. История центурионов восходит к Первой войне, когда они последовали за Пифором в битву с кентаврами и гиганами. Хотя центурионы чтят Митроса на религиозных праздниках, почти каждый солдат открыто молится Пифору, богу битвы. Центурион самого высокого ранга — царь Акаст, который командует армией и является высшим арбитром справедливости для города.

АКАДЕМИЯ МИТРОСА

Академия была основана много веков назад, для Тилеи это центр обучения. Великий волшебник Дэмон был одним из ее создателей. Это не только центр обучения магии, но и место для занятий философией и другой интеллектуальной деятельностью. Теперь она состоит из множества коллегий, посвященных различным школам магии (гадания, воскрешения и т. д.) и защите знаний Тилеи. Это также место, где поощряются увлечения тилейским театром, музыкой и другими видами искусства.

ХРАМ ОРАКУЛА

Оракул — знаменитая водная нимфа, обитающая в горячих источниках под храмом, к югу от Эстории. У нее есть дар пророчества, и к ее высказываниям прислушиваются и боги, и цари. Несмотря на то, что она — дочь Сидона, Оракул всегда особенно любила смертных Тилеи, и ей служат многие преданные жрецы.

ДРУИДЫ СТАРОЛЕСЬЯ

Глубоко в Старолесье находится роща друидов, окруженная мегалитами. Друиды Старолесья — это одетые в белое мужчины и женщины, которые носят лавровые венки и ходят с дубовыми посохами. Они поклоняются богине-матери Тилее и верят, что народ Митроса никогда не должен был поселиться во Внутренних Землях. Они совершают ежедневные ритуальные жертвы Тилее, надеясь искупить грехи смертных рас.

ОРДЕН СИДОНА

Орден Сидона — это фанатики, почитающие титана Сидона выше всех других богов. Они наблюдают небесные знамения, такие, как удары молний, а их жрецы сообщают волю бога океана совету Митроса. В рядах ордена состоят паладины в тяжелой броне, носящие лазурные плащи с золотыми фибулами, но они приветствуют истинно верующих с любой воинской предсторией. Орден стремится исполнять только волю Сидона, и известно, что они уничтожают святыни Пяти.

КУЛЬТ ЗМЕИ

Эта воровская гильдия действует в тених Митроса. Она базируется глубоко в канализации. В последнее время культисты врываются в дома состоятельных граждан и забирают все ценное, оставляя после себя целые семьи превращенными в камень. Лидером культа является тот, кто называет себя Госпожа Монет.

ЗАТЕРЯННОЕ ПЛЕМЯ ГИГАНОВ

Гиганы были любимым народом Сидона, шестирукими одноглазыми гигантами. Когда-то величайшая цивилизация Тилеи, империя Гиган пала во время Первой войны. Руины этой империи можно найти на бесчисленных островах по всему Лазурному заливу. Немногие гиганы уцелели, но они используют любую возможность для мести ненавистным расам поселенцев.

КЕНТАВРЫ СТЕПЕЙ

Кентавры Степей — кочевой народ, разделенный на десятки враждующих племен. Грозными табунами скачут они по холмам, охотятся, пасутся и совершают набеги на лагеря других народов. Кентавры придерживаются строгого кодекса чести, и дети воинов, убитых в бою, усыновляются и воспитываются в захватившем их племени. Во время перемирия племена кентавров разбивают лагеря у степных рек, пьют медовуху под звездами и поют предания о древней Тилее.

НЕИСТОВЫЕ

Неистовые — прибежище фейских существ, которые поклоняются Лютерии. На окраинах Старолесья, к западу от Атрокоса, есть система пещер, в которых, говорят, они и живут. Иногда неистовые путешествуют по дорогам под видом девиц в беде, заманивая путешественников в свое логово, чтобы там разорвать их на части и пожрать в качестве ритуала в честь богини буйного веселья. От союза с сатирами у неистовых рождаются козлята.

ЗАКОНЫ ТИЛЕИ

Есть несколько аспектов, которые отличают Тилею от типичного фэнтезийного мира. Ожидается, что клятвы будут соблюдаться в течение всей жизни поклявшегося, и гости могут рассчитывать на гостеприимство



даже в домах своих самых злейших врагов. Когда этим древним законам не подчиняются, последующее наказание может навсегда изменить жизнь героя.

Исполнение клятв и проклятий не закреплено ни за каким конкретным титаном или богом. Это естественные законы, которые были вплетены в структуру мира Тилеи на заре времен. Даже Сидон и Лютерия должны соблюдать свои клятвы, иначе понесут ужасное наказание.

ГОСТЕПРЕИМСТВО

Эта концепция имеет большое значение в землях Тилеи. Гостеприимство требует, чтобы все хозяева проявляли щедрость и вежливость к гостям, находящимся далеко от дома, и неважно, какие конфликты могут разделять их. Чтобы установить отношения гостеприимства, хозяин должен пригласить кого-нибудь в свой дом и предложить ему пищу и питье.

Ожидается, что гость в ответ должен сделать хозяину подарок, чтобы скрепить дружбу, но сама связь устанавливается, как только гость и хозяин разделят трапезу. Узы дружбы заканчиваются, как только гость, с благословения хозяина, уходит. После этого они могут снова стать врагами.

Однако, если одна сторона причиняет вред другой, пока действует гостеприимство, то сторона, совершившая насилие, подвергается проклятию за коварство. Как известно, фурии являются арбитрами в таких спо-

рах, и лишь немногие готовы (или достаточно глупы) навлечь на себя их гнев.

СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ

Клятвы постоянно используются между людьми и их царями, но между людьми и богами встречаются реже и обязывают к большему. Клятвы, даваемые могущественным фейским существам или демонам и дьяволам, могут быть столь же обязательными.

КЛЯТВА МИРА

Клятва мира — та, в которой могущественное существо или царь требует, чтобы человек, дающий её, не совершал насилия против него или его слуг. У такой клятвы почти всегда есть ограничение по времени. Иногда срок может измеряться неделями или месяцами, а иногда это могут быть годы или столетия. Клятва мира является главной в истории, представленной в этой книге.

КЛЯТВА ЗАЩИТЫ

Клятва защиты — та, в которой могущественный человек клянется прийти на помощь другому в трудную минуту. Одна из самых известных клятв в мифологии — клятва, которую ахейские цари дали Менелаю, мужу Елены. Цари поклялись помочь Менелаю, если кто-либо будет угрожать Елене. Когда Менелай призвал их исполнить свои клятвы, результатом стала Троянская война.

Клятва защиты требует, чтобы поклявшийся ответил на призыв о помощи как можно скорее. Как только угроза будет нейтрализована, клятва считается исполненной и никаких дальнейших обязательств не предполагает. Неспособность ответить на призыв или даже попустительство в причинении вреда, ведет к тому, что поклявшийся будет заклеимен как нарушитель клятвы и подвергнется проклятию за вероломство.

КЛЯТВА СВЕРШЕНИЯ

Клятва свершения — это клятва, даваемая одним человеком другому. Поклявшийся должен выполнить одно задание, которое не обязательно называть при присяге. В отличие от клятвы защиты, эта задача может быть любого типа, она может даже потребовать злодеяний, таких как убийство. По этой причине большинство людей не хотят давать такую клятву, видя в ней крайнее средство.

Когда поклявшийся призван исполнить обещанное, он должен откликнуться как можно скорее. Совершив то, что ему было поручено, он считается сдержавшим клятву и никаких дальнейших обязательств не имеет. Неспособность ответить на призыв или отказ выполнить задание клеймит его позором как клятвопреступника и подвергает проклятию за вероломство.

СМЕРТНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия падают на тех, кто нарушает клятву, нарушает закон гостеприимства, заключает договоры с могущественными злыми существами или гневит богов. Проклятия нельзя воспринимать легкомысленно: они открыто и четко обозначают, что герою нельзя доверять и это всем видно.

ПРОКЛЯТИЕ ГАРПИИ

Любой человек, пострадавший от такого проклятия,

Большая часть древней истории Тилеи утрачена во мраке времени, но великие поэты Митрося сохранили традицию мифов и устных историй. Таковые истории были собраны во многих томах, некоторые из которых больше нельзя найти нигде, кроме как в Запретной библиотеке Иондера. Я представляю вашему вниманию некоторые наиболее интересные фрагменты. Должен предупредить, что в этих легендах кое-что преувеличено. Все это неправда, особенно в том, что касается богов.

— Эзон храма Дуакона

постепенно превращается в гарпию. Иногда оно привлекается могущественными фейскими существами, каргами или нимфами, за неисполнение клятвы, хотя и боги иногда могут так наказать смертного. Единственный способ остановить трансформацию — это мощная божественная магия.

ПРОКЛЯТИЕ МЕДУЗЫ

Человек, проклятый таким образом, постепенно превратится в медузу. Это проклятие обычно становится результатом сделок, заключенных с бесами и демонами: смертный, возможно, просил красоты или вечной жизни, но вместо этого ему достался ужасающий облик медузы. Иногда древние фейские существа, такие как карги, превращают жертву в медузу просто ради развлечения.

Это может быть остановлено божественной магией, иначе жертва трансформируется в течение нескольких недель.

ПРОКЛЯТИЕ ГРАБИТЕЛЯ МОГИЛ

Это проклятие падет на тех, кто заберет магические предметы из могилы благословенного богами героя. Те, кто поражен этим проклятием, не могут есть. После числа дней, равного его показателю Телосложения, проклятый персонаж будет получать одну степень истощения ежедневно, пока не умрет от голода. Человек не может избавиться от магического предмета, который он украл, даже вернув его в ту самую могилу — в полночь тот всегда возвращается обратно.

ПРОКЛЯТИЕ КОВАРСТВА

Это проклятие поражает тех, кто злоупотребляет гостеприимством или нарушает клятвы. Те, кто нарушают законы гостеприимства, рискуют быть проклятыми оскорбленным хозяином или гостем. Нарушение клятвы, данной богам, почти всегда приводит к проклятию оскорбившего их смертного, но человек может стать проклятым и за нарушение клятвы особенно могущественному царю или даже благочестивому нищему. Эффект этого проклятия напрямую связан с тем, какое именно преступление было совершено.

МИФЫ ТИЛЕИ

ЛЕГЕНДА О СОТВОРЕНИИ МИРА

Тилея — одна из древних богов, древних уже тогда, когда мир был еще молод. Нежная и щедрая, она родилась, когда для ее рода настали времена войны и хаоса. Отказавшись принять участие в их спорах, она всю жизнь прожила в созерцательном молчании, не произнесла ни слова.

И все же, хотя Тилея и молчала, но обладала значительной смелостью, которую другие боги чувствовали и уважали. Даже Кентимана Сторукого — самого жестокого и воинственного из всех — привлекала ее тихая сила. Она одна из всех богов могла умиротво-

Самые древние мифы говорят о старших богах, которые были равны по силе Тилее и Кентиману. Их имена нам неизвестны.

— Хондрис, жрец Лютерии

рить его яростный характер.

В конце концов Тилея устала от бесконечных раздоров и конфликтов. Она ушла от других богов, ища покой на самых дальних берегах океана. Кентиман, отныне ее любовник и защитник, последовал за ней, отказавшись от войны и насилия, чтобы идти вместе идти путем спокойствия.

Какое-то время они были счастливы, но Тилея чувствовала всю боль и страдания мира. Слово миллионы стрел, они пронзали ее нежную душу. Со временем ее радость сменилась отчаянием, и, не в силах больше терпеть, она утопилась.

И все же ее смерть была не капитуляцией, но прекрасной жертвой. Тело Тилеи распалось на части; ее голова и торс поднялись на поверхность новым архипелагом. Ее сердце вырвалось из груди и превратилось в большое дерево, выросшее посреди континента, который она родила. Ее конечности опустились на дно моря, растянулись и свились в огромные корни, соединившие собой каждый остров, питающие плодородные растения и ласковых животных, что возникли на островах.

Горе Кентимана, потерявшего возлюбленную, было безутешным. Некому стало умерить его пыл, он вновь поддавался своим желаниям. До небес долетали его яростные крики, он бился и бушевал в океанах вокруг тела своей возлюбленной, спуская с привязей ужасные бури и огромные приливные волны, которые угрожали поглотить новорожденные острова.

Но даже после ее смерти часть духа Тилеи оставалась в великом Сердце-дереве в центре островов. Она протянула руку, молчаливая как всегда, и коснулась разума своего безумного мужа, успокаивая его измученный дух мягкой лаской. Чувствуя ее присутствие, сторукий гигант поставил свое горе на службу новой цели. Связав себя с тем, что осталось от его возлюбленной, торжественной клятвой, Кентиман стал покровителем и защитником островов, принял на себя вечный дозор в водах вокруг их нетронутых берегов.

Питаясь щедрым духом Тилеи, и с Кентиманом,

сдерживающим зло внешнего мира, жизнь в Забытой Земле превратилась в настоящий, ничем не оскверненный рай. И никогда не говорившая богиня была, наконец, довольна.

РОЖДЕНИЕ ТИТАНОВ

Вначале острова Тилеи были заселены только безвредными растениями и ласковыми животными, флора и фауна стали отражением духа богини-матери, которая пожертвовала собой, чтобы создать их. Девственный рай, Забытая Земля, была защищена от опасностей и зла внешнего мира исполином Кентиманом Сторуким, любовником и защитником Тилеи. И вместе они были счастливы.

Но однажды дерево в центре островов, преобразованное сердце самой Богини-Матери, породило семь странных плодов. Каждый размером с валун, они мерцали и пульсировали яркими, изменчивыми, будто живыми, цветами. Увидев такой соблазнительный дар, растущий на ветвях, Кентиман протянул руку из океана и сорвал фрукты. Его пятьдесят голов жадно поглощали сочную плоть, разрывая ее и жуя, пока не осталось всего семь покрытых шипами косточек, которые он бросил в океан.

Вместо того чтобы утонуть, косточки поплыли, покачиваясь на волнах. Раздраженный этим, Кентиман схватил их и так сильно сжал в кулаке, что шипы вдавились в его плоть, и показалась кровь. В ярости Кентиман затоптал косточки под воду, похоронив их глубоко в илистом дне океана, но на следующее утро они вновь всплыли на поверхность.

Прежде чем Кентиман смог снова их схватить, фруктовые косточки раскрылись, и дети Тилеи и Кентимана появились на свет.

Сторукий бог удивленно воззрится на свое потомство — восемь титанов, рожденных из плодов дерева Тилеи и оплодотворенных его собственной кровью. Из каждой косточки получился ребенок, наделенный характерными чертами одного из родителей: сила, красота, мудрость, искусство, предвидение и быстрота. Когда эти шесть титанов выросли, то стали полубогами, каждый из которых воплощал в себе какой-нибудь аспект своих родителей.

Однако из седьмой косточки родились сразу два титана: близнецы Сидон и Лютерия. Сидон воплотил в себе ярость отца и когда вырастет, станет богом времени и Повелителем Штормов. Его сестра Лютерия





унаследовала тишину и спокойствие своей матери, но без милосердия и мягкости Тилеи она в конечном итоге станет богиней смерти и Госпожой Грёз.

Но все это было далеко в будущем, и Кентиман не знал, каким вырастет его потомство. Он не мог предсказать, какие раздоры и страдания принесут близнецы мирным островам. А если бы знал, то, наверное, сразу утопил бы их.

Вместо этого он зачерпнул своих детей из волн, включая Сидона и Лютерию, и осторожно поместил их возле корней великого Сердце-древа, растущего посреди острова, где Тилея могла присматривать за ними. Поместив детей в теплое лоно их матери, Кентиман вернулся в море и возобновил свой вечный дозор, будучи связан священной клятвой хранить Тилею, а теперь и их общих детей, от внешнего мира.



В Эфее находится множество древних сооружений, созданных во время войн между богами и титанами

ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

Этот раздел содержит руководство по созданию героических персонажей для «Одиссеи Повелителей Драконов».

Первое, что вы должны решить, — это то, откуда ваш герой (родом). Герои родом из Тилеи будут заинтересованы в ее будущем, но те, кто не из этих мест, не обязательно станут искать, как любимым способом спасти этот край.

Персонажами игроков могут быть уроженцы Тилеи или чужаки из-за моря. Местные персонажи должны следовать указаниям ниже. Чужаки — это те, кто недавно был выброшен на берег во время злополучного путешествия через великий океан и могут быть любой расы или класса, существующих в мире, откуда они пришли.

УРОЖЕНЦЫ ТИЛЕИ

Дварфы, эльфы, гномы и полураслики произошли от первоначальных поселенцев или чужаков, прибывших в течение последних пяти веков. Полуэльфы произошли от союза между местными эльфами и людьми. Поскольку на Тилее нет орков, все полурки происходят из небольшой общины в Митросе, существовавшей с момента основания города. Тифлинги могут произойти от союза между смертным заклинателем и извергом. Драконорожденный — это тот, у кого в венах течет кровь изначальных бронзовых драконов. Дети драконов обычно принимают черты расы своих смертных родителей, но иногда рождаются с сильной связью со своими драконьими предками.

ИМЕНА ТИЛЕИ

Имена в Тилее имеют греческий привкус. Это относится как к людям, так и к нечеловеческим расам. Тем не менее игроки могут выбрать традиционные фэнтезийные имена или использовать что-то совершенно другое — все местные расы лишь несколько веков как покинули изначальную родину.

Мужские имена: Адонис, Адриан, Базилик, Белен, Бемус, Виталис, Гилес, Григорий, Гриффин, Дамен, Дарий, Демитрий, Део, Джейс, Джулиан, Дрю, Исидор, Йоргес, Кай, Каликс, Каран, Килан, Кирилл, Клаус, Корбан, Ксандер., Куинн, Кэл, Ландер, Лейленд, Лео, Маг, Матео, Нео, Николаас, Никос, Оделл, Орелий, Оррин, Панкрас, Пирс, Растус, Сандер, Сантос, Сириус, Спиро, Ставрос, Тадд, Тассос, Тео, Тимон, Тирон, Фауст, Филипп, Эван, Эган, Эстеван.

Женские имена: Ава, Адара, Адрианна, Ария, Бриони, Галена, Гемина, Далия, Дария, Деми, Деса, Дженесис, Диана, Дора, Идила, Илиана, Ина, Ирина, Ирия, Кади, Кайя, Калиста, Калла, Кара, Кирстен, Клео, Кэт, Лейна, Лейси, Лисса, Лия, Маделия, Майя, Мариам, Мелани, Нара, Нора, Орель, Паме-

ла Пенелопа, Петра, Рода, Селена и Табата., Сима, Фалана, Финн, Халия Хатрия, Хестер, Эгея, Электра, Эхо, Юстина, Ясинда.

ЧУЖАКИ ТИЛЕИ

Для чужаков жизнь в Тилее может быть трудна. Часто они начинают её в Забытой Земле с очень немногим — например, базовым снаряжением, которое им удалось схватить во время кораблекрушения. Как и во многих обществах, неприкрытая бедность делает их объектами подозрения для туземцев: кто эти незнакомцы и что они собираются украсть? Представители редких в Тилее рас неизбежно столкнутся с подозрением. В крайнем случае им нужно будет убеждать туземцев, что они никакие не чудовища, посланные богами в качестве кары за грехи.

Если чужаки не впадают в бешенство, аборигены, скорее всего, будут относиться к ним с некоторой добротой: закон гостеприимства распространяется даже на тех, кого выбросило на берег после кораблекрушения. Тем не менее чужаку легко по случайности нарушить обычаи Тилеи, в частности, тот же закон гостеприимства. Ему может быть трудно понять, что одновременно можно быть смертельным врагом «диких кентавров» и гостем в их лагере. Что еще хуже, никто не растолкует, что, когда он покинет лагерь утром, то снова станет законной добычей. Принять эту абсолютную норму гостеприимства за слабость — фатальная ошибка. Чужаки, которые злоупотребляют статусом гостя, скоро обнаружат, что все ополчились против них, и проклятие пало на их головы.

Все уроженцы Тилеи понимают важность клятв и правил того, как их цивилизованно приносить. Поскольку все об этом знают, никто не потрудится объяснить очевидное. Чужаки могут дать клятву по глупости, думая, что они дают простое обещание, а на самом деле они окажется, что они подчиняются торжественной и обязательной клятве. В этом мире слово героя что-то значит — оно имеет реальный вес. Чужаки, которые быстро усваивают этот урок, выживут и будут процветать. Те, кто этого не сделает, окажутся во власти фурий.

Боги Тилеи могут быть неумолимыми. Неуважение или сомнение в божественной силе спровоцирует местные религиозные предрассудки. Это справедливо, потому что результатом постоянных сомнений вполне может оказаться гнев богов. Если открыто исповедовать чужую религию, это тоже создаст проблемы с аборигенами. Отрицание истинности тилейских религий заставит верующих бояться божественного гнева. Если кто-то окажется достаточно глупым, чтобы ограбить или осквернить тилейский храм, это приведет в бешенство и богов, и тем, кто им поклоняется. В отношении богов осторожность всегда предпочтительнее.

Но если чужаки подчиняются правилам цивили-

зованного поведения, следят за своими манерами и не делают поспешных заявлений или обещаний, они смогут кое-что сделать за свою жизнь в Тилее, и даже достигнуть процветания.

ТИЛЕЙСКИЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Используйте этот раздел для вдохновения, чтобы определить личную историю вашего героя.

ВАРВАР – ПЛЕМЕННОЙ ВОИН

Вы пришли из варварских племен, с окраин цивилизации. Эти племена состоят из чужаков, которых иногда выносило на берега Тилеи за столетия до появления Повелителей Драконов. Когда-то состоявший из всех рас и национальностей, ваш народ сражался на стороне изначальных народов в Первой войне, поэтому цивилизованные расы относятся к вам с недоверием.

