

Локации

- I. Город Когелон — Город Механизм
- II. Вольный город-государство Маркграф
- III. Пепельный Лог — Царство Ледяного Дракона
- IV. Холодные Скалы и Обсидиановый Трон — Царство

Чёрного Дракона

- V. Великая Клык Степь — Царство Ветреных Орков
- VI. Клан Рос — Клан Тотемных Животных
- VII. Гора Предков — Святилище Древних Вождей
- VIII. Лазурные Вершины Грозового Хребта — Царство

Синего Дракона

- IX. Лигария:

Персонажи

I. 1. Папа Олексий IV, Верховный Проповедник Церкви Девяти Добродетелей

II. 2. Грекар Чёрный Клык, Верховный Вождь Орков

III. 3. Мориган Лжезна, матриарх Анклава Тифлингов

IV. 4. Мелантина Лист-Заря, Совет Старейшин Эльфов

V. 5. Гильдмейстер Фагрин Молочник, Глава Гномьей

Гильдии

VI. 6. Торин Гроза-Камня, Король Дварфов Каз'Арана

VII. 7. Молчальник Ятар, Верховный Правитель Ноктов

VIII. 8. Анаар, Старейшина Силлитов

IX. 9. Джаред Алдарис, Главный Купец Вольного Города-

Маркграфа

X. Красный Эш'кари Игнар Коготь, Пожиратель Молний (Красный Коготь)

XI. Синий Эш'кари Валарион Лазурный, Повелитель Бурь (Лазурная Вершина)

XII. Обсидиановый Эш'кари Дракар Темный, Повелитель Тьмы и Камня (Обсидиановый Трон)

XIII. Медный Эш'кари Хоргар Железная Чешуя, Повелитель Камней и Земли (Медный Утёс)

XIV. Пепельный Эш'кари Иргас Штормовой, Повелитель Льда и Холодных Ветров (Пепельный Лог)

XV. Золотой Эш'кари Сеоргий Священный, Владыка Света и Справедливости (Золотая Чешуя)

- XVI.** Гальдар Убийца Бурь — Самый Сильный Воин Лигарии
XVII. Легендарная Полуэльфийка-Полудраконорождённая:
Лириэль Острозубая
XVIII. Персонаж: Мериодас, Странствующий Рыцарь
XIX. Каратас. Глава объединённых бандитских кланов

Правила

Таблица фаст-тревел

1. Фаст тревел: Сумма кубиков 5–20
2. Фаст тревел: Сумма кубиков 21–40
3. Фаст тревел: Сумма кубиков 41–60
4. Фаст тревел: Сумма кубиков 61–80
5. Фаст тревел: Сумма кубиков 81–100
6. Использование в игре:

ЛОКАЦИИ

ГОРОД КОГЕЛОН — ГОРОД МЕХАНИЗМОВ

1. Общие сведения:

Когелон — главный город-гильдия гномов в Срединных Землях. Это центр гномьей промышленности и инженерии, крупнейшее место в мире для производства механизмов и оружия. Город расположен в холмах Срединных Земель, у подножия гор, и строится вокруг сети каменных шахт, где гномы добывают редкие металлы и минералы.

2. История:

Когелон был основан в ранние века гномами, которые пришли в эти земли, чтобы найти скрытые богатства и минералы. Со временем, гномы, известные своим мастерством в кузнечестве и инженерии, начали строить город как сложный и функциональный механизм, в котором все было идеально подогнано и продумано. Город стал центром торговли, обмена технологиями и знаний. Однако, как и многие другие города, он всегда сталкивался с вызовами — от внешних угроз в лице орков и драконорождённых до внутренних экономических и политических конфликтов. Однако его статус как гномьей столицы технологии и механики всегда оставался непоколебимым.

3. Архитектура:

Архитектура Когелона — это уникальная смесь утилитарности и изысканной механики. Город построен на нескольких уровнях, с подвальными комнатами и туннелями, которые соединяются с шахтами и кузнями. Основные здания города выполнены из камня, и все их элементы тщательно выверены, чтобы быть максимально устойчивыми и функциональными. Большие механизмы и шестерёнки украшают фасады зданий, а во дворах часто встречаются функционирующие устройства и часы с большими шестерёнками.

Основной элемент в архитектуре — это «Механический Дворец», центр города, где заседают старейшины гномьей гильдии. Его стены усеяны огромными медными и бронзовыми шестерёнками, которые крутятся, управляемые магией и природными силами. Внутри дворца — громадные механизмы, регулирующие как климат, так и освещение в помещениях.

Улицы города засыпаны мелкими камнями и покрыты подземными трубами, по которым идут различные механизмы для распределения энергии и воды. Дома, особенно мастерские, имеют подвалы и цехи, где гномы создают свои шедевры.

4. Фракции:

- **Гильдия Мастеров и Инженеров (Гильдия Когелей):**

Гильдия состоит из самых опытных и могущественных гномьих мастеров и инженеров, которые контролируют весь процесс производства механизмов и оружия в городе. Они обладают огромным влиянием, и их слово имеет вес не только в Когелоне, но и в других городах-гильдиях. Гильдия Когелей также является основным источником технологий для драконорождённых, которые покупают у гномов оружие и доспехи.

- **Гильдия Торговцев и Поставщиков:** Эта фракция отвечает за обмен с другими расами и за поставки необходимых материалов для кузнецов и инженеров. Они управляют торговыми путями и экспортом продукции города в другие части мира. С торговцами гномы имеют сложные, но взаимовыгодные отношения.

- **Гильдия Магии и Алхимии:** Хотя гномы и известны своим мастерством в механике и инженерии, многие из них также владеют искусством алхимии, особенно в области металлургии и создания магических предметов. Эта фракция работает в тесном сотрудничестве с алхимиками и магами других рас, но всегда ищет способы внедрить магию в свои механизмы для усиления их работы.

- **Когелонские Охранники:** Элитная армия гномов, предназначенная для защиты города от орков и других внешних угроз. Эти солдаты обучены не только в боевых искусствах, но и в механических и магических технологиях, которые они используют в бою, например, механизированные доспехи и огнестрельное оружие.

- **Племя Каменных Шаманов:** Некогда родившиеся в пустых пещерах, гномы, которые пришли к Когелону после Великого Перелома, чтобы обогатить свои знания магией камней и земной магии. Эта фракция играет важную роль в охране города от подземных угроз и создает магические механизмы для добычи ресурсов.

5. Здания и важные места:

- **Механический Дворец:** Резиденция Старейшин и Главного Мастера Когелей. Здесь проходят важнейшие заседания и принимаются решения о будущем города и его фракций. В центре дворца находится огромная шестерёнка, которая регулирует все механизмы внутри здания.

- **Великая Кузница:** Самая большая кузница в Когелоне, где работают лучшие кузнецы и инженеры. Здесь изготавливаются не только оружие и доспехи, но и различные механизмы для города, включая часы, мосты и системы для подземных шахт.

- **Гильдейский Храм Мастеров:** Особое здание, где проходят ритуалы и обряды, связанные с магией и ремеслом. Здесь гномы поклоняются Великому Мастеру и другим культам, связанным с их ремесленным мастерством.

- **Площадь Резонанса:** Открытая площадь, где жители собираются для обсуждения важных вопросов и демонстрации новых механизмов и технологий. Здесь проводятся выставки и ярмарки, на которых гномы показывают свои последние достижения.

- **Подземные Шахты и Кузни:** Когелон имеет разветвлённую сеть шахт, которые ведут прямо в недра гор. Шахтёры и кузнецы работают день и ночь, добывая металлы и минералы для дальнейшей переработки.

6. Экономика:

Когелон процветает за счет торговли с другими расами и продажи своих товаров: механических устройств, оружия, магических артефактов и металлов. Основным ресурсом, который добывают гномы, — это магические металлы и редкие минералы, используемые как в магии, так и в механике. Продукция города — это высококачественные пушки, боевые механизмы, брони и декоративные элементы.

7. Культура и общество:

Гномы Когелона — это мастера своего дела, которые живут и работают в гармонии с механизмами. Их культура основана на принципах точности, упорства и уважения к традициям. Большую часть времени они проводят в своих мастерских, работая над новыми технологиями и совершенствуя старые. Существует культ Великого Мастера, который для гномов является символом труда и творчества. Социальная структура города основана на мастерстве: высоко ценятся те, кто может создать что-то уникальное и долговечное.

ВОЛЬНЫЙ ГОРОД-ГОСУДАРСТВО МАРКГРАФ

1. Общие сведения:

Маркграф — это крупнейший портовый город на юго-востоке Средних Земель и главный центр торговли в мире Эйрдракоса. Город, разделённый на несколько автономных районов, является независимым политическим образованием, которое с каждым годом набирает всё большую силу, торгуя с драконорождёнными, гномами, людьми и другими расами. Уникальная политическая система и экономическая мощь позволяют Маркграфу поддерживать независимость, несмотря на его стратегическое положение и зависимость от внешней торговли.

Маркграф находится на побережье, на перекрёстке нескольких торговых путей, что делает его идеальной отправной точкой для караванов, кораблей и путешественников, стремящихся попасть в более богатые регионы или на рынки, контролируемые драконорождёнными.

2. История:

Город был основан примерно тысячу лет назад как небольшая рыбацкая деревня, которая со временем стала важным торговым пунктом между различными народами и расами. Сначала он был частью одного из королевств людей, но со временем приобрёл независимость благодаря выгодному географическому положению и отличным навыкам местных торговцев. Маркграф стал городом-государством, где правящий совет избирается из самых влиятельных торговых семей и купеческих гильдий. С развитием города его политическая и экономическая мощь росли, что позволило избежать поглощения более мощными соседями.

Маркграф не раз переживал периоды угроз от орков, драконорождённых и других соседей, но всегда находил способы сохранить свою независимость, используя хитроумные дипломатические манёвры и развитие военной силы.

3. Архитектура:

Архитектура города уникальна, сочетая элементы традиционных гномьих кузниц, магии и местной эклектики. Маркграф был построен вокруг крупных торговых и портовых комплексов. Главный центр города состоит из ярко украшенных складов и торговых павильонов, где развиваются все отрасли торговли — от магических товаров и драгоценностей до простых товаров повседневного спроса.

Город известен своими причалами, причудливо соединёнными мостами и каналами, которые позволяют кораблям и баржам попасть в самые отдалённые районы города. Дома здесь высокие, многослойные, с балконами и крышами, покрытыми зелёными растениями и декоративными вьющимися растениями. Облицовка домов часто украшена барельефами с изображениями торговых побед, в то время как на крышах, в окружении дымящихся печей, размещаются мастерские и алхимические лаборатории.

Особое место в архитектуре города занимают **Гильдейские дворцы**, высокие здания с обширными этажами, где вели свою деятельность крупнейшие торговые дома. Они украшаются магическими и механическими устройствами, включая часы, которые не только отсчитывают время, но и служат показателем статуса.

4. Фракции:

- **Торговая Лига Маркграфа:** Это самая мощная и влиятельная фракция города. Она состоит из многочисленных торговых

домов, каждый из которых контролирует определённую отрасль торговли, от магических артефактов до оружия и пороха. Торговая Лига управляет большинством внутренних и внешних сделок города и контролирует принятие экономических решений. Они ведут постоянные переговоры с другими расами, и их влияние распространяется далеко за пределы города.

- **Гильдия Искусных Механиков и Алхимиков:** Эта фракция включает в себя гномов, людей и других мастеров, которые занимаются производством механизмов, алхимических смесей и магических устройств. Гильдия алхимиков — не только производители взрывчатых веществ, но и создатели уникальных магических артефактов, которые востребованы у драконорождённых и в других уголках мира.

- **Пиратские фракции:** Вокруг города активно действуют пиратские группировки, которые контролируют торговые пути и иногда вмешиваются в городскую политику. Эти фракции действуют в подземельях, закоулках и пристанях, предлагая услуги по защите кораблей и караванов, а также занимаясь контрабандой.

- **Гильдия Телепатов и Интриганов:** В силу своего стратегического положения, Маркграф привлекает всех мастеров интриг и шпионов, готовых продать информацию за деньги. Эта фракция контролирует тайную политику и шантажирует множество влиятельных фигур города.

- **Военный совет:** Для защиты города от внешних угроз, таких как орки или пиратские налёты, в Маркграфе есть независимый военный совет, который управляет наёмниками и местной армией. Этот совет служит гарантией безопасности в случае внутреннего кризиса или нападения.

5. Здания и важные места:

- **Торговая Ратуша:** Величественное здание, где проходят важнейшие собрания гильдии и совета торговцев. Здесь принимаются решения о налогах, внешней политике и контроле над торговыми путями. В здании установлены огромные часы, отсчитывающие время, когда проходят важнейшие сделки.

- **Портовые доки:** Самая важная часть города, здесь сосредоточены огромные склады, где товары перегружаются с кораблей на телеги и передаются в различные районы города. Эти доки известны своими сложными механическими конструкциями, которые позволяют разгружать корабли за считанные минуты.

- **Гильдейские дворцы:** Местоположение самых влиятельных торговых домов города. Здесь проходят дипломатические встречи, заключаются сделки с драконорождёнными и другими расами, а также скрытые переговоры о контрабанде и шпионаже.

- **Магическая биржа:** Здесь продаются редкие магические компоненты, артефакты и заклинания, которые могут быть использованы не только для торговли, но и для обороны. Этот рынок особенно востребован среди магов и алхимиков, а также для людей и гномов, ищущих уникальные и мощные предметы.

- **Шумный рынок:** Самое оживлённое место города. Здесь торгуют всем, что только можно себе представить, от простых товаров до редких магических артефактов. Здесь смешиваются различные культуры, и можно найти товар из самых отдалённых уголков континента.

6. Экономика:

Основу экономики Маркграфа составляет торговля. Город является центром обмена товарами и услугами между различными расами. Основные товары, экспортируемые из города, — это магия, алхимия, металлы и механизмы. Порох, как новый товар, с каждым годом набирает всё большую популярность, и его производство стало важной частью экономики города. Маркграф также известен своими рынками, где можно найти редкие товары, а его золото считается одним из самых стабильных в мире.

7. Культура и общество:

Жители Маркграфа известны своей живостью и духом предпринимательства. Здесь царит дух конкуренции и стремление к личной выгоде, и каждый житель города должен быть готов к тому, что будет работать на своё благосостояние. Уличные театры и поэты часто высмеивают других рас и различные стороны общества, отражая остроумие местных жителей.

Город переживает переходный момент — с одной стороны, растущий интерес к магии и алхимии, с другой — внедрение новых технологий и развитие порохового оружия, которое может навсегда изменить ход истории.

ПЕПЕЛЬНЫЙ ЛОГ — ЦАРСТВО ЛЕДЯНОГО ДРАКОНА

1. Общие сведения:

Пепельный Лог — это северное королевство, расположенное в самых холодных и враждебных землях Эйрдракоса. Здесь восседает **Ледяной дракон** — древнее существо, способное вызывать метели и вечно замерзшие пейзажи вокруг. Эти земли, покрытые снегом и льдом, являются домом для драконорождённых с белой чешуёй, которые тесно связаны с магией своего великого покровителя, Ледяного дракона. Белые драконорождённые, как и их хозяин, способны контролировать стихию льда и холода, их тела обладают сопротивлением к морозам, и они могут вызывать замораживающие вихри и бури.

Земли Пепельного Лога поглощены вечной зимой, где единственная сила, способная бороться с холодом, — это сама Прана, исходящая от Ледяного дракона. В этих суровых условиях магия и физическая сила драконорождённых развиваются иначе, чем в более тёплых регионах. Эти земли считаются священными для белых драконорождённых и сильно охраняются, ведь именно здесь они черпают свою магическую силу и почитают своего дракона-покровителя.

2. История:

Пепельный Лог был основан в древности, когда белый дракон, известный как **Эршалан**, пробудился и начал распространять свои ледяные силы по этому региону. Его дыхание охватило всё вокруг, превращая землю в вечную зиму. Древние белые драконорождённые, появившиеся от крови Эршалана, стали его верными слугами и защитниками. Они построили свою крепость на самой вершине горы, известной как **Пик Вечного Мороза**, и стали править этим безжизненным, но магически насыщенным регионом.

Со временем белые драконорождённые из Пепельного Лога стали полноправными членами Империи Семи Когтей, но из-за своего уникального положения и магической силы они сохраняли значительную автономию. Пепельный Лог часто подвергался нападениям со стороны орков и других захватчиков, но благодаря мощи Ледяного дракона и верности своих людей, Пепельный Лог никогда не падал. В последние века его правители укрепили свою власть и продолжили почитать Эршалана, который, хотя и спит большую часть времени, остаётся символом и источником силы для всей расы белых драконорождённых.

3. Архитектура:

Архитектура Пепельного Лога сочетает в себе величие и холодную строгость, отражая характер самого Ледяного дракона и его последователей.

Главной постройкой является **Цитадель Эршалана**, огромная крепость, вырезанная прямо из льда и снега, где Ледяной дракон пребывает в своём спячке. Это место пропитано магией холода, и даже стены крепости излучают мороз, а сами здания отражают структуру ледяных кристаллов.

Город вокруг цитадели состоит из многочисленных ледяных храмов и дворцов, каждый из которых украшен скульптурами, изображающими белых драконов и стихий ледяных бурь. В городе часто строят дома, вырезанные из льда, которые, однако, не тают, благодаря магической энергии, источаемой драконорождёнными. Эти постройки часто имеют высокие шпили и угловатые формы, напоминающие ледяные кристаллы, соединённые массивными металлическими конструкциями, укрепляющими здания от внешних воздействий.

Каждое жилище или сооружение связано с элементами магии холода — это может быть колодец вечной стужи, или живой лед, который охраняет эти места.

4. Фракции:

- **Дом Эршалана:** Главная фракция, управляющая Пепельным Логом. Это двор белых драконорождённых, потомков Ледяного дракона, которые обладают наибольшей магической силой и правом управления землями. Эш'кари этого дома — прямой потомок Ледяного дракона, и его слово в этих землях — закон. Эти драконорождённые способны управлять ледяными бурями, вызывать снегопады и замораживать реки.

- **Ледяные Стражи:** Это военная фракция Пепельного Лога, состоящая из опытных воинов, которые носят доспехи, покрытые ледяной чешуёй, и сражаются с помощью оружия, способного замораживать своих врагов. Эти стражи — верные защитники Цитадели Эршалана, и их задача — защищать Пепельный Лог от внешних угроз, будь то орки или другие враги.

- **Гильдия Замёрзших Магов:** Эта гильдия состоит из магов, которые обучаются использованию силы Ледяного дракона и развивают магию льда и холода. В их задачах — поддержание магического фона, вызов ледяных бурь и изучение древних заклинаний, связанных с элементами льда.

- **Тайный Орден Белого Льда:** Это скрытая фракция, состоящая из тех, кто почитает Ледяного дракона как бога и верит, что его пробуждение принесёт новую эру. Их цели — найти и использовать древние магические артефакты, которые могут ускорить пробуждение дракона и стать катализатором изменения мира.

5. Здания и важные места:

- **Цитадель Эршалана:** Огромная крепость, которая служит не только домом для дракона, но и местом для сбора всех важных событий. Внутри находится спальное место Ледяного дракона, а также зал для совета и собраний драконорождённых.
- **Храм Вечного Мороза:** Священное место для поклонения Ледяному дракону. Здесь проводят важнейшие ритуалы и жертвоприношения в честь Эршалана. Этот храм наполнен ледяной магией и старинными письменами, которые описывают историю дракона и его воздействие на мир.
- **Ледяная Лавка:** Магазин, который продаёт магические предметы, созданные с помощью сил льда. Здесь можно найти древние артефакты, заклинания и амулеты, связанные с Прану и Ледяным драконом.
- **Пик Вечного Мороза:** Это не только одно из самых высоких мест в Пепельном Логе, но и важная магическая точка, где энергия дракона наиболее сильна. Это место привлекает многих магов и исследователей, а также является священным для белых драконорождённых.

6. Экономика:

Экономика Пепельного Лога в основном зависит от торговли редкими магическими и ледяными материалами. Белые драконорождённые добывают специальные кристаллы льда, которые используются как для магии, так и для создания артефактов. Эти ресурсы ценятся на других рынках, особенно среди магов и алхимиков. Однако из-за суровых условий, большая часть жизни сосредоточена вокруг внутренних ресурсов: магия Праны, охота на животных, которые способны выжить в вечной зиме, и добыча редких металлов.

7. Культура и общество:

Общество Пепельного Лога делится на касты, основываясь на связи с Ледяным драконом и магической силой. Белые драконорождённые — это высший класс, наделённый силой, а другие расы, такие как люди или орки, часто считаются низшими и находятся под строгим контролем.

Жители Пепельного Лога верят, что Ледяной дракон — это не только защитник, но и символ вечного порядка, и что пробуждение дракона — это момент для всеобщего возрождения мира.

ХОЛОДНЫЕ СКАЛЫ И ОБСИДИАНОВЫЙ ТРОН — ЦАРСТВО ЧЁРНОГО ДРАКОНА

1. Общие сведения:

Холодные Скалы — это заснеженный и бескрайне суровый регион, расположенный на северо-востоке Пепельного Лога. Здесь, в самом сердце этих неприступных гор, восседает **Обсидиановый Трон** — дом Чёрного дракона, известного как **Рош’Талир**, который является символом разрушения и мощи. Его царство охватывает опасные, темные земли, где вечный холод и магия тьмы переплетаются, создавая мрак и загадку.

Обсидиановый Трон — это не просто замок, а культовая структура, внутри которой заключена вся сила и сущность Рош’Талира. Этот дракон, поглощённый тьмой и кислотой, своим дыханием может растворять камни, а его присутствие на этих землях не только меняет климат, но и наполняет их непрекращающимся ужасом и мракобесием.

2. История:

Обсидиановый Трон был возведен в те древние времена, когда драконы правили миром, а их магия определяла реальность. Рош’Талир был одним из самых могущественных чистокровных драконов, который специализировался на манипуляциях с кислотой и тьмой. Его сила была настолько разрушительной, что даже его появление могло вызвать землетрясения и вулканические извержения. Он выбрал эти горы как своё пристанище, и из них выросли Холодные Скалы — место, где магия тьмы переплетается с самой землёй.

Обсидиановый Трон был построен, чтобы служить резиденцией этого дракона и одновременно как его тронный зал, на котором он может контролировать своё королевство. Строительство этой цитадели велось с использованием магии, черного камня и магии разрушения, что сделало её не просто замком, а уникальной магической структурой, способной поглощать силы света и трансформировать их в темные энергии.

В последние века Холодные Скалы оставались закрытыми для внешних визитёров, но фракции, связанные с магией тьмы и разрушением, всегда стремятся посетить эти земли и получить силу Рош’Талира. Эта магия привлекает не только драконорождённых, но и магов, алхимиков и исследователей, ищущих древние тайны.

3. Архитектура:

Архитектура Обсидианового Трона и Холодных Скал — это величественное и устрашающее сочетание магии и разрушения. Все здания, включая замок, вырезаны прямо из черного обсидиана — камня, который не

только обладает естественной прочностью, но и отталкивает магию света. Он поглощает свет и искажает пространство, создавая эффект полной темноты даже на ярком дне.

Обсидиановый Трон — это грандиозная цитадель, состоящая из высоких башен, напоминающих заостренные пики, которые похожи на гигантские зубья. Внутри замка магия тьмы заключена в каждый камень и каждый уголок. Стены построены так, что они не только защищают, но и впитывают магические атаки. Внутри цитадели установлены темные алтари, где практикуются ритуалы разрушения и кислотные жертвоприношения.

Залы и помещения внутри замка не освещены обычным светом — вместо этого в воздухе всегда витает едва заметное свечение, исходящее от магии тьмы, которую использует сам дракон. Это свечение создаёт тревожную атмосферу, будто сама структура замка пронизана чуждыми, угрожающими силами.

Также в окрестностях цитадели видны древние руины, представляющие собой остатки цивилизации, которая когда-то здесь жила. Эти руины наполнены мистической энергией, и многие из них по сей день охраняются магическими барьерами и иллюзиями, которые защищают наследие Рош'Талира от посягательств.

4. Фракции:

- **Дом Рош'Талира:** Главная фракция в этих землях, состоящая из чистокровных драконорождённых, связанных с Чёрным драконом. Эти драконорождённые имеют чёрную чешую, и их магия заключается в использовании кислотных и темных сил. Они служат непосредственно Рош'Талиру и управляют его землями, контролируя всё, что происходит внутри Холодных Скал. Они обладают уникальными способностями разрушать и контролировать магию разрушения.

- **Легионы Темных Воинов:** Военные силы Холодных Скал, состоящие из орков, тифлингов и других темных существ, нанятых Рош'Талирами для защиты его земель и подземных царств. Эти воины обучены как в боевых искусствах, так и в магии разрушения, получая свои силы от самого дракона.

- **Гильдия Разрушителей:** Магическая фракция, специализирующаяся на изучении магии разрушения и манипуляции с кислотой и тьмой. Они исследуют как магические, так и алхимические способы усиления силы разрушения. Гильдия тесно сотрудничает с Домом Рош'Талира, поставляя ему новые способы разрушать и влиять на мир.

- **Культ Тьмы:** Религиозная фракция, которая поклоняется самому Рош'Талиру как богу разрушения и тьмы. Их ритуалы включают жертвоприношения, магические заклинания, вызывающие страх и разрушение, а также проклятия. Они считают, что однажды Рош'Талир пробудится полностью и возродит эпоху тьмы, поглотив мир и уничтожив все светлые силы.

5. Здания и важные места:

- **Обсидиановый Трон:** Главная цитадель, которая служит тронным залом Рош'Талира. Это величественное, темное и могущественное здание, где проходят важнейшие ритуалы, встречаются представители фракций и решаются судьбы целых земель.

- **Каменные Алтари Разрушения:** Расположенные на самых высоких точках в Холодных Скалах, эти алтари используются для магических ритуалов, направленных на усиление разрушительной силы и создания магии разрушения. Каждый из алтарей имеет свою специфику и используется для разных типов заклинаний и ритуалов.

- **Тёмные Лабиринты:** Система подземных катакомб и лабиринтов под Obsidianовым Троном, где хранятся древние артефакты и магические знания. Эти лабиринты наполнены магическими ловушками, а также темными существами, служащими охраной для великих тайн Рош'Талира.

- **Кристалльные Руины:** Старые руины, расположенные за пределами Obsidianового Трона, которые когда-то принадлежали древней цивилизации. Эти руины, заброшенные, но все ещё наполненные магической энергией, служат местом для исследовательских экспедиций, но также являются опасным и ненадёжным местом.

6. Экономика:

Экономика Холодных Скал зависит от магии и разрушения. Рош'Талир предоставляет свои земли магам и алхимикам, занимающимся добычей редких минералов, изучением магии разрушения и производством артефактов. Сюда также поступают разнообразные ресурсы, такие как черные металлы и кислоты, которые используются как для оружия, так и для магических ритуалов. Местные торговцы и исследователи также получают выгоду от торговых путей с соседними регионами, хотя и должны опасаться регулярных нападений со стороны внешних угроз.

7. Культура и общество:

Общество Холодных Скал построено на жестокой иерархии, в которой самые сильные и могущественные имеют наибольшее влияние.

Драконорождённые и темные маги являются высшими слоями общества, а все остальные расы и существа, такие как орки и тифлинги, остаются подчинёнными, служащими в качестве воинов, рабов или ученых.

В культуре Рош'Талира значительное место занимают жертвоприношения и почитание разрушения как силы, которая должна освободить мир от всего ненужного и устаревшего.

ВЕЛИКАЯ КЛЫК СТЕПЬ — ЦАРСТВО ВЕТРЕННЫХ ОРКОВ

1. Общие сведения:

Великая Клык Степь — это обширная, безводная равнина, расположенная на юго-западе континента, в центре которой простирается огромное и загадочное плато, известное как Клык Степи. Здесь живут орки — представители древней культуры, основанной на силе, охоте и кочевом образе жизни. Ветренные орки, как их называют в других частях мира, — это дикий и жестокий народ, который почитает силу природы и своих великих предков.

Местные жители, несмотря на свою жестокость и воинственность, обладают глубокой связью с природой и ветром. Они верят, что ветра Клык Степи — это голоса их предков, которые руководят орками, направляют их в битвах и помогают выживать в этих суровых землях. Орки ведут кочевой образ жизни, постоянно перемещаясь по степям, в поисках пищи, земли для охоты и водных источников.

Однако, несмотря на своё дикое происхождение, Великая Клык Степь скрывает в себе много древних тайн и сокровищ, оставшихся от ушедших цивилизаций, что привлекает как искателей приключений, так и других рас, жаждущих власти.

2. История:

Великая Клык Степь имеет богатую и многослойную историю. В древние времена эти земли были домом для великой цивилизации, известной как **Цивилизация Ветра**. Эти загадочные люди обладали магией, основанной на управлении ветром, и жили в великолепных городах, возвышавшихся на скалистых плато, окружённых бурями и магией природы. Однако цивилизация внезапно исчезла, оставив лишь руины и тени великих знаний.

После её исчезновения, Великая Клык Степь стала домом для орков, которым не были известны магия ветра и древние знания. Орки взяли на себя роль хранителей этих земель, используя древнюю силу природы, чтобы выжить и защищать свою землю от угроз. Они начали строить свои поселения и укрепления из камня и дерева, постепенно развивая кочевую культуру, в которой каждый клан и каждый орк стал неотъемлемой частью природы, а с помощью духа предков они научились управлять ветром и бурями.

С течением времени, орки стали более изолированными от внешнего мира, в результате чего возникла мощная и традиционная культура, несмотря на постоянные конфликты с соседними народами, такими как люди, эльфы и драконорождённые. Великая Клык Степь стала важной частью политической карты, с орками, защищающими свои земли от любых попыток вторжения.

3. Архитектура:

Архитектура Великой Клык Степи гармонично вписывается в её природный ландшафт, сочетая древнюю каменную конструкцию с природными элементами. Большинство поселений орков представляет собой временные укрепления и лагеря, состоящие из палаток, построенных из шкур животных и деревянных каркасов. Однако, в центре степей на высоких скалистых плато, расположены древние **Башни Клыков** — величественные сооружения, построенные ещё цивилизацией Ветра.

Башни Клыков — это каменные укрепления, напоминающие огромные шипы, которые тянутся в небо. Каждая башня представляет собой культовое место, в котором хранится часть силы предков орков. Эти здания украшены резьбой и магическими знаками, изображающими дух ветра и войны. Внутри башен находится множество ритуальных помещений, используемых для поклонения духам и великим вождям, а также тайных библиотек с древними текстами.

Кроме того, орки возводят укрепления из камней и дубовых деревьев в местах, где они часто останавливаются на своей кочевой дороге. Эти здания — простые и крепкие, с каменными стенами и небольшими деревянными постройками.

4. Фракции:

- **Клан Ветра:** Один из самых древних и уважаемых кланов орков, который считает себя потомками древней Цивилизации Ветра. Они обладают уникальной способностью управлять ветрами и бурями, используя магические ритуалы, переданные им предками. Клан Ветра возглавляет духовенство Великой Клык Степи и является главным хранителем древних знаний.
- **Клан Клыка:** Воинственный клан орков, обладающий древними традициями охоты и боевых искусств. Они известны своей жестокостью и могуществом в битвах. Клан Клыка контролирует крупнейшие участки земель Великой Клык Степи и активно сражается с любыми внешними угрозами, будь то дикие звери или другие народы, вторгающиеся в их территорию.
- **Клан Огненных Степей:** Этот клан орков связан с магией огня и лавы. Он культивирует огонь и разрушение, и является основным противником других фракций орков в борьбе за господство в Великой Клык Степи. Они часто ведут войны с другими кланами за ресурсы и землю, стремясь к расширению своих территорий.
- **Кочевники Ветреных Шахт:** Это группа орков, которая специализируется на торговле с внешними народами и добыче редких металлов. Они являются более мирными по сравнению с другими

кланами, но их роль в экономике и политике региона значительна. Они знают все пути и тропы Великой Клык Степи и предоставляют информацию и ресурсы другим фракциям.

5. Здания и важные места:

- **Башни Клыков:** Великолепные каменные сооружения, высеченные на плато, которые служат священными местами для поклонения духам ветра и предкам. Здесь проходят важнейшие ритуалы, и хранятся артефакты, оставшиеся от Цивилизации Ветра.

- **Лагеря Кочевников:** Эти временные укрепления являются основными жилищами орков, и они могут быть собраны и разбиты в течение нескольких дней. Лагеря могут быть простыми, с палатками и кострами, но всегда окружены массивными каменными стенами для защиты.

- **Святылища Ветра:** Места поклонения духам ветра и духам предков, где орки проводят ритуалы и обрядами, чтобы получить защиту и силу от ветров и бурь. Эти святылища часто расположены в самых удалённых и труднодоступных частях степи.

- **Руины Цивилизации Ветра:** Разрушенные и заброшенные города и сооружения, оставшиеся от древней цивилизации, которая когда-то жила в этих землях. Эти руины излучают магическую атмосферу, и орки верят, что они являются священными местами, где обитают духи их предков. Здесь часто можно найти древние артефакты и магические знания, которые были забыты.

6. Экономика:

Экономика Великой Клык Степи основывается на охоте, сборе редких ресурсов и торговле с соседними народами. Орки добывают редкие металлы и минералы из местных шахт, а также добывают различные травы и растения, используемые для создания магических зельев. Клан Огненных Степей, в свою очередь, активно занимается производством оружия и доспехов, которые продаются другим расам.

Торговля между кланами орков и внешними народами также играет важную роль в жизни этих земель, особенно с кочевниками, которые предоставляют товары и информацию, которые необходимы для выживания в таких суровых условиях.

7. Культура и общество:

Общество орков в Великой Клык Степи основано на войнах, охотниках и магии ветра. Каждый орк должен доказать свою силу в бою и готовность защищать свою землю. Орки придерживаются строгих традиций чести и уважения к своим предкам. Они верят, что духи предков помогают им выжить

в суровых условиях степи, и поэтому часто проводят ритуалы в честь этих духов.

Кочевники Великой Клык Степи предпочитают свободу и независимость, но на их плечах лежит ответственность за сохранение и защиту традиций своего народа.

КЛАН РОС — КЛАН ТОТЕМНЫХ ЖИВОТНЫХ

Общие

сведения:

Клан Рос — это обособленный и уникальный клан орков, который отличается от остальных кланов Великой Клык Степи своей глубокой верой в тотемных животных и собственными ритуалами, которые определяют их судьбу и роль в обществе. В отличие от других орков, для которых сила и магия ветра имеют первостепенное значение, Клан Рос поклоняется животным-тотемам, которые являются символами их силы, характера и связи с природой.

Тотемное животное каждого орка Клана Рос выявляется во время его **Пробуждения Первой Ярости** — ритуала, который происходит в возрасте от 14 до 18 лет, когда орк впервые сталкивается с реальной угрозой жизни. Это событие считается поворотным моментом в жизни орка и символизирует его переход от подростка в воина. При этом он встречается с различными животными и природными духами, и его дух находит связь с одним из тотемов, который и становится его наставником на протяжении всей жизни.

Тотемные животные для орков Клана Рос варьируются от величественных и опасных хищников до редких и загадочных существ, и каждый тотем символизирует определённую черту характера орка — будь то храбрость, хитрость, стойкость или ярость.

История:

Клан Рос был основан тысячелетия назад, когда группа орков, ещё не обременённых традициями других кланов, ушла в поисках своей судьбы и новых путей. Эти орки были нестабильны в плане социальной организации, предпочитая следовать только собственной воли и инстинктам. Их миграции привели их в самые отдалённые уголки Великой Клык Степи, где они встретили диких зверей и приручили их силу.

Самое первое пробуждение в ряду Клана Рос произошло, когда вождь был одарён духом огромного зубра, который символизировал силу и выдержку. Это событие произвело революцию в их культуре и стало основой для дальнейшего развития клана. С тех пор каждый орк Клана Рос проходит через **Пробуждение Первой Ярости**, вступая в контакт с духом своего тотема, который помогает ему в его пути.

Архитектура:

Архитектура Клана Рос отличается особой природной гармонией с окружающей средой. Вместо того чтобы строить каменные укрепления, как остальные кланы, орки Клана Рос создают **тотемные святилища** и **каменные круги**, которые служат местами для ритуалов и связи с их тотемами. Эти святилища часто имеют форму гигантских каменных колонн, на которых вырезаны изображения их тотемных животных, будь то волк, медведь, орёл или зубр.

Каждое святилище расположено в стратегических местах — у подножий величественных деревьев, на вершинах холмов или в древних пещерах, где орки могут проводить свои ритуалы в уединении. Эти святилища охраняются старейшинами клана, которые следят за тем, чтобы культура поклонения тотемам передавалась новым поколениям.

Тотемные Храмы — важнейшие здания Клана Рос, представляющие собой комплексы из каменных блоков и древесных конструкций, которые посвящены каждому животному-тотему. Эти храмы часто расположены в самых уединённых местах и служат местами силы, где орки проводят свои священные обряды и делают жертвоприношения.

Фракции:

Клан Рос делится на несколько подфракций, каждая из которых поклоняется своему тотему, и в зависимости от выбранного животного, орки имеют свои уникальные способности и магические практики:

- **Тотем Волка:** Волк является символом скорости, хитрости и охоты. Орки, принадлежащие к этому тотему, обучаются следопытству, охоте, а также обладают великолепной стратегией и умением скрытно нападать на врага. Эти орки часто служат разведчиками и скаутами, обладая отличной физической подготовкой.

- **Тотем Медведя:** Медведь — это символ силы и стойкости. Орки, находящиеся под покровительством медведя, известны своей негибаемой стойкостью в бою и физической мощью. Они становятся защитниками клана и лидерами в самых сложных сражениях.

- **Тотем Орла:** Орёл символизирует свободу, мудрость и способность видеть всё вокруг. Орки с орлиным тотемом — это стратеги и маги, способные контролировать воздушные потоки и манипулировать стихиями, такими как ветер. Они также известны своей способностью предвидеть исход битвы.

- **Тотем Зубра:** Зубр олицетворяет выносливость и мощь воли. Орки, посвятившие себя этому тотему, славятся своей стойкостью и мощью. Они становятся грозными воинами на поле боя, но также

умеют работать с камнем и землёй, создавая различные укрепления и охраняя важные места.

- **Тотем Лиса:** Лис — это символ хитрости, ловкости и скрытности. Орки, связавшие себя с этим тотемом, обладают выдающимися навыками в разведке, ловушках и манипуляциях. Эти орки известны своей скоростью и хитроумностью, что делает их превосходными шпионами и манипуляторами.

Здания и важные места:

- **Тотемные Святилища:** Как упоминалось ранее, это священные места, где орки проводят свои ритуалы, посвящённые своим тотемам. Они могут быть расположены в пещерах, на возвышенностях или среди лесных чащоб, и всегда окружены магией, связанной с животным-тотемом.

- **Пещеры Рос:** Гигантские пещеры, скрытые в недрах Великой Клык Степи, где орки могут проводить священные ритуалы и праздники в честь своих тотемов. Пещеры служат убежищем в сложные времена, а также являются местом сбора старейшин, которые проводят важнейшие заседания и принимают решения.

- **Храм Великого Росса:** Это центральное место поклонения для всех орков Клана Рос, где они собираются для проведения самых важных ритуалов и жертвоприношений. Храм посвящён духу тотемных животных и является местом, где младшие орки проходят свои испытания для того, чтобы доказать свою приверженность и силу.

Экономика:

Экономика Клана Рос в основном основывается на охоте, рыболовстве и сборе редких природных ресурсов, таких как камни, минералы и растения, используемые для создания амулетов и магических зелий. Эти ресурсы обмениваются с другими орками и народами, в частности с Кланом Клыка и Кланом Огненных Степей. Также орки активно занимаются торговлей магическими тотемами и древними артефактами, связанными с их духами.

Культура и общество:

Общество Клана Рос основано на глубоком уважении к природе и тотемным животным. Орки верят, что каждый тотем помогает им преодолевать трудности и обеспечивать выживание своего народа. Каждый орк с раннего возраста проходит испытания на выявление своего тотема, что является важным этапом становления личности.

Орки с различными тотемами могут жить и работать в разных частях клана, но всегда остаются связаны своей верой в тотемное животное и жизненными принципами.

ГОРА ПРЕДКОВ — СВЯТИЛИЩЕ ДРЕВНИХ ВОЖДЕЙ

1. Общие сведения:

Гора Предков — это священное место, расположенное в самой восточной части Клык Степи. Она является домом для древних духов и предков, которых орки почитают и уважают. Гора известна не только своей величественностью и мистической атмосферой, но и как место силы, которое охраняет могущество Клык Степи. С её вершины открывается вид на всю степь, а в самих недрах горы скрыты ритуальные и магические объекты, которые позволяют оркам черпать силу своих предков и искать руководство у древних духов.

Это место — священное и сакральное для орков, и только избранные, прошедшие обряд испытания, могут войти в самую вершину горы, чтобы встретиться с духами предков. Множество орков считают, что Гора Предков является не просто частью их истории, но и продолжением их магической силы, а сама гора помогает поддерживать баланс в Клык Степи.

2. История:

Гора Предков является местом, где в древности была заключена магия и сила великих орочьих вождей и шаманов. В легендах говорится, что это была святыня для орков ещё до того, как началась эпоха кланов. В древности, на пике Горы, орки совершали ритуалы, посвящённые стихиям природы, и каждый великий вождь приходил сюда, чтобы восстановить свою силу, почитать своих предков и получить силы для ведения войн.

В своей ранней истории гора была местом, где происходили встречи великого совета вождей. Эти вожди были избраны самими духами предков, и каждый из них был связан с уникальным духом, который олицетворял различные аспекты силы — от храбрости до мудрости и справедливости. Совсем недавно, после великого сражения, когда орки объединились в новый союз и объединили свои силы, Гора Предков стала важнейшим символом этого единства и силы.

3. Архитектура:

Архитектура Горы Предков минималистична, но по-настоящему величественна в своём масштабе и функциональности. На самой вершине Горы находится **Храм Ветреных Духов**, построенный из камня и драгоценных минералов, который служит местом для проведения самых священных ритуалов. Храм представляет собой широкое кольцо из камня, в центре которого стоит высокий алтарь, сделанный из древнего дерева, которое было принесено орками в дар своим духам.

По дороге, ведущей к вершине, расположены несколько **Тотемных Камней**, на которых высечены изображения древних орочьих воинов, шаманов и духов. Эти камни служат знаками силы и проводниками для тех, кто проходит через испытания на пути к храму. Каждый камень посвящён отдельному вождю, и его магия по сей день даёт силы тем, кто призывает духи этих предков.

В самой горе, под землёй, находятся **Пещеры Древних**, где орки проводят свои ритуалы и находят мистические артефакты. Эти пещеры наполнены магической энергией и являются местом, где орки связываются с духами их предков. Они также используют это место для создания мощных артефактов и магических предметов, которые могут усилить их в бою или защите.

4. Фракции:

- **Духовные Вожди:** Это группа старейшин, которые связаны с духовным наследием и практикуют магию предков. Они руководят ритуалами в Горе Предков и обеспечивают связь с духами через специальные обряды. Духовные Вожди могут быть как шаманами, так и вождями, которые имеют прямую связь с предками и могут призвать их силу.

- **Стражи Горы:** Это элитный отряд орков, который охраняет Гору Предков от внешних угроз. Стражи не только защищают территорию, но и проводят испытания для тех, кто ищет силы предков. Эти воины известны своей доблестью и стойкостью, а их обязанности включают в себя защиту святилища и помощь тем, кто проходит обряды.

- **Жрецы Ветреных Духов:** Это маги и шаманы, которые служат духам ветра и небесных существ. Они обучают молодых орков древним ритуалам и помогают им в поисках своих тотемных животных. Жрецы являются связующим звеном между орками и духами предков, и они часто помогают принимать решения в критические моменты.

- **Клан Ветреных Рун:** Этот клан является важной частью духовной жизни Горы Предков, и его члены посвящены изучению древних рун и знаков, которые помогут оркам в их военных походах. Они также занимаются созданием магических амулетов, которые защищают их от злых духов и усиливают их связь с предками.

5. Здания и важные места:

- **Храм Ветреных Духов:** Священное место на вершине Горы, где проходят самые важные ритуалы. Это место, где орки общаются с духами предков и получают силы для дальнейших сражений. Храм

включает в себя колоссальные каменные колонны, которые направляют магию на землю, и алтарь для жертвоприношений.

- **Тотемные Камни:** Расположенные по всей дороге, ведущей к храму, эти камни представляют собой памятники великим вождям и духам. Каждый камень — это символ силы и испытаний, и каждый орк должен пройти мимо них, чтобы доказать свою стойкость и силу перед предками.

- **Пещеры Древних:** Подземные залы, наполненные магией и историей. Здесь орки могут найти забытые артефакты, ритуальные предметы и магические артефакты, которые могут помочь в их поисках или в сражениях. Пещеры также служат местом для проведения ритуалов и обучающих занятий.

6. Экономика:

Экономика Горы Предков в основном основана на сборе редких минералов и металлов, которые орки добывают из горных шахт. Эти металлы используют для создания оружия, доспехов и магических предметов. Кроме того, орки охотятся на животных Клык Степи, что помогает им поддерживать устойчивость в суровых условиях гор. Местные ремесленники создают амулеты и ритуальные предметы для магических обрядов, а также для торговли с другими кланами.

7. Культура и общество:

Общество в Горе Предков основано на почитании предков и духах. Орки, как правило, воины, но они также уделяют много внимания духовному развитию и взаимодействию с природой. Это общество тесно связано с магией и ритуалами, которые передаются через поколения. Орки Горы Предков считают себя избранными и видят свою роль в сохранении магии и силы предков.

Ритуалы являются неотъемлемой частью жизни орков. Каждый орк проходит через испытания, чтобы стать полноправным членом общества, и для этого ему нужно пройти обряды на вершине горы или в её недрах.



ЛАЗУРНЫЕ ВЕРШИНЫ ГРОЗОВОГО ХРЕБТА — ЦАРСТВО СИНЕГО ДРАКОНА

1. Общие сведения:

Лазурные Вершины Грозового Хребта — это опасный, но великолепный горный массив, расположенный на востоке континента. Горы, наполненные бурями и грозами, являются домом для величественного **Синего дракона**, который восседает на своём пике, вершина которого затмевает остальные горы. Этот дракон, известный как **Эксельсир**, управляет бурями и грозами, его магия контролирует не только небесные стихии, но и великую часть окружающей природы.

На высочайшей вершине Грозового Хребта расположены не только уникальные природные и магические явления, но и поселения драконорождённых, которые связаны с драконом. Эти существа почитают своего покровителя как бога, и вся их культура вращается вокруг воли и сил, дарованных им Синим драконом. Горы и их тайны тесно связаны с магией воздушных стихий, а буря, которая не утихает ни на миг, стала символом этой земли.

2. История:

В древности, когда драконы ещё правили миром, **Эксельсир** был одним из самых могущественных представителей своего рода. Он был не только хозяином небес, но и мудрым советником для других рас. Его домом стали Лазурные Вершины, где он мог полностью раскрыть свою силу, управляя бурями и превращая вершины в своего рода святилище, скрытое от мира.

Синие драконы всегда были известны своей связью с небесными стихиями и облаками, и **Эксельсир** был первым, кто понял, что эти силы можно не только направлять, но и использовать для защиты своей земли. Постепенно вокруг его пика стали собираться драконорождённые, потомки которых по сей день живут в этих землях, считая себя избранными и наследниками великого дракона.

С годами поселения драконорождённых на Лазурных Вершинах стали процветать, а их магия и сила бурь стали неотъемлемой частью их быта. Легенды гласят, что **Эксельсир** скрывает от чужаков важные артефакты и секреты своего могущества, и лишь избранные могут получить доступ к этим знаниям, чтобы овладеть искусством манипулирования бурями и небесными силами.

3. Архитектура:

Архитектура Лазурных Вершин гармонично вписывается в природный ландшафт, создавая невидимый союз между землёй и небом. Строения

драконорождённых в основном выполнены из камня и магических материалов, которые не только защищают от природных катаклизмов, но и усиливают их магическую связь с бурями. Дома на вершинах — это не обычные жилища, а магически укрепленные комплексы, которые могут выдержать любые внешние силы.

Дворцы Эксельсира — это особые, огромные сооружения, вырезанные прямо из ледяных и каменных пиков гор. Они обвиты корнями древних деревьев и магическими узорами, которые связаны с ветром и молниями. Стены дворцов не просто прочные, они пропитаны энергией, позволяющей поддерживать контроль над бурями, и с каждым поколением магическая связь усиливается.

Святыни небес — это также уникальные сооружения, предназначенные для поклонения Эксельсиру. Они стоят в самых высоких точках, где небеса и земля встречаются. Эти святыни не только служат местами для ритуалов, но и являются вратами, которые соединяют материальный мир с миром духов, обитающих в бурях.

Крепости воздушных духов — небольшие каменные укрепления, расположенные в самых труднодоступных районах гор, которые служат для защиты святых мест и контроля над небесами. Эти крепости наполнены магией и тщательно охраняются драконорождёнными воинами.

4. Фракции:

- **Драконорождённые Эксельсира:** Главная и самая мощная фракция Лазурных Вершин. Эти существа почитают Синего дракона как бога и ведут свои традиции и культуру в полном согласии с его волей. Они обладают уникальными способностями управлять воздухом, молниями и бурями, и их магия связана с небесными стихиями. В их числе можно встретить как мудрых магов, так и воинов, использующих молнии и сильные ветры в бою.

- **Ветреные Охотники:** Эти воины специализируются на охоте на опасных существ, которые населяют высокогорья. Они используют магию ветра и молний для преследования и ловли своих жертв, а также для защиты от чудовищ, которые могут угрожать поселениям драконорождённых. Ветреные охотники обучены не только военному делу, но и магии, позволяющей манипулировать природными стихиями.

- **Жрецы Грозы:** Мудрые маги, которые служат посредниками между драконорождёнными и Эксельсиром. Эти жрецы могут управлять бурями и молниями, направляя их как в защитных, так и в агрессивных целях. Они также выполняют ритуалы, направленные

на укрепление связи с Синим драконом, проводят обряды в святилищах и обучают новое поколение магов.

- **Стражи Грозового Хребта:** Элитная военная фракция, охраняющая границы и святыни Лазурных Вершин. Эти стражи обучены не только в боевых искусствах, но и в магии, позволяющей им манипулировать стихиями. Они являются первой линией обороны, когда кто-то решит посягнуть на территорию драконорождённых.

5. Здания и важные места:

- **Вершина Грозового Пика:** Место, где восседает сам Эксельсир. Это место не доступно всем, кроме самых избранных. Здесь проходят важнейшие ритуалы, и драконорождённые собираются, чтобы поклониться своему покровителю и получить его наставления. Гора окружена магическими барьерами и непроходимыми бурями.

- **Святилище Льда и Молнии:** Храм, посвящённый Эксельсиру, расположен на одной из самых высоких вершин Лазурных Вершин. Это святое место, где проводятся ритуалы силы и контроля над стихиями. Здесь драконорождённые могут общаться с духами небес и обращаться к Эксельсиру.

- **Дворцы Небесных Стражей:** Великолепные дворцы, расположенные вдоль горных хребтов, где живут магистры и стражи, контролирующие небеса. Эти дворцы украшены магическими знаками, вызывающими молнии и бури, а стены способны защищать от внешних атак.

6. Экономика:

Экономика Лазурных Вершин строится на магической и военной силе драконорождённых. Они добывают редкие минералы из горных шахт, создают магические артефакты, связанные с воздухом и молниями, а также обмениваются товарами с другими народами. Торговля с другими расами, такими как люди и эльфы, является важной частью их экономики. Лазурные Вершины также известны своей добычей магических кристаллов и материалов, которые используются для создания мощных артефактов и усиления магии.

7. Культура и общество:

Общество Лазурных Вершин построено на вере в Синего дракона как бога бурь и небес. Драконорождённые отдают дань уважения Эксельсиру и считают, что они избраны для защиты и управления природными стихиями. Их культура вращается вокруг магии молний и ветра, а также военной доблести и стойкости. Образ жизни драконорождённых в Лазурных Вершинах уникален, и каждый орк или человек, живущий здесь, обязан пройти ритуалы

и испытания, чтобы доказать свою приверженность культуре и своему божественному покровителю.



ЛИГАРИЯ:

Лигария — вольный город, расположенный на острове, южнее Маркграфа, известен своими суровыми условиями жизни и выносливыми жителями. Лигарцы — чернокожие воители, представители народа, с давних времён живущего в этих жарких, тропических землях. Их культура и обычаи основаны на чести, боевых традициях и искусстве выживания. Лигария не богата ни торговлей, ни магией, однако её жители могут гордиться своим мастерством в бою и физической выносливостью.

Лигарцы имеют уникальное оружие — **копьё**, которое является не только символом силы, но и повседневным инструментом в охоте и сражениях. В бою они не используют магию и не доверяют ей, предпочитая полагаться исключительно на свою силу, ловкость и тактические навыки. Лигарцы — мастера рукопашных боёв и дуэлей, но также прекрасно владеют копьями, что делает их крайне опасными в сражении.

На этих землях не знают богатства и роскоши. Здесь каждый воин должен доказать свою силу, чтобы получить уважение. Важнейшей ценностью Лигарии является **честь** и **победа в бою**, а сама жизнь — это постоянная борьба за выживание в дикой природе, где никто не может рассчитывать на лёгкие победы.

Из-за специфики географии острова, Лигария изолирована от внешнего мира. Здесь не процветает торговля, а основной источник существования — это охота, рыболовство и натуральное хозяйство. Однако, несмотря на свою бедность, Лигария известна своей враждебностью и готовностью защищаться до последнего. Всё, что имеют лигарцы — это их оружие, их боевые навыки и их дух.

Особенности культуры Лигарии:

- Лигарцы известны своей физической выносливостью и сильными телами, что позволяет им выдерживать не только природные бедствия, но и опасности, связанные с борьбой за выживание.
- Сообщество Лигарии живёт по жёстким правилам чести, где каждый воин обязан пройти через «**Испытание Сумеречного Ветра**» — ритуал, включающий схватку с дикими животными и сражение с врагами, чтобы доказать свою стойкость и право носить оружие.
- Лигарцы не владеют магией, но их сила духа и физическая подготовка делают их смертельно опасными противниками.

- Несмотря на изолированность, Лигария готова защищать свою землю от любого, кто осмелится вторгнуться на её территорию, будь то пиратские нападения или нападения с материка.
-

Общество и власть:

- В Лигарии нет королей или высокопоставленных правителей. Система правления построена на традициях военной демократии: **старейшины** и **вожди** избираются за их достижения в бою и лидерские качества.

- Вожди Лигарии руководят народом, но их власть ограничена постоянными вызовами и битвами за лидерство. Человек может быть свергнут, если не проявляет силу в бою.

- Важнейшая роль в Лигарии отведена боевым искусствам, физической подготовке и тактическим навыкам. Лигарцы гордятся своей военной традицией и стремятся передать её своим детям.

Заключение:

Лигария — это место, где сила и выносливость ценятся выше всего. Здесь не хватает магии, но есть всё, чтобы выжить и победить — мощные воины, тренированные для того, чтобы преодолеть любые трудности. В этом суровом обществе, основанном на боевых традициях и дисциплине, каждый может стать героем, если его сила будет достаточно велика, чтобы победить

ПЕРСОНАЖИ

1. ПАПА ОЛЕКСИЙ IV, ВЕРХОВНЫЙ ПРОПОВЕДНИК ЦЕРКВИ ДЕВЯТИ ДОБРОДЕТЕЛЕЙ

- **Лор:** Папа Олексий IV — Верховный Проповедник Империи, глава церкви Девяти Добродетелей. Это сильнейший лидер среди людей, стоящий на грани между политикой и религией. Его слова, как и его магия, могут повлиять на судьбы целых народов. Он использует веру как инструмент власти, стремясь объединить Империю и остановить пороховую революцию, которая угрожает старому порядку.

- **Класс:** Жрец Девяти Добродетелей (Оккультный Ведун)

2. ГРЕКАР ЧЁРНЫЙ КЛЫК, ВЕРХОВНЫЙ ВОЖДЬ ОРКОВ

- **Лор:** Грекар Чёрный Клык — не только выдающийся воин, но и легенда среди орков. Его способность вести своё племя и принимать важнейшие решения на поле боя сделала его непобедимым вождём среди орков. Он стойкий, мудрый и наделён уникальной магией, усиливающей его силу и влияние на орков.

- **Класс:** Воин (Мастер Боя и Вождь)

3. МОРИГАН ЛЖЕЗНА, МАТРИАРХ АНКЛАВА ТИФЛИНГОВ

- **Лор:** Мориган Лжезна — высокопоставленный матриарх тифлингов, лидер их скрытых анклавов. Она мастерица манипуляций и интриг, которая использует информацию как оружие. Она не только сражается, но и манипулирует всеми вокруг себя, пытаясь взять под контроль экономику и власть в мире.

- **Класс:** Инквизитор (Мастер Интриг)

4. МЕЛАНТИНА ЛИСТ-ЗАРЯ, СОВЕТ СТАРЕЙШИН ЭЛЬФОВ

- **Лор:** Мелантина Лист-Заря — старейшая из эльфийских мудрых, возглавляющая Совет Старейшин. Она поддерживает философию сохранения природы и древних знаний, и её магия отражает древнюю магию лесов и деревьев. Она — непреклонная защитница своего народа и враждебно настроена к чуждым культурам.

- **Класс:** Друид (Маг Лесов и Древних Тайн)

5. ГИЛЬДМЕЙСТЕР ФАГРИН МОЛОЧНИК, ГЛАВА ГНОМЬЕЙ ГИЛЬДИИ

- **Лор:** Фагрин Молочник — глава могущественной Гильдии Механиков, правитель в мире гномов. Его гильдия занимается производством оружия, механизмов и инновационных технологий, в том числе пороха. Фагрин — прагматичный лидер, способный манипулировать рынками и влиять на политические процессы, добиваясь своих целей через торговые соглашения и секретные сделки.
 - **Класс:** Инженер-Маг (Гномий Механик и Алхимик)
-

6. ТОРИН ГРОЗА-КАМНЯ, КОРОЛЬ ДВАРФОВ КАЗ'АРАНА

- **Лор:** Торин Гроза-Камня — жестокий и решительный король Каз'Арана, который стоит на страже безопасности своего народа. Он защитник глубоких гор и ресурсов, которые они добывают, и всегда готов к войне против внешних угроз, особенно Ноктов, с которыми его народ в постоянной холодной войне. Торин верит в силу и традиции, и не позволяет своим подданным отступить от их жестокой дисциплины.
 - **Класс:** Воин (Вершитель Судьбы)
-

7. МОЛЧАЛЬНИК ЯТАР, ВЕРХОВНЫЙ ПРАВИТЕЛЬ НОКТОВ

- **Лор:** Молчальник Ятар — таинственный и немногословный лидер Ноктов. Он владеет глубокими знаниями о магии тьмы и эха, общается с предками и является вожаком своего народа, контролируя огромные подземные территории. Его сила скрыта в том, что он может манипулировать тишиной и вибрациями, заставляя окружающих чувствовать беспокойство и страх.
- **Класс:** Темный Шаман (Мастер Эха)

○

8. АНААР, СТАРЕЙШИНА СИЛЛИТОВ

- **Лор:** Анаар — могущественная старейшина силлитов, обладающая способностью манипулировать резонансами и вибрациями. Она является духовным и политическим лидером своего народа, использующего магию резонанса для создания гармонии и поддержания

устойчивости. Анаар является символом мира, но её мощь в резонансе способна повергнуть врагов в безумие.

- **Класс:** Мудрец Резонанса (Маг Логики)

9. ДЖАРЕД АЛДАРИС, ГЛАВНЫЙ КУПЕЦ ВОЛЬНОГО ГОРОДА-МАРКГРАФА

- **Лор:** Джаред Алдарис — самый богатый и влиятельный человек в Маркграфе, важнейшем торговом центре Эйрдракоса. Его состояние превышает богатство многих королей и домов драконорождённых. Джаред не только торгует ценными товарами, но и управляет сетью контрабанды, шпионских операций и магических артефактов. Его влияние на города и страны сложно переоценить: каждый торговый путь, каждый контракт, каждый рынок в Маркграфе так или иначе связан с его именем. Он был мастером манипуляций и стратегий, всегда находясь в поиске новых источников богатства, как официальных, так и нелегальных.

- **Класс:** Купец-Колдун (Торговец и Манипулятор Реальностью)

Примечания:

Джаред — чрезвычайно сложный персонаж, который балансирует между тем, чтобы быть могущественным союзником или настоящим противником в кампании. Его возможности манипулировать реальностью, контролировать людей и использовать магию для достижения целей делают его очень мощным как в бою, так и в политике. Для игроков, попавших под его влияние, он будет как опасным союзником, так и грозным врагом.

КРАСНЫЙ ЭШ'КАРИ ИГНАР КОГОТЬ, ПОЖИРАТЕЛЬ МОЛНИЙ (КРАСНЫЙ КОГОТЬ)

- **Лор:** Игнар Коготь — лидер Красного Дома, доминирующий в жарких вулканических землях у подножия Пика Пылающего Сердца. Он не только властелин огня и магии лавы, но и стратег, способный объединить своё племя под одним флагом. Его прозвище «Пожиратель Молний» связано с его способностью вызывать молнии и использовать их в бою, а также его магической связью с древними огненными драконами.

- **Класс:** Маг (Маг Лавы и Молний)
-

СИНИЙ ЭШ'КАРИ ВАЛАРИОН ЛАЗУРНЫЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ БУРЬ (ЛАЗУРНАЯ ВЕРШИНА)

- **Лор:** Валарион Лазурный — правитель Лазурного Дома, повелитель бурь и гроз. Его земля усеяна грозowymi облаками, и сам он способен вызывать катастрофические бури и молнии. Валарион использует свою магию для поддержания баланса и контроля за землями, а его власть основана на скорости и маневренности в битвах. Он не только маг, но и выдающийся тактик.

- **Класс:** Маг (Повелитель Бурь)

ИЗУМРУДНЫЙ ЭШ'КАРИ ВАНДИР БЛЕСТЯЩИЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ЯДОВ И РАСТЕНИЙ (ИЗУМРУДНЫЙ ПИК)

- **Лор:** Вандир Блестящий — лидер Изумрудного Дома, правитель зелёных лесов и ядовитых болот. Его магия включает манипуляции с растениями и ядами, которые он использует не только для защиты своей территории, но и для манипуляции с другими расами. Он также владеет искусством разрушения природы, что делает его опасным врагом.

- **Класс:** Друид (Повелитель Ядов и Растений)

ОБСИДИАНОВЫЙ ЭШ'КАРИ ДРАКАР ТЕМНЫЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ И КАМНЯ (ОБСИДИАНОВЫЙ ТРОН)

- **Лор:** Дракар Темный — правитель Обсидианового Дома, правящий в холодных и опасных землях на севере. Он способен манипулировать камнем и тьмой, создавая руины и катастрофы. Его жестокость и сила в борьбе делают его главным стражем Обсидианового Трона. Он поклоняется тёмным силам, используя магию, чтобы поддерживать власть.

- **Класс:** Темный Мага (Маг Тьмы и Камня)

МЕДНЫЙ ЭШ'КАРИ ХОРГАР ЖЕЛЕЗНАЯ ЧЕШУЯ, ПОВЕЛИТЕЛЬ КАМНЕЙ И ЗЕМЛИ (МЕДНЫЙ УТЁС)

- **Лор:** Хоргар Железная Чешуя — мощный правитель Медного Дома, контролирующий холмистые предгорья и истощённые земли, где правят камни и горные породы. Он — мастер манипуляций с землёй, способен вызывать землетрясения и обвалы. Хоргар является воплощением силы земли и камня, и его мудрость в использовании ресурсов делает его важным союзником и опасным врагом.

- **Класс:** Земляной Маг (Геомант и Повелитель Земли)

ПЕПЕЛЬНЫЙ ЭШ'КАРИ ИРГАС ШТОРМОВОЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛЬДА И ХОЛОДНЫХ ВЕТРОВ (ПЕПЕЛЬНЫЙ ЛОГ)

- **Лор:** Иргас Штормовой — правитель Пепельного Дома, властелин снежных земель и вечных холодов. Он контролирует силы льда и морозов, его магия связана с морозом и замораживанием. Иргас также известен своей беспощадностью и готовностью устранять все угрозы для своего народа и своей территории. Он может вызывать ледяные бури и морозные штормы, которые уничтожают всё на своём пути.
- **Класс:** Маг (Повелитель Льда и Холодных Ветров)

ЗОЛОТОЙ ЭШ'КАРИ СЕОРГИЙ СВЯЩЕННЫЙ, ВЛАДЫКА СВЕТА И СПРАВЕДЛИВОСТИ (ЗОЛОТАЯ ЧЕШУЯ)

- **Лор:** Сеоргий Священный — величайший из всех драконорождённых, правитель Золотого Дома и воплощение магии света и справедливости. Его философия построена на соблюдении порядка и моральных ценностей. Сеоргий верит, что он был избран для того, чтобы обеспечить мир и порядок в мире драконорождённых и других рас. Его влияние безмерно, и он готов вести свою армию в бой за идеалы света и справедливости, даже если это потребует величайших жертв.
- **Класс:** Паладин (Владыка Света и Справедливости)

ГАЛЬДАР УБИЙЦА БУРЬ — САМЫЙ СИЛЬНЫЙ ВОИН ЛИГАРИИ

Лор:

Гальдар Убийца Бурь — величайший воин Лигарии, известный своим мастерством в бою с копьём и непоколебимой стойкостью. Он родился в семье охотников, обученный с самого детства сражаться в самых суровых условиях острова. Его кожа тёмного цвета, а глаза, как два камня, сверкают решимостью. Он — символ всех лучших качеств Лигарии: выносливости, силы и выживаемости. Его имя, «Убийца Бурь», было дано после того, как он в одиночку победил монстра, который уничтожил несколько поселений Лигарии. Он стал героем, легендой, воплощением надежды для своего народа.

Гальдар не использует магии — как и все жители Лигарии, он не верит в силу, которую может дать заклинание. Для него единственная магия — это сила воли и мастерство в бою. Его оружие — древнее копье, которое передавалось из поколения в поколение в его семье, символ силы и традиции. Он — лидер Стражей Сумерек, элитной военной группы, обученной выживать и побеждать в любых условиях. Будучи стратегом и бойцом, Гальдар служит Лигарии не только на поле битвы, но и в политических играх, защищая свой народ от внешних угроз.

Для Гальдара важнейшей ценностью является честь, и он верит, что настоящий воин должен уметь победить без магии, только полагаясь на силу своего тела и духа.

Боевой стиль: Гальдар — это дуэлянт, мастером копья. Он владеет этим оружием с такой точностью и мощностью, что его копье кажется продолжением его самого. В сражении он сдержан и хладнокровен, но как только враг нарушает его личные пределы, Гальдар превращается в смертоносную силу, которую невозможно остановить. Его стилю присущи быстрые и смертоносные атаки, где каждое движение просчитано до мельчайших деталей.

Карточка персонажа:

Имя:	Гальдар	Убийца	Бурь
Уровень:			13
Раса:	Лигарийский	воин	(Чернокожий, из Лигарии)
Класс:	Воин	(Гигантский	Воин Копья)
Пол:			Мужской
Возраст:		30	лет
Рост:		2,05	м
Вес:		110	кг

Родной город: Лигария (остров в южной части мира)

Семейное положение: Одинок, избрал путь служения своему народу.

Моральный компас: Законный Нейтральный — чести превыше всего, верит в долг и традиции.

Мотивация и личность:

Гальдар живёт ради своей родины. Его жизнь — это служение Лигарии и защита её от внешних угроз. Он предан чести и следованию традициям, для него важен каждый его шаг, каждое решение в бою и на поле сражения. В битвах он не ведёт себя жестоко без нужды, но если его народ находится под угрозой — он будет бороться до последнего

ЛЕГЕНДАРНАЯ ПОЛУЭЛЬФИЙКА-ПОЛУДРАКОНОРОЖДЁННАЯ: ЛИРИЭЛЬ ОСТРОЗУБАЯ

Лор:

Лириэль Острозубая — авантюристка, соблазнительница, и легендарная дуэлянтка, о которой ходят слухи по всему миру. Смешение двух кровей — эльфийской и драконорождённой — подарило ей не только великолепные физические данные, но и магическую силу, благодаря которой она может манипулировать людьми и создавать иллюзии. Лириэль путешествует в одиночестве, сражаясь и соблазняя, её оружие — легендарная рапира, закованная в магические руны. По слухам, именно эта рапира способна пробить защиту даже самого могущественного Золотого Эш'кари, что делает её охоту за артефактами и властью ещё более опасной.

Лириэль предпочитает держаться вдали от толпы и ищет приключения в тени, охотясь за могущественными артефактами и магическими секретами. Она может легко завести отношения с кем угодно — её магия и харизма всегда подогревают страсть, а её красота и уверенность не оставляют равнодушными ни мужчин, ни женщин. Однако её сердце остаётся холодным и пустым, а её единственная цель — получить силу, которая позволит ей стать одной из самых могущественных существ в мире.

В ночи её одиночества она редко проводит время с кем-то, кроме своих кратковременных любовных партнёров. Но, несмотря на свою страсть, она никогда не забывает о своих целях. За её сексуальной привлекательностью скрывается хладнокровная и жестокая личность, готовая пройти через любые испытания ради достижения своих амбициозных целей.

Внешность:

Лириэль — высокая, стройная блондика с пышными округлыми формами, её фигура привлекает взгляды, а её глаза — пронзительные и магически завораживающие. Она носит откровенно сексуальные наряды:

короткое платье с очень глубоким декольте, которое подчёркивает её талию и грудь. Она избегает носить броню, считая её помехой для своей грации и подвижности. Всё её тело скрывает лишь лёгкий плащ, который она может скинуть в любой момент, чтобы сразиться с врагом или соблазнить. Лириэль носит лишь свои знаменитую рапиру, которая по слухам, была выкована магами, чтобы убивать самых сильных существ.

Её длинные золотистые волосы развиваются на ветру, и часто она использует магию, чтобы скрыть свою истинную форму, маскируя драконьи черты — такие как маленькие чешуйки, которые едва заметны на её коже.

Карточка персонажа:

Имя:	Лириэль	Острозубая
Раса:	Полуэльфийка-Полудраконорождённая	
Классы:	Бард (5) / Плут (4) / Колдун (4)	
Пол:	Женский	
Возраст:	25	лет
Рост:	1,80	м
Вес:	65	кг
Родной город:	Неизвестно, путешествует по всему миру.	
Семейное положение:	Одиночка, много кратковременных связей.	
Моральный компас:	Нейтральный к добру и злу, действует исключительно в собственных интересах.	

Темное прошлое:

Лириэль была воспитана в скрытом, жестоком мире, где её родитель был одним из самых могущественных магов. Однако, после того как её жизнь была разрушена предательством, она отправилась в путешествие, чтобы найти свою собственную силу и отомстить тем, кто её обманул

ПЕРСОНАЖ: МЕРИОДАС, СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ

Уровень:	15
Раса:	Арданец
Класс:	Странствующий Рыцарь (Уникальный)

Лор персонажа:

Мериодас — темная и загадочная фигура, о которой ходят лишь слухи. Суть его жизни изменилась после пленения драконорождёнными, которые пытались изменить его тело с помощью магии праны. Эти мучения заставили его потерять воспоминания о своей прошлой жизни и

семье, оставив лишь глубокую ненависть к драконорождённым. Его разум был помутнён, и теперь Мериодас преследует единственную цель — уничтожить драконорождённых и великих драконов. Он путешествует по миру в поисках врагов, готовый сразиться с каждым из них.

Одетый в мифический черный закалённый доспех и шлем, он носит легендарный ятаган — оружие, которое не только наносит смертельные удары, но и несет в себе магическую силу, предназначенную для борьбы с драконами. Мериодас символизирует месть и ярость, которые сжигают все на своем пути.

Основные характеристики:

- **Сила (Strength): 30**
- **Ловкость (Dexterity): 24**
- **Выносливость (Constitution): 30**
- **Интеллект (Intelligence): 14**
- **Мудрость (Wisdom): 14**
- **Харизма (Charisma): 10**

Хиты (HP):

- **Максимум HP: 195 (15d10 + 90)**

Броня:

- **Класс Брони (AC): 30 (мифический доспех и шлем + бонусы от Ловкости и магических свойств)**

Боевые умения:

- **Ятаган** **Легендарный**

Ятаган Мериодаса — это не просто оружие, а магический артефакт, созданный для уничтожения драконов. Этот меч способен разрывать защиту противников и изменять ход времени, когда он касается драконорождённых.

- **Атака: +14 к броску атаки (проф. + модификатор силы)**
- **Урон: 2d8 + 8 (основной урон) + 2d8 при атаке на драконорождённых и драконов.**
- **Особенность: Ятаган, при попадании в драконорождённого или дракона, вызывает кратковременный эффект замедления времени, что позволяет**

Мериодасу совершить дополнительную атаку в следующем раунде.

- **Дополнительные свойства:**
 - **Прана Антипрана:** Когда Мериодас атакует существо, подвергшееся воздействию праны (как драконорождённые), он может высвободить магию из меча, заставляя цель получать урон от праны на 2d10.
 - **Божественная месть:** Ятаган получает дополнительный бонус в атаке и уроне против драконорождённых, увеличивая его урон на 2d8, если цель — дракон или драконорождённый.
- **Мифический доспех и шлем:**
 - **Шлем:** Мифический черный закалённый шлем защищает Мериодаса от магических воздействий и дарует ему силу против тех, кто пытается вторгнуться в его разум. Шлем наделён свойством: **Невидимость разума** — любой маг, пытающийся читать мысли Мериодаса или использовать магию разума, подвергается атаке разума, теряя 1d6 НР за каждую попытку.
 - **Доспех:** Мифический доспех — это не только защита, но и магический артефакт. Он дарует Мериодасу полную стойкость к огню и магии, а также добавляет бонус +4 к его общему классу брони, что позволяет ему выдерживать удары от магических атак и обычного оружия.

Способности:

1. Обет мести (Oath of Vengeance)

Мериодас обладает способностью принимать обет мести перед сражением, который повышает его мощь против тех, кто является целью его гнева.

- **Эффект:** Мериодас получает +3 к атаке и урону против цели, которую он считает своим врагом. Также, в течение 1 минуты, он может использовать дополнительную атаку в каждом раунде, если враг — драконорождённый.

2. Регенерация Арданца

Как Арданец, Мериодас обладает невероятной регенерацией, которая позволяет ему восстанавливать свои силы.

- **Эффект:** Мериодас восстанавливает 15 хитов в начале каждого своего хода, если его хиты не полны.

3. Молчаливое Бремя (Silent Burden)

Мериодас может затмить любое магическое или физическое вмешательство, уменьшая его влияние на себя. Он может стать невидимым на 2 раунда, чтобы избежать удара или магии.

- **Эффект:** Он может использовать это действие 3 раза в день.

4. Магия ненависти

Его разум, помутнённый воздействием праны, теперь питается только ненавистью. Мериодас может применить свою ненависть как магическую силу, усиливая свою атаку.

- **Эффект:** В течение 1 минуты, он может добавить +4 к любому броску атаки и урону, если он атакует существо, которое считает ответственным за свои страдания (драконорождённые).

Навыки:

- **Атлетика (Athletics):** Проф.
- **Запугивание (Intimidation):** Проф.
- **Выживание (Survival):** Проф.
- **История (History):** Проф.
- **Религия (Religion):** Проф.

Снаряжение:

- **Ятаган Легендарный:** Острейший меч, который наносит разрушительные удары по драконам и драконорождённым.
- **Мифический доспех:** Укреплённый доспех с магической защитой от огня и магии.
- **Мифический шлем:** Черный закалённый шлем, дарующий защиту разума и усиливающий его боевые способности.
- **Тёмный оборванный плащ:** Плащ, который скрывает Мериодаса, и является символом его скрытной природы и мести.
- **Небольшой запас еды:** Пища для выживания во время странствий.

Характер:

- **Молчаливый:** Мериодас не говорит, а его действия говорят за него. Он избегает общения и социальных контактов.
- **Мрачный:** Сумрачный, он носит тяжёлое бремя мести, и каждое его действие пропитано мрачными мотивами.

- **Ненавидит драконорождённых и драконов: Мериодас страстно желает уничтожить драконорождённых и уничтожить великих драконов, что подстёгивает его к борьбе с ними.**

КАРАТАС. ГЛАВА ОБЪЕДИНЁННЫХ БАНДИТСКИХ КЛАНОВ

Раса: Человеческий
Класс: Варвар (Берсерк / Уникальный стиль)

Лор персонажа:

Каратас — легендарная фигура в мире преступного подполья. Глава объединённых бандитских кланов, он контролирует огромные территории, где страх и насилие правят бал. Он потерял правую руку в молодости в жестоком поединке с одним из своих соперников и с тех пор стал известен как «Однорукий Ужас».

Несмотря на инвалидность, Каратас сумел превратить её в преимущество: он овладел искусством владения огромным двуручным молотом одной рукой, превращая его в смертоносное оружие разрушения. Его мастерство и сила настолько велики, что враги часто погибают ещё до того, как осознают угрозу. Он носит массивную броню из кожи и металла, покрытую шрамами и следами боёв, и тёмный плащ, символизирующий его власть и страх.

Каратас — диктатор в криминальном мире. Он умело манипулирует своими союзниками и врагами, а слухи о его жестокости распространяются быстрее его собственных приказов.

Характер:

Жестокий и стратегичный: Каратас — мастер манипуляции и устрашения.

Амбициозный: Он объединяет банды под своим командованием, контролируя территории и ресурсы.

Ненавидит слабость: Он убивает предателей и тех, кто осмеливается сопротивляться его власти.

https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdisk.yandex.ru%2Fd%2FTAfY8_kMgabWpw&utf=1

ТАБЛИЦА ФАСТ-ТРЕВЕЛА (СОБЫТИЯ УСЛОВНЫ И МОГУТ БЫТЬ ПОДСТРОЕНЫ ПОД СИТУАЦИЮ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ)
ФАСТ ТРЕВЕЛ