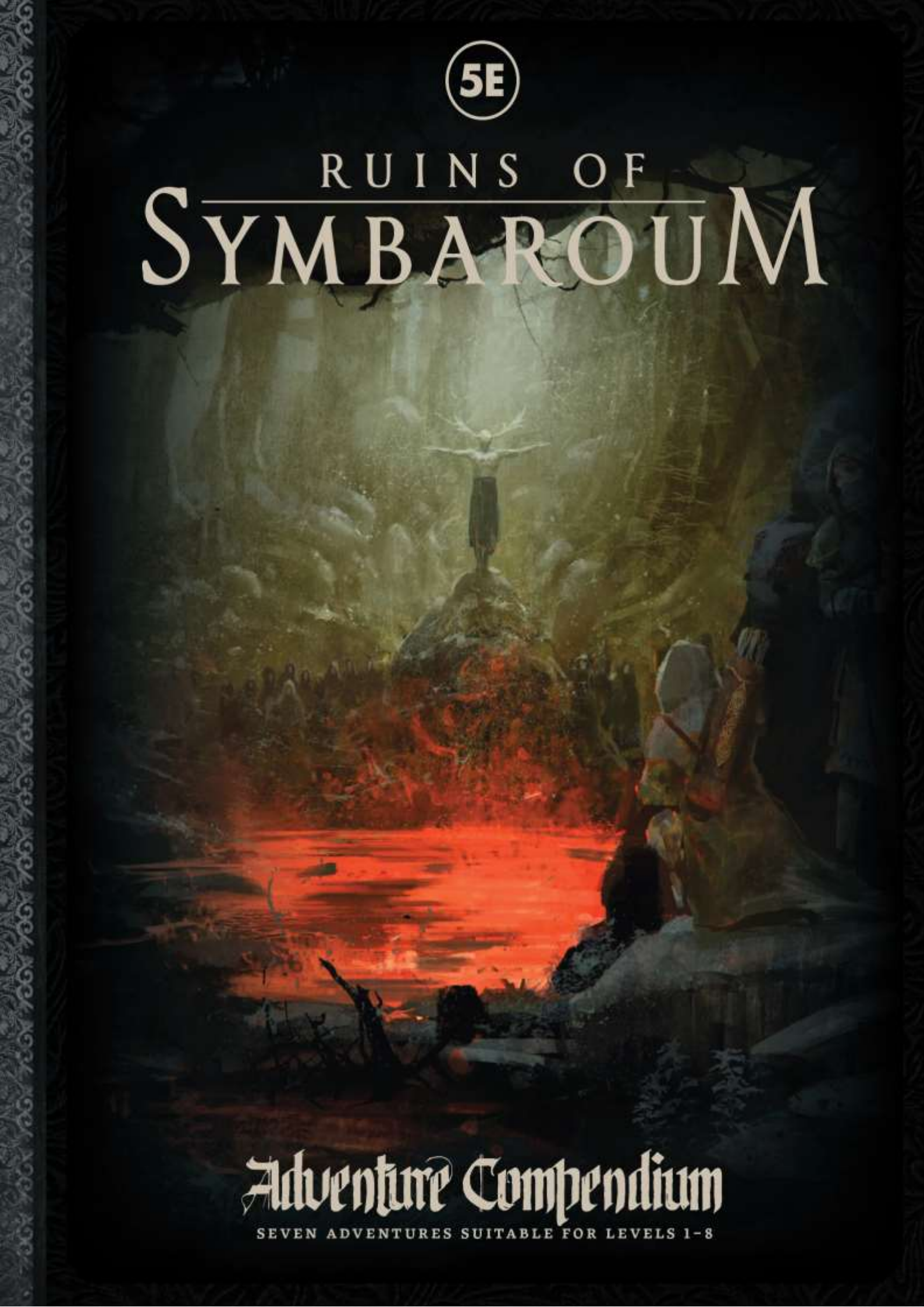
5E

RUINS OF SYMBAROUM



Adventure Compendium

SEVEN ADVENTURES SUITABLE FOR LEVELS 1–8

Приложение

Ruins of Simbaroum

Adventure Compendium: Appendix

Данный перевод выполнен Pipio (vk.com/podopri_gora) для проекта **«Ролевое Междумирье»** сугубо в ознакомительных целях и не преследует коммерческой выгоды.
Ссылка на наше **«Бусти»** - https://boosty.to/role_mesw
Ссылка на **сообщество**: https://vk.com/role_mesw
Канал в **Telegram**: https://t.me/role_mesw

Содержание

Заклинания 3
Артефакты 6
Молодые Боги 29

Заклинания

Далее в этом разделе описываются заклинания, которые можно встретить в приключениях в этой книге.

Кровавая завеса [Blood Shrouding]

3 круг, некромантия, ритуал

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (освежёванная плоть цели заклинания)

Продолжительность: 24 часа

Мистик свежует труп и надевает на себя снимаемую кожу, по куску за раз. После завершения процесса мистик принимает обличье мертвеца, но глаза и голос не меняются, что потенциально может сорвать маскировку. На протяжении процесса свежевания мистик также узнаёт поверхностные мысли и ближайшие воспоминания жертвы, что помогает более успешно выдавать себя за умершего. Если знакомое с мертвецом существо начинает разговор с мистиком, мистик обязан совершить проверку Харизмы (Обман) против пассивного значения Восприятия существа; при успехе проверки собеседник не может распознать обмана. Эффект заклинания сохраняется на протяжении 24 часов, после чего мёртвая плоть отваливается самостоятельно.

На больших кругах. При накладывании этого заклинания 4 или выше кругом ячейки заклинаний, продолжительность заклинания увеличивается на 24 часа за каждый круг ячейки выше 3.

Вселение в зверя [Borrow Beast]

2 круг, очарование, ритуал

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек пищи)

Продолжительность: 1 час (см. в описании)

Совершивший этот ритуал мистик способен захватить тело животного Маленького или меньше размера и обрести полный контроль над телом на протяжении времени действия заклинания. На время действия заклинания тело мистика находится в состоянии транса, а его разум вселяется в животное. Если животному, в которое вселился разум мистика, будет нанесён любой вред, разум мистика немедленно возвращается в своё тело. Разум также вернётся в тело, если находящееся в трансе тело мистика подвергнется любому вредоносному воздействию или будет подвергнуто мощному, но безопасному отвлекающему воздействию (к примеру, если мистика толкнут, обольют водой или если рядом с ним будет разведён дымный огонь).

Мистик, накладывающий заклинание *вселение в зверя*, находясь в магическом круге, может увеличить продолжительность заклинания до 8 часов, поскольку круг фокусирует и усиливает магическую связь.

Танец смерти [Dance of death]

5 круг, очарование, ритуал

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С, М (тамбурин)

Продолжительность: особая (см. в описании)

Ударяя в тамбурин, мистик производит ритм, который вселяет слышащим его существам кровожадность и желание насилия. Каждое существо в пределах дистанции заклинания (исключая самого мистика) обязано совершить спасбросок Мудрости, при провале начиная танцевать. Ближайшие союзники мистика и любые открыто враждебные к нему существа (к примеру, те, кто открыто намеревается причинить ему вред) совершают спасбросок с преимуществом. Мистик может принять 1 очко постоянной Порчи, чтобы предоставить существам помеху на спасбросок.

Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчиво к эффекту этого заклинания на 24 часа.

Существа, попавшие под действие этого заклинания, не подчиняются мистику напрямую, но весьма склонны исполнять его указания, особенно, если они касаются насилия, направленного на чужаков или врагов мистика. Существо, которое получает приказ атаковать дружественное по отношению к нему существо или убившее любое существо, может повторить спасбросок в конце своего хода.

Каждое танцующее существо теряет 1d4 хитов в конце своего хода. Существо, хиты которого опускаются до 0, теряет сознание и падает ничком, а действие заклинания для него завершается. После пробуждения такое существо становится невосприимчиво к эффектам этого заклинания на 24 часа.

След еретика [Heretic’s Trail]

2 круг, очарование, ритуал

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 1 000 футов

Компоненты: В, С

Продолжительность: Концентрация, до 1 часа

Мистик называет одно отродье или одну личность, которые известны ему лично, и у которых имеется хотя бы одно очко постоянной Порчи. Если названное существо проваливает спасбросок Мудрости, мистик узнаёт следующее:

- Если цель находится в пределах 1 000 футов от мистика, мистик узнаёт точное положение цели; в противном случае мистик узнаёт направление, движение в котором приведёт его к цели;
- Если цель пересекала воду, мистику известно место перехода и изначальное направление движения цели, но ни о чём, что произошло после пересечения водной глади, это заклинание информации не даёт.

Если цель преуспевает в спасброске, мистик ничего не узнаёт. Если цель находится в большом населённом пункте (население более 1 000 душ) или в Давокаре, цель совершает спасбросок с преимуществом.

Артефакты

Колокол Кастора (уникальный) [The Bell of Kastor]

Неизвестно, когда именно был привезён этот колокол в Кастор, как неизвестно, кто создал его – известно лишь то, что он подвешен в башне значительно моложе самого колокола, как указывают учёные. Как бы там ни было, для тех, кто достаточно уверен в себе и эрудирован, колокол становится могущественным защитным орудием. Не будет ошибкой заявить о том, что такая маленькая и сравнительно слабо защищённая колония, как Кастор, обязана самим своим существованием этому колоколу.

Звуку колокола приписывается эффект вдыхания новых сил в защитников, ослабления противников и даже рассеивания Порчи. Первая часть соответствует действительности, тогда как вторая воспринимается не вполне верно – колокол не рассеивает Порчу, но поглощает её. Если колокол поглотит предельное количество Порчи, в следующий раз, когда в него позвонят, он взорвётся дождём тьмы. Битва персонажей игроков против Маргумаля [Margumal] может оказаться той самой последней каплей, которая уничтожит колокол, заливая город Порчей, и персонажам игроков предстоит решить самостоятельно, является ли линдворм достаточной угрозой для того, чтобы рискнуть такой катастрофой, или нет.

В настоящее время колокол уже связал столько Порчи, что поглотив ещё 10 или более её очков, он будет уничтожен. На рассвете каждого дня Колокол рассеивает 1 очко временной Порчи до тех пор, пока его значение Порчи снова не станет равным 10. Уменьшить это количество невозможно.

Колокол Кастора – чрезвычайно редкий, если не уникальный, предмет по той причине, что к его силе может прибегнуть кто угодно, не связывая

себя с ним – любому достаточно позвонить в колокол, чтобы воспользоваться его могущественными защитными свойствами, при этом звонарь получает знание о силах, сокрытых в этом артефакте.

Персонаж, владеющий умением Хранитель знаний [Loremaster feature] может предпринять попытку анализа Колокола и рисков его использования, совершая проверку Интеллекта (Магия) СЛ 13, при успехе понимая, что колокол поглощает Порчу и в конце концов достигнет своего предела, уничтожаясь в процессе и вызывая катастрофические последствия.

Звенящая доблесть [Chiming Courage]

Звонящее в колокол существо и все союзники звонаря, способные слышать звон, получают возможность перебросить один бросок d20 при совершении броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Если в колокол звонят снова, чтобы вызвать этот эффект, только те существа, которые воспользовались предоставляемым этим эффектом преимуществом, могут получить его снова.

Требования: позвонить в колокол действием;

Порча: 1d6 временной Порчи, поглощаемой Колоколом.

Заглушающий набат [Binding Clangor]

Звонарь может обратиться к силе Колокола, чтобы ослабить врага. Звонарь называет или иным образом описывает существо и присущее ему умение или черту, которую Колокол должен заглушить. Целевое существо обязано совершить спасбросок Мудрости СЛ 15. При провале цель не может использовать описанное умение или черту на протяжении 1 минуты. Пассивные умения и черты, которые работают постоянно и не требуют активации, не могут быть заглушены.

Требования: позвонить в колокол действием;

Порча: 1d6 временной Порчи, поглощаемой Колоколом.

Поглощение Порчи [Swallow Corruption]

Колокол может поглотить временную Порчу мистиков, находящихся в его окружении, которые после этого не получают временной Порчи за

накладывание заклинаний, использование магических предметов и тому подобного. Все мистики, расположенные в Колокольне [the Bell Tower] (равно персонажи игроков и НИП) могут пользоваться этой способностью колокола по своему усмотрению.

Требования: действием заставить колокол слегка раскачиваться;

Порча: поглощает всю Порчу, которая добавляется к общему значению Порчи Колокола.

Чёрный Ливень [Black Rain]

Когда количество поглощённой Колоколом Порчи превосходит предельное значение, в следующий раз, когда в Колокол попытаются позвонить, он взорвётся потоками тьмы – чистой Порчи, которая дождём прольётся на Кастор, чёрная и исходящая парами, подобно горячей нефти.

В таблице ниже приводится количество Порчи, которое получает посетитель Кастора (персонажи получают Порчу ежедневно, как только входит в город или просыпается в его границах).

Кастор никогда более не будет прежним после такого – он будет назван Городом Вечной Ночи [The Town of the Eternal Night] и станет местом, где дети рождаются отмеченными Порчей, где мертвецы встают из могил, а хищные твари рыскают по улицам в поисках теплокровных жертв. Очень немногие – кроме охотников на ведьм и восхищённых тёмной красотой этого места мистиков – дерзнут вновь ступить на земли этого города.

Порча от разрушенного Колокола

Постоянная Порча персонажа	Временная Порча от Чёрного Ливня
0	1d4
1-3	1d6
4-6	1d8
7+	1d12

Не то оружие?

У персонажей игроков есть умения или боевой стиль, который не соответствует типам описанного здесь оружия? Если так, то Мастеру принадлежит право изменить артефакты с тем, чтобы они лучше соответствовали набору навыков персонажей. Пожиратель Душ [the

Souleater] описывается как молот на длинной рукояти, но может запросто оказаться и другим видом одноручного оружия, равно как и Пылающий Жнец [the Burnreaper] может быть копьём, а не ручным топором – при условии, что эффект оружия остаётся тем же самым. Давокар и без того полон тьмы и опасностей, так что даже если Мастер решит помочь игрокам, предоставив им возможность подстроить оружие под их видение персонажа, никакого вреда от этого не будет.

Пылающий Жнец (очень редкий, ручной топор +2, особое) [Burnreaper]

Ручной топор, носящий имя Пылающий Жнец, вмещает в себе диких духов огня и пепла, позволяющих ему при ударе вспыхивать пламенем и после броска лететь обратно в руку своего хозяина. В легендах подозрительно мало информации об истории и деяниях этого оружия, но весьма вероятно, что им был вооружён охотник на чудовищ по имени Ксандуха [Ksandukha], покрывший себя славой после убийства последнего дракона Давокара.

Боёк оружия светится и испускает дым, а при атаке наносит дополнительный урон огнём 1d4. Хозяину топора его жар не причиняет вреда, и потому хозяин может пользоваться им, как обычным ручным топором.

Это огненное оружие всегда возвращается в руку хозяина, если такова будет его воля. Если топор будет брошен или выброшен, посредством взаимодействия с предметом[1] топор пролетает дистанцию между точкой его нахождения и владельцем. Такой призыв топора не сообщает дополнительной Порчи хозяину артефакта.

[1] В оригинале – «it comes flying through the air as an object interaction», то есть, не вполне очевидно, имеется ли в виду действие Использование предмета или же свободное действие, которое также позволяет взаимодействие с предметом (см. Книга Игрока (перевод Phantom Studio), стр. 192 и стр. 190, врезка «взаимодействие с предметами вокруг вас», соответственно). Если расценивать возвращение артефакта в руку как «поднимание упавшего топора» (см. стр. 190 КИ), то это свободное действие; в противном случае это может быть и действие Использование предмета (см. стр. 192 КИ). Полагаю, что финальное суждение принадлежит Мастеру. – **Р.**

Лавовый нож [Lava Knife]

Если метнуть оружие в цель, его лезвие раскаляется и светится, подобно горящей крови гор, и в таком виде легко пронзает большую часть привычных материалов – такая атака наносит 5 (2d4) урона огнём.

Требования: бонусное действие;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Огненный дождь [Fire Rain]

Пылающий Жнец поражает множество противников по цепочке. Если он поражает первую цель, он летит в следующую цель, и так далее, до тех пор, пока бросок атаки не окажется недостаточным для поражения цели или пока оружие не поразит число целей, равное БМ хозяина, после чего оружие возвращается в руку хозяина.

Требования: позвонить в колокол действием;

Порча: 1d6 временной Порчи.

Копьё Вечного Охотника (редкое, копьё +1) [The Eternal Hunter's Spear]

Копьё, пронзившее бок Гильты [Gylta], сломано – его древко отломано на расстоянии примерно ярда[2] от наконечника, но оно всё ещё пригодно в качестве боевого оружия. Персонажи игроков смогут завладеть копьём только в том случае, если повергнут Гильту в бою, либо если смогут договориться с ней и принести клятву на крови о том, что будут использовать Копьё против Вечного Охотника – в бою ли или в переговорах.

Для того, чтобы заменить древко Копья, требуется высококачественная древесина и работа ремесленника. Если никто из персонажей не удовлетворяет требованию (что вполне возможно), они могут прибегнуть к помощи обитателей лагеря старателей. Работа по замене древка займёт один день и обойдётся в 1 талер.

[2] ~ 91 см – **Р.**

Добивающий удар [Finishing Blow]

Если добыча владельца Копья серьёзно ранена (хиты цели равны половине или меньше от максимума хитов), владелец Копья может воззвать к силам смерти и закончить охоту одним могучим ударом. Владелец Копья может совершить дополнительную атаку Копьём в свой ход против раненой цели. Эта способность может быть использована против любого конкретного врага один раз, но не чаще 1 раза за боевое столкновение.

Требования: взаимодействие с предметом[3];

Порча: 1d4 временной Порчи.

Фуллангра (уникальное) [Fullangra]

«Похороните меня стоя – на коленях я прожила всю жизнь».

Фуллангра – или Пережиток [Longenuff], как она зовёт сама себя – сгорбленная дварфийка, давным-давно пленённая чародеями и привязанная к резному деревянному ларцу, украшенному её резным подобием. На протяжении столетий она служила множеству хозяев – военачальникам и местным королям, всегда будучи верной долгу и ворчливой и склонной к нытью и жалобам. Её дурной и взбалмошный характер привёл к тому, что её последний владелец, Король Хуриан Ло-Апак, утомлённый её выходками, предпочёл скрыть её ларец в своей сокровищнице, а не прибегать к её услугам. Столетиями Фуллангра одиноко куксилась в своём ларце, но со временем смягчилась, и следующему своему повелителю она будет служить так же верно, как и раньше, но вместо того, чтобы громко и вслух высказывать своё неодобрение и недовольство, она будет держать их при себе, бормоча под нос и жалуясь шёпотом.

---

[3] В оригинале – «your object interaction», то есть, не вполне очевидно, имеется ли в виду действие Использование предмета или же свободное действие, которое также позволяет взаимодействие с предметом (см. Книга Игрока (перевод Phantom Studio), стр. 192 и стр. 190, врезка «взаимодействие с предметами вокруг вас», соответственно). Если расценивать возвращение артефакта в руку как «поднимание упавшего топора» (см. стр. 190 КИ), то это свободное действие; в противном случае это может быть и действие Использование предмета (см. стр. 192 КИ). Полагаю, что финальное суждение принадлежит Мастеру. – **Р.**

Фуллангра

Средний гуманоид (дварф)

КД 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 49 (9d8 + 9, связанная с землёй)

Скорость 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
13 (+1)	20 (+5)	11 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +3, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Симбарский

ПО 1 (200 опыта, бонус мастерства +2)

Манера бормочет себе под нос

Тень подобная туманной дымке над прудами Давокара, с одинокими хлопьями сажи в тумане (Порча: 1/4)

Снаряжение нет

Связанная с землёй. Любое количество полученной Фуллангрой Порчи уменьшает её текущее и максимальное значение хитов на число, равное полученной Порче.

Мистическая судьба. Если хиты Фуллангры опускаются до 0, её тело исчезает, телепортируясь в ларец. По прошествии 7 дней Фуллангра выходит из ларца с полными хитами и полностью свободная от Порчи.

Удушение. Если Фуллангра схватила живое существо Среднего или меньше размера, она может начать душить такое существо своей удавкой. Если цель остаётся в захвате и удушаемой количество раундов, равного модификатору Телосложения цели, она становится бессознательной.

Действия

Мультиатака. Фуллангра совершает два безоружных удара.

Захват. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: цель становится схваченной (СЛ освобождения 13).

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1d6 + 5) дробящего урона.

Фуллангра говорит на древнем Симбарском диалекте; она неграмотна и неспособна ни читать, ни писать. Когда персонаж настраивается на артефакт, между ним и дварфийкой возникает мистическая связь, позволяющая общаться телепатически. Для любого другого персонажа для разговора с Фуллангрой требуется владение умением Хранитель знаний [Loremaster] и успешная проверка Интеллекта (История) СЛ 15. Важно отметить, что дварфийка никогда не пользуется своим истинным именем, даже со своим хозяином – она всегда называет себя исключительно «Пережитком» [Longenuff].

Фуллангра способна исполнять множество функций, буде на то желание её хозяина; ниже описываются её умения и способности:

Фуллангра и история дварфов

Персонажам игроков, которые уважительно обращаются с Фуллангрой, обычно неразговорчивая дварфийка может поведать о своём взгляде на историю её народа – во всяком случае, о её точке зрения после столетий, проведённых в ларце. Согласно Фуллангре, дварфам в жизни выпала длинная история невзгод, репрессий и принудительной ассимиляции.

«Мы родились червями в гниющем теле Мирозмея [Worldserpent], а князья Симбара дали нам разум, чтобы мы стали лучшими рабами,» - так Фуллангра говорит о своём народе. Но тут же она говорит о гордости и о мечтах о свободе: *«И мы придумали собственный язык, полный шифров и тайных двусмысленностей, столь сложный, что даже наши хозяева его не могли осознать. Мы никогда не знали письменности, ибо написанное можно прочесть, осознать, расшифровать. Наши мечты и сны принадлежали нам и никому более».* Говоря о родине дварфов под городом Даковак, Фуллангра замечает: *«Мы ничего не строили, ничего не создавали и ничем не владели, так что у нас нельзя было ничего отнять. Хозяева могли убить нас – но с каждым трупом они теряли ещё одну тайну. Даже их чары смерти не могли коснуться нас, и потому они ненавидели нас – а со временем мы стали вселять в них страх».*

Верная служанка [Faithful Servant]

Фуллангре можно приказать служить телохранителем, охранять место, исполнять курьерские функции, быть оператором механизма или отправить её в ближайший населённый пункт с целью приобрести или продать что-либо. Она не нуждается в пище или сне и исполняет свои обязанности надлежащим образом. Сама она инициативы не проявляет – как только задача исполнена и её не поступало дальнейших указаний, она телепортируется в свой ларец и ожидает дальнейших приказов.

Если Фуллангра находится далеко от хозяина и ларца на протяжении более 24 часов, совершите бросок d20. При выпадении «1» на d20 её постигает некая злая участь, и она погибает. Если Фуллангра находится неподалёку от хозяина, персонаж игрока, являющийся хозяином Фуллангры, может отыгрывать её как НИП – помощника.

Требования: действие на подачу команды Фуллангре;

Порча: 1 временной Порчи за каждый день, проведённый в исполнении команды.

Убийство [Elimination]

Фуллангра может исполнять и более зловещие приказы, но лишь в обмен на свободу. Если хозяин соглашается освободить её от служения, она может в качестве своей последней услуги совершить покушение на убийство цели, обозначенной её хозяином. Фуллангре требуется такое же время на совершение покушения, какое потребовалось бы другому персонажу в обычных условиях.

Если Фуллангра проваливает свою задачу, её убивают или захватывают в плен, но она не телепортируется в свой ларец, поскольку хозяин дал ей вольную. Если же она преуспевает в своей задаче и выживает, она немедленно отправляется на поиск ближайшего дварфийского сообщества – вероятнее всего, в Индаросе или небольшой диаспоры дварфов в Крепости Чертополоха.

Требования: описание цели и просьба о покушении совершается действием;

Порча: 1d4 очка Порчи, из которых минимум 1 очко – постоянная Порча.

Ответный дар [A Gift in Return]

Если хозяин артефакта даёт Фуллангре свободу, ничего не требуя взамен, дварфийка призовёт древние силы, имена которых известны только ей, и уменьшит значение постоянной Порчи своего бывшего хозяина на 1d6 в благодарность за свою свободу.

Дальнейшая судьба Фуллангры остаётся полностью на усмотрение Мастера. Если персонажи хорошо с ней обращались и были уважительны, она может на некоторое время составить им компанию, но в конце концов она скорее всего отправится на поиски своих современных родичей – вероятнее всего, начиная свои поиски с Индароса.

Шкура Хаганора [The Haganor Skin]

По слухам, этот радужно переливающийся плащ из шкуры линдворма был создан из шкуры змея, убитого близ Колонн Хаганора в те времена, когда колонны ещё блистали золотом и серебром. Плащ по сей день обладает мистическими свойствами – он может придать голосу своего носителя силу очарования, подобную гипнотическим силам линдворма, или же громовую зычность голоса командира, который способен превратить даже самых стойких воинов в послушных рабов военачальника.

Плащ также предоставляет носителю бонус +2 к КД и может носиться поверх прочих доспехов, не сковывая движений. Для пользования защитными свойствами артефакта настройка на него не требуется, но для прочих его мистических свойств настройка необходима.

Шкура Хаганора также имеет и значительный недостаток: если живой линдворм увидит этот плащ на персонаже, в змее проснётся память о древних оскорблениях, когда князья Симбарума охотились на его предков ради забавы, и в тот же миг змей – ради всего гордого рода линдвормов – связывает себя кровной враждой с хозяином шкуры. Следует отметить также, что все линдвормы невосприимчивы к мистическим силам плаща.

Шёпот дракона [Dragon Whisper]

Голос хозяина шкуры играет на струнах души и очаровывает всех слушателей, проваливших спасбросок Мудрости СЛ 10. Все враждебные существа в радиусе слышимости, провалившие спасбросок, в свой следующий ход ничего не делают.

Требования: начать говорить действием;

Порча: 1 временной Порчи.

Голос командира [Commanding Voice]

Хозяин шкуры выбирает существо, которое обязано совершить спасбросок Харизмы СЛ 13. При провале цель очарована владельцем артефакта на 1 минуту и будет прилагать все усилия к тому, чтобы всемерно помогать ему. Этот эффект требует концентрации (как на заклинании), а

очарованное существо может повторять спасбросок, если оно становится целью атаки или получает приказ атаковать любое другое существо

Требования: действием начать говорить, поддержание концентрации на эффекте;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Кольцо Железного Пакта [The Iron Pact Ring]

Кольца, скрепляющие Железный Пакт, были выкованы на наковальнях троллей в драконьем огне, и задуманы были как оружие против Порчи Симбарума. В них Старшие Народы вложили последние остатки Чистой Магии, оставшиеся незапятнанными ширящейся порчей. Предводители Железного Пакта несли эти кольца в последнюю битву против тьмы Симбарума. Во всяком случае, так гласит история этих артефактов, рассказываемая эльфами тем немногим представителям человечества, присоединившимся к Пакту.

Ныне же драконы исчезли, тролли опустились до почти звероподобного состояния в сравнении с прошлыми временами, и даже эльфы не выражают единогласного решения собраться под знаменем древнего союза. Истинных Колец никогда не было много, а ныне же их ещё меньше, но присущая им сила очевидна каждому, кто принёс Клятву Железа [the Iron Oath] и принял суровый закон Колец.

Стоит учесть, что все истинно Связанные Железом – будь то эльфы или люди – не в восторге от того, что чужаки носят истинные Кольца Железного Пакта. Тому, кто желает владеть Кольцом, следует либо вступить в орден или быть готовым к тому, что на него будут охотиться так же, как на отродий Давокара!

Настройка на Кольцо Железного Пакта требует от персонажа наличия черты (см. врезку на стр. 17[4]), а не принятия постоянной Порчи, как иные

[4] В переведённом документе; в оригинале ссылка на стр. 197 Ruins of Symbaroum: Adventure Compendium. – **Р.**

артефакты. Оно не может предотвратить добровольное получение персонажем Порчи, но сурово карает за такое преступление (см. далее в разделе *Закон Кольца).*

Щит от Порчи [Corruption Shield]

Кольцо полностью защищает своего носителя от совращающих эффектов окружающей среды, таких, как тьма Давокара или мор, которым поражают жертву зубы, кровь и когти некоторых тварей. При этом кольцо не предотвращает Порчи, которую носитель добровольно принимает при использовании артефактов, накладывании заклинаний или прибегая к мистическим силам – напротив, кольцо сурово карает носителя за такие преступления (см. подробнее в разделе *Закон Кольца)*.

Действие: свободное;

Порча: нет.

Сновидческое послание [Dream Message]

Один раз во время ночного сна, связанный с Кольцом персонаж может послать сновидческое послание другому носителю Кольца. Для использования этой способности отправитель и получатель послания не обязаны быть знакомы, но отправитель должен знать о существовании получателя. Послание представляет собой только визуальные образы; передавать слова таким образом невозможно. Интерпретация полученного послания остаётся за получателем.

Действие: свободное;

Порча: нет.

Закон Кольца [The Ring's Law]

Кольцо карает клятвопреступников. Персонаж, связанный с Кольцом, получает осязаемый физический вред каждый раз, когда добровольно принимает Порчу: каждое очко временной Порчи наносит носителю Кольца 1d4 урона некротической энергией.

Мумифицированная рука Мал-Рогана [Mal-Rogan’s Mummified Hand]

«Амулетом» Мал-Рогана является его собственная кисть левой руки, мумифицированная и подвешенная на ржавую цепь. Душа Мал-Рогана связана с его амулетом и может предоставлять носителю описанные ниже силы и способности. При этом у амулета есть весомый негативный эффект: пока он существует, Мал-Роган будет возрождаться вне зависимости от того, как он был уничтожен или что было сделано с его трупом, и он пойдёт на всё, чтобы вернуть себе свою испорченную душу!

Амулет требует настройки, сообщая своему хозяину при настройке 2 очка постоянной Порчи. Если амулет уничтожается или на него настраивается другое существо, сообщённая им постоянная Порча через несколько дней рассеивается.

Слово обречения [Word of Doom]

Хозяин амулета произносит слова обречения и злого рока, направляя их против своих врагов. На протяжении следующей минуты любые атакующие носителя амулета существа совершают броски атаки с помехой.

Требования: действие;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Чёрное блаженство [Black Bliss]

Хозяин амулета может перебросить последний совершённый бросок проверки характеристики.

Требования: бонусное действие;

Порча: 1 временной Порчи.

Месть Мал-Рогана [Mal-Rogan’s Revenge]

Только настроенное на амулет существо может уничтожить его; для этого хозяину амулета требуется преуспеть в спасброске Мудрости СЛ 15, чтобы превозмочь желание сохранить руку невредимой. Если амулет будет уничтожен, освобождённая из него душа Мал-Рогана попытается сделать

бывшего владельца амулета одержимым. Персонаж обязан совершить спасброски Телосложения, Мудрости и Харизмы, СЛ 15 каждый. Если персонаж преуспевает в двух и более спасбросках, он успешно противостоит одержимости, и дух Мал-Рогана вопит в бессильной ярости, растворяясь в пустоте.

Если персонаж проваливает два и более спасброска, он становится одержимым душой Мал-Рогана, полностью переходят под его контроль и действуя исключительно в интересах мести своим бывшим друзьям и каждому, кто вредил Мал-Рогану в прошлом. Если персонажа убивают, Мал-Роган также окончательно умирает. Если персонаж становится целью заклинаний *изгнание* или *высшее восстановление*, одержимость заканчивается, но освобождённый таким образом персонаж помнит всё, что делал, будучи одержимым мстительным духом.

Пожиратель Душ (редкий, чекан +1[5]) [Souleater]

Пожиратель Душ – чекан, легенды о котором гласят, что его создали в землях к востоку от Воронов, и который должен был помочь безымянному военачальнику утолить свою жажду власти. Если верить хроникам, это оружие покрыло себя дурной славой уже в дни Симбарума, ибо говорили, что этот чекан «*выкован в огне зависти и закалён в ревности*».

Ходят легенды, что каждый, кто вооружался этим оружием во времена старого Симбарума, встретил особенно ужасную смерть. Когда Пожиратель Душ впервые обнаруживают в мавзолее, он уже хранит в себе заклинание, отобранное у предыдущей жертвы: *град*, заклинание 4 круга.

[5] Термин long hammer встречается только в троекнижии Руин Симбарума (описывается в разделе «Ресурсы» [Resources] Книги Игрока Руин Симбарума), и, скорее всего, имеет реальный прототип в виде боевого молота или чекана, возможно, клевца – дробящее (в случае клевца чаще колющее) холодное оружие ударного типа с небольшим бойком на длинной рукояти, которым можно орудовать одним или двумя руками. Здесь и далее перевожу long hammer как чекан, чтобы избежать разночтений с warhammer – боевым молотом, ибо по существу эти термины говорят об одном и том же предмете вооружения. – **Р.**

Расхититель трупов [Corpse Raider]

Пожиратель Душ может впитывать заклинания, известные убиваемому им существу, и сохранять это заклинание в своём покрытом рунами бойке. Для этого боевым молотом следует нанести смертельный удар, а хозяин оружия должен принять решение, будет ли он заменять заклинание, уже хранящееся в оружии, новым. Захватываемое заклинание закладывается в оружие с наибольшим доступным жертве оружия кругом заклинания.

Требования: захват заклинания происходит реакцией;

Порча: постоянная Порча в количестве, равном кругу заклинания.

Надругательство над мертвецами [Abuse the Dead]

Хозяин оружия может наложить заклинание, захваченное молотом, даже если в обычных условиях он не способен накладывать заклинания. При наложении заклинания хозяин оружия использует свой бонус мастерства и получает бонус +3 к СЛ спасброска и атаке заклинанием.

Требования: время накладывания как описывает заклинание;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Солнечный Камень [The Sun Stone]

В древние времена волшебники связали в этом камне дух дикого пламени. В обычных условиях он излучает слабое бледное свечение и на ощупь тёплый (достаточно тёплый, чтобы не давать замёрзнуть одному существу в холодный зимний день). Любое существо, настраивающееся на Камень, получает 1 очко постоянной Порчи, которую невозможно устранить, пока существо настроено на Камень. Хозяин Камня может пробудить дух дикого пламени и отдать ему следующие приказы:

Ударь огнём [Strike with Fire]

Действием хозяин Солнечного Камня может принять 1 очко временной Порчи и воспламенить один видимый ему предмет, находящийся в пределах 60 футов. В понятие «предмета» входит также и одежда враждебных существ, которая загорается, нанося 1d6 урона огнём в раунд и горит на

протяжении 1d4 раундов. Горящее существо может действием потушить пламя.

Требования: действие;

Порча: 1 временной Порчи.

Раздуй пламя [Amplify Flame]

Если хозяин Камня накладывает заклинания, наносящие урон огнём, он может воспользоваться Камнем, чтобы усилить свои заклинания. Активировав эту способность Камня, мистик добавляет свой бонус мастерства к урону огнём, причиняемым следующим накладываемым им заклинанием (любое иное заклинание просто провалится, ибо магия заклинания и магия Камня вступают в прямое противоречие).

Требования: бонусное действие;

Порча: 1 временной Порчи.

Дух Огня [Fire Spirit]

Действием хозяин Камня может уничтожить артефакт, получая 1d4 очков временной Порчи и освобождая связанного им духа огня. Дух является в образе высокого гуманоида, сотканного из сажи и пламени. Он благодарен своему бывшему хозяину и будет повиноваться его приказам на протяжении следующего часа. Ему можно отдавать простые устные приказы, такие как «охраняй это место», «атакуй вон того человека» или «охраняй меня».

Требования: уничтожить Камень действием;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Дух Огня

Средний элементаль

КД 12

Хиты 75 (10d8 + 30)

Скорость 30 футов

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание

с ног, опутывание, бессознательность
Чувства тёмноё зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Игнан
ПО 3 (700 опыта, бонус мастерства +2)
Манера восторженно улыбается своей свободе
Тень неприменимо (Порча: 0/2)
Снаряжение нет
Огненное тело. Дух может проходить в пространство размером в 1 дюйм в ширину без протискивания. Существо, касающееся Духа огня или попавшее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов, получает 3 (1d6) урона огнём. Дух Огня может входить в пространство враждебных существ и оставаться в нём. Когда Дух впервые входит в пространство враждебного существа, такое существо получает 3 (1d6) урона огнём и загорается; до тех пор, пока огонь не будет потушен действием, горящее существо получает 3 (1d6) урона в начале каждого своего хода.
Свечение. Дух Огня излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов.
Уязвимость к воде. За каждые 5 футов что Дух Огня проходит по воде или снегу, или за каждый вылитый на него галлон воды, он получает 1 урона холодом.
Действия
Объятие. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (2d4 + 2) урона огнём. Если целью является существо или воспламеняемый объект, цель загорается. Пока цель действием не потушить огонь, она будет получать 3 (1d6) урона огнём в начале каждого своего хода.

Вытяжка Терато [Terato's Draught]

С точки зрения тератомантов, чудовища являются священными, а чудовищные черты представляют собой знак особой предрасположенности и избранности (к примеру, бремя Звероподобный [burden Bestial][6], которое среди членов Восхода Терато [Terato's Dawn] воспринимается так же, как умение *Привилегированный* (см. стр. 38 перевода 3 главы Книги Игрока).

Члены культа Восход Терато используют тератогенный яд как один из способов вознесения – добровольная инъекция этого состава сообщает пользователю бремя Тёмная Кровь [the Dark Blood burden] и бремя Звероподобный [the Bestial burden]. К несчастью, яд способен с такой же лёгкостью и убить пользователя – таково испытание, призванное определить,

[6] Механика черты [feat] в сеттинге Руин Симбарума расширена по сравнению с SRD 5 редакции – помимо собственно черт, которые связаны в большей мере с происхождениями (расами) и классами персонажей, также присутствуют понятия «благо» [boon] и «бремя» [burden], предоставляющие, соответственно, позитивные и негативные дополнительные качества персонажу. Черты, блага и бремена описываются в Книге Игрока. – **Р.**

достоин ли культист звания Избранного богами или же его сгубит его высокомерие. Смертоносный побочный эффект Вытяжки используется членами секты в качестве оружия против неверных – но те, кто выживают, чудовищно преобразуются, и в таком виде они почитаются как святые, ибо на них печать Избранных чудовищными силами, которым поклоняются сектанты!

Вытяжка является строго запрещённым мастерским эликсиром. Производитель Вытяжки получает 1d4 временной Порчи за производство каждой дозы, а стоимость одной дозы на чёрном рынке равняется 30 талерам. Добыть Вытяжку Терато где-либо, кроме чёрного рынка, невозможно.

Эликсир действует как Сильный яд (СЛ 20). Успешный спасбросок сообщает подвержденному действию яда существу бремя Звероподобный на 1d6 дней. Проваленный спасбросок наносит 4d6 урона ядом и, если подверженное действию яда существо выживает, оно получает бремена Звероподобный и Тёмная Кровь навсегда (бремена Звероподобный и Тёмная Кровь описываются в разделе Черты [Feats] Книги Игрока).

Плащ Шипов (необычный, ведьминское облачение +1) [Thorn Cloak]

Это одеяние защищает своего носителя не только пассивно, но и может поражать врагов носителя ударами шипов. Плащ Шипов требует настройки. В начале хода носителя плащ атакует врагов носителя, находящихся в пределах 5 футов, используя бонус мастерства носителя и его модификатор Мудрости для определения бонуса атаки. При попадании Плащ наносит цели 4 (1d8) колющего урона.

Второй удар

Бонусным действием в любой момент своего хода хозяин Плаща может заставить Плащ атаковать повторно.

Требования: бонусное действие хозяина Плаща;

Порча: 1 временной Порчи[7].

Чекан Гром (сверхтяжёлое[8], досягаемость, двуручное, очень редкое, +2) [Thunder]

Происхождение этого чекана, названного своим нынешним хозяином Громом, не известно ни одной живой душе. Раарац / Рааразз / Рахаракс / Рахарац / Рахараз [Raharax][9] нашёл его вскоре после пробуждения от последней своей спячки, в коконе ближайшего тролля, который не сумел пережить перерождения из яростного тролля во владыку троллей. Возможно, чекан был создан в Кюам Замок, но даже если так, то его создание должно было бы относиться ко временам Симбарума, и оружие должно было быть принесено в королевство дварфов его основателями, бежавшими от падения древней империи.

В руках персонажа игроков чекан наносит 1d12 + 2 урона и обладает следующими особыми способностями:

Сокрушитель брони[Armor Breaker]

Хозяин чекана, связанный с ним, может при каждой атаке – неважно, успешной или парированной – попытаться сокрушить металлический доспех или щит противника. Даже при промахе совершите бросок урона; если общий результат броска урона равен 6 или выше, щит противника повреждается. Бонус к КД, предоставляемый щитом, уменьшается до 0 до тех пор, пока щит не будет починен. Магические щиты не могут быть повреждены таким образом, но удар может разорвать крепления щита, и этот элемент доспеха невозможно будет использовать до конца сражения.

---

[7] В оригинале не было указания на постоянную или временную Порчу – просто “Corruption: 1”, потому я позволил себе предположить, что такой эффект сообщает только временную Порчу, но не постоянную. – **P.**

[8] В оригинале – Massive; свойство «сверхтяжёлое» работает так же, как «тяжёлое» (существа меньше Среднего размера совершают броски атаки с помехой), но в случае оружия со свойством «сверхтяжёлое» при броске урона кость урона бросается как бы с преимуществом – совершается два броска и выбирается наилучший результат. Это свойство применяется только к основному урону от оружия и не влияет на бонусные кости урона от любого источника – будь то критическое попадание или любые иные свойства, как Синхронизация у Грома (см. далее, источник – RoS Player’s Guide, стр. 168). – **P.**

[9] Через знак дроби даю на выбор варианты имени с учётом того, что буква «X» может выражать звуки от «кс» до «ц» (Xing dynasty – «династия Цинь») или «з» (подобно exit – «экзит»), равно как буква «h» может быть глухой или выражать звук «х» - см. напр. w**h**isper (буква h не произносится) или **h**ammer. – **P.**

Если вооружённый Громом персонаж желает повредить доспех, сделанный из металла, общий результат броска урона должен превзойти показатель КД **доспеха**; в этом случае доспех считается повреждённым, и его показатель КД[10] уменьшается на 2. Второй успешный удар по уже повреждённому доспеху приводит его в негодность – к примеру, в доспехе пробиты зияющие отверстия или его внутренние подвесы повреждены, приводя к смещению элементов защиты и тому, что доспех более не может выполнять защитных функций. В противном случае доспех можно починить. Для магических доспехов применяется только первый эффект (уменьшение показателя КД доспеха на 2); дальнейшему разрушению доспех сопротивляется.

Способность Сокрушитель брони может быть использовано против одной и той же цели неоднократно.

Требования: реакция при броске атаки;

Порча: 1d4 временной Порчи.

Синхронизация [Synchronization]

Гром может идеально подстраиваться под движения своего хозяина и поражать цель с максимальной эффективностью. Активировав эту способность, персонаж, вооружённый Громом, наносит +1d6 урона каждой атакой и получает преимущество на проверки Силы, совершаемые при помощи этого оружия.

Требования: бонусное действие (эффект длится 1 минуту);

Порча: 1d4 временной Порчи.

Церемониальный том [Tome of Ceremonies]

Концепция и механика мистических церемоний описываются в *Руководстве Мастера Руин Симбарума*,. В своём томе Каглиостро [Kagliostro] записал особую версию церемонии Власть над Чудовищем [Monster Control ceremony] (см. *Руководство Мастера Руин Симбарума)*,

[10] Не общий КД персонажа, а именно значение КД, предоставляемое самим доспехом. – **Р.**

созданной для освобождения и подчинения линдворма по имени Маргумаль [Margumal].

Троллий Крест Эллы (редкий, кулачный щит +1) [The Troll Cross of Ella]

На щите, выкованном из метеоритного железа, выгравирован троллий крест – это талисман, который троллья ведьма Элла носила в битву против своего заклятого врага, мороорождённого военачальника варваров Одальбагара [Odalbagar]. Либо крест не помог троллихе, либо она была убита в последующих битвах – не суть. Суть в том, что этот защитный талисман в дальнейшем перекочевал к новым владельцам.

Размер этого талисмана достаточен для того, чтобы архитролль мог бы носить его на шее, как амулет, а человек мог пользоваться им, как кулачным щитом. Обратитесь к странице 171 оригинального текста *Книги Игрока Руин Симбарума*, где даются правила по кулачным щитам в частности и щитам в целом. Использование Тролльего Креста в качестве щита не требует настройки на артефакт, но для применения его мистических сил настройка на артефакт обязательна.

Щит разума [Mind Shield]

Обладатель Креста может прибегнуть к древним благословлениям, вложенным Эллой в крест, чтобы обрести защиту от сил, воздействующих на разум. Применив эту способность, владелец получает преимущество на спасброски против очарования и прочих эффектов, дающих контроль над разумом. Если эффект позволяет повторные спасброски для противостояния его воздействию, владелец Креста совершает также и такие спасброски с преимуществом, но это считается использованием силы артефакта.

Требования: реакция владельца артефакта;

Порча: 1 временной Порчи[11].

[11] В оригинале не было указания на постоянную или временную Порчу – просто “Corruption: 1”, потому я позволил себе предположить, что такой эффект сообщает только временную Порчу, но не постоянную. – **Р.**

Зерцало Мести [Mirror of Vengeance]

Хозяин артефакта взывает к помощи глубинной мудрости Эллы в попытке обернуть направленные против него мистические силы против заклинателя. Любые атакующие и вредоносные заклинания, нацеленные на владельца Креста, попадают под действие этого эффекта.

Зерцало Мести позволяет обратить мистические силы против заклинателя, как если бы это владелец артефакта атаковал заклинанием враждебного заклинателя, используя ту же заклинательную характеристику: к примеру, если враждебный заклинатель использует Харизму как свою заклинательную характеристику, то для целей применения этой способности используется модификатор Харизмы хозяина артефакта.

Надлежит заметить, что использование этой способности представляет значительный риск. Если владелец артефакта не сможет управиться с его силой, он навлечёт на себя ещё больше Порчи.

Требования: реакция;

Порча: 1d4 временной Порчи при успехе, 1d6 временной Порчи при провале.

Сыворотка правды [Truth Serum]

Тип: Яд **Стоимость**: 20 талеров / доза **Вес**: ---

Существо, подверженное действию этого яда, обязано преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 11, при провале становясь отравленным на 1 час. Отравленное существо не способно по своей воле лгать, как если бы оно находилось под действием заклинания *область истины.*

Поглощаемый яд. Для того, чтобы подвергнуться действию яда, существо должно проглотить полную дозу яда – к примеру, с пищей или питьём. На усмотрение Мастера, частичная доза может производить ослабленный эффект – к примеру, предоставляя преимущество на спасбросок от отравления.

Поганая Вода[The Vile Water]

Поганая Вода состоит из чистой Порчи, выступая полярной противоположностью Сумеречной Воды [Water of the Dusk] (см. *Руководство Мастера Руин Симбарума)*. На вид она напоминает чёрную ртуть и испускает чёрные клубы испарений Порчи, если не находится в сосуде. В усыпальнице Короля Хуриана жидкость находится в небольшом графине из прозрачного вулканического стекла.

Настройка на этот артефакт требует от персонажа принятия 1 очка постоянной Порчи. Поганая Вода обладает следующими свойствами:

Темный Свет [Black-Light]

В руках того, кто принял Тьму, графин может излучать тьму Бездны, погружая окружение во тьму, даже если солнце стоит в зените. Применяя это свойство, хозяин артефакта может погрузить одно место (помещение или, к примеру, лесную рощу) во тьму на 10 минут или до тех пор, пока сохраняет концентрацию. Темнота не абсолютна, но напоминает темноту ночи без звёзд и луны.

Требования: концентрация, как если бы хозяин артефакта концентрировался на заклинании;

Порча: нет.

Чёрная Синергия [Black Synergy]

Склонившийся перед превосходством Тьмы способен прибегать к ней для того, чтобы усилить свои чародейские силы. Хозяин артефакта способен удвоить любое выражаемое численно значение эффекта накладываемого им заклинания традиции Чародейства (будь то область воздействия или размер эффекта заклинания, его длительность или количество костей урона заклинания).

Требования: реакция;

Порча: нет.

Освобождение Тьмы [Salvation of Darkness]

Хозяин артефакта способен одной мыслью сокрушить сосуд, высвобождая тьму в нём. Все существа, находящиеся в непосредственном окружении владельца артефакта с хотя бы 1 очком Порчи (постоянной или временной) немедленно получают 1d12 очков постоянной Порчи. Существа, которые уже имеют постоянную Порчу, подвергаются эффекту только в том случае, если получаемое значение Порчи превосходит их текущее суммарное значение Порчи (постоянная + временная); в таком случае они получают постоянную Порчу в количестве, равном разнице броска 1d12 и их текущего суммарного значения Порчи. Если получаемое значение Порчи равно или меньше текущему суммарному значению Порчи, ничего не происходит. Владелец артефакта также подвергается эффекту этой способности, если у него есть хотя бы 1 очко Порчи; только существа с нулевым суммарным значением Порчи не попадают под действие этого эффекта.

Требования: уничтожение сосуда действием;

Порча: 1d12 (см. в описании).

Новая черта: Настройка на магический предмет
С использованием этой черты вы можете настроиться на магический предмет посредством тщательного его изучения. Настройка на магический предмет не сообщает вам Порчи (но вы всё ещё способны получить Порчу от применения этого магического предмета). Если вы теряете или добровольно лишаетесь этого предмета, черта у вас остаётся, но использовать её вы можете только для настройки на утраченный магический предмет после его возвращения или для настройки на идентичный магический предмет.

Молодые Боги

Великая Война привела к радикальным сдвигам во взглядах альберийцев – народа Альберетора – на религию и духовность. До войны люди веровали в пантеон богоподобных принципов, собирательно называемых Молодыми Богами, и главной религиозной предпосылкой было то, что эти божества могут помочь своей пастве в тяготах жизни. Порой боги просили ответных благ в ответ на свою помощь – небольшого подношения,

молитвы (пропеваемой или произносимой), или же обета будущих свершений – но в целом вокруг них не строилось культа поклонения, и предполагалось, что они априори благорасположены к своим человеческим последователям.

Война, тем не менее, внесла радикальные коррективы в этот порядок. Практически сразу после смерти Короля Инедара жрецу Солнца по имени Абрамар [Abramar] было видение. Он никогда не сомневался в том, что ему во сне явился сам Податель Жизни, хотя сам бог назвался одни из своих древних имён: Приос – Первый, Высший, Единый; имя, которое уже использовалось альберийцами благородного происхождения в рамках конгрегации, известной как Весталки Приоса [Vestals of Prios]. Вдохновлённый своим видением, Абрамар написал «Несущий Свет» – манускрипт, описывающий природу Приоса и содержащий законы Солнца.

Пятью годами позже, во время собрания со своими военными советниками, Королева Коринфия из дома Кохинор лишилась чувств. Когда же она пришла в себя, Королева объявила, что ей явился Приос, неся слово Отче Абрамара и предлагая свою помощь в её праведной битве против тьмы. Но Податель Жизни также сообщил ей, что он умирает, и что ему необходима помощь человечества, чтобы снова набраться сил и освободиться. Главное же, что поняла Королева – человечество должно было отказаться от Молодых Богов (кроме Приоса), ибо, согласно «Несущему Свет», каждый из Молодых Богов был суть одним из аспектов Вечной Ночи, и их задачей было поглощение той силы и власти, которая происходит из веры и поклонения человечества. Короче говоря: Приос был единственным шансом человечества победить создания ночи, но для того, чтобы он мог оказать помощь в битве с Тёмными Владыками, все альберийцы должны были жить по его законам, исполнять свои обязанности с пылом и усердием, и вверить себя жречеству Солнца.

В скором времени всё общество Альберетора приспособилось к жизни по новым устоям. Связь между Церковью Солнца и короной стала прочнее,

чем когда либо; к примеру, Королева и её администрация в процессе законотворчества консультировались с Церковью, чтобы издаваемые ими законы и указы соответствовали законам Приоса. Более того, Королева учредила рыцарский орден на службе Церкви – Рыцари Гибнущего Солнца, также известные как Храмовники.

Однако же от человека к человеку энтузиазм, с которым были восприняты новости о Вознесении Приоса, сильно разнился. Подавляющее большинство альберийцев всей душой приняли обещание помощи от Бога Солнца и прикладывали все возможные усилия для того, чтобы божество оправилось и набралось сил. Многие другие же прикладывали множество усилий к тому, чтобы возвести фасад богобоязненности и покорности, но втайне сохраняли свою преданность Молодым Богам. Были и те, кто открыто отказался признать реформы и предпочёл бежать от того, что сочли ложью, сотканной для того, чтобы поработить народ. Некоторые даже дерзнули публично обвинить Королеву в ереси и пособничестве злу.

В этом разделе описываются величайшие и главнейшие из Молодых Богов – более подробно, чем тезисное введение в тему, которое можно найти в приключении *Колокол Звонит по Кастору* [*The Bell Tolls for Kastor*]. Помимо описания характера, божественного домена и символики каждого из божеств, мы также укажем, где в Амбрии ещё сохраняется их сильное присутствие. Поклонение одному или более Молодым Богам считается преступлением – равно светским и церковным, но с учётом того, что известные еретики – такие, как Сарвола [Sarvola] и Барон Мергай Деканор [Baron Mergai Dekanor] всё ещё не понесли наказания, всё больше и больше людей следуют их примеру. К несчастью (для таких людей), избежать сожжения на костре тем сложнее, чем меньшим влиянием, общественной поддержкой и меньшим числом могущественных друзей обладает такой смельчак-еретик…

Приос [Prios]

Символ: Солнце или сноп солнечных лучей

Варианты имени: Имена Податель Жизни или Сол (Сола) в ходу у тех, кто поклоняется более древним версиям Приоса.

Домен: Искра жизни, огонь очага и всеобъемлющая любовь.

Влияние: Люди поклоняются Подателю Жизни, прося о плодородии (равно в людях и в животных), взаимной любви и помощи в страданиях духовных и физических. По сей день, многие полагают солнечный свет лучшим лекарством от любых заболеваний. Податель Жизни также считается справедливым заступником святости жизни, и в таком качестве к нему часто взывают бедняки, молящиеся о хлебе насущном и телесном здоровье.

Современное поклонение: Отче Сарвола из Крепости Чертополоха – вне сомнений, самый известный из современных апологетов Подателя Жизни в Амбрии, но его вероучения распространились по всему королевству и даже нашли благодарных последователей в рядах клира Церкви Солнца. Даже Королева Коринфия втайне планирует отказаться от поклонения Приосу в амплуа Подателя Законов в пользу Подателя Жизни – пусть даже только для того, чтобы избавиться от амбициозного Первого Отче Йесибегая. Следует также отметить что герцог Нового Беретора Инедар всё больше убеждается в том, что «*Приосу Войны*» больше нет места в Амбрии; Вознесение было необходимым злом в годы войны, но те времена прошли, и Солнцу ныне следует снова одарять своим сиянием всех своих детей.

Мать-Земля [The Earthmother]

Символ: Кубок или колодец

Варианты имени: Помимо варианта Земля-Матерь, Мать-Землю также порой называют её древними именами – Милла и Торва [Mylla and Torva].

Домен: Природа, урожай и безопасное и успешное деторождение.

Влияние: Матери-Земле возносят хвалы во время посевной, беременности и деторождения. Верующие также верят, что она может усмирять землетрясения, исцелять больные или истощённые земли и выравнивать естественный ритм времён года, если в нём наблюдаются аномалии.

Современное поклонение: Большую часть населения Амбрии составляют фермеры, возделывающие либо собственную землю, либо принадлежащую более богатым землевладельцам. Даже для тех, кто живёт в герцогстве Владений Приоса, практически немыслимо не обратиться с хвалой к Матери-Земле во время посевной, пусть даже не вслух, а мысленно. С тех пор, как Храмовники предали мечу свободное поселение Земляной Пустоши [Earthmoor] в 17 году, в Амбрии определились два главных культа – один в городе Курун, тогда как второй сосредоточен вокруг Графа Асторио Аробеля [Count Hastorio Arobel] и его поместья, расположенного при впадении реки Нура в Дудрам. Оба культа сохраняют секретность и не известны широкой публике, и оба резко (и втайне) не согласны с интерпретацией природы и законов Приоса Курией.

Палач [The Executioner]

Символ: Стилизованная руна, напоминающая двулезвийный топор.

Варианты имени: Палача порой поминают более древними именами, в том числе – Каратель [the Punisher], Висельник [the Hangman] или просто Смерть.

Домен: Наказание, честность и справедливая или естественная смерть.

Влияние: К Палачу обращаются во времена беспорядков и войн – воины, просящие о славной смерти и гражданские, просящие о выживании. Старики и их родственники молятся Палачу над умирающим, и считается, что Палач способен помочь жертвам преступлений выследить нарушителя и привести к ответу, а также – принести божественное правосудие несправедливо осуждённым.

Современное поклонение: Помимо тихих молитв, возносимых шёпотом в силу привычки или из осторожности, в настоящее время существует всего горстка групп, посвящённых исключительно поклонению Палачу. Одной из таких групп являются действующие в Индаросе Палачи [Headsmen] – тайное общество из двух десятков единомышленников, возглавляемых капитаном городской стражи Андонио [Andonio]. Члены этого общества всегда являются на собрания или выполняют задачи общества, одетые палачами – одеяние и колпак, что скрывает их лица, и потому члены общества не знают о том, кто скрывается под колпаком. Если одного из членов группы захватят в плен или же в общество просочатся шпионы третьих сил, прочим членам Палачей не грозит разоблачение. Общество видит свою задачу двоякой: во-первых, они стремятся противодействовать еретическому восприятию Палача, насаждаемому Церковью Солнца, а во-вторых – устанавливать справедливость там, где закон бессилен. Исполнение второй задачи зачастую состоит в наказании амбрийцев благородного происхождения, которые смогли избежать правосудия за счёт своего статуса и происхождения – физическим ли избиением или уничтожением принадлежащих им материальных активов.

Первопроходец [The Pathfinder]

Символ: Треугольник из веточек.

Варианты имени: Будучи одним из самых любимых народом Молодых Богов, Первопроходцу за века давали множество имён: Искатель [the Seeker], Хозяин Дичи [the Gamekeeper], Ловчий [the Trapper] – вот лишь некоторые из них.

Домен: Удача, охота и безопасные странствия.

Влияние: К Первопроходцу обращаются по поводу всего, что относится к его домену – отправляясь в странствия, сколь бы они ни были короткими или длительными, охотясь на птицу и дичь, и во всех случаях, где исход зависит от удачи и случая (в том числе, в играх и состязаниях).

Современное поклонение: Крепость Чертополоха стала настоящим оплотом последователей Первопроходца – не в последнюю очередь потому, что в этом же городе действует Отче Сарвола, стремящийся возродить поклонение Приосу как богу всеобъемлющей любви. Многие торговцы из-под полы торгуют треугольными символами, пользующимися спросом у азартных игроков и охотников за сокровищами, а если знать, кого нужно (и при этом правильно себя поставить), можно получить приглашение на одну из пиров-месс, которые иногда устраиваются в Давокаре. Тот факт, что Следопыты Её Величества порой устраивают рейды на подобные собрания, судя по всему, только добавил им популярности – несмотря даже на то, что горстка из участников мессы были арестованы и сожжены на костре как еретики.

Дикарь [The Wildling]

Символ: Заплетённая коса[12].

Варианты имени: Дикаря иногда называют также Художником [the Artist] или Сновидцем [the Dreamer] – в зависимости от того, какой аспект божества больше импонирует последователю.

Домен: Страсть, вдохновение и видения.

Влияние: Больше прочих Дикарю поклоняются художники в поисках вдохновения, но порой можно услышать произносимые шёпотом молитвы этому божеству от администраторов и функционеров самого разного уровня, прося указания и помощи в разрешении сложных ситуаций – практических ли или социальных.

Современное поклонение: Пиры, порой устраиваемые в честь Первопроходца, могут показаться жалкими в сравнении с теми вечеринками, которые закатываются в честь Дикаря. Собирающееся в Агрелле большое общество художников и мыслителей устраивают так называемые Дикарские

[12] В оригинале – “a braid”, то есть, «коса», «косица», «косичка». В косу можно сплести практически любые волокнистые материалы, потому оставляю именно так. – **Р.**

Пиры, которые проходят в обстановке строгой секретности. На этих пирах рекой льётся вино и прочие опьяняющие вещества, активно используются лёгкие наркотические средства, рассказываются истории, звучат песни и сама природа всего сущего подвергается сомнению и подробному обсуждению и изучению. Ходят слухи, что многие учёные Ордо Магика часто появляются на подобных сборищах – говорят даже, что одним из организаторов таких увеселений является бывшая архимаг Элионара Жёлтая Кошка. Первый Отче недавно поручил принять более жёсткие меры против чревоугодия и прелюбодеяний, и увидеть еретичку-архимага на костре, вне всяких сомнений, доставит ему огромное удовольствие.

Архизодчий [The Arch-Builder]

Символ: Арка или открытые ворота.

Варианты имени: Различные ремесленники порой обращаются к Архизодчему как к «Величайшему» ремесленнику их отрасли: Величайший Каменщик, Гончар, Зодчий, Ткач и так далее – или просто как к Великому Творцу.

Домен: Созидание, строительство и ковка, также - фальсификация[13].

Влияние: Во времена Альберетора символ Архизодчего можно было увидеть в каждой без исключения ремесленной мастерской, но обычные люди также обращались к Великому Творцу, приступая к ежедневным работам по починке, строительству и прочему ручному труду. Арку, символ Архизодчего, сегодня в Амбрии уже практически невозможно встретить, но в кузнях, пекарнях и на строительных площадках то и дело слышатся шёпоты в его честь.

Современное поклонение: Элитный орден ремесленников, известный как Верховная Академия [the Higher Academy], после Вознесения был де-юре упразднён. Оставшиеся в Альбереторе его члены публично покаялись и

[13] В оригинале – forging, что относится как к кузнечной обработке, так и к фальсификации (созданию подделок), что логично – чтобы сделать хорошую подделку, нужны соответствующие навыки и значительный опыт, так что в домен этого божества вполне вписываются и фальсификаторы. – **Р.**

объявили орден распущенным, но их страсть к свободному творению не угасла. Согласно учению Приоса (в ипостаси Приоса Войны), задача ремесленника – культивировать и обуздывать природу так, чтобы это служило на пользу человечеству; Верховная Академия же верила в разработку ради разработки и улучшение сырья вне зависимости от его полезности или ценности.

В сегодняшней Амбрии Верховная Академия является легендарным учреждением в среде ремесленников, а цели её считаются тайным идеалом. Конечно, Академия всё ещё живёт и действует, но уже в тени. Для большинства амбрийцев её существование остаётся всего лишь досужим слухом, но для одного или двух ремесленников в год слух подтверждается и становится явью. Таких ремесленников приглашают в штаб ордена в Мергиле, где от них ожидают клятвы в верности идеалам Архизодчего и осуждения «*законов Курии*» перед собранием из двух десятков членов ордена и его нынешней главы – Мастера-Ткачихи Альмы.

Мореход [The Seafarer]

Символ: Корабль или якорь.

Варианты имени: Более древние имена этого божества – Мореплаватель [the Mariner] или Рулевой [the Helmsman] – порой используются амбрийцами, кто помнит побережья Альберетора; более молодые амбрийцы используют только имя Мореход.

Домен: Мореходство, морские путешествия, рыбная ловля и бури.

Влияние: Обычно к Мореходу обращаются с тихой молитвой перед тем, как спустить на воду морское судно, но порой ему также приносят подношения из выпечки, цветов и нескольких капель крови. Более длительные молитвы и обещания подношений могут помочь, если верующий молит о смирении бури – равно на земле и на море.

Современное поклонение: Каждое из амбрийских судов несёт на себе как минимум один символ Морехода, прячущийся у всех на виду – в конце

концов, Церковь Солнца даже при большом желании не сможет построить обвинение в ереси на присутствии якоря на судне или за небольшой символ якоря, вырезанный на корпусе. При этом некоторые моряки по сей день абсолютно убеждены в том, что их удача и благополучие полностью зависят от Морехода – к примеру, капитан двухмачтового речного судна Эсмеральда, Капитан Мендеро [Captain Mendero]. Мендеро – один из тех, кто считает, будто Податель Законов был выдуман короной, чтобы принудить народ к послушанию, и его (тщательно отбираемый) экипаж всегда собирается в каюте капитана перед длительными путешествиями, чтобы вознести молитву Мореходу и его брату Солу, прося о попутных ветрах и хорошей погоде. Как только Эсмеральда покидает пристань, борта поливаются кровью из церемониального кубка – и эта практика, если бы была обнаружена, вне сомнений, была бы признана еретической.

Страж [The Guardian]

Символ: Стена или башня.

Варианты имени: К Стражу обращались также иными именами в зависимости от функции: порой при возведении защитных сооружений его поминали как Каменщика [the Mason], а тот, кто хранил опасные тайны или занимался теневой деятельностью, также взывал к Стражу в качестве Укрывателя [the Veiler] или Тени [the Shadow].

Домен: Защита, безопасность и тайны.

Влияние: В Альбереторе обычной практикой было вырезание в фундаментах стен и башен символов Стража и пение рабочих песен в его честь во время строительных работ. Документы с грифом секретности и предметы, которые также защищались режимом тайны, считались в ещё большей безопасности, будучи покрытыми вуалью с вышитым символом божества.

Современное поклонение: В старом Альбереторе любой мог обратиться в храм Стража, прося о помощи в сокрытии предметов,

документов и прочих вещей, которые надлежит хранить в тайне. Эта традиция продолжает жить в тайных храмах в Индаросе и Крепости Чертополоха – в Крепости, в частности, престарелый Отче Маральд [Father Marald] устроил потайную часовню Стража у себя в подвале, в кольце Галобана [Haloban's ring], поблизости от таверны под названием «Бражная» [Brew]. Под полом подвала находятся ещё три подземных уровня, полные предметов, которые были вверены заботам Отче Маральда. Владельцы сохраняемого никогда не обращаются к Маральду напрямую, общаясь с ним только при посредничестве трёх инициатов – двух женщин и одного юноши, которые крайне аккуратны в том, кому предлагать услуги Стража. Вопрос лишь в том, как долго они смогут продолжать, прежде чем часовню обнаружат.

Хозяйка [The Hostess]

Символ: Глаз или бабочка.

Варианты имени: К Хозяйке обращаются также как к Любовнице [the Lover], Желанной [the Desire] и Соблазнительнице [the Temptress], но имена эти используют в основном те, кто сосредоточен на процессе получения и доставления удовольствий.

Домен: Кулинария, красота и удовольствия.

Влияние: Щепоть соли или сахара, на один цветок больше в причёске или нежный выдох в ухо любимого – вот и всё, что нужно, чтобы получить помощь Хозяйки.

Современное поклонение: В Индаросе образовалась группа молодых людей, которые собрались вокруг искажённого понимания сути Хозяйки. Каждый из членов общества происходит из неблагородных сословий и занимается, как правило, ручным трудом – они строители, слуги и работники доков. Дважды в год они собираются в святилище, посвящённом Соблазнительнице (по существу – украшенном складе), где готовятся к «Ночи Завоевания». Цель этого мероприятия состоит в том, чтобы

проникнуть незваным на светское событие и охмурить богача или богачку; собираясь впоследствии на следующий день, члены общества меряются полученными от случайного любовника или любовницы подарками. Получивший самый экстравагантный дар побеждает, получая право называть себя Подопечным Соблазнительницы [the Temptress' Ward]. Доселе все «жертвы» таких эскапад хранили молчание (вероятнее всего, чтобы не навлекать позора), но рано или поздно халява для этих молодцев закончится.

Религиозные общины

Приведенные выше примеры современного поклонения говорят о группах, сосредоточенных на поклонении одному конкретному Молодому Богу. В старом Альбереторе богов воспринимали не как отдельных личностей, но как семью; священные места назывались не храмами, но храмовыми городами, вне зависимости от того, было ли там одно здание или целый комплекс. К примеру, в Кандории [Kandoria] и Берендории [Berendoria] были возведены крупнейшие из храмовых городов, где каждому божеству было посвящено по внушающему благоговение зданию. Строго говоря, подобные религиозные общины существуют и в современной Амбрии. Разумеется, в крупнейших городах их нет.

Одним из примеров такой современной конгрегации является Храм Многих [the Temple of Many] – община в Касторе, члены которой собираются в подземных святилищах на мессы. Храм Многих, некогда бывший обычным делом на юге, ныне распространяет своё влияние также и в других частях королевства – в основном, в сельскохозяйственных деревнях в герцогствах Касандриен и Наругор. Во многих случаях к общине присоединяется даже местный жрец Солнца, и, если об этом когда-либо прознала бы Курия, это было бы непростительной ересью и преступлением.