БАРА – САТИР-МЕНЕСТРЕЛЬ

Вы — менестрель-сатир, странствующий по Тилее и делящийся своей музыкой с теми, кто хочет слушать или играть ее вместе с вами. Вы выступаете и в дымных тавернах человеческих городов, и на лесных полянах для нимф и других фей.

БАРА – СТУДЕНТ АКАДЕМИИ

Вы студент Академии в городе Митрос. Там вы учились у мастеров и посвятили себя наукам, философии, красоте и музыке.

ЖРЕЦ – СВЯЩЕННИК ДАЛЕКОГО БОГА

Вы поклоняетесь одному из богов мира за пределами Тилеи. Поклонение этому богу поддерживалось поколениями вашей семьи. Большинство людей это забавляет, но есть и те, кто считает, что ваш культ должен быть уничтожен.

ЖРЕЦ – СВЯЩЕННИК ПЯТИ БОГОВ

Вы поклоняетесь Пяти и вместе с другими, подобными вам, поддерживаете веру, силой Пяти совершая чудеса. Вы изо всех сил противостоите растущему влиянию титанов: Сидона и Лютерии.

ДРУИД – ХРАНИТЕЛЬ СТАРОЛЕСЬЯ

Вы — член друидского ордена Старолесья. Вы находитесь в гармонии с богиней-матерью и служите посредником между поселенцами и изначальными расами Тилеи — сатирами, кентаврами и нимфами.

ДРУИД – КЕНТАВР-МИСТИК

Вы — кентавр, который считает, что все расы Тилеи могут мирно сосуществовать. Путешествуя по городам людей, вы распространяете веру богини-матери. Это трудная жизнь, так как приходится часто сталкиваться со страхом и ненавистью.

ВОИН – ВОИТЕЛЬ МИТРОСА

Вы можете выбрать практически любой вариант: воин на службе одного из царей, отставной ветеран или боец городской гвардии Митроса. Независимо от этого, клянусь всеми богами, вы знаете, как сражаться!

МОНАХ – АРЕСИЙСКИЙ ВОИН

Вы являетесь членом секты воителей-аскетов родом из царства Аресия. Аресийцы считаются самыми опасными воинами во всей Тилее, и вы гордитесь этой репутацией.

ПАЛАДИН – РЫЦАРЬ ПЯТИ БОГОВ

Вы — один из рыцарей, поклявшихся служить и защищать Пять Богов. Вас обучали в храме Пяти в Митросе, и вы яро преданы царице Валлус, богине мудрости.

СЛЕДОПЫТ – АМАЗОНКА-ВОИТЕЛЬНИЦА

Вы — амазонка с острова Фемида. Вы покинули остров, когда он был захвачен культом смерти тринадцать лет назад. Вам мало знаком образ жизни мужчин просто потому, что знали вы очень немногих из них.

СЛЕДОПЫТ – СТАРОЛЕССКИЙ ОХОТНИК

Вы можете принадлежать к друидскому ордену Старолесья, но, как бы то ни было, частенько работаете на одного из царей Тилеи, как разведчик.

ПЛАУТ – МИТРОССКИЙ ВОР

Можете начать одним из многих способов: возможно, вы — преступник, работающий на гильдию воров в Митросе, или вы недавно вышли из бандитской шайки или пиратской команды; вы можете быть шпионом одного из царей или, быть может, выросли на улице и являетесь практиком-самоучкой в искусстве ловких пальцев.

ЧАРОДЕЙ – ПОТОМОК БОГОВ

Один из ваших предков был богом, чья сила проявилась в вашей крови в виде врожденной склонности к магии.

ЧАРОДЕЙ – САТИР-ИЗГНАННИК

Вы — сатир, который родился с даром магии в крови. Вы подверглись остракизму и изгнаны из дома. Вы покинули земли фей, чтобы жить среди цивилизованных народов.

КОЛДУН – ЖРЕЦ ЛЮТЕРИИ

Когда-то вы служили жрецом Лютерии. Покинув ее службу, вы поклялись заключить договор с одной из темных сил, таящихся в Нижнем море.

КОЛДУН — СЛУГА МОЙР

Вы — слуга трех древних ведьм, обитающих на острове Судьбы.

ВОЛШЕБНИК – ФИЛОСОФ АКАДЕМИИ

Вы изучали магию в Академии Митроса. После окончания учебы вы, возможно, остались здесь в качестве преподавателя или отправились странствовать в поисках новой магии.

БРОНЗОВОЕ ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Поскольку месторождений железа в Тилее мало, почти все оружие и доспехи сделаны из бронзы — сплава меди и олова. Она здесь столь же эффективна, как железо и сталь. Это потому, что кузнецы Тилеи разработали методы для укрепления бронзы в процессе литья. Такие техники — тщательно охраняемые секреты, которые передаются от мастера к ученику. Легенда гласит, что изначально кузнецов Эстории обучил этому бог-кузнец Волкан.

ТИЛЕЙСКОЕ ОРУЖИЕ.

Воины в Тилее обычно используют копья, щиты и мечи. Конечно, бывают исключения, но в армиях Митроса и Аресии тысячи воинов обучают пользоваться именно этим вооружением. Более тяжелое оружие, такое как алебарды и двуручные секиры, считается варварским.

Оружие дальнего боя, как правило, представлено копьями, пращами, длинными и короткими луками, хотя есть некоторые, кто научился использовать недавние сложные изобретения, такие, как арбалеты. Это оружие разработано в небольших количествах Академией и мало кому доступно.



Тилея может похвастаться кое-каким уникальным, присущим только этой культуре оружием, которое можно найти практически в любой кузнечной лавке или лавке для искателей приключений. За исключением шахрама, оно действует так же, как схожие виды обычного оружия (если, конечно, они не магические).

- **Копис.** Изогнутый клинок этого короткого меча тяжелее у острия. Это дает ему значительно большую режущую способность, чем у обычного короткого меча, позволяя использовать, как топор.
- **Шахрам.** Этот круглый диск с лезвием — необычное метательное оружие. Он летит по воздуху, разрезая все на своем пути. Воины, которые специализируются на владении шахрамом, могут научиться бросать его так, чтобы он возвращался к ним после поражения врага.
- **Дората** — это копьё (единственное число — дори), с ясеневыми древками. Воины обычно несут две дораты, на случай, если одну надо будет метнуть или она будет уничтожена.
- **Махайра.** Этот длинный меч имеет изогнутый клинок, расширяющийся возле острия. Он тяжелее, чем большинство длинных мечей, что делает его более эффективным при использовании конными бойцами.
- **Ксифос.** Этот обоюдоострый прямой короткий меч очень распространен среди рядовых солдат. Клинок ксифоса листовидный, что отлично подходит, чтобы колоть и протыкать.

СЛАВА

Когда персонажи совершают великие деяния в этом приключении, наградой им становится слава. Все герои стремятся увеличить свою славу. Она гарантирует, что ваше имя будет жить в песнях и легендах. Это верный путь к бессмертию.

Принесение *клятвы братства* гарантирует, что вся партия разделяет славу за свои достижения. Целый пантеон богов может родиться из группы, которая соблюдает такую клятву.

ЭПИЧЕСКИЕ ПУТИ

Эпические пути являются необязательным дополнением к созданию персонажа. Одна из повторяющихся тем древнегреческих мифов заключается в том, что многие герои «рождены от богов». Эпические пути предназначены дать игрокам мифические архетипы для своих героев, чтобы они могли почувствовать себя подобными богоравным: Гераклу, Ахиллу, Одиссею или Тесею.

Каждый игрок должен выбрать один из эпических путей, описанных в этом разделе. Это определит мифический контекст их героя на земле Тилеи и повлияет на отношения с ее богами и людьми. Эпические пути отличаются от стандартных предысторий тем, что они характерны именно для этого сеттинга. Они

раскрывают новые аспекты приключения, в том числе особые отношения с персонажами приключения и доступ к определенным магическим предметам.

Игроки должны выбрать стандартную предысторию в дополнение к своему эпическому пути. Это даст им навыки, владение инструментами, языки и стартовое снаряжение. Особенность стандартной предыстории должна быть улучшена или заменена описанием, предоставленным эпическим путем.

Каждый эпический путь имеет свой набор целей. Хотя эти цели являются личными для каждого героя, они дополняют общие цели приключения. Когда герой достигает их, то удостоивается благословения богов. У каждого эпического пути есть свое **божественное благословение**, даваемое за достижение его целей.

Есть также **магические предметы**, перечисленные под целями для каждого из эпических путей. Некоторые предметы могут быть расположены в отдаленных частях Тилеи и должны быть найдены, прежде чем их можно будет использовать. Другие могут быть изготовлены или построены, и герой должен выяснить, как создать предмет, найти необходимые компоненты, а затем найти кузницу, где работа может быть выполнена. У героев часто есть выбор между несколькими магическими предметами.

В дополнение к тому, что каждый герой оказывается связан с божественными силами Тилеи, эпические пути помогают связать героев с сильными мира сего. Когда вы думаете о величайших фэнтезийных эпопеях герои всегда имеют прочные связи с историей — особые отношения с королями, королевами, злодеями и богами. Герои этих историй важны по причинам, которые намного глубже, чем силы и предметы, которыми они владеют.

Эпические пути не должны уменьшать игровой фактор. Игроки могут свободно использовать сюжетные зацепки, предоставляемые каждым путем, любым способом, который Мастер сочтет целесообразным. Также с согласия Мастера, они могут модифицировать эпический путь. Однако Мастер должен быть осторожен при модификации магических предметов, так как приключение сбалансировано с учетом именно этих.

Чудовищные расы

Сатиры, кентавры, минотавры, медузы и сирены считаются чудовищными расами. Они имеют уникальное наследие, которое требует небольших изменений в каждом эпическом пути. Сверяйтесь с текстом в рамках после каждого эпического пути для уточнения деталей.

ПРОКЛЯТЫЙ

Вы происходите из великой семьи или племени, которое уже целые века проклято благодаря одному из ваших далеких предков, разозлившему титанов. Какой бы ни была природа проклятия, позор преследует вас всю жизнь. Куда бы вы ни пошли, вас избегают невественные и суеверные. В результате, всю жизнь вы

везде чувствовали себя чужаком. Вы знаете, что пока будете прокляты, не сможете жить полной жизнью. Более того, вы не уверены, что ваша семья или племя протянут еще одно поколение, если вы не найдете способ снять проклятие.

Для вдохновения Кадр, Атрей (греческие трагедии)
Ограничения: нет.

Зацепка приключения: Оракул открывает, что знает, кто может положить конец проклятию.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Покончить с проклятием вашей семьи.
- Найти семейный артефакт, который является ключом к снятию проклятия. Выберите один незначительный и один значительный магический предмет из этого списка:
 - > **(Незначительный) Камень Сияния:** только вы можете настроить.
 - > **(Значительный) Посох Огня:** может быть любым оружием ближнего боя.
 - > **(Значительный) Пояс Силы Огненного Велика-на:** этот пояс также дает сопротивление огню.
 - > **(Значительный) Бутылка с ифритом:** только вы можете настроиться на этот предмет.

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение богов. Вы и ваша ближайшие родственники невосприимчивы к проклятиям, болезням и состоянию отравления.

Чудовищные расы: Проклятый

Чудовищные расы особенно совместимы с этим эпическим путем, так как многие из них подвергались проклятиям.

ПОЛУБОГ

Вы — смертный ребенок Пифора, бога битвы. О вашем персонаже ходят легенды. С раннего возраста вы проявляли неестественный талант во всем, что вас интересовало.

Вы никогда не встречали своего отца, но ваша мать была женщиной, известной своей красотой и искусством играть на арфе. Ее унес зеленый дракон, когда вы были еще ребенком. Военная семья приняла вас и вырастила могучим защитником Митроса. Вы — любимец города, и барды уже поют о ваших деяниях, путешествуя по Внутренним Землям.

В молодости Оракул предсказала вам великую судьбу и то, что вы могли бы оказаться в пантеоне рядом с вашим божественным отцом, который с недавних пор впал в отчаяние и предаётся пьянству. Согласно Оракулу, Пифора можно вернуть из пьяного забытья, если совершить три подвига, оказавшихся ему не по плечу. Вы должны найти последнюю великую любовь Пифора (вашу мать), победить его величайшего врага и закончить изготовление его величайшего оружия. Выполните эти задания, и ваш отец воспрянет.

Для вдохновения: Геракл, Кратос

Ограничения: вы должны быть уроженцем Тилеи.

Зацепка приключения: Оракул призвала вас из-за вашей славы и божественного наследия.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Найти свою мать (**Офея** или имя, созданное вами).
- Победить величайшего врага Пифора. Согласно легенде, это зеленый дракон, известный как **Гексия**.
- Завершить изготовление величайшего оружия Пифора. Выберите:
 - > **Жезл Величественной Мощи**
 - > **Клинок Удачи** (может быть любым типом меча)

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение здоровья. Ваш показатель Телосложения увеличивается на 2, максимум до 22.

Чудовищные расы: полубог

Пифор, как известно, принимал разные формы, сочетаясь с женщинами как смертных, так и изначальных рас Тилеи. Будучи представителем одной из фейских рас, вы вряд ли станете защитником Митроса. Вместо этого вы — защитник друидов Старолесья или одного из степных племен.

ОБРЕЧЕННЫЙ

Вы происходите из известной и выдающейся семьи, в предках которой были и Повелители Драконов, и боги. Однако вам не повезло родиться под несчастливой звездой, предвещающей ужасную гибель. Ваши родители умерли при загадочных обстоятельствах вскоре после вашего рождения.

Всю свою жизнь вы страдали от невезения и давно подозреваете, что смерть ваша будет столь же безобразной, сколь и впечатляющей. Пророки и предсказатели Митроса делают знаки, отвращающие зло, когда видят вас на улице и к вам всегда относились с предубеждением и суеверным страхом. Тем не менее вы были призваны в храм Оракула, и это может означать только то, что ваша незавидная судьба теперь в ваших руках. Оракул пообещала, что гибели можно избежать, поскольку она одна знает, что именно вас защитит.

Для вдохновения: Ахилл, Элрик из Мелнибонэ

Ограничения: должен быть уроженцем Тилеи.

Зацепка приключения: Оракул знает, что ваша гибель означает гибель мира. Если вы спасете себя, сможете спасти мир.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Победить существо, которому суждено убить вас.
- Создать артефакт, который защитит вас от гибели. Эти предметы обеспечивают сопротивление любому урону от существа, которому суждено убить вас.

Выберите один предмет из следующего списка:

- > **мантия Архимага**
- > **нагрудник Неуязвимости**
- > **плащ Невидимости**

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение защиты. Вы получаете бонус +1 к своему КД и ко всем спасброскам.

Чудовищные расы: обреченный

Ваши предки не Повелители Драконов, вместо этого один из ваших предков — титан, такой как Лютерия или Сидон.

УБИЙЦА ДРАКОНОВ

У вас трагическое прошлое. Что-то ужасное случилось с вами в молодости, и заставило столкнуться с тьмой гораздо раньше, чем кому-либо. Это событие сформировало вашу личность и заставило стать тем, кем вы являетесь теперь. Вы знаете, что это был дракон. Это он лишил вас детства. Возможно, он разрушил вашу деревню или мог разрушить вашу жизнь более коварным образом, превратившись в мужчину или женщину. В любом случае вы хотите узнать личность и местонахождение дракона, чтобы отыскать его и жестоко отомстить.

Для вдохновения: Персей, Турин Турамбар

Ограничения: нет.

Зацепка приключения: Оракул знает, как найти дракона, ответственного за случившуюся трагедию.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Убить дракона, ответственного за ваши страдания.
- Найти предметы, позволяющие убить дракона. Выберите один незначительный и один значительный магический предмет из этого списка:
 - > **(Незначительный) доспех Сопротивления Огню:** это может быть любой тип доспеха.
 - > **(Незначительный) кольцо Сопротивления Огню:** только ты можешь настроиться на это кольцо.
 - > **(Значительный) Убийца драконов:** может быть любым оружием ближнего боя.
 - > **(Значительный) колчан Элонны:** содержит пять стрел Убийства (драконы) или болтов Убийства (драконы).
 - > **(Значительный) жезл Связывания:** только вы можете настроиться на него.

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение на убийство драконов. Вы совершаете с преимуществом все атаки против существ с типом Дракон. Существа с типом Дракон совершают спасброски против ваших заклинаний с помехой.

Чудовищные расы: убийца дракона

Чудовищные расы особенно хорошо подходят для этого эпического пути, так как многие издавна недоброжелательны к драконам.

ОДАРЕННЫЙ

В детстве вы подавали большие надежды, без особых усилий осваивая любое дело, которым пробовали заняться. Для вас это необъяснимо, но большинство людей полагает, что в ваших жилах течет божественная кровь. Поскольку вы из семьи либо обывателей, либо варваров, то стали объектом зависти детей аристократов и богачей, которые считают, что вы не заслуживаете вашего дара. Поэтому вы провели большую часть своей жизни, доказывая свою значимость. Вы хотите достичь славы и богатства, и хотите, чтобы ваше имя осталось в веках. Лучше всего... стать Повелителем Драконов. Если бы вы нашли драконье яйцо и успешно вывели из него дракона, то смогли бы присоединиться к сонму легендарных героев, которых помнят даже через пять веков. Зов Оракула дал вам возможность показать, чего вы стоите.

Для вдохновения: Ясон и аргонавты, Дейенерис

Ограничения: должен быть уроженцем Тилеи.

Зацепка приключения: Оракул обещает, что пророчество поможет вам стать Повелителем Драконов.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Основать новый орден Повелителей Драконов. Для этого вы должны найти крепость Повелителей Драконов. Это магический предмет Мгновенная крепость.
- Настроиться на одну из корон Повелителей Драконов. Это позволит вам накладывать заклинания: Узы Повелителей Драконов и Погребальная песнь Повелителей Драконов.
- Найти драконье яйцо и вырастить из него дракона, чтобы тот стал вашим спутником.

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение Повелителей Драконов. Верхом на драконе вы получаете такие же, как у него: сопротивление к урону, иммунитет к урону и чувства (слепое зрение, темное зрение и его пассивное восприятие, если оно больше вашего). Если дракон взрослый или древний, вы также можете использовать его легендарное сопротивление (но это учитывается для подсчета общего количества использований в день).

Паладины: клятва Повелителя Драконов

Паладины, которые дают клятву Повелителя Драконов, вероятно, не должны выбирать Одаренного в качестве своего эпического пути, поскольку автоматически получают похожие способности.

ПРИЗРАЧНЫЙ

Когда-то вы владели самым редким сокровищем в Тилее – по-настоящему счастливой жизнью. У вас был любящий супруг или супруга, красивые дети, и вы жили в большом доме в Митросе. Будучи старшим ребенком во влиятельной семье, имеющей божественных предков, вы должны были стать следующим правителем Митроса.

Но однажды все изменилось. Вы вернулись домой, но нашли его холодным и пустым. Друзья и соседи не помнят вашу семью, будто их никогда и не было. Сначала вы боролись с безумием, а теперь решили разыскать близких любой ценой. Вы отправитесь на край света и, если нужно, сразитесь с самими богами. Вы сделаете все возможное, чтобы вернуть людей, которых любите, даже если все думают, что вы сумасшедший.

Для вдохновения: Орфей, Гарри Поттер

Ограничения: должен быть уроженцем Тилеи.

Зацепка приключения: Оракул утверждает, что спасение мира и исполнение пророчества даст вам ответы на вопросы об исчезновении вашей семьи.

Даже несмотря на Клятву Мира, действовавшую в течение последних пятисот лет, титаны нашли много способов вмешиваться в дела смертных. Сидон и Лютерия наделены определенными правами в соответствии с условиями клятвы, включая право на умиротворение жертвой. Многие семьи были косвенно разрушены их слугами, в том числе чрезмерно усердными жрецами, желающими заслужить их благосклонность. Я не удивлюсь, узнав о сотнях сирот, которые жаждут отомстить титанам любой ценой.

– Кира, богиня музыки

Возможно, однажды наш священный орден будет восстановлен, но я этого уже не увижу. Это потребовало бы мужества, дальновидности и лидерских качеств, как у самого Ксандера. Исадор, возможно, сделала бы это, но она покинула нас слишком рано.

— Ризон Фобас, Повелитель Драконов (60 СЕ)

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Воссоединиться со своей семьей.
- Восстановить свою фамилию и наследство, найдя семейные реликвии. Выберите одну незначительную и одну значительную семейную реликвию из этого списка:
 - > **(Незначительная) кольцо Защиты:** этот перстень-печатку носили члены вашей потерянной семьи.
 - > **(Значительная) амулет Здоровья:** этот амулет украшен вашим семейным гербом.
 - > **(Незначительная) камень Йоун:** этот камень был драгоценностью, данной вашим предкам богами.
 - > **(Значительная) шлем блеска:** эта корону носили ваши предки, бывшие правителями Митроса.
 - > **(Значительная) Танцующий меч:** этот меч (может быть любого типа) содержит душу основателя семьи.
 - > **(Значительная) жезл Поглощения:** этот жезл всегда носил лидер вашей семьи.

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение сопротивления магии. У вас есть преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Чудовищные расы: призрачный

Вы были предводителем племени кентавров, сатиров, минотавров или сирен из дальних степей. Ваше племя исчезло, будто его никогда не существовало.

ПОТЕРЯННЫЙ

Вы родом из далекой страны, где люди поклонялись иным богам и говорили на языках, неизвестных жителям Тилеи. Вы плыли на поиски легендарных сокровищ Повелителей Драконов, но корабль и большая часть команды были уничтожены штормом. Найденный рыбаками и доставленный в Митрос, вы узнали, что ваш приезд был предсказан Оракулом.

Вы можете не верить ни в одно из пророчеств Оракула, но одно без сомнения: вы зачем-то оказались на берегах Тилеи, и ваша судьба сейчас здесь. Если Оракул считает, что вы один из немногих избранных, вы должны сделать все возможное, чтобы помочь.

Для вдохновения: Нарния, Волшебник страны Оз.

Ограничения: должен быть исследователем из дальних стран.

Зацепка приключения: Оракул думает, что боги послали вас из внешнего мира, чтобы исполнить пророчество.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Найти выживших членов вашего экипажа.
- Найти способ вернуться домой.
- Найти легендарные сокровища Повелителей Драконов. Сокровищница включает в себя: три драгоценных камня стоимостью 10 000 зм (алмаз, рубин и сапфир), 2000 пм и 10 000 зм, а также один элемент из следующего списка:
 - > **камень зрения**
 - > **ожерелье молитвенных чётков**
 - > **красивый проклёпанный доспех**
 - > **жезл Правления**

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение удачи. Вы можете перебросить любой бросок атаки, проверку способностей или спасбросок. Вы должны использовать значение второго броска. Благословение не может быть снова использовано до тех пор, пока вы не совершите продолжительный отдых (или несколько ночей сна, на усмотрение Мастера).

Чудовищные расы: потерянный

Вы были чужеземцем на своей земле, за Забытым морем. Племена Тилеи приняли вас как своего, но вы все еще хотите вернуться на родину.

ИСЧЕЗНУВШИЙ

Вы — один из Повелителей Драконов, легендарных исследователей, которые первыми обнаружили Тилею. Вы присутствовали при создании крошечного поселения Митрос, но пропали без вести почти 500 лет назад. Во время экспедиции в Лазурный залив вы стали жертвой непреодолимого очарования нимфы по имени Верси и провели последние пять веков словно во сне, заточенные в ее пещере, не зная о времени или событиях на материке. Верси освободила вас, когда вы были призваны судьбой, чтобы спасти Тилею, но заставила дать клятву вернуться к ней, после завершения задания. Большинству жителей Тилеи Верси известна как Оракул.

Столетия досуга

Время, проведенное с Верси, оставило пробелы в вашей памяти. Вы больше не тот великий Повелитель Драконов, каким были когда-то. Вы должны заново изучить потерянные вами навыки.

Для вдохновения: Одиссей, Капитан Америка

Ограничения: должен быть исследователем из дальних стран.

Зацепка приключения: вы – любимец Оракула.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- Узнать, есть ли у вас потомки.
- Вернуть себе титул Повелителя Драконов. Для этого вы должны:
 - > Настроиться на одну из *корон Повелителей Драконов*. Это позволит вам накладывать заклинания: *Узы Повелителей Драконов* и *Погребальная песнь Повелителей Драконов*.
 - > Найти **драконье яйцо** и вырастить из него дракона, чтобы тот стал вашим спутником.
- Вернуть свой легендарный доспех. Выберите один элемент из следующего списка:
 - > **сапоги Скорости:** на сапогах изображен ваш верховой дракон
 - > **доспех из драконьей чешуи:** изготовлен из чешуек, охотно предоставленных вашим верховым драконом.
 - > **плащ Легучей Мыши:** только вы можете настроиться на этот плащ. Вместо того, чтобы превращаться в летучую мышь, этот плащ позволяет вам превращаться в псевдодракона.

Паладины: клятва Повелителя Драконов

Паладины, которые приносят клятву Повелителя Драконов, вероятно, не должны выбирать Исчезнувшего в качестве своего эпического пути, поскольку они получают аналогичные способности автоматически.

БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Благословение Повелителей Драконов. Верхов на драконе вы получаете такие же преимущества, как у него: сопротивление к урону, иммунитет к урону и чувства (слепое зрение, темное зрение и его пассивное восприятие, если оно больше вашего). Если дракон взрослый или древний, вы также можете использовать его легендарное сопротивление (но это учитывается для подсчета общего количества использований в день).

Чудовищные расы: исчезнувший

Вы не были одним из Повелителей Драконов. Вместо этого вы были защитником одного из племен, побежденных Повелителями Драконов. Вы хотите заявить свое право на силу дракона и реорганизовать орден так, чтобы он включал в себя все народы Тилеи.

Таблица наград славы

Очки славы	Привилегии и эффекты	Очки славы	Привилегии и эффекты
1	Ваше имя известно в тавернах региона, где вы совершили свои первые деяния.	11	Вас часто узнают в больших толпах людей. Если вы перемещаетесь по многолюдной области, не стараясь быть незаметным, есть 25% шанс, что вас будут окружать поклонники в течение 1 часа.
2	Завсегдатаи местной таверны угощают вас выпивкой и предлагают поединок по армрестлингу, чтобы было, чем хвастаться перед друзьями.	12	Ваши идеализированные статуи были размещены на общественных площадях Митроса и Эстории. Посетители каждый день оставляют фрукты, цветы, ароматные масла и другие безделушки у ног этих статуй.
3	Было написано несколько песен о ваших подвигах. Большинство из них носят сатирический характер, приукрашивая ваши подвиги для комического эффекта.	13	Раз в день, когда вы публично выступаете в Митросе или Эстории, то получаете в подарок маленький волшебный предмет. Сделайте бросок по таблице незначительных магических предметов (зелья, заклинания и т. д.), чтобы определить свой подарок.
4	Когда вы посещаете небольшие поселения, местные жители встречают вас пищей, вином и подарками. Во время посещения такого поселения сделайте один бросок по таблице безделушек, чтобы определить, какой подарок вы получили.	14	На этом уровне славы смертные вознесли вас на пьедестал. Вы боитесь разочаровать своих поклонников. Отказ от любого вида испытаний или задания может привести к потере до 6 очков славы.
5	Небольшие поселения по всей округе теперь устраивают празднества в вашу честь. Вы можете бесплатно жить в небольших поселениях, и у вас есть преимущество на проверки убеждения во время праздников.	15	Три святилища были построены в выбранных вами местах Тилеи. Каждая посвящена вам, в каждой находится верный жрец, а также бард, который поет о ваших подвигах.
6	Рассказы о ваших деяниях разошлись по городам, и ваше присутствие привлекает множество зевак. Вы можете бесплатно есть, пить и жить в Эстории и Митросе.	16	Каждая из ваших святынь теперь имеет золотую статую, изображающую вас, сидящего на троне, и охраняемую семерыми культистами. Когда вы находитесь рядом с одной из своих святынь, вы можете призвать культистов к себе.
7	Барды теперь часто подходят к вам и просят рассказать «реальную» историю ваших подвигов. Выберите один ваш подвиг. Песни о вас фокусируются именно на нем.	17	Теперь ваши святыни переполнены паломниками, которые приносят всевозможные жертвы у подножия вашей статуи. Каждый храм приносит вам 50 золотых монет в день, которые вы можете получить у одного из своих жрецов.
8	Вы фигурируете в роли трагического героя драматических пьес, которые регулярно исполняются в амфитеатрах Эстории и Митроса. Когда вы посещаете такую пьесу, зрители требуют, чтобы вы встали и поклонились после нескольких волн аплодисментов.	18	Самая большая из ваших святынь теперь стала храмом. Его обслуживают семь жрецов и семьдесят их помощников. Он приносит вам 500 золотых монет в день. Когда вы посещаете свой храм, то получаете одно заклинание очарования для использования по своему усмотрению.
9	Когда вы кланяетесь зрителям в конце спектакля, вас осыпают к100 серебряных монет. Если вы выходите на сцену и сами разыгрываете драму, то зрители осыпают вас к20 золотых монет.	19	Соперничающие боги теперь злоумышляют против вас, посылая ужасных существ, чтобы уничтожить вас, прежде чем ваша слава сможет затмить их. Пока вы не докажете, что заслуживаете истинного бессмертия, вы очень мало спите.
10	Ваше присутствие вызывает такое оживление бизнеса, что таверны спорят за право предложить вам бесплатную еду, напитки и жилье. Вы никогда не платите за это, если не путешествуете инкогнито.	20	Ваше имя теперь нанесено на ткань мультивселенной, предоставляя вам нечто похожее на бессмертие. После надлежащих ритуалов вы могли бы даже достичь божественности.

ГЛАВА 3. ИГРАБЕЛЬНЫЕ РАСЫ

Тилея является домом для множества мифических рас, которые ваши игроки могут выбрать при создании персонажа. Хотя эти расы обычно враждебны расам поселенцев, представители некоторых из них решают стать героями.

ТИЛЕЙСКИЙ КЕНТАВР

ОДНАЖДЫ Я ВИДЕЛ КЕНТАВРОВ, выдвигающихся на битву с циклопами к западу от Ксандерии. Нет более изумительного зрелища, чем их копыта, сверкающие на степном солнце, развевающиеся буйные гривы, грохочущие копыта. Той ночью они пировали и пели под звездами, звали меня издалека, но признаюсь, я испугался приблизиться к ним».

— Лейланд, гладиатор Митроса

Благородная раса, странствующие по великим равнинам мира кентавры вызывают страх и уважение у других разумных существ. Легенды кентавров утверждают, что они являются потомками могущественного бога войны, который спустился в мир смертных в образе жеребца. Они гордятся этим божественным наследием и требуют, чтобы им оказывали должное уважение.

КОННЫЕ КОЧЕВНИКИ

У кентавров человеческий торс и лошадиное тело. Они так же разнообразны по окраске и физическому строению, как люди и лошади. Лошадиная половина может быть гнедой, черной, как ночной кошмар, чисто белой, как у единорога, серой или другого цвета. Они могут быть однотонными, пятнистыми, иметь белые «чулочки» или копыта разной окраски. У их человеческих половин встречается кожа любого цвета, от темной до бледной. Их человеческие волосы могут быть черными, коричневыми, светлыми или рыжими, но чаще всего они одного цвета с конской половиной.

ГОРДЫЕ И ВЫСОКОМЕРНЫЕ

Кентавры – гордый народ. Они считают себя высшей расой и требуют от других уважения и лести. Они могут быть преисполнены самомнения, преисполнены надменностью в присутствии других. Но при этом большинство кентавров — любители выпить и, опьянев, становятся шумными, грубыми и опасными.

ПЛЕМЕНА КЕНТАВРОВ

Кентавры – народ, живущий племенами, где все очень преданы друг другу и никогда не оставят своих. Когда они спариваются, то остаются вместе на всю жизнь. Если кентавры присоединяются к группе приключен-

цев, то зачастую считают ее своим нынешним племенем и будут преданно относиться к своим братьям-героям.

Обычно они скитаются по бескрайним степям, которые считают принадлежащими им. Они не строят поселения на этих землях, но защищают их. Кентавры могут быть травоядными, но предпочитают мясо и любят охотиться. Они начнут собирать фрукты, орехи и другие растения, если область опустошена охотой. Путешественников, уважающих растения и животных на территории племен, оставляют в покое, но на тех, кто не относится к природе с уважением или пытается строить постоянные поселения любого рода, обрушится гнев племени.

КЕНТАВРЫ В ТИЛЕЕ

Кентавры не доверяют цивилизованным расам. В Первой войне, которая бушевала пять веков назад, тысячи кентавров были убиты вторгшимися Драконами, и кентавры этого не забыли и не простили. Это недоверие взаимно, особенно в связи с тем, что племена кентавров теперь стекаются под знамя Сидона и совершают набеги на отдаленные фермы. Кентавры, которые входят в тилейский город любого размера, обнаружат,





что к ним относятся терпимо, но держат под постоянным наблюдением.

Обычно они поклоняются богине-матери, но иногда возносят молитвы одному из титанов, Сидону или Лютерии. Они никогда не поклоняются Пятерым.

ИМЕНА КЕНТАВРОВ

У кентавров есть специфические для их расы имена. Зачастую их трудно произносить представителям других народов, поэтому, путешествуя с группой не кентавров, они могут использовать псевдонимы.

Мужские имена: Агрый (Агри), Амик (Ами), Асбол (Аз), Биенор, Гилай (Гила), Дикт, Киллар (Кил), Несс, Перимедес (Пери), Рот (Рот), Таумас (Том), Фол, Хирон, Эврион (Юри), Эврит (Тус), Элат.

Женские имена: Агария, Биано, Герана (Гера), Диена, Килла, Нара, Нессикана (Несси), Понадата (Пона), Раелатисис (Рала), Раена (Дождь), Серану (Сара), Хилоно (Хило), Эвра.

ЧЕРТЫ КЕНТАВРОВ

Кентавры имеют следующие расовые черты.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Силы увеличивается на 2, а ваш показатель Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Кентавры взрослеют с той же скоростью, что и люди.

Мировоззрение. Кентавры чаще всего добры. Живущим племенами, им не близка свобода хаоса, но они не

подчиняются законам, которые считают несправедливыми или неэффективными. Больше всего они склонны к нейтральному мировоззрению.

Размер. Рост кентавров от 6 до 7 футов и весят они от 700 до 900 фунтов. Ваш размер средний, но вы выше большинства других рас.

Скорость. Ваша базовая скорость составляет 40 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и сильване.

Атака. Если вы переместитесь на 30 футов прямо к цели, а затем попадете по ней атакой рукопашным оружием на том же ходу, цель получит дополнительный 1к6 урона от первой атаки.

Везущий на себе. В качестве бонусного действия на вашем ходу вы можете позволить одному союзнику в пределах 5 футов от вас, согласному на это, совершить короткую поездку на спине. Они едут до конца вашего хода, после чего должны сойти в пределах 5 футов от вас. Во время перевозки ваш наездник не считается в положении верхом и неуязвим для атак при возможности. Он должен быть двуногим существом вашего размера или меньше.

На четырех ногах. Скалолазание или маневрирование в узких местах считается для вас передвижением по труднопроходимой местности.

ТИЛЕЙСКАЯ МЕДУЗА

«ЧЕСТНО ГОВОРЯ, Я НИКОГДА НЕ считала себя проклятой. Я желала золота и сейчас оно у меня есть — в больших количествах. Те, кто мне не нравятся, добавляются в мою прекрасную коллекцию статуй. И я предпочитаю их компанию этим ничтожным смертным».

— Моксена, Госпожа Монет

Медузы — это гуманоиды, которые заключили сделку с темными силами, чтобы достичь красоты, вечной молодости, большого богатства или удовлетворить какую-нибудь иную свою страсть. И теперь, их волосы стали змеями, а глаза способны превратить опрометчивых в камень. Их презирают и избегают все другие смертные расы, и они должны быть осторожны, скрывая свою личность, когда путешествуют по цивилизованным местам.

Изначальные и ужасные расы Тилеи — грозные враги, но те, кто встает на нашу сторону против титанов — ценные союзники. Я не могу понять, как можно предать своих, но считаю, что лучше не ставить под сомнение их мотивы. Они решили сражаться вместе с нами — это все, что имеет значение для Ксандера. Значит, и для меня этого достаточно».

— Ризон Фобас, Повелитель Драконов (15 г. СЕ)

ЛЕГЕНДА О МЕДУЗАХ

Тысячи лет назад некая женщина пришла в Тилею в поисках счастья. Когда существа этой земли спросили ее, откуда она, та ответила лишь: «Я из земли горгон». В те дни Тилея была богата природной красотой и бедна сокровищами, но женщину это не смутило.

Сначала она обыскала степи и горы и пришла к кентаврам, спросив: «Где я могу найти драгоценные камни и украшения, чтобы соперничать со звездами?» Кентавры предложили ей ножку ягненка и сказали: «Зачем искать драгоценные камни и украшения, если звезды дарованы всем?» Разочарованная, она отбросила пищу и оставила кентавров любоваться звездами.

Затем женщина обыскала леса и пришла к сатирам, спросив: «Где я могу найти реки золота и серебра, которые текут, словно вода в фонтанах?» Сатиры предложили ей кубок вина и сказали: «Золото и серебро делают пир слишком бедным. Не хочешь ли присоединиться к нам, чтобы пить и есть?» Разочаровавшись, женщина отбросила кубок и оставила сатиров веселиться.

Теперь женщина скиталась повсюду, безуспешно стремясь к своему счастью, и, наконец, наткнулась на трех старух, которые ткали на станке. Она сказала: «Я желаю богатства за гранью воображения всех существ, которые обитают в этой проклятой земле». Три женщины, которые были судьбами, предупредили ее: «Это действительно то, чего ты хочешь? Ты можешь получить это, но цена будет высока». И женщина ответила: «Когда я разбогатею, то без проблем заплачу любую цену». И судьбы сказали: «Да будет так».

Глаза женщины внезапно засияли, как золотые монеты, и куда она смотрела, все существа обращались в камень. «Это чтобы никто не мог лишить тебя твоих сокровищ», — сказали судьбы. Волосы женщины стали длинными и извивающимися, скользкими и чешуйчатыми, как змеи. «Это чтобы у тебя всегда была такая же холодная компания, как ты сама». И наконец, в подставленные руки женщины хлынули драгоценные камни и монеты, которые были прекраснее всего, кроме звезд или песен. Ее звали Медуза, и это имя стало названием проклятия, которое поражает тех смертных, у кого амбиций больше, чем разума.

ПРОКЛЯТЫ ТЁМНЫМИ СИЛАМИ

Медузы, как правило, заключили сделку с неким исчадием или злой силой, но иногда, недовольные богами или судьбами, они нарушают клятву. В любом случае они поражены *проклятием медузы* в качестве наказания, и избавление от нее невозможно без использования мощной магии. Иногда даже заклинания *высшее восстановление* может быть недостаточно, чтобы снять проклятие. Но зачастую медуза просто принимает проклятие как часть своей личности. Дети, рожденные медузами, также подвержены проклятию.

ЗМЕЕПОДОБНЫЕ ИНТРИГАНЫ

Медузы, как известно, проводят большую часть своего времени, злоумышляя против тех, кто соперничает с ними в богатстве, силе или красоте. Некоторые медузы дают имена своим змеям и разговаривают с ними, будто с любимыми домашними питомцами или возлюбленными. Другие стыдятся своего проклятия и стремятся снять его. Медузы должны приучить себя никогда не смотреть в зеркало и вообще не смотреть на свое отражение, потому что, по иронии судьбы, они уязвимы для своего собственного окаменяющего взгляда.

ЧЕРТЫ МЕДУЗ

Медузы имеют следующие черты.

Увеличение характеристик. Ваша Ловкость увеличивается на 2, а Интеллект увеличивается на 1.

Возраст. Медузы не рождаются — они такими созданы. Когда проклятие медузы поражает гуманоидов, те постепенно превращаются в чудовищ со змеями вместо волос. После трансформации они могут жить около тысячи лет, но большинство из них выследят и убьют задолго до этого.

Мировоззрение. Цивилизованные медузы склонны к нейтрально-злому или законно-злому мировоззрению потому, что вынуждены выживать на периферии общества. Они должны быть осторожны, сотрудничая с другими, чтобы те не пострадали от их проклятия. Медузы, поддающиеся гневу, со временем теряют контроль над собой и становятся настоящими чудовищами.

Размер. Медузы такого же размера и телосложения, как и люди. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и на одном языке по вашему выбору.

Темное зрение. Ваши глаза адаптируются к темноте, давая вам темное зрение на 60 футов.

Проклятый. Вы поражены проклятием медузы, и ваша трансформация уже завершена. Ваше проклятие может быть снято только заклинанием *исполнение желаний*. Если проклятие заканчивается, то ваша раса меняется на ту, которой вы принадлежали до того, как стали проклятым (обычно человек).

Волосы-змеи. Вы можете атаковать своими змеиными волосами. Это атака оружием ближнего боя с бонусом атаки, равным вашему бонусу мастерства + вашему модификатору Ловкости. Он наносит 1к6 колющего урона при попадании, и ваша цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл. 12, иначе она будет отравлена до начала вашего следующего хода.

Змеиная кровь. У вас есть преимущество в спасбросках против заклинаний и способностей, которые вызывают отравление.

Окаменяющий взгляд. Начиная с 5-го уровня, вы

можете действием заставить существо в пределах 30 футов от вас, которое можете видеть, сделать спасбросок Телосложения со Сл. 8. При провале существо становится парализованным до конца своего следующего хода. В свой ход бонусным действием вы можете заставить то же существо повторить этот спасбросок с помехой. При каждом провале оно снова становится парализованным до конца своего следующего хода. Когда существо парализовано таким образом в третий раз за 10 минут, оно мгновенно окаменевает.

Начиная с 10-го уровня, сложность спасброска увеличивается до 10. На 15-м уровне — до 12. На 20-м уровне — до 14.

ТИЛЕЙСКИЙ МИНОТАВР

«Я НИКОГДА НЕ ПОЙМУ, КАК ЖИТЕЛИ Митроса могут считать себя такими просвещенными, если относятся к племенам минотавров, как к скоту. Путешествуйте достаточно далеко, и вы познакомитесь с лавочниками, поэтами и философами с лицами быков. Правда, есть и такие, кто является чудовищем, но разве это не относится и к людям?»

— Эзоп, хранитель храма Дракона

Минотавры — это потомки древнего племени людей, которое было проклято богами, превратившими их в чудовищных полулюдей-полубыков. Хотя их часто называют тупыми скотами, на самом деле они столь же разнообразны и умны, как и любая другая раса.

ЛЕГЕНДА О МИНОТАВРАХ

Более тысячи лет назад племя людей сошло на берег Тилеи и поселилось на южных холмах Аресийского полуострова. Здесь они заложили город и назвали его Минос. Но ни одному мужчине или женщине среди них не хватало сил обрабатывать твердую, каменистую почву. По воле судеб, они нашли великолепного быка, который мог тянуть плуг по какой угодно земле в течение нескольких дней, не отдыхая. Используя огромную силу быка, они смогли вырастить обильный урожай, чтобы выжить в первую зиму.

Со временем народ племени начал почитать быка как бога урожая. Когда Сидон узнал об этом, он был в ярости. Он наложил проклятие на поселенцев и превратил их в быков в насмешку над их наглостью. Каждый из них был запряжен в плуг и принужден шагать по одной и той же извилистой дорожке в виде геометрических фигур до тех пор, пока этот путь не превратился в глубокое ущелье-лабиринт. В конце концов плуги сломались, и люди Миноса снова начали медленно подниматься на ноги, но проклятие навсегда изменило их лица.

Люди племени стали называться минотаврами, быками Миноса, и они так полностью и не избавились



от своих бычьих повадок. У некоторых из них просто рога и нос, похожий на бычий, а у других — верхняя часть туловища быка. Некоторые продолжали жить в лабиринте, а другие отправились исследовать дальние уголки Тилеи. На протяжении веков они стали рассматривать свое проклятое существование как волю судеб.

ВОИНЫ-БЫКИ

Минотавры обладают необычайной силой, что делает их отличными воинами. Проклятие постоянно наполняет их тела силой быка, и их мышцы редко расслабляются, даже когда они пьяны или спят. В бою минотавры иногда теряют контроль над своими эмоциями и впадают в ярость. Когда это происходит, проклятие вступает в силу, превращая их на короткое время в настоящего быка.

СВЯЗАННЫЕ КЛЯТВОЙ РАБЫ

Минотавров стараются избегать, потому что считают их тупыми скотами, проклятыми богами. Большинство минотавров объединяются, образуя небольшие крестьянские или рыбацкие общины вдали от цивилизации. Единственный способ, с помощью которого большинство минотавров могут найти работу в городах и деревнях — дать клятву служения, которая фактически низводит их до статуса рабов. Многие терпят это унижение со стоическим мужеством, а другие

БЫК [BULL]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 36 (4к10 + 12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	9(-1)

Навыки Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Бык совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на запах.

Действия

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к8+4)

Атака в броске. Если бык переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой рогами, цель получает дополнительный колющий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл. 11, иначе будет сбита с ног.

УЖАСНЫЙ БЫК [BULL]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 46 (5к10 + 12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	9(-1)

Навыки Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Бык совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на запах.

Неумолимый (1 / день). Если бык получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до нуля, на самом деле его хиты опускаются до 1.

Действия

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к8+4)

Атака в броске. Если бык переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой рогами, цель получает дополнительный колющий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл. 11, иначе будет сбита с ног.

предпочитают стать разбойниками, но не подчиниться непомерным требованиям подлых предрассудков.

ИМЕНА МИНОТАВРОВ

Минотавры предпочитают короткие и простые имена. Они обычно вставляют в них фыркanye или резкий выдох через ноздри. Когда кто-то пропускает эту часть их имени, это их раздражает.

Имена: Арксан, Браз, Гарнокс, Дрегза, Зарк, Каф, Люф, Манкс, Парф, Ракс, Стеф, Торак, Хор, Элагор.

ОСОБЕННОСТИ МИНОТАВРОВ

Минотавры имеют следующие черты.

Увеличение характеристик. Ваша Сила увеличивается на 2, а Телосложение увеличивается на 1.

Возраст. Минотавры взрослеют с той же скоростью, что и люди, и живут примерно до такого же возраста.

Мировоззрение. Минотавры склонны к нейтральному мировоззрению. Большинство из них стойки и упрямые гордецы, которые отказываются от того, чтобы их действиями руководили представления о добре или зле.

Размер. Рост минотавров варьируется от 6 до 8 футов, а весят они от 200 до 400 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость составляет 40 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и языке Бездны.



Тонкий нюх. Несмотря на вашу силу и соответствующее поведение, у вас чувствительный нос. Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на запахе и можете обнаружить сильные запахи на расстоянии до шести миль.

Зрение в лабиринте. Ваши глаза адаптированы к темноте глубоких каньонов и подземных лабиринтов, что дает вам темное зрение до 60 футов. Вы совершаете с преимуществом проверки навыков, необходимых для решения головоломок в виде лабиринтов. Кроме того, вы автоматически преуспеваете в спасбросках против заклинаний *лабиринт* и *гипнотический узор*.

Дальтонизм. Вы видите мир в оттенках красного и серого, и не способны различать любой цвет, кроме очень яркого красного.

Ужасное превращение. Начиная с 5-го уровня, вы можете бонусным действием превратить себя в быка, используя правила заклинания *превращение* (концентрация не требуется). Эта способность вновь появляется после продолжительного отдыха. Она срабатывает автоматически, если вы подвергаетесь длительному воздействию очень ярких оттенков красного. Начиная с 9-го уровня, эта способность превращает вас в ужасного быка.



ТИЛЕЙСКАЯ НИМФА

«КОГДА-ТО Я ЛЮБИЛА ЧЕЛОВЕКА, У которого были глаза, как бриллианты, и локоны, как солнце, и губы, как лепестки цветка. Он утверждал, что родился в скале на вершине горы недалеко от моей деревни, но я ему не поверила, ибо как что-то столь изящное могло родиться из твердого, грубого камня?»

— Тессела, ведьма западных степей

Нимфы — это феи, проявившиеся в красоте стихийных сил творения. Существует много видов нимф — дриады лесов, наяды рек, ореады гор, ауры ночного неба и nereиды моря. Тысячелетиями живут они на земле с тех пор, как Великая Матерь пробудила их в деревьях, водах, камнях и ветрах.

Дом нимф чаще всего — дикая природа, но известно, что они скрывают свой облик и живут среди смертных, потому что цивилизованный мир им страшно любопытен. Но все равно им часто бывает трудно понять, что такое ежедневная борьба цивилизации за существование. Их чары таковы, что нимфы могут ненароком соблазнять и приручать смертных, как домашних питомцев, которые выполняют любую их прихоть, и остаются в некотором недоумении от уродства и нищеты, которыми, как им кажется, наполнены города.

ЛЕГЕНДА О НИМФАХ

Некогда река протекала через горы. Никто не может сказать, какая река и какие горы, потому что это было так давно, что земля с тех пор изменилась до неузнаваемости. Горы были покрыты мягким белым снегом, и, когда снег таял, влага струилась по камням и превращалась в ручьи, которые стекали со скал, становясь рекой. А река бежала по лесу, впадая в океан. Так проходили эпохи.

Но однажды снег в горах задумался: «Похож ли я на воду в ручьях?» А потом и вода в реке начала задаваться вопросом: «Похожа ли я на корни деревьев?» Им было любопытно, но казалось, что они никогда не узнают ответ, потому что, как только снег устремлялся, чтобы исследовать ручьи, он становился водой, и когда вода направлялась осмотреть деревья, она становилась корнями. Так проходили эпохи.

В конце концов сама Великая Матерь узнала об этом. Обнимая мир, она почувствовала любопытство элементов, которые струятся и дрожат на его поверхности и жаждут ответов. И вот она немного ослабила объятия. Струящиеся помислы снега, воды, скал и деревьев обрели форму, и облик их был прекрасен, ибо они проявили любознательность. Это были первые нимфы.

КРАСИВЫЕ И РАЗНООБРАЗНЫЕ

Нимфы славятся своим женским очарованием, но среди них есть не только женщины. Некоторые пробудились из элементов со смешением мужских и женских черт, а другие являются типичными образчиками мужского великолепия. Облик нимф, как и других фейских существ, с трудом можно описать грубым и косным языком смертных. Их формы многообразны, как сама земля. Единственная физическая черта, которая объединяет их всех — это внушающая благоговение красота.

ЛЮБОПЫТНЫЕ И РЕВНИВЫЕ

У нимф есть неутолимое желание узнать как можно больше и о природе, и о цивилизованном мире. Поскольку большинство из них провело целые эпохи, чтобы постичь великолепия природы, цивилизованный мир теперь интересуется их больше. Однако они не слишком привыкли к культуре смертных и бывает, думают о мужчинах и женщинах как об интересных безделушках для того, чтобы коллекционировать их и восхищаться ими. Даже цивилизованные нимфы, как правило, нежно заботятся о своих друзьях и знакомых, как о домашних питомцах, которым нужно делать маникюрчик и с гордостью всем представлять. Хвастаться своей коллекцией или бороться друг с другом за своих фаворитов — их маленькая слабость.

ИМЕНА НИМФ

Имена нимф звучат красиво и просто.

Мужские имена: Лимнад, Линос, Мирмекс, Ольвия, Пега, Пирон, Потамейд, Селано, Тайгет, Хиллис, Элион, Эратис.

Женские имена: Альцион, Аретуса, Астеропа, Бреттиа, Бриса, Гесперия, Гималия, Додон, Калиба, Кримиса, Крине, Лаодика, Майя, Меропа, Онеис, Полидора, Рен, Семестра, Эгль, Электра, Эрития.

ЧЕРТЫ НИМФ

У нимф есть следующие черты.

Увеличение характеристик. Ваша Харизма увеличивается на 2, а Мудрость на 1.

Возраст. Нимфы рождаются внутри того, что связано с их стихией. Например, дриады — в деревьях, а nereиды — в гигантских раковинах. Молодые нимфы спят в своем коконе до ста лет прежде, чем полностью разовьются. Они могут жить до десяти веков, хотя многие решают вернуться в свою стихию, когда любопытство к миру будет удовлетворено.

Мировоззрение. Нимфы склонны к хаотическому поведению. Они понимают концепцию добра и зла, но склонны выбирать то или другое импульсивно, а не по глубокому убеждению. Нимфы скорее станут действовать сообразно выбранному ими мировоззрению, чем остановятся для серьезного самоанализа.

Размер. Нимфы того же размера, что и люди, и их

телосложение обычно отражает праздную жизнь, которую они ведут. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем языке и силване.

Увлекающая красота. Вы обладаете неземной грацией и красотой, что позволяет ослеплять и очаровывать тех, кто восприимчив к таким вещам. Вы обладаете навыком убеждения. Кроме того, вы можете один раз наложить заклинание *очарование личности* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этого заклинания.

Родословная нимфы. Когда вы создаете свою нимфу, выберите одну из следующих подрас: ауры, дриады, наяды, nereиды или ореады. Вы получаете доступ к особым чертам и магии в зависимости от вашего происхождения.

ПОДРАСА НИМФ - АУРА

Ауры связаны с ветрами и созвездиями ночного неба. Они выглядят, как красивые люди, но при слабом освещении их черты иногда озаряются космическим светом. Ауры считаются самыми мудрыми и наиболее серьезными нимфами, поскольку они проводят свое время, размышляя о вечной природе звезд.

Происхождение — аура. У вас есть темное зрение на 60 футов и преимущество на проверки Мудрости (Выживание) при навигации по звездам. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *огонь фей* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 7-го уровня, вы можете наложить заклинание *левитация* и восстанавливаете способность сделать это после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.

ПОДРАСА НИМФ - ДРИАДА

Дриады связаны с лесами и деревьями. Они выглядят, как красивые люди, но с грубой, похожей на кору кожей, цвет которой варьируется от землистых, коричневых и зеленых до цветочных, розовых и синих оттенков. Из всех нимф у них больше всего проблем с адаптацией к цивилизации, так как они плохо переносят отделение от дерева, из которого родились.

Происхождение — дриада. Вы свободно владеете языками зверей и растений, и у вас есть преимущество на проверки Мудрости (Выживание) в лесных регионах. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз накладывать заклинание *чудо-ягоды* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 7-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *дубовая кора* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.

ПОДРАСА НИМФ — НАЯДА

Наяды связаны с реками, озерами и стремительными потоками. Они выглядят как красивые люди с длинными волосами, которые водопадом струятся им на плечи. Они легко приспосабливаются к цивилизации, так как многие поселения смертных строятся на реках. Любой красивый человек, который любит слишком много купаться, может оказаться наядой.

Происхождение — наяда. Вы можете задержать дыхание на 1 час, ваша скорость плавания 40 футов. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *сотворение или уничтожение воды* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 7-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *власть над водами* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.

ПОДРАСА НИМФ — НЕРЕИДА

Нереиды связаны с бурными морями и океанами. Они выглядят как красивые люди, но с перламутровой сине-зеленой кожей, светящимися глазами и перепонками на руках и ногах. У нереид нет проблем с адаптацией к цивилизации, но это случается редко, потому что океан для них намного предпочтительней прогулок по суше.

Происхождение — нереида. Вы можете дышать под водой, ваша скорость плавания 40 футов. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *туманное облако* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 7-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *хождение по воде* и восстанавливаете способность делать это после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.

ПОДРАСА НИМФ — ОРЕАДА

Ореады связаны со скалами и снежными вершинами гор. Они выглядят как красивые люди, но с кошачьими глазами. Ореады — заядлые охотники и знают, как находить интересную добычу в дикой местности. Любой охотник, который может неделями жить в дикой природе и вернуться, выглядя свежим, словно цветок, может оказаться ореадой.

Происхождение — ореада. У вас есть темное зрение на 60 футов и преимущество на проверки Мудрости (выживание) в степях, на каменистых островах и в горных районах. Начиная с 3-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *метка охотника* и восстанавливаете эту способность после короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 7-го уровня, вы можете один раз наложить заклинание *туманный шаг* и восстанавливаете способность делать это после короткого или продолжительного отдыха. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.

САТИРЫ ТИЛЕИ

«ЧЕМ БОЛЬШЕ ВЕРИТЕ ЭТИМ РОГАТЫМ извергам, тем хуже обернется любое дело, которое вы с ними вместе затеяли.. Они просят тебя заплатить за выпивку, а потом оказывается, что ты нищий. Я поймал одного, тащившего мою сестру за конюшни, и вместо того, чтобы устыдиться, он написал об этом песню. Они все — негодяи, но проклятые козлы играют музыку, которая даже музу заставит плакать».

— Дельфион, хозяин постоянного двора «Зуб дракона»

Сатиры — это раса фейских существ, сильно связанная со Страной Фей и всеми существами и расами оттуда. Они предпочитают лес, но не боятся заходить в города, чтобы насладиться обществом и другими благами цивилизации.

У сатиров нижняя часть тела козла, а верхняя — эльфа и на лбу растут козлиные рога, которые могут варьироваться от маленьких шипов до огромных, достойных горного козла. В дополнение к пышной шевелюре у сатиров шерсть на руках, ногах и туловище. У некоторых сатиров шерсти меньше, а многие предпочитают аккуратно сбривать волосы с рук и торса. Волосы у них могут быть коричневыми, черными, белокурыми, рыжими, серыми или белыми. Цвет их кожи варьируется от темного до бледного.

ГЕДОНИСТЫ

Сатиры подвержены эмоциям настолько, что могут мешать представителям других рас. Они хотят испытать все: счастье, грусть, любовь, ярость и т. д. Единственное, чего они избегают, так это скуки.

Сатиры любят музыку, вино и танцы. Интересны им и плотские наслаждения, и они не боятся делить постель с любой другой разумной расой.

ЛЮБИТЕЛИ МУЗЫКИ

Сатиры не только любят слушать музыку, но и с удовольствием проводят много времени, играя и сочиняя ее. Известно, что они путешествуют на большие расстояния, чтобы услышать новые песни, звучание инструментов и стихи.

САТИРЫ В ТИЛЕЕ

У сатиров не такие напряженные отношения с цивилизованными расами Тилеи, как у кентавров. Козлоногих можно обнаружить во многих городах и деревнях, а также в великом городе Митросе. Их привлекают богатые дары цивилизации: еда, вино, и особенно музыка.

Цивилизованные расы Тилеи с подозрением относятся к ним, поскольку существует множество историй о сатирах, соблазняющих и развращающих как старых, так и молодых.

ИМЕНА САТИРОВ

Имена сатиры берут из легенд и мифов, а также из сил, которые правят Страной Фей.

Мужские имена: Адраст, Бронтес, Гелиос, Главк, Иах, Кастор, Кефал, Крейос, Лик, Мелантиос, Океан и Протей, Эол.

Женские имена: Аканта, Астрейя, Брисеис, Гармония, Ианте, Иокаста, Клио, Мелете, Селена, Тефус, Фёба, Федра, Эрато.

ЧЕРТЫ САТИРОВ

У сатиров есть следующие черты.

Увеличение характеристик. Ваша Ловкость увеличивается на 2, а Харизма увеличивается на 1.

Возраст. Сатиры быстро взрослеют, достигая зрелости в раннем подростковом возрасте. Они могут жить несколько веков.

Мировоззрение. Большинство сатиров хаотично нейтральны. Они живут ради получения удовольствия, чувственного опыта и эмоций. Некоторые развили в себе сочувствие к другим и стремятся к добру. Другие стали жестокими и любят вызывать болезненные эмоции.

Размер. Рост сатиров от 4 до 5 футов в высоту. Они весят от 100 до 150 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и сильване.

Наследие фей. Вы с преимуществом совершаете спасброски против очарования или испуга, и вас невозможно усыпить заклинанием.

Музыкальная память. Вы владеете одним инструментом на ваш выбор. Вы с преимуществом совершаете проверки характеристик, связанные с выбранным вами инструментом. Вы также можете запомнить и исполнить любую песню, услышав ее хоть раз.

Чарующая музыка. Вы умеете создавать небольшие иллюзии. Начиная с 3-го уровня, вы можете наложить заклинание *сон*. Эта способность восстанавливается после продолжительного отдыха. На 5-м уровне вы также можете наложить заклинание *внушение*. Эта способность восстанавливается после продолжительного отдыха. Для наложения этих заклинаний вам необходимо играть на музыкальном инструменте, которым вы владеете. Харизма — ваша характеристика для этих заклинаний.



СИРЕНЫ ТИЛЕИ

«НЕЛЬЗЯ ОТРИЦАТЬ КРАСОТУ ПЕСЕН сирен. Их можно услышать в нескольких милях от берега. Добавляя свои голоса к грохоту океанских волн, сирены создают призрачные мелодии. Конечно, моряки всегда обвиняют их в кораблекрушениях, но я полагаю, что это удобное оправдание, когда вы разбили свой корабль на мелководье».

— Халкодон, философ Митроса

Сирены — это раса крылатых водных гуманоидов, которые обычно обитают возле скалистых морских берегов. Они славятся своими прекрасными голосами, которыми поют западающие в душу плачи, что пленяют слушателей и мысленно уносят их в минувшие времена. Сирены редко заходят далеко в глубь континента. Они предпочитают оставаться у берега, так как нежный шум океанских волн успокаивает их душевные переживания.

Настроение сирен колеблется изо дня в день от крайней радости и надежды на будущее до крайней печали и пессимизма. Независимо от того, что чувствует сирена, она выражает свои эмоции через песню.

В хорошие дни она может докучать своим спутникам веселыми мелодиями и вокальными упражнениями и парит на своих крыльях. А в плохие дни вы видите, как она жалуется, плачет и едва волочит ноги.

ЛЕГЕНДА О СИРЕНАХ

Сирены когда-то жили на далеко протянувшейся полосе отмелей в Керулианском заливе, где построили город из сверкающего белого известняка. Шпили и колонны этого города выступали из морских вод, позволяя сиренам летать или плавать, когда захочется. Они жили здесь в радости, восхваляя Сидона, повелителя океанов. Сидон услышал это со своего трона в Праксисе и нахмурился: «Будь они по-настоящему благодарны, то не построили бы свои башни, чтобы соперничать с моей».

Когда сирены узнали, что Сидон недоволен, это разбило им сердце. Они разрушили свои башни и стали сочинять новые мелодии, песни покаяния, которые ветры снова донесли до слуха титана. Но он был непреклонен: «Будь они по-настоящему раскаявшимися, они не пели бы так нагло, но смиренно явились бы и принесли мне положенные жертвы вместо песен».

На этот раз сирены были совершенно поражены горем. До сих пор они верили, что их песни любимы богами. Их голоса стихли, и в наступившей тишине сверкающий город растворился в тенях. Каменные фундаменты треснули, фронтоны стали тяжеловесными, колонны рухнули, и город сирен погрузился в глубины океана, поглощенный бурлящими водами. Даже имя его было забыто.

На сотни лет воцарилась тишина. В конце концов началась новая песня — бесконечная скорбь по городу, который теперь спит на дне океана. Когда Лютерия узнала, что город сирен был разрушен, она рассмеялась и, поймав целую стаю несчастных существ, тут же прокляла их, превратив в чудовищ. Так появились первые гарпии.

ЛЮБЯЩИЕ ОКЕАН

Сирены не являются земноводными, но при этом хорошо приспособлены для жизни в воде и поблизости от нее. Считается, что они произошли от древней nereиды, полюбившей небожителя в облике птицы. Радужные чешуйки во многих местах покрывают их тела, а когтистые руки и ноги отлично подходят для того, чтобы ловить рыбу. Они живут небольшими стаями. Произведения искусства сирен, поэзия и архитектура подчеркивают их особую связь как с облаками вверху, так и с морем внизу.

СКОРБНЫЕ ПЕВЦЫ

Каждая сирена рождается с постоянным чувством печали, которое никогда не угасает. Это беспросветное горе, вызванное потерей ее прародины. С раннего возраста сирены учатся петь древние песни своего потерянного города, которые вызывают душеразди-



рающие воспоминания о времени, которое никогда не наступит снова. Любой, кто слышит песню сирены, сразу же гипнотизируется ошеломляющей эмоцией, передаваемой ее прекрасным голосом. Одних это доводит до слез, другие впадают в ступор. Сама сирена тоже этому подвластна — в момент, когда она слышит свои собственные жалобы, она испытывает острую боль потери.

КРЫЛАТЫЕ ПОСЛАННИКИ

У сирен на спине широкие перьевые крылья, позволяющие летать, как птицы. Именно поэтому сирен часто используют в качестве посланников, которым поручается доставлять сумки с письмами из одного города в другой. Однако сирена может летать только тогда, когда ее сердце наполнено светом. В такие дни ее песни яркие и радостны, независимо от того, какое послание она несет. Поэтому говорят: «Сирена и в хорошем настроении может проносить дурные вести».

ИМЕНА СИРЕН

Имена сирен звучат лирично и грустно. Они древние, передаются из поколения в поколение и каждое из них связано с родовой песней. Сирены берут себе имя, когда достигают совершеннолетия, выбирая из песен, которые наиболее глубоко их трогают.

Мужские имена: Аловар, Гайар, Елен, Инарей, Лейро, Мейар, Нереан, Орен, Рейлан, Селей, Тайрен, Эверен.

Женские имена: Аловаря, Гайя, Елена, Инария, Лейра, Мейя, Неря, Орена, Рейлана, Селея, Тайрена, Эверя.

ЧЕРТЫ СИРЕН

Увеличение характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличивается на 2, а ваша Ловкость увеличивается на 1.

Возраст. Сирены взрослеют с той же скоростью, что и люди, но живут примерно в пять раз дольше.

Мировоззрение. С рождения сирены испытывают глубокое чувство скорби из-за потери дома своих предков. Некоторые стремятся не допустить, чтобы подобная трагедия обрушилась на другие расы, что склоняет их к доброму мировоззрению. Другие преисполнены горечи и пессимизма, стремясь к нейтральному мировоззрению.

Размер. Сирены немного ниже людей, размах их крыльев около 6 футов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и небесном.

Влекущий голос. Вы совершаете с преимуществом проверки навыков выступления и убеждения, если используете свой голос. Кроме того, ваши мощные легкие позволяют задерживать дыхание на срок до 1 часа.

Неустойчивые эмоции. Ваше настроение влияет на способность петь и летать. После короткого или продолжительного отдыха вы должны выбрать, будете ли вы чувствовать себя радостным или грустным. Пока чувствуете грусть, вы теряете скорость полета, но получаете *песни скорби*. Пока чувствуете радость, вы получаете скорость полета, но теряете *песни скорби*. Ваше настроение может измениться до следующего отдыха, но это не повлияет на то, к какой способности вы имеете доступ, до тех пор, пока ваш следующий отдых не будет завершен.

Полет. Ваша скорость полета — 30 футов. Чтобы использовать эту способность, вы не должны носить среднюю или тяжелую броню.

Песни скорби. Ваши жалобы оказывают сильное влияние на всех, кто их слышит. Вы можете наложить заклинание *очарование*. Эта способность восстанавливается после окончания короткого отдыха. Когда вы достигаете 3-го уровня, то можете наложить заклина-

ние *речь златоуста*. Эта способность восстанавливается после окончания короткого отдыха. Когда вы достигаете 5-го уровня, то можете наложить заклинание *удержание личности*. Эта способность восстанавливается после окончания короткого отдыха. Ваша характеристика для сотворения заклинаний — Харизма, цели ваших заклинаний должны слышать ваше пение.

ГЛАВА 4. КЛАССОВЫЕ АРХЕТИПЫ

ОДИССЕЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ» представляет ряд новых классовых архетипов, которые могут быть использованы игроками. Эти архетипы добавлены так, чтобы подходить миру Тилеи.

Даже среди тысяч солдат найдется один великий воин, который способен пережить год битвы. Обычно этого воин — я, но если будете усердно трудиться, возможно, однажды сумеете и вы!

— Титус, бог битвы

ВАРВАР

ПУТЬ ТИТАНА

Некоторые люди рождаются с, казалось бы, невозможной силой, проявляя мощь мускулов еще до того, как они научатся говорить или ходить. Такие мужчины и женщины быстро постигают, что все хорошее в этом мире может быть получено с помощью этой ошеломляющей силы.

Другие могут презирать их и называть варварами, но что такое слова, как не бесполезный шум, который можно забить в глотку говорящему? Как один из таких людей, вы знаете, что сила сокрушает ваших врагов и впечатляет союзников. Вы наслаждаетесь возможностью показать ее, будь то в бою или в дружеских соревнованиях. Невероятная, она поможет вам уподобиться титанам.

НЕ ПО ГОДАМ РАЗВИТОЙ БОРЕЦ

Начиная с 3-го уровня, вы научились использовать свою врожденную силу, чтобы бороться с врагами в захвате. Вы получаете владение навыком Атлетика и способны обхватывать и толкать существ, которые на два размера больше вас. В свой ход вы можете бонусным действием попытаться схватить существо. Пока вы схватили его одной рукой, можете использовать другую, чтобы атаковать это существо двуручным оружием, как если бы использовали обе руки.

МОГУЧИЙ СТРЕЛОК

Начиная с 6-го уровня, вы пользуетесь оружием дальнего боя при помощи своей огромной силы. Тяжелое оружие вы используете без помехи, независимо от своего размера. Кроме того, вы можете использовать свой модификатор Силы для бросков атаки и урона, когда стреляете из длинного лука. Когда вы совершаете дальнебойную атаку, стреляя из длинного лука или применяя другое метательное оружие во время ярости, то можете к броску урона от оружия добавить бонус урона от ярости.

Громовай выстрел. Когда вы совершаете дальнебойную атаку, можете добавить эффект *волна грома* с центром в месте попадания метательного снаряда. Сл спасброска от этого эффекта = 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Силы. После применения этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока

не завершите короткий или продолжительный отдых.

ТИТАНИЧЕСКАЯ ЯРОСТЬ

Начиная с 10-го уровня, ваша способность Ярость приобретает характерные черты легендарности и пока длится, усиливается. Если вы уже в ярость, в начале каждого вашего хода урон от нее увеличивается на 1 вплоть до максимального значения вашего модификатора Силы. Кроме того, будучи в состоянии ярости, вы имеете иммунитет к урону от яда и не можете быть напуганы.

КОЛЕБАТЕЛЬ ЗЕМЛИ

Начиная с 14-го уровня, ваша колоссальная сила заставляет саму землю дрожать и колебаться. В свой ход вы можете использовать основное действие, чтобы ударить по земле и создать эффект *землетрясения* в радиусе 40 футов с центром на вас. Эта область становится труднопроходимой.

Каждое существо, находящееся на земле в области эффекта и концентрирующееся на чем-то, должно совершить спасбросок на Телосложения со Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы. При неудачном спасброске концентрация существа нарушается. В конце вашего хода каждое существо, находящееся на земле в области эффекта, должно совершить спасбросок Ловкости с той же сложностью, что и предыдущий. При провале существо оказывается сбитым с ног.

Вы сами тоже совершаете этот спасбросок, но с преимуществом. В начале



каждого вашего следующего хода бонусным действием вы можете топтать по земле и продолжать землетрясение до начала вашего следующего хода, но не более 1 минуты. Чтобы снова использовать эту способность, вы должны завершить продолжительный отдых.

БАРА

КОЛЛЕГИЯ ЭПИЧЕСКОЙ ПОЭЗИИ

Барды, которые проходят обучение в коллегии эпической поэзии, посвящают себя созданию уникального шедевра в традиции эпического стихосложения. Все величайшие сюжеты в истории были изначально взяты и воссозданы для публики, как мастерски сочиненные поэтические произведения. Эти истории веками передавались из уст в уста и, наконец, были записаны на свитках папируса и хранились в больших библиотеках.

Те, кто хочет сочинить свои собственные эпические стихи, проводят молодые годы, изучая философию, эстетику и музыку. Так они обретают необходимый язык, способный отразить блеск великих деяний. Однако эпический поэт не может провести всю свою жизнь в Академии. В конце концов, он должен искать великие конфликты, ибо те порождают великих героев, а великие герои вершат великие дела.

Итак, вы подготовились к суматошной жизни, следуя за воинами, которые грудью встречают невероятные опасности. Вы научились верно записывать события даже посреди хаоса битвы и знаете, что если ваше перо соскользнет со строки в ключевой момент, красота этого мгновения может быть навсегда потеряна для истории.

ЭПИЧЕСКИЕ СТИХИ

Начиная с 3-го уровня, когда вы вступаете в коллегию эпической поэзии, то начинаете сочинять свои эпические поэмы, используя реакцию для того, чтобы написать новый стих. Значимыми событиями называются любые из следующих обстоятельств, которые происходят с вами или одним из ваших союзников случайно (то есть ваша группа не может намеренно заставить их повторяться). Вы должны быть в состоянии увидеть или услышать следующее событие:

- **комедия** — у кого-то выпадает 1 на атаку или спасбросок.
- **гордость** — у кого-то выпадает 20 на атаку или спасбросок.
- **ирония** — кто-то проваливает спасбросок после добавления кости вдохновения бардов.
- **трагедия** — у кого-то враг снижает хиты до нуля.

Кроме того, любое особенно волнующее событие, которое, по-вашему, заслуживает включения в поэму, может быть записано, если это одобрит Мастер (но не

настаивайте на этом).

Каждый раз, когда вы пишете новый эпический стих, вы должны заявить, что делаете это. Если Мастер одобрит, можете добавить 1 стих к вашей поэме. Вы также можете записать, что произошло и почему, чтобы потом было приятно читать, но это не обязательно. Уровень вашей поэмы растет вместе с увеличением количества стихов.

Число стихов и размер игровой партии

Здесь количество стихов основано на размере группы в шесть приключенцев. Если у вас меньше шести человек, то количество стихов уменьшается. Умножьте размер своей партии на уровень поэмы, чтобы определить необходимое количество стихов. Например, если у вас есть 3 персонажа, то необходимое количество стихов для шестого ранга равно 18 (3 x 6).

Уровни эпической поэмы и эффекты

Уровень поэмы	Требуемое число стихов	Улучшения Вдохновения барда
1	6	Минимальное значение = 2
2	12	Эпическая отвага
3	18	Минимальное значение = 3
4	24	Эпическое предвидение
5	30	Минимальное значение = 4
6	36	Эпическая решимость
7	42	Минимальное значение = 5
8	48	Эпические рефлексы
9	54	Минимальное значение = 6
10	60	Эпическая сопротивляемость

ВДОХНОВАЮЩИЕ СТИХИ

Начиная с 3-го уровня, когда вы даете кому-то Вдохновение барда, то читаете отрывок из своей эпической поэмы, который улучшает результат броска в зависимости от ранга вашего стихотворения.

Улучшенные броски. Ваши кости вдохновения имеют минимальное значение результата, основанное на количестве собранных вами стихов. Всякий раз, когда кто-то кидает одну из ваших костей вдохновения и выпадает число меньше минимального значения для вашего ранга стихотворения, то результат все равно будет равен минимальному значению, определенному вашим рангом стихотворения.

Дополнительные эффекты. Ваши кости вдохновения имеют дополнительные эффекты в зависимости от количества собранных вами стихов. Когда вы даете кому-то Вдохновение барда, выберите один из следующих эффектов. Персонаж получает выгоду от этого эффекта до тех пор, пока не воспользуется костью вдохновения. Эффект теряется, как только он бросает кость.

- **Эпическая отвага** — вы получаете преимущество на спасброски против эффектов, которые вызывают испуг.
- **Эпическое предвидение** — вы не можете быть захвачены врасплох, и ваше пассивное Восприятие увеличивается на 5.
- **Эпическая решимость** — вы получаете преимущество на спасброски.
- **Эпические рефлексы** — вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний, затрагивающих несколько целей.
- **Эпическое сопротивление** — вы получаете сопротивление одному типу урона (на выбор барда).

БРОНИРОВАННЫЙ ПОЭТ

Начиная с 6-го уровня, вы получаете владение средними доспехами, так что теперь, сочиняя свою поэму, сможете находиться в гуще схватки. Кроме того, если вы находитесь в пределах 5 футов от союзника, когда сочиняете эпический стих о нем, то восстанавливаете одну потраченную кость вдохновения.

ЗАЩИТНЫЕ ЭПИТЕТЫ

Начиная с 14-го уровня, лирические эпитеты, которые вы выбрали для своих союзников, приобретают магические свойства, защищая их от смерти. Каждый раз, когда хиты персонажа с вашей костью вдохновения будут снижены до 0, он может бросить кость вдохновения и вместо этого уменьшить хиты до выпавшего на кости числа. Кость бардовского вдохновения после этого пропадает.

Наделение эпитетами

Если вы хотите добавить этому процессу креативности, тогда можно присвоить эпитеты каждому из ваших союзников. Эпитеты — это короткие поясняющие названия, такие как «румяный», «решительный» или «ясноглазый». Эпические поэты используют эпитеты, чтобы подчеркнуть самые выдающиеся качества персонажа. Называя союзников их эпитетами, когда вы записываете стихи в своем стихотворении, например: «Суроволицый Орион замахивается и... промахивается!» Пожалуйста, будьте вежливы, выбирайте эпитеты, которые не обидят и не смутят ваших товарищей.

ЖРЕЦ

ДОМЕН ПРОРОЧЕСТВА

Домен пророчества концентрируется на предсказании опасности и предотвращении пагубных последствий. Жрецы этого домена также известны как оракулы. Они обращают особое внимание на сны, интуитивные мысли и галлюцинаторные видения. Считается, что они способны предсказывать будущее, хотя их видения часто неверно истолковываются.

Они живут по принципу «познай себя». Оракулы часто носят с собой особые разновидности благовоний и святой воды. Святая вода может быть в виде кипятка, чтобы оракул мог вдыхать пар и входить в состояние, подобное трансу. Во время такого транса оракулы бьются и кричат, испытывая божественное озарение. Они часто нанимают писцов записывать их слова, чтобы потом можно было восстановить сказанное.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПРОРОЧЕСТВА

- **1-й уровень:** обнаружение магии, опознание
- **3-й уровень:** гадание, поиск предмета
- **5 уровень:** маяк надежды, подсматривание
- **7-й уровень:** защита от смерти, предсказание
- **9-й уровень:** вещий сон, наблюдение

ПОНИМАНИЕ ЧУВСТВ

Когда вы выбираете этот домен на 1-м уровне, то изучаете заговор *послание*, если еще не знаете его. Кроме того, вы получаете владение навыком Восприятие.

ДАР ПРЕДВИДЕНИЯ

Начиная с 1-го уровня, вы используете свои заклинания предсказания, чтобы защитить союзников от будущих событий. Всякий раз, когда вы накладываете





Оракул – не единственное существо в Тиле, обладающее даром пророчества. На протяжении веков другие демонстрировали те же способности, что и Верси. Сила грезвычайно редка, и кажется, на нее не влияет родство крови. Даже самым нитожным смертным могут являться видения будущего, хотя немногие достаточно мудры, чтобы разумно использовать эти знания. Моя сестра ищет тех, у кого есть такой дар, предлагая им руководить их обучением. Опасное это дело – вмешиваться в судьбу.

– Кира, богиня музыки

заклинание *предсказание* 1-го уровня или выше, то выбираете одно существо, которое можете видеть. Это существо получает временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости + вашему уровню жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ — ПРОРОЧЕСКИЙ ТРАНС

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать свой божественный канал, чтобы войти в пророческий транс. Действием вы вдыхаете галлюциногенные испарения и входите в состояние, подобное трансу, на 10 минут. Бросьте два к20 и запишите выпавшие числа. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку характеристик, сделанные вами или существом, которые вы можете увидеть, на один из этих бросков пророчества. Вы должны сделать это до того, как будет сделан бросок. Каждый бросок пророчества может быть использован только один раз. Вы теряете броски пророчества, когда ваш транс заканчивается.

ПРЕДВИДЕНИЕ ОПАСНОСТИ

Начиная с 6-го уровня, у вас случаются вспышки предвидения, показывающие, когда ваши союзники страдают, и позволяющие вам реагировать со сверхъестественной скоростью. Когда вы готовите заклинание, которое восстанавливает хиты, это не требует концентрации и не нарушает ее. Кроме того, когда один из ваших союзников получает урон или проваливает спасбросок, вы можете реакцией передвинуться с вашей обычной скоростью и наложить исцеляющее заклинание, но только на подвергшегося атаке союзника. Время сотворения заклинания должно быть реакцией, действием или бонусным действием на ваш выбор. Вы можете использовать эту способность дважды и восстанавливаете все её потраченные использования после завершения короткого или продолжительного отдыха.

ИСЦЕЛЯЮЩИЕ ИСПАРЕНИЯ

Начиная с 8-го уровня, ваши исцеляющие заклинания сопровождаются туманом восстанавливающих паров. Всякий раз, когда вы используете заклинание 1-го

уровня или выше, чтобы восстановить хиты существа, оно восстанавливает также дополнительные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

Кроме того, когда вы накладываете восстанавливающее хиты заклинание 1-го уровня или выше можете добавить эффект *туманного облака* там, где располагается одна из ваших целей. Вы должны завершить продолжительный отдых прежде, чем сможете создать еще одно туманное облако с помощью этой способности.

ПРЕВОСХОДНОЕ ПРЕДВИДЕНИЕ

Начиная с 17-го уровня, ваши пророческие способности становятся почти безошибочны. Когда вы входите в пророческий транс, используя божественный канал, то можете заменить результат броска пророчества к20 любым числом от 1 до 19 по вашему выбору. Кроме того, когда вы находитесь в транс, то получаете темное зрение на 60 футов и можете видеть невидимых существ и цели в пределах 10 футов от вас, которые находятся на вашей линии зрения.

МОНАХ

ПУТЬ ЩИТА

В некоторых монастырях обучают особому стилю боя, который сильно отличается от традиционных видов борьбы. Этот стиль известен как Путь щита, и он акцентирован на использовании щита, как продолжении воина. Монахи этой традиции тренируются использовать щит в качестве оружия, чтобы можно было сражаться против или в составе больших армий гоплитов в строю фаланги. Такие монахи обычно носят длинные красные плащи, чтобы скрыть свои намерения и быть более подвижными. Храмы, которые учат Пути щита, часто украшены свитками, которые перевозносятся подвиги воинов, бесстрашных даже тогда, когда шансов на победу нет. Огромные армии могут быть удивлены, встретив сопротивление вдесятеро меньшей, но гордой группы монахов-со-щитами. Известно, что великие мастера этой традиции в одиночку противостоят существам, в разы превышающим их размеры.

АРЕСИАНСКАЯ ТЕХНИКА

Выбирая эту традицию на 3-м уровне, вы получаете мастерство владения щитом. Кроме того, наличие щита не мешает вашим Боевым искусствам, Движению без доспехов или Защищению без доспехов. Вы также можете использовать свой щит в качестве «свободной руки» для захвата и удержания метательных снарядов оружия с вашей способностью Отражение снарядов. Пока вы держите щит, атаки при возможности против вас совершаются с помехой.

ТАНЦОР СО ЩИТОМ

Начиная с 6-го уровня, вы осваиваете новые приемы боя со щитом

Удар в прыжке. Бонусным действием в свой ход вы можете потратить 1 очко ци, чтобы прыгнуть на 15 футов в любом направлении. Если вы держите щит, то этот прыжок не провоцирует атаку при возможности. Если вы атакуете сразу после прыжка, то у вас будет преимущество при первой атаке рукопашным оружием, и критическое попадание будет при броске 19 или 20.

Контратака. Каждый раз, когда существо совершает по вам атаку при возможности и промахивается, то, если вы используете щит, можете реакцией повернуться и провести рукопашную атаку оружием против этого существа, не прерывая ваше движение.

Раковина драконьей черепахи. Начиная с 11-го уровня, вы научились думать о своем щите как о продолжении собственного тела. Когда на вас нападают, вы можете реакцией потратить 1 очко ци, чтобы получить дополнительно +3 КД от вашего щита, в том числе против атаки при возможности, до начала следующего хода.

НЕУСТРАШИМЫЙ ДУХ

Начиная с 17-го уровня, вы не испытываете страха перед чудовищными врагами. У вас есть преимущество во всех атаках против существ Огромного размера или больше. Кроме того, вы не можете быть напуганы или парализованы заклинаниями или способностями, используемыми такими существами.

КРУГ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ

Друиды круга жертвоприношений верят, что природа связывает человека со всей Вселенной, включая звезды и астральную пустоту между планами. Они знают, что великие силы Вселенной установили неизменные законы и что этим силам нужно приносить жертвы, чтобы сохранить равновесие. Такие жертвоприношения осуществляются в виде огромных костров, куда бросают существ, назначенных в жертву. Друидов, которые входят в круг жертвоприношений, иногда называют хранителями Старых Путь, они почитают омелу как священное растение, связанное с бесконечной силой астрального плана. Омелу нужно собирать с особой осторожностью, следуя ритуалам, которые гарантируют, что растение сохранит свою силу.

Как один из хранителей Старых Путь, вы иногда собираетесь вместе с такими же людьми у священных кругов из стоячих камней. Эти менгиры соединяют наш мир с небесами и с астральной пустотой.

РИТУАЛ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Начиная со 2-го уровня, вы узнаете, как выполнять жертвенный ритуал, угодный богам. Вы разучиваете заговор *сотворение пламени*. Когда вы совершаете атаку с использованием этого заговора, добавьте ваш модификатор Мудрости к броску урона.

Жертва. Всякий раз, когда вы уменьшаете хиты существа до 0, вы можете выбрать его жертвой. Когда существо охвачено пламенем, то в пределах 60 футов от него, вы и каждый ваш союзник получаете эффект заклинания *благословение* в течение 1 минуты (концентрация не требуется). Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости, и восстанавливаете все потраченные использования после короткого или продолжительного отдыха.

РИТУАЛ ОМЕЛЫ

Начиная с 6-го уровня, вы имеете при себе сумку, полную омелы, которую сами срезали серпом. У вас есть веточки омелы, представленные костями к4, число которых равно вашему уровню друида. В свой ход вы можете использовать бонусное действие, чтобы потратить одну из веточек омелы и достичь одного из следующих эффектов:

- **Божественный ритуал:** вы накладываете *обнаружение магии* без использования ячейки заклинания.
- **Ритуал исцеления:** вы накладываете *лечение ран* как заклинание 1-го уровня без использования ячейки заклинания.
- **Ритуал очищения:** вы накладываете *очищение пищи и питья* без использования ячейки заклинания.

Это были Повелители Драконов, которые принесли свои нужды представления о добре и зле в Тилею. До их прихода было несомненно, что воля богов и титанов неоспорима, их только нужно почитать и умиротворять. Если нужно принести в жертву что-то жизни, чтобы успокоить их гнев, это и есть благо. Привязанность к жизни не только жалка, это оскорбление Владычицы Смерти, которой поручено увести каждую душу в назначенное время.

— Хондрис, жрец Лютерии

- **Песнь Солнцестояния:** вы накладываете *героизм* как заклинание 1-го уровня без использования ячейки заклинания.

Кроме того, каждый раз, когда вы накладываете заклинание, восстанавливающее хиты, вы можете потратить любое количество веточек омелы, чтобы бросить эти кости и добавить их к числу восстановленных хитов. Вы восстанавливаете все израсходованные веточки омелы после продолжительного отдыха.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА

Начиная с 10-го уровня, вы посвящены в древний орден друидов-судей, которые соблюдают и применяют законы Космоса. Значение костей ваших веточек омелы увеличивается до к6.

Жертвенное подношение. В свой ход вы можете бонусным действием выбрать одно существо, которое можете видеть. Это существо помечено как жертвенное подношение на следующий час. Каждый раз, когда по нему попадает атака кого-либо из ваших союзников, вы можете реакцией потратить одну из ваших веточек омелы, чтобы добавить выпавший результат, как урон от огня. Кроме того, всякий раз, когда Жертвенное подношение уменьшает хиты существа до 0, вы можете применить способность Жертва на том же самом существе.

Ритуал восстановления. В свой ход действием вы можете потратить две веточки омелы, чтобы наложить заклинание *малое восстановление*.

АСТРОЛОГИЧЕСКАЯ МУДРОСТЬ

Начиная с 14-го уровня, вы изучили звезды и запомнили пути, соединяющие материальный план с астральным. Значение костей ваших веточек омелы увеличивается до к8. Кроме того, вы получаете доступ к заклинанию *Круг телепортации*, и оно у вас всегда подготовлено.



Круг из камней. Вы знаете древние методы, используемые для постройки круга менгиров. Можете потратить 8 часов и 12 000 зм, чтобы построить круг из двенадцати стоячих камней с нанесенными на них друидическими символами, где каждый камень имеет высоту 10 футов и весит 1 тонну. Этот каменный круг можно использовать как постоянно закрепленное место для заклинания *круг телепортации*.

ВОИН

ГОПЛИТ

Простые воины крупных городов иногда обучаются сражаться в составе больших армий, где все одинаково экипированы, и получают наименование гоплитов. Они прикрываются тяжелыми щитами с выемками, нужными для того, чтобы действовать обычными и метательными копьями. Кроме того, для ближнего боя они могут быть вооружены мечом под названием ксифос. Гоплиты известны тем, что применяют строй «фаланга», в котором множество воинов встают тесно друг к другу, и каждый прикрывает своим щитом соседа слева.

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ БОЯ - ГОПЛИТ

Когда вы выбираете этот стиль боя на 1-м уровне, то, пока используете щит, вы готовы к атакам против ближайших союзников. Всякий раз, когда существо атакует союзника, находящегося в 5 футах от вас, рукопашной атакой, вы можете реакцией провести атаку при возможности против атакующего существа.

ФАЛАНГА (СТЕНА ЩИТОВ)

Выбрав этот архетип на 3-м уровне, вы можете бонусным действием применить способность Стена щитов. Эта способность вновь станет доступна после длительного отдыха.

Стена щитов. В течение 1 минуты вы и каждый союзник, который может видеть или слышать вас, получает +2 КД, пока находится в пределах 5 футов от союзника, использующего щит. Кроме того, ваши союзники, использующие щиты, получают дополнительно +1 КД (включая вас). Эффекты этой способности не складываются между собой, если применяются несколькими персонажами.

МАСТЕРСТВО КОПЬЯ

Начиная с 7-го уровня, урон, который вы наносите копьями, трезубцами и метательными копьями увеличивается до к8 (к10 при использовании двумя руками), а дальность атаки ближнего боя этим оружием увеличивается до 10 футов. Когда вы совершаете атаку одним из этих видов оружия, можете бонусным действием провести рукопашную атаку противоположным концом оружия. Эта атака использует тот же модификатор способности, что и основная атака. Урон от этой атаки 1к4, тип — дробящий.

ДИСЦИПЛИНИРОВАННАЯ ЗАЩИТА

Начиная с 10-го уровня, вы натренированы использовать свой щит для защиты союзников. Когда существо, которое вы видите, атакует цель, находящуюся в 5 футах от вас, можете реакцией добавить свой бонус мастерства к КД цели до начала вашего следующего хода. В этот момент вы должны использовать щит.

ОСОБОЕ ЩИТОВОЕ УМЕНИЕ

Начиная с 15-го уровня, ваши атаки наносят критический удар при броске 19 или 20. Когда вы наносите критический удар оружием ближнего боя, то вы выбиваете щит из руки своей цели, если та его использует. Щит приземляется в свободном пространстве на расстоянии до 10 футов. Если ваша цель не использует щит, то она получает дополнительный урон 1к6 от силы атаки вашего оружия.

РАЗРУШИТЕЛЬ СТРОЯ

Начиная с 18-го уровня, вы стали настоящей машиной смерти в ближнем бою. Когда вы предпринимаете действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак, чтобы провести одну атаку рукопашным оружием против любого количества существ в пределах 5 футов от вас с отдельным броском атаки для каждой цели.



ПРИСЯГА ПОВЕЛИТЕЛЯ ДРАКОНОВ

Повелители Драконов — это паладины, которые стремятся расширить свое влияние на все земли, привлекая драконов к себе на службу. Добиться этого очень нелегко. Для формирования истинной связи с драконом требуется, чтобы паладин вывел его из яйца и растил с первого мгновения жизни. Получается, воспитание дракона требует, чтобы паладин положил на это всю свою жизнь, принеся клятву. Эта клятва создает связь между душами паладина и дракона.

Но найти драконье яйцо — нелегкая задача. Поэтому повелители драконов призывают псевдодраконов и обучают их, чтобы найти идеальное яйцо. Этот процесс может занять годы, и многие паладины рассматривают псевдодракона как партнера по клятве. Когда яйцо, наконец, обнаружено, паладин и псевдодракон испытывают почти родительскую гордость по отношению к детенышу.

Как только дракон паладина вырастет, его хозяин станет настоящим повелителем драконов. Но паладин — такой же слуга дракону, как и дракон — ему. Два — это одно, их судьбы тесно сплетены, и какую бы боль не испытывал один, почувствует ее и другой.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

Выбрав эту клятву на 3-м уровне, вы получаете ее заклинания, и они всегда вами подготовлены.

- **Уровень 3:** *Метка охотника, Поиск фамильяра*
- **Уровень 5:** *Порыв ветра, Левитация*
- **Уровень 9:** *Полет, Ускорение*
- **Уровень 13:** *Свобода перемещения, Каменная кожа*
- **Уровень 17:** *Удержание монстра, Телепатическая связь*

ПСЕВДОДРАКОН ФАМИЛЬЯР

Когда вы накладываете заклинание *Поиск фамильяра*, то вместо одной из форм, описанных в заклинании, призываете **псевдодракона**. Основная цель псевдодракона — найти для вас драконье яйцо. Псевдодракон может чувствовать запах драконьих яиц на расстоянии до мили.

К тому времени, когда вы достигнете 5-го уровня, псевдодракон, скорее всего, найдет драконье яйцо. Если ваш псевдодракон не нашел яйцо дракона к достижению вами 6-го уровня, он отправляется на поиски. Через 36 дней он возвращается к вам с драконьим яйцом на ваш выбор из этого списка: латунь, бронза, медь или серебро. Если в какой-то момент ваше драконье яйцо будет потеряно или уничтожено, псевдодракон отправится на поиски другого.

Он вернется через 3 дня с потерянным яйцом или подходящей заменой. Если вы намеренно потеряете или уничтожите яйцо, то псевдодракон откажется лететь за новым.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы принимаете эту клятву на 3-м уровне, то получаете следующие два варианта божественного канала.

Гнев Дракона. Действием вы можете имитировать ужасное присутствие дракона, используя божественный канал. Вы издаете такой же громкий рев, как взрослый дракон. Каждое существо на ваш выбор, находящееся в пределах 60 футов от вас и знающее о вашем присутствии, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

Презрение к недостойным. Клятва повелителя драконов возвышает вас над множеством развращенных и слабых. Действием вы можете произнести клятву Повелителя Драконов, используя божественный канал. Вражеские существа в пределах 30 футов от вас, размера Большой или меньше, должны преуспеть в спасброске Харизмы. При провале существо сбивается с ног и теряет концентрацию на всех заклинаниях, которые оно поддерживало активными.

УЗЫ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

На 7-м уровне из вашего яйца вылупится дракон. Вы должны наложить заклинание *Узы Повелителей Драконов* и прикоснуться к новорожденному вирмингу в течение 24-х часов после его появления на свет. Драконий детеныш теперь связан с вами. Кроме того, наложение *Узы Повелителей Драконов* и *погребального плача Повелителей Драконов* не требует материальных компонентов. Хиты вашего вирминга равны 40 + двойное значение вашего уровня паладина. Он добавляет ваш бонус мастерства к своим спасброскам.

МОЛОДОЙ ДРАКОН

К 15-му уровню ваш дракон превращается в молодого дракона соответствующего типа, если еще не прошло пять лет с момента его рождения. Теперь он позволит использовать себя в качестве верхового животного. Кроме того, находясь на драконе, вы получаете его сопротивление к типам урона, иммунитет к типам урона и чувства (слепое зрение, темное зрение и его пассивное восприятие, если оно больше вашего).

НЕРУШИМАЯ СВЯЗЬ

К 20-му уровню вы с драконом научились согласованно сражаться на поле битвы. Ваш дракон получает доступ к своей способности Мультиатака, и его оружие дыхания теперь перезаряжается по обычным правилам, каждый раунд вместо ограничения, описанного в *Узах Повелителей Драконов*. Кроме того, проваленный вашим драконом спасбросок вы можете сделать успешным. Эта способность перезаряжается после того, как вы и дракон завершите продолжительный отдых.



КОНКЛАВ АМАЗОНОК

Амазонки — это воинская культура, которая, в отличие от обществ, защищающих себя большими армиями гоплитов и конницей, придает особое значение силе отдельной личности. Типичный конклав амазонок обозначает свою территорию, обычно остров, и яростно сражается, чтобы изгнать нарушителей границ. Когда их территория находится под угрозой, они могут объединяться в отряды, чьи боевые кличи, говорят, вселяют страх в сердца врагов даже на расстоянии мили.

Одинокая амазонка-охотница полагается в бою на поддержку своего механического спутника, *стимфайской птицы*. Все охотницы еще в юности учатся создавать и ремонтировать их, часто сильно и надолго привязываясь к этим странным существам. Каждая охотница грозна в ближнем бою со своим смертоносным мечом *кописом*, но также упражняется и с экзотическим оружием дальнего боя, называемым *шакрам*.

Конклавы амазонок управляются женщинами, охотницы — почти исключительно женщины. Мужчины, как правило, считаются слабым полом, но в особых случаях и их можно обучать мастерству, например, когда мать, хотевшая дочь, взамен этого получает сына.

МАГИЯ АМАЗОНОК

Начиная с 3-го уровня, вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определенных уровней в этом классе, как показано в таблице. Они считаются для вас заклинаниями следопыта, но не входят в число известных вам заклинаний.

- **уровень 3:** приказ
- **уровень 5:** поиск скакуна
- **уровень 9:** ускорение
- **уровень 13:** смятение
- **уровень 17:** фальшивый двойник

СПУТНИК СТИМФАЙ

На 3-м уровне вы создаете **стимфая**, который будет сопровождать вас в путешествиях. Стимфай — механические хищные птицы, которые помогают амазонкам выслеживать добычу. Выберите внешний вид вашего спутника из следующих: орел, лунь, ястреб, коршун, скопа, сова или археоптерикс. Внешний вид вашего стимфая не влияет на его способности, зато влияет на личность. Находясь под открытым небом, можете направить своего стимфая на разведку. За 10 минут он вернется и доложит вам обо всем, что видел в радиусе одной мили. Он понимает инструкции, которые вы даете на любом языке и общается серией щелчков и пронзительных криков, которые только вы можете понимать. Стимфай подчиняется вашим командам в меру своих способностей и в бою действу-

ет по вашей инициативе. Если вы выведены из строя, стимфай продолжает действовать самостоятельно. Он имеет количество хитов, равное 15 + ваш уровень следопыта, и добавляет ваш бонус мастерства к своим атакам, урону, спасброскам и проверкам характеристик. Стимфай восстанавливает свои потерянные хиты во время продолжительного отдыха. Если он будет уничтожен, вы можете полностью восстановить его за 8 часов.

БОЕВОЙ КЛИЧ АМАЗОНОК

На 3-м уровне вы получаете способность войти в легендарное неистовство амазонок, выкрикивая свой личный боевой клич. В свой ход вы можете бонусным действием выкрикнуть свой боевой клич и впасть в неистовство. Оно длится 1 минуту и дает вам следующие преимущества, которые заканчиваются после того, как вы получаете урон или теряете сознание:

- у вас есть преимущество в атаках против существ, которые являются для вас избранными врагами;
- у вас есть сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону;
- у вас есть преимущество в спасбросках против состояний «испуган» и «парализован».

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и восстанавливаете ее полностью, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ОТРАЖЕНИЕ НАРУЧАМИ

Начиная с 5-го уровня, вы научились отражать атаки с помощью своих наручей. Всякий раз, когда по вам падает атака, реакцией можете защититься наручами. Вы получаете +5 бонус к КД против всех атак, включая те, что спровоцировали эту реакцию, до начала вашего следующего хода. Эта способность действует количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и восстанавливается полностью, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ТЕХНИКА БОЯ ШАКРАМОМ

Начиная с 7-го уровня, вы изучили знаменитую технику амазонок метать шакрам с рикошетом, чтобы поразить несколько целей. Вы также можете метать его в цели, которые не находятся в прямой видимости, например, за углом. Действием вы проводите дальнобойную атаку шакрамом против одной цели. Если атака попадает, то любое количество дополнительных существ по вашему выбору в пределах 10 футов от этой цели должно сделать спасбросок Ловкости, используя Сл спасброска ваших заклинаний. Каждое провалившееся спасбросок существо получает столько же урона, сколько ваша первая цель.

Амазонки Фемиса неистово преданы и верны своему древнему кодексу. На протяжении веков сестринство разработало много секретных техник. Хотелось бы, чтобы в Митросе у нас было больше воинов, подобных им.

— Валлус, богиня мудрости

ТИЛЕЙСКОЕ ОРУЖИЕ — ШАКРАМ

Воинское оружие. Урон: 1к6 рубящий. Свойства: метательное (дис. 60/120 футов), легкое, фехтовальное, особое: шакрам возвращается к вам после броска, если на кости атаки не выпала 1. Вес: 2 фунта. Стоимость 10 зм.

УЛУЧШЕННАЯ СОКОЛИНАЯ ОХОТА

На 11-м уровне ваш стимфай полностью развивается. Он получает бонус к своему КД, равный вашему бонусу мастерства, и теперь имеет хиты, равные 30 + ваш уровень следопыта. Кости урона от его когтей, града перьев и пронзительного крика увеличены до 2к6, и его атаки теперь считаются магическими. Кроме того, каждый раз, когда вы получаете урон от атаки или видимого эффекта, то можете использовать свою реакцию, чтобы стимфай перехватывал эту атаку или эффект и получал урон вместо вас. Для этого ваш стимфай должен быть функционирующим, готовым помочь и находиться в пределах 60 футов от вас.

ТОЧКИ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Начиная с 15-го уровня, вы знаете, как атаковать точки воздействия на теле противника, чтобы он мгновенно отключился. В свой ход бонусным действием вы можете провести особую атаку рукопашным оружием против одного существа. Если атака попадает, существо должно совершить спасбросок Телосложения против Сл вашего заклинания. При провале существо парализуется на 1 минуту или до тех пор, пока вы бонусным действием не прикоснетесь к нему и прекратите действие эффекта. В конце каждого хода существо повторяет спасбросок, чтобы попытаться закончить эффект. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости, и восстанавливаете их полностью после короткого или продолжительного отдыха.

СТИМФАЙ [STIMFAY]

Крошечный конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 21 (6к6)

Скорость 10 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	6 (-2)	8 (-1)	7 (-2)

Навыки: Восприятие +3

Иммунитет к урону: огонь, яд, психическая энергия

Иммунитет к состоянию: отравление, очарование

Чувства: темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13

Языки: -

Опасность: 1/2 (100 опыта)

Острый взгляд. Стимфай совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение.

Неизменная форма. Стимфай невосприимчив к любым заклинаниям или эффектам, которые могут изменить его форму.

Отвлекающая помеха. Когда стимфай успешно поражает существо своими когтями, это существо не может атаковать до начала своего следующего хода.

Автоматический помощник. Стимфай может нести одно зелье и действием подавать его любому желающему существу. Кроме того, стимфай может бонусным действием стабилизировать умирающее существо, к которому может прикоснуться.

Действия

Когти. Атака оружием ближнего боя: +4 к атаке, дальность 5 футов, одна цель. **Попадание:** 1к6 рубящего урона.

Град перьев. Атака оружием дальнего боя: +4 к атаке, дальность 60 футов, одна цель. **Попадание:** 1к6 колющего урона.

Пронзительный крик. Стимфай испускает пронзительный крик, направленный на одно существо по вашему выбору. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10, иначе она получит 1к6 психического урона и будет оглушена до начала следующего хода стимфая.

ОДИССЕЕЦ

Одиссейцы — легендарные обманщики, которые на первый взгляд выглядят как простые воины. У них есть копья и щиты, как у любого гоплита, но вместо того, чтобы действовать в строю и тренировать тело, одиссейцы тренируют свой разум. Когда две армии сходятся в бою, и щиты трещат от натиска странных фаланг друг на друга, одиссеец отступает и ищет слабые места в обороне противника. Даже когда их превосходят числом, они могут найти способ использовать обстоятельства так, чтобы переломить ситуацию в пользу своих союзников.

Известность солдат, проявляющих столь острый ум, быстро растёт, но быть прославленным за сообразительность — это обоюдоострый меч. Одиссейцы часто бывают втянуты в конфликты, уводящие их далеко от дома, туда, где им все время угрожают чудовища и другие опасности. От этих преисполненных тягот одиссей, которых приходится выдержать даже несколько в течение жизни, и получили они свое название.

Как плут вы обладаете быстрым умом и интуитивно понимаете сильные стороны своих спутников. Вы испытываете наслаждение, используя свой интеллект, чтобы обмануть врагов и впечатлить друзей, однако понимаете, что никогда не должны позволять своему уму притупляться, ибо когда придет время снова решиться на путешествие в дикие земли, только ум спасет вас от ужасной смерти.

СТРАНСТВУЮЩИЙ ВОИН

Несмотря на ваше плутовское поведение, вы натренированы, как обычный солдат. Выбрав этот архетип на 3-м уровне, вы получаете владение щитами. Кроме того, копья и трезубцы считаются для вас фехтовальным оружием.

УМНЫЙ, КАК БОГИ

Начиная с 3-го уровня, вас редко можно перехитрить в бою. В свой ход вы можете использовать бонусное действие, чтобы придумать хитрый план для обмана врага. Выберите одно существо, которое можете

видеть. Сделайте бросок Харизмы (Обман) против Мудрости (Проницательность) этого существа. Если вы выиграете состязание, вы и ваши союзники будете иметь преимущество в атаках против этого существа до начала вашего следующего хода. Эту способность нельзя использовать по отношению к одному и тому же существу более одного раза за боевое столкновение.

ИЗВЕСТНЫЙ ОБМАНЩИК

Начиная с 9-го уровня, вы прославились своим умом до такой степени, что разумные враги крайне настроенно относятся к вам. Существа, которые знают о вашем присутствии, но не могут видеть вас, слишком отвлекаются, чтобы совершать атаки при возможности, пока не увидят вас снова. Кроме того, когда вы попадаете по существу скрытой атакой, пока это существо концентрируется на заклинании, оно совершает бросок на поддержание концентрации с помехой.

УПОРНО ВЫЖИВАЮЩИЙ

На 13-м уровне вы пережили так много тяжелых испытаний, что встречаете каждую новую проблему с мрачной решимостью. Вы можете добавить свой бонус Харизмы к броскам инициативы. Кроме того, в начале вашего первого хода в бою вы можете бонусным действием сделать глубокий вдох и восстановить хиты, равные вашему уровню плута. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы, и восстанавливаете ее полностью, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ЛЕГЕНДАРНАЯ ХИТРОСТЬ

Начиная с 17-го уровня, вы можете мгновенно оценить каждую возможность одержать верх в бою. Всякий раз, когда любой из ваших союзников совершает атаку против любого существа, вы можете совершить дальнюю атаку против того же существа с преимуществом.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ — ПОЛУБОГ

Ваша магия исходит от божественной крови, которая течет по вашим венам. Боги часто совокупляются со смертными, и от таких союзов иногда появляется потомство. Людей, родившихся на свет таким образом, называют полубогами, и многие из них обладают сильными магическими способностями.

Полубоги выказывают силу, связанную с доменом их божественного предка, но магия их не ограничена этой связью. Скорее, они могут направить силу в своей крови, чтобы улучшить эффективность любого заклинания, независимо от его типа. Кроме того, божественное могущество, что течет в их жилах, делает полубогов впечатляющими образчиками физической силы и красоты.



БОЖЕСТВЕННЫЙ ПРЕДОК

Начиная с 1-го уровня, выберите домен вашего божественного предка из следующего списка. Вы можете наложить каждое из связанных с ним заклинаний один раз, не используя ячеек заклинаний, и восстанавливаете эту способность после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Кроме того, всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы при взаимодействии с богами или небесными существами, ваш бонус мастерства для этой проверки удваивается.

Домены и заклинания полубога

Божественный домен	Заклинания
Смерть	<i>порча, луч болезни</i>
Знание	<i>приказ, направленный снаряд</i>
Жизнь	<i>лечение ран, благословение</i>
Природа	<i>опутывание, лечащее слово</i>
Свет	<i>огненные ладони, огонь фей</i>
Буря	<i>туманное облако, волна грома</i>
Обман	<i>очарование личности, жуткий смех</i>
Война	<i>щит веры, громовая кара</i>

УНАСЛЕДОВАННАЯ СИЛА

Начиная с 1-го уровня, ваше божественное происхождение дарует вам необычайную силу даже без

боевой подготовки. Вы добавляете бонус мастерства к спасброскам Силы. Кроме того, вы можете добавлять модификатор Харизмы к броскам атаки ближнего боя и броскам урона вместо модификатора Силы.

УСИЛЕННАЯ МАГИЯ

Начиная с 6-го уровня, эхо божественной силы появляется в ваших заклинаниях. Когда вы накладываете заклинание, можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы увеличить уровень заклинания на 1. Вы не можете использовать эту способность, чтобы увеличить уровень заклинания более, чем на 1. Например, если вы используете ячейку заклинания 5-го уровня, чтобы наложить *Огненный шар* как заклинание 5-го уровня, вы можете потратить одну единицу чародейства, чтобы использовать его как заклинание 6-го уровня.

БОЖЕСТВЕННОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Начиная с 14-го уровня, божественная кровь позволяет вам игнорировать эффекты, которые могут уничтожить простых смертных. Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете сделать его успешным. Эта способность действует один раз и восстанавливается после продолжительного отдыха.

УСИЛИВАЮЩЕЕСЯ ВОЛШЕБСТВО

Начиная с 18-го уровня, ваша мощь начала соперничать с силой вашего божественного предка. Используя способность *Усиленная магия*, вы можете увеличить уровень заклинания более чем на 1. Вы должны тратить 1 единицу чародейства за каждый уровень, добавляемый к заклинанию.

КОЛДУН

ПОКРОВИТЕЛЬ — МОЙРЫ

Ваш потусторонний покровитель это, на самом деле, трио древних существ — ковен карг, известный как мойры. Мойры ткут судьбы всех богов и смертных на своем волшебном ткацком станке, но управляют ли они судьбой или просто запечатлевают ее, неизвестно. Вы поклялись служить мойрам, и иногда они награждают вас мимолетным взглядом в будущее. Тем не менее вы знаете, что мойры абсолютно злы. Независимо от того, какой силой наделил вас пакт, все это бледнеет по сравнению со злой судьбой, которую они, возможно, приготовили для вас.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Когда вы изучаете заклинания, мойры позволяют вам выбрать из расширенного списка заклинаний. Следующие заклинания добавляются в ваш список заклинаний колдуна.

- **1-й уровень:** *обнаружение зла и добра, опознание*
- **2-й уровень:** *левитация, видение невидимого*
- **3-й уровень:** *подсматривание, призыв молнии*
- **4-й уровень:** *магический глаз, предсказание*
- **5-й уровень:** *планарные узы, обет*

ВОЛЯ СУДЬБЫ

Начиная с 1-го уровня, вы должны каждое утро советоваться с парками, чтобы узнать, что они запланировали для вас. Вы можете наложить одно заклинание *предсказание*, не затрачивая ячейку заклинания, сразу после завершения короткого или продолжительного отдыха. Если вы сделаете это, то получите временные хиты, равные уровню вашего колдуна (минимум 1). Вы должны выбрать заклинание, которое обычно могли бы наложить, и у вас должны быть необходимые материальные компоненты для этого.

ПРЕДСКАЗАНИЕ СУДЬБЫ

Начиная с 6-го уровня, вы можете призвать парок, чтобы предсказать грядущие события. Когда закончите короткий или длительный отдых, бросьте 1к20

и запишите выпавшее число. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку характеристик, сделанные вами или существом, которые вы можете увидеть, этим броском. Это нужно сделать до заменяемого броска. Этот бросок предсказания можно использовать только один раз. Когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, то теряете все неиспользованные броски предсказания.

ТРЕБОВАНИЕ СУДЬБЫ

Начиная с 10-го уровня, бремя вашего рабства растет и уменьшается только тогда, когда вы помогаете другому существу встретиться с его судьбой. Каждый раз, когда снижаете чьи-то хиты до нуля, вы восстанавливаете одну потраченную ячейку заклинания. Вы можете использовать эту способность дважды, и она полностью восстановится, когда закончите продолжительный отдых.

НЕИЗБЕЖНАЯ СУДЬБА

Начиная с 14-го уровня, вы обучаетесь ускорять разрушительную силу судьбы. Действием вы можете заставить существо, которое видите, сделать спасбросок Мудрости. Если существо не знает о вашем присутствии, оно совершает бросок с помехой. При провале выберите другое существо, которое видите. Судьба первого существа — двигаться ко второму существу в течение 1 минуты.

В начале каждого хода первого существа, если оно не находится в пределах 5 футов от второго, то получает 2к10 психического урона и должно использовать все свое передвижение, чтобы приблизиться ко второму существу, используя Рывок, даже если не успевает достичь цели. Этот эффект заканчивается, если ваши хиты или хиты любого из этих существ уменьшены до нуля или вы или кто-то из них оказываетесь без сознания. После использования этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ВОЛШЕБНИК

ФИЛОСОФ АКАДЕМИИ

Философы Академии — великие мыслители, которые не специализируются на какой-либо конкретной школе заклинаний, а скорее проводят время, анализируя природу реальности и применяя это знание к своей магии. Обычно они много лет учатся в древних школах, где собираются философы из разных дисциплин. Им нравится участвовать в бесконечных дебатах и диалогах, и они всегда стремятся продвинуться за счет тех, кто защищает соперничающие школы мысли.

ФИЛОСОФСКОЕ ШКОЛА

Начиная со 2-го уровня, вы выбираете одну из нескольких философских школ, чтобы специализироваться на ней в вашей Академии. Устои этой школы прочно укоренились в ваших размышлениях о мире.

ШКОЛА — ЦИНИЗМ

Циники считают, что нужно отвергать материальные желания, такие как богатство и власть. Они выступают за аскетический образ жизни, стремясь повысить свою добродетель путем достижения гармонии с природой.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, золото и время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание в свою книгу заклинаний, уменьшается вдвое. Кроме того, вы можете потратить 10 минут, чтобы найти материальные компоненты общей стоимостью 50 зм или меньше для любого заклинания.

ШКОЛА — ЭКЛЕКТИКА

Эклектика полагает, что ни один набор доктрин не может быть всеобъемлющим. Они адаптируют идеи

нескольких философских школ, выбирая то, что они считают наиболее разумным.

Начиная с выбора этой школы на втором уровне, вы изучаете дополнительный язык по вашему выбору. Начиная с 5-го уровня, выберите другую философскую школу и получите ее способности.

ШКОЛА — ЭМПИРИЗМ

Эмпирики верят, что необходимо наблюдать мир, чтобы понять его, и что цель философии — понять, почему вещи такие, какие есть.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, вы получаете навык восприятия. Кроме того, вы можете наложить заклинание *опознание* или *обнаружение магии* один раз (без использования ячейки заклинания) и восстанавливаете эту способность после завершения короткого или продолжительного отдыха.

ШКОЛА — ЭПИКУРЕЙСТВО

Эпикурейцы верят, что миром правит случайность и что обращение к богам — бесполезная суета. Они верят, что счастье достигается путем уменьшения боли и жизни в простоте.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, когда существо, которое вы видите, атакует вас, вы можете реакцией создать ему помеху на бросок атаки. Эту способность можно использовать количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и она полностью восстанавливается, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ШКОЛА — СТОИЦИЗМ

Стоики считают, что мы должны развивать самоконтроль и силу духа, чтобы преодолеть собственные

саморазрушающие эмоции. Они выступают за смирение и веру как противоядие от страданий.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, всякий раз, когда вы получаете урон, снижающий ваши хиты до нуля или ниже, вы можете потратить ячейку заклинания 1-го уровня или выше, чтобы вместо этого хиты уменьшились до одного. После того, как вы воспользовались этой способностью, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых.

ШКОЛА — СОФИЗМ

Софисты специализируются на развитии риторических и эстетических способностей и отстаивают принципы превосходства и достоинства во всех человеческих стремлениях.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, вы становитесь опытным в навыке Убеждения и удваиваете свой бонус мастерства при использовании этого навыка. Кроме того, вы получаете заговор *дружба*.

ШКОЛА — ГЕДОНИЗМ

Гедонисты считают, что удовольствие — это высшее благо, и что каждый должен стремиться к немедленному удовлетворению своих желаний.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, когда вы восстанавливаете хиты с помощью заклинания или способности, можете дважды добавить свой уровень волшебника к числу восстановленных хитов. Эту способность вновь можно будет использовать после завершения короткого или продолжительного отдыха.

ШКОЛА — СКЕПТИЦИЗМ

Скептики считают, что по-настоящему обладать знанием вещей невозможно. Они верят, что существуют универсальные истины, но их нельзя понять достаточно хорошо, чтобы сформировать догматические представления о мире.

Начиная с выбора этой школы на 2-м уровне, у вас есть преимущество в проверке способностей для обнаружения зрительных иллюзий и в спасбросках от

наложенных ими эффектов. У вас также есть преимущество в спасбросках против заклинаний и эффектов очарования, направленных против вас.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Начиная с 6-го уровня, вы потратили годы на решение сложных математических уравнений, которые позволили вам точно формулировать заклинания и создавать безопасные зоны для союзников. Когда вы накладываете заклинание, которое воздействует на других существ, видимых вам, то вы можете выбрать их количество, равное вашему модификатору Интеллекта. Выбранные существа автоматически преуспевают в своих спасбросках против заклинания и не получают урон, если должны половину урона при успешном спасброске. Кроме того, когда вы накладываете заклинание с радиусом действия, можете увеличить или уменьшить радиус на 5 футов.

МЕТАФИЗИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Начиная с 10-го уровня, вы получаете новое понимание природы причинности. Всякий раз, когда существо накладывает заклинание на одну видимую ему цель, вы можете реакцией выбрать новую цель для заклинания. Новая цель должна соответствовать требованиям этого заклинания. Эта способность восстанавливается после завершения короткого или продолжительного отдыха.

МАГИЧЕСКИЙ ПАРАДОКС

Начиная с 14-го уровня, вы потратили годы на изучение философских парадоксов, которые позволяют вам совершать, казалось бы, невозможные подвиги с помощью магии. Всякий раз, когда вы теряете концентрацию на заклинании по любой причине, вы можете вместо этого сохранять ее до тех пор, пока дееспособны. Эту способность можно применить количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и она восстанавливается полностью после продолжительного отдыха.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

2 уровень

Сонная настойка
(очарование)

3 уровень

Погребальная песнь
Повелителей Драконов
(некромантия)

Связывание судеб
(некромантия)

5 уровень

Меч судьбы (иллюзия)

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

3 уровень

Погребальная песнь
Повелителей Драконов
(некромантия)

Связывание судеб
(некромантия)

5 уровень

Меч судьбы (иллюзия)

9 уровень

Теогенез (вызов)

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДОВ

3-й уровень

Превращение в животное
(преобразование)

6 уровень

Семена смерти
(некромантия)

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

2 уровень

Узы Повелителей
Драконов (зачарование)

3 уровень

Погребальная песнь
Повелителей Драконов
(некромантия)

ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА

3 уровень

Превращение в животное
(преобразование)

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ

3-й уровень

Превращение в животное
(преобразование)

6 уровень

Семена смерти
(некромантия)

9 уровень

Теогенез (вызов)

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА

2 уровень

Сонная настойка
(очарование)

3 уровень

Связывание судеб
(некромантия)

5 уровень

Меч судьбы (иллюзия)

6 уровень

Семена смерти
(некромантия)

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

2 уровень

Сонная настойка
(очарование)

3 уровень

Связывание судеб
(некромантия)

5 уровень

Меч судьбы (иллюзия)

6 уровень

Семена смерти
(некромантия)

9 уровень

Теогенез (вызов)

МЕЧ СУДЬБЫ

5-й уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: V

Длительность: 1 час

Выберите существо, которое вы можете видеть. Вы создаете иллюзорный меч, который висит над головой этого существа. Каждый, кто находится в прямой видимости, кроме самой цели, может видеть этот меч. Когда вы накладываете заклинание, то должны выкрикнуть одно из следующих условий:

- *Ты не можешь навредить нам.* Цель нарушает это условие, если оно атакует заклинателя или его союзника оружием или заклинанием, которое наносит урон.
- *Ты не можешь использовать магию.* Цель нарушает это условие, если накладывает заклинание.
- *Ты не можешь покинуть эту область.* Цель нарушает это условие, если передвигается более, чем на 30 футов от места, где стояла, когда было наложено заклинание.

Если цель нарушает условие, клинок становится реальным и падает на нее, нанося 10к8 рубящего урона. Если хиты цели снижаются до нуля, меч срубает ей голову. Если у существа больше нет голов, оно немедленно умирает.

Меч судьбы можно развеять. Кроме того, *снятие проклятия* снимет действие заклинание с цели.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

3-й уровень, некромантия

Время накладывания: 1 час

Дистанция: касание

Компоненты: В, М (жертва в виде драгоценных камней и монет стоимостью не менее 1000 зм, расходуемое заклинанием)

Длительность: мгновенная

Вы возвращаете к жизни мертвого дракона, который был связан с Повелителем Драконов. Дракон возвращается к жизни с одним хитом. Все смертельные раны дракона исцеляются, и все недостающие части тела восстанавливаются.

Это заклинание также нейтрализует все яды и излечивает не магические заболевания, которые действовали на дракона во время его смерти. Однако оно не устраняет магические заболевания, проклятия или подобные эффекты. Если они не были удалены до наложения заклинания, то вступают в силу, когда дракон возвращается к жизни.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЖИВОТНОЕ

3-й уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация, до 10 минут

Это заклинание превращает существо, которое вы можете видеть в пределах досягаемости, в зверя. Если это существо сопротивляется превращению, оно должно совершить спасбросок Мудрости, чтобы избежать эффекта. Перевертыш автоматически преуспевает в этом спасброске.

Цель остается превращенной, пока продолжается действие заклинания, или пока её хиты не снизятся до нуля, и она не умрет. Её новая форма может быть любым животным с уровнем опасности 1 или меньше, не обладающим скоростью полета. Находясь в этой форме, цель очарована вами и считает вас надежным союзником. Цель может понимать простые команды, такие как «атакуй» или «стой». Очарование воздействует на существ, которые невосприимчивы к очарованию в их нормальной форме. Оно немедленно заканчивается, когда цель возвращается в свою нормальную форму.

Игровые параметры цели, включая значения ментальных характеристик, заменяется статистикой выбранного зверя. При этом она сохраняет свое мировоззрение и личность. Существо ограничено в выполнении действий, которые может выполнять природой своей новой формы, не может говорить, произносить заклинания или выполнять какие-либо другие действия, требующие рук или умения разговаривать. снаряжение существа сливается с его новой формой. Существо не может активировать, использовать, брать в руки или иным образом извлекать выгоду ни из какого своего снаряжения.

Количество хитов цели соответствуют количеству хитов ее новой формы. Когда оно возвращается к своему нормальному облику, возвращаются и хиты. Если это происходит в результате снижения хитов до нуля, любое превышение урона переносится на нормальную форму цели.

СВЯЗЫВАНИЕ СУДЕБ

3-й уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 час

Выберите двух существ, которых можете увидеть. Оба существа должны совершить спасброски Харизмы, и они делают это с преимуществом, если враждебны к вам. Если существо очаровано вами, оно делает спасбросок с помехой. Если оба существа проваливают спасброски, их судьбы теперь связаны друг с другом.

- Каждый раз, когда одно из существ получает урон, другое получает точно такой же, если только оба существа не получили урон от одного и того же источника, например, заклинания *огненный шар*.
- Каждый раз, когда одно из существ восстанавливает хиты, другое восстанавливает столько же, если только восстановление не происходило от одного и того же источника, например, заклинания *множественное лечение ран*.

Оба существа-цели остаются связанными судьбой в течение всего периода действия заклинания, даже если находятся на разных планах существования.

СЕМЕНА СМЕРТИ

6-й уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (три или больше зуба минотавра и алхимическое удобрение стоимостью 100 зм)

Длительность: концентрация, до 10 минут

Вы бросаете три зуба минотавра на землю перед собой. В начале вашего следующего хода из-под земли появляются **три полных скелета минотавров**. Вы можете бонусным действием выкрикивать им команды, если они находятся в пределах 100 футов от вас. Ваши приказы должны быть общими, такими как «атаковать этого врага» или «охранять эту комнату». Получив приказ, скелеты минотавров будут выполнять его до тех пор, пока задача не окажется выполненной, или пока вы не дадите другую команду. Если скелетам минотавров не дают никаких команд, они нападают на ближайшее существо. Когда заклинание заканчивается, скелеты минотавров распадаются в костяную пыль.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 7-го уровня или выше, то оживляете дополнительный скелет минотавра за каждый уровень ячейки выше 6-го.

СОННАЯ НАСТОЙКА

2-й уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 20 футов

Компоненты: В, С, М (настойка)

Длительность: 1 минута

Вы открываете флакон с настойкой, и фиолетовый туман течет от вас к существу-цели. Бросьте 9к8. Если цель имеет меньше текущих хитов, чем получившееся число, то падает без сознания. Цель остается без сознания, пока заклинание не заканчивается, или спящий получает урон, или кто-то использует действие, чтобы встряхнуть или похлопать его по щекам. Если цель имеет больше хитов, чем выкинутое вами число, оно становится сонным: его скорость уменьшается вдвое, оно не может совершать реакции и не может делать более одной атаки ближнего или дальнего боя в свой ход. Цель остается сонной пока не получит урон или заклинание не закончится.

Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не подвержены влиянию этого заклинания.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3-го уровня или выше, бросайте дополнительные 3к8 для каждого уровня ячейки выше 2-го.

ТЕОГЕНЕЗ

9-й уровень, вызов

Время накладывания: 1 час

Дальность: касание

Компоненты: В, С, М (жертва стоимостью не менее 10 000 зм, расходуемая заклинанием, и все три божественных артефакта: кадуцей, амброзия и огонь Прометея)

Длительность: специальный

Теогенез — это мощное заклинание, которое используется, чтобы поместить божественную искру в смертное существо, даруя ему возможность стать божеством. При сотворении заклинания пожертвование расходуется, а артефакты остаются.

Выберите целью одно (не божественное) существо. Вы должны касаться его во время наложения заклинания. Если контакт нарушен, и вы, и цель получаете 20кб урона излучением, а заклинание и приношение теряются. Если заклинание успешно наложено, то один из великих богов должен решить, даровать ли существу божественную искру. Отношения существа с богом определяют его шанс на успех, и базовый шанс составляет 0%. Каждый из бонусов, представленных ниже, накопительный:

- Цель разделяет по крайней мере один из факторов мировоззрения с великим богом: + **20%**
- Цель имеет в точности такое же мировоззрение, что и великий бог: + **20%**
- Цель преданно поклонялась богу в том же пантеоне по крайней мере год: + **20%**
- Цель преданно поклонялась великому богу по крайней мере год: + **30%**

Неудача означает, что великий бог решает не даровать божественную искру. Этот великий бог не может быть выбран снова, при наложении заклинания на ту же цель. Успех означает, что цель навсегда получила божественную искру. Ее можно убрать только заклинанием *исполнение желаний*.

УЗЫ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ

2-й уровень, очарование

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: касание

Компоненты: В, М (магическая броня, щит, оружие, кольцо, жезл, посох или палочка стоимостью не менее 5000 зм, расходуемые заклинанием, и яйцо дракона)

Длительность: особая

Вы навсегда связываетесь с недавно вылупившимся металлическим драконом. Для этого требуется найти драконье яйцо и потратить 1к4 дня на то, чтобы оно вылупилось. Детеныш может быть любым из следующих типов драконьих вирмлингов: латунный, бронзовый, медный или серебряный.

Вы можете передать эту связь любому, кого касаетесь, когда произносите заклинание. Дракон никогда не сможет быть связан узами с другой целью. Аналогично, это заклинание не может быть использовано, чтобы связать с любым человеком больше одного дракона.

Вирмлинги не могут быть использованы в качестве верховых животных, пока не вырастут в молодых драконов. Дракон не может использовать легендарные действия, пока используется в качестве верхового животного.

Управление драконом. Ваш дракон передвигается и действует, используя вашу инициативу. Вы можете решать, как именно дракон движется и атакует. Пока ваш дракон сражается вместе с вами, он теряет свою способность Мультиатака. Если у вашего дракона есть оружие дыхания, его можно использовать один раз, и оно перезаряжается после того, как вы и дракон завершите продолжительный отдых.

Если связанный с вами дракон умрет и в течение 24 часов его не оживят, вы тоже умрете. Вы не можете ожить, если связанный с вами дракон мертв. То же самое относится и к вашему дракону.

ГЛАВА 5. КЛЯТВА ПОВЕЛИТЕЛЯ ДРАКОНОВ

Клятва Повелителя Драконов — это священный обряд, связующий смертного и дракона. Принятие этой клятвы требует, чтобы смертный сотворил заклинание *Узы Повелителя Драконов*. Во время наложения заклинания Повелитель Драконов произносит клятву.

Если он нарушит клятву, связь немедленно прекращается. Клятва должна быть произнесена на драконьем языке, а магический предмет — принесён в жертву. Произносящий клятву не обязательно должен знать этот язык, но может быть подготовлен кем-то, кто знает.

Во время произнесения клятвы энергия из магического предмета выкачивается и используется, чтобы связать Повелителя Драконов с недавно вылупившимся вирмлином. Магический предмет становится не магическим и теряет свои свойства.

Повелитель Драконов должен произнести следующие слова и строго соблюдать правила клятвы. В конце клятвы он объявляет, что все металлические драконы отныне с ним или с ней в кровном родстве. Произнесший клятву становится для дракона «присягнувшим».

Я НЕ МОГУ ВЛАДЕТЬ ТОБОЙ,
ИБО ТЫ ПРИНАДЛЕЖИШЬ СЕБЕ.
Я НЕ МОГУ ПРИКАЗЫВАТЬ ТЕБЕ,
ИБО ТЫ — СВОБОДНОЕ СУЩЕСТВО.
МЫ БУДЕМ СЛУЖИТЬ ДРУГ ДРУГУ
ТАК, КАК ОБА ЭТОГО ЗАХОТИМ.
МЫ УВЕЛИЧИМ НАШЕ БОГАТСТВО
ПРАВЕДНЫМИ ПУТЯМИ.
МЫ ДОСТИГНЕМ СЧАСТЬЯ
И ГАРМОНИИ ЧЕРЕЗ ПОЗНАНИЕ.
МЫ ПОМОЖЕМ ТЕМ, КТО НАШЕЙ
КРОВИ,
ЧТОБЫ ОНИ ВЫПОЛНИЛИ СВОЕ ВЕЛИКОЕ
ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ.
МЫ ОТОМСТИМ ТЕМ, КТО НАШЕЙ
КРОВИ,
НО СОТВОРИВШИМ ЗЛО.
Я КРОВЬ ТВОЕЙ КРОВИ,
И КОСТЬ ТВОЕЙ КОСТИ — НАВСЕГДА.



ГЛАВА 6. МИР ТИЛЕИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Тилея — небольшой континент, окруженный со всех сторон океаном, называемым Забытым морем. Уроженцами Тилеи являются кентавры, циклопы, гиганты, нимфы, сатиры и другие фейские расы. Тысячи поселенцев, эльфов и дварфов, прибыли в Тилею пятьсот лет назад.

- **Клятвы.** Принесение клятвы в Тилее, это очень серьезно. Наказания за ее нарушение крайне суровы.
- **Проклятия.** Нарушение клятвы или нарушение законов Тилеи может навлечь ужасные проклятия.
- **Изначальные расы.** Кентавры, сатиры, нимфы и другие местные расы живут и трудятся вместе с расами поселенцев, но мир с их многочисленными племенами шаток.

ТИТАНЫ

Тилея названа в честь богини-матери, которая присматривает за континентом. У нее и ее мужа, Кентимана Сторукого, было много детей. Эти древние боги образуют пантеон, называемый титанами. Двое самых сильных из их детей:

СИДОН, ПОВЕЛИТЕЛЬ ШТОРМОВ

Сидон — древний титан, который правил Тилеей задолго до прибытия смертных. Он стремится властвовать так, чтобы ему поклонялись все смертные. Он контролирует все воды Тилеи, управляет погодой, и жертвы должны приноситься ему ежедневно.

ЛЮТЕРИЯ, ГОСПОЖА СМЕРТИ

Лютерия — сестра-жена Сидона. Властительница загробного царства, она стремится развратить смертных и захватить их души просто для того, чтобы развлечься. Несмотря на это, она повсюду почитается частыми жертвами и празднествами с обильными возлияниями вина.

ПОВЕЛИТЕЛИ ДРАКОНОВ

В течение многих веков Тилея была дикой местностью под властью кентавров, сатиров, циклопов и других существ, которые поклонялись титанам. Смертные, пришедшие в Тилею, жили маленькими беззащитными племенами — до прибытия Повелителей Драконов.

Повелители Драконов были орденом смертных героев, наездников на драконах, которые пришли в Тилею пять веков назад. Они начали Первую войну против титанов и победили их армии. Большинство Повелителей и их драконов были убиты во время этой борьбы.

ПЯТЬ БОГОВ

Когда всё казалось потерянным, смертные Тилеи были спасены внезапным появлением Пяти богов, которые ходили по земле в облике смертных. Они заставили титанов заключить временное перемирие, которое называется Клятва Мира.

- **Кира**, богиня музыки
- **Митрос**, богиня рассвета
- **Пифор**, бог битвы
- **Валлус**, богиня мудрости
- **Волкан**, бог кузнецов

КЛЯТВА МИРА

Клятва Мира препятствовала открытой войне с титанами в течение пятисот лет. Но сейчас перемирие заканчивается. Сила Пяти богов ослабевает, и титаны готовятся возобновить войну со смертными.

ПРОРОЧЕСТВА ОРАКУЛА

Оракул — водная нимфа по имени Верси. Она самый известный пророк Тилеи, и недавно ей открылось ужасающее видение будущего. Она призвала группу смертных героев объединиться, чтобы противостоять титанам.

ЦАРСТВА СМЕРТНЫХ

В Тилее есть три главных царства.

ГОРОД МИТРОС

Царство Митрос было первым, основанным Повелителями Драконов. Это самый большой город во всей Тилее, центр торговли, религии и политики. Правитель Митроса — царь Акаст, один из последних потомков Повелителей Драконов.

ГОРОД ЭСТОРИЯ

Эстория — древний оплот, который столетиями противостоял нападениям кентавров, циклопов, мантикор и других угроз, которыми полнятся степи. Правитель Эстории — царь Пифор, бог битвы.

ГОРОД АРЕСИЯ

Царство Аресия долгое время было соперником Митроса. За последние несколько сотен лет эти два города были вовлечены в десятки войн, известных как Аресийские. Правитель Аресии — царица Елена.

КТО Я?

Вы — один из героев, которого пророчество Оракула призвало спасти мир от тирании титанов. Независимо от вашего происхождения, вы знаете, что вам уготовано достигнуть величия.



ГЛАВА 7. ЧТО ТАКОЕ «МИФИЧЕСКИЙ ГЕРОИЗМ»?

Величайшие герои – не те, кто совершает самые смелые поступки, а те, кто ведет жизнь, на основе которой создаются фантастические истории. Чтобы оказаться частью такой истории, нужно откликнуться на зов судьбы, независимо от того, насколько невозможной кажется задача.

– Кира, Увенчанная лавром Поэтесса

ОДИССЕЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ДРАКОНОВ предоставляет вашим игрокам роли **мифических героев**, которые стали объектами страшного пророчества. Это пророчество противопоставляет небольшую группу смертных последним титанам и предвещает эпическую борьбу, которая навсегда изменит мир Тилеи.

БОГИ И ЦАРИ

Мифические герои имеют дело с богами, почти как само собой разумеющееся. Боги не всегда милы. Они ревнивы, капризны, жестоки, великодушны, мстительны, добры, порочны, забывчивы, бездумны, похотливы, эгоистичны, страстны и вообще слишком человечны в том, что они делают. Они не знают всего и не могут все контролировать, но в своих сферах влияния они потрясающие, ужасные и опасные. Глуп тот смертный, кто не чтит богов. Самые мудрые герои признают силу богов во всех сферах жизни.

Мифические герои должны также бороться с волей смертных царей и цариц. Потрясающие события требуют действий от самых могущественных правителей земли, но их руки часто связаны из-за превратностей судьбы. Иногда они могут вооружиться и отправиться навстречу приключениям сами, но чаще должны зависть от силы знаменитых героев.

КЛЯТВЫ И ПРОКЛЯТИЯ

Мифические герои в их приключениях часто связаны мощными клятвами. Клятвы — это нерушимые священные обеты, которые даются только при самых серьезных обстоятельствах. Клятвы оказывают серьезное, чреватое последствиями, влияние на общество. Они могут создать мир между богами, способствовать возникновению нерушимых братств и даже спровоцировать кровавые войны. Ни один здравомыслящий смертный не посмеет нарушить клятву, чтобы не пострадать от ужасных проклятий. Быть проклятым богами значит быть проклятым самой землей. Пища превращается в пыль во рту проклятых. Гарпии выклеивают им глаза и тащат их вопящие души на тот свет.

По этой причине даже самые смелые из героев боятся последствий нарушения клятвы. С другой стороны, боги тоже неспособны нарушить свои клятвы, поскольку они сотворены из той же самой магии, что делает их столь сильными.

СЛАВА И ГОРДЫНЯ

Все великие герои стремятся увеличить свою славу. Это можно принять за тщеславие, но в мифическом контексте слава необходима для достижения целей. Знаменитые герои могут призывать воинов к себе на помощь, влиять на мнение масс и даже требовать аудиенции у богов. Хотя приключение может сильно сократить жизнь, слава — самый прямой путь к бессмертию. Но в росте славы кроется опасность — гордыня. Она привела к падению и гибели многих известных героев, которые переоценили свои способности или недооценили богов.

СУДЬБА И ПРОРОЧЕСТВА

Мифические герои подчиняются силам судьбы и пророчествам в равной мере. Судьба направляет жизнь как богов, так и смертных, и хотя она является величайшей из всех тайн, она жестока к тем, кто бросает ей вызов. Величайший дар, который она дает нам — дар пророчества. Пророчества раскрывают пути, которые в ином случае были бы скрыты, пути, которые позволяют достичь своей судьбы, а не разрушить ее. Такие пути часто опасны, и ходить по ним может показаться безумием, но в этом и состоит задача мифического героя. Отвергнуть пророчество и отвергнуть судьбу — это высокомерие.

КОМЕДИЯ И ТРАГЕДИЯ

В конце концов, история мифического героя попадает в одну из двух категорий. Те, кто прославился, выполнив свои клятвы и достигнув высокой судьбы, могут быть вынуждены пойти на трагические жертвы, но, в конце концов, будут счастливее. С другой стороны, те, кто отворачивается от судьбы, нарушает свои клятвы и проклинает богов, столкнется с трагическим концом, даже если их жизнь станет счастливее в краткосрочной перспективе. Другими словами, мифический героизм означает решение проблем, которые бросает вам судьба, даже когда сами боги действуют против вас. Это означает на десятилетия исчезнуть в дикой глуши, только для того, чтобы вернуться во славу, когда ваши враги меньше всего этого ожидают. Это также означает, что вы, предав своих близких, свергнув законных царей из-за мелких обид, обнаружили, что все время были пешкой пророчества.

Жизнь мифических героев нелегка и полна драм. Их приключения запоминаются не только победами, но и неудачами.



THE CONSTELLATIONS OF THYLEA





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate ompatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

CLASS & LEVEL

CHARACTER NAME

INITIATIVE

SPEED

RACE

EXPERIENCE

BACKGROUND

ALIGNMENT

PLAYER NAME

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS

PERSONALITY TRAITS

IDEALS

BONDS

FLAWS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

POEM VERSES

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

ARMOR CLASS

EQUIPMENT

SKILLS

FEATURES & TRAITS

CURRENT HIT POINTS

HIT POINT MAXIMUM

TEMPORARY HIT POINTS

HIT DICE

TOTAL

DEATH SAVES

FAILURES
SUCCESSSES

SAVING THROWS

STRENGTH
INTELLIGENCE
DEXTERITY
CONSTITUTION
WISDOM
CHARISMA

FAME RANK

- ▽ ... ACROBATICS (DEX)
- ▽ ... ANIMAL HANDLING (WIS)
- ▽ ... ARCANA (INT)
- ▽ ... ATHLETICS (STR)
- ▽ ... DECEPTION (CHA)
- ▽ ... HISTORY (INT)
- ▽ ... INSIGHT (WIS)
- ▽ ... INTIMIDATION (CHA)
- ▽ ... INVESTIGATION (INT)
- ▽ ... MEDICINE (WIS)
- ▽ ... NATURE (INT)
- ▽ ... PERCEPTION (WIS)
- ▽ ... PERFORMANCE (CHA)
- ▽ ... PERSUASION (CHA)
- ▽ ... RELIGION (INT)
- ▽ ... SLEIGHT OF HAND (DEX)
- ▽ ... STEALTH (DEX)
- ▽ ... SURVIVAL (WIS)



ATTACKS & SPELLCASTING		
NAME	ATK BONUS	DMG /TYPE

CHARACTER
BACKSTORY

CHARACTER
NAME

ADDITIONAL
FEATURES & TRAITS

CHARACTER APPEARANCE

EPIC PATH

AGE

HEIGHT

WEIGHT

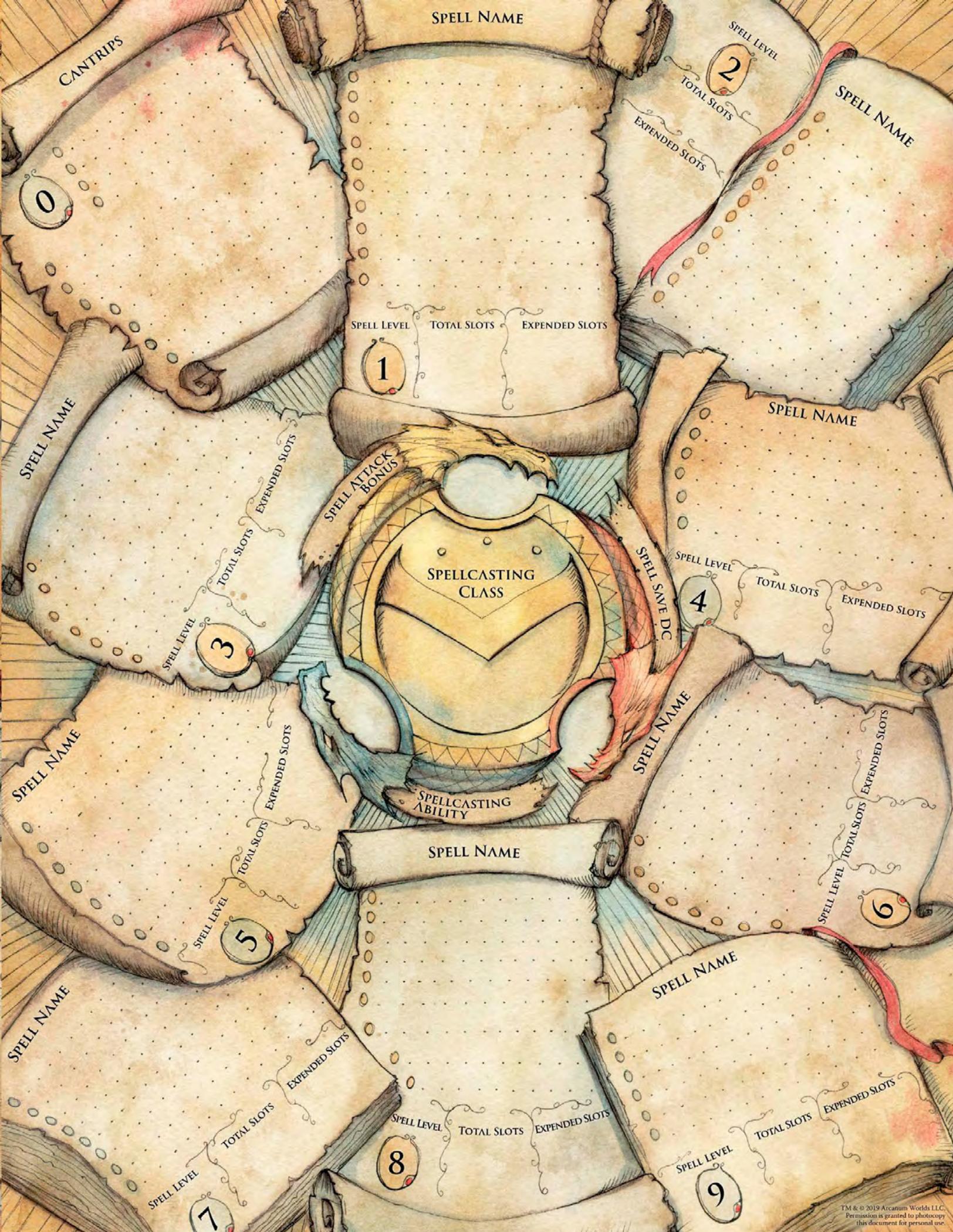
EYES

SKIN

HAIR

TREASURE

ALLIES & ORGANIZATIONS



SPELL NAME

SPELL LEVEL
2

TOTAL SLOTS
EXPENDED SLOTS

SPELL NAME

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

1

SPELL NAME

SPELL NAME

SPELLCASTING CLASS

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

4

SPELL ATTACK BONUS

SPELL SAVE DC

SPELLCASTING ABILITY

SPELL NAME

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

6

SPELL NAME

SPELL NAME

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

5

SPELL NAME

SPELL NAME

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

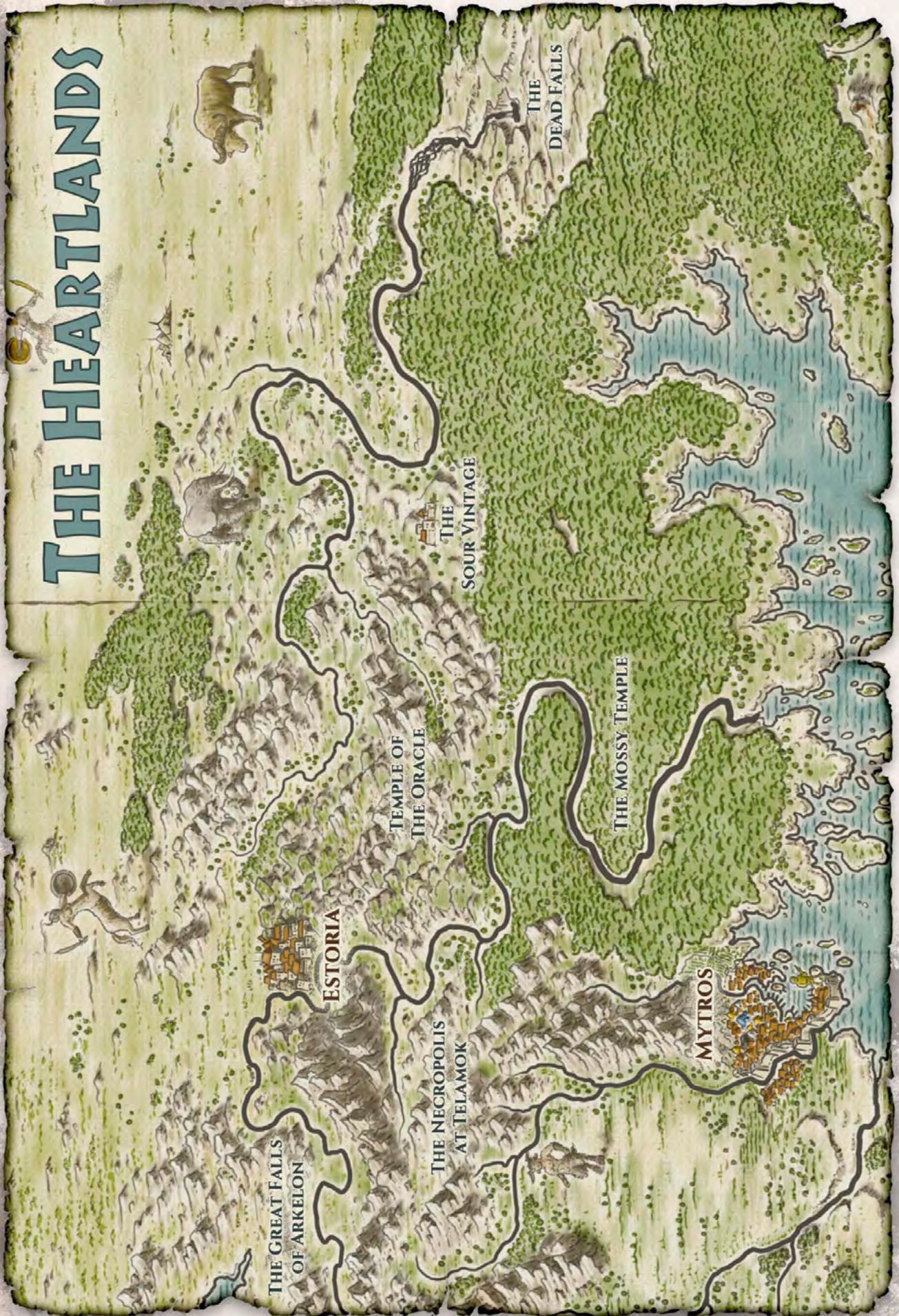
8

SPELL LEVEL TOTAL SLOTS EXPENDED SLOTS

9

7

THE HEARTLANDS





КОГДА БОГИ СВЯЗАНЫ КЛЯТВАМИ И ПРОРОЧЕСТВАМИ...

На заре времен война между богами и титанами навсегда изменила облик Тилеи. Тысячи лет спустя прибыли первые смертные на кораблях и драконах.

Повелители Драконов были защитниками, которые свергли титанов 500 лет назад и создали Клятву Мира. Но сила клятвы уменьшилась, и теперь титаны жаждут мести.

Вы — один из героев, призванных пророчеством раз и навсегда положить конец конфликту.

Поэты будут веками воспевать ваши деяния... Если вы выживете.

«Одиссея Повелителей Драконов» — эпическая фэнтезийная кампания для пятого издания величайшей ролевой игры в мире. Этот буклет предоставит вам все необходимое, чтобы начать жизненный путь в качестве будущего героя в забытой земле Тилеи.

- *Мир Тилеи.* Обзор истории, фракций, царств и законов забытого континента. Узнайте о богах, титанах и легендарных Повелителях Драконов
- *Новые игровые расы.* Правила для шести новых игровых рас Тилеи: кентавры, медузы, минотавры, нимфы, сатиры и сирены!
- *Выберите свой эпический путь.* Восемь эпических путей на выбор для игроков. Эпические пути дают вашему герою мощную мотивацию, предоставляя вам центральное место в этой истории.
- *Новые классовые архетипы.* Новые интересные архетипы для всех двенадцати основных классов 5-го издания вдохновленные образами героев из греческой мифологии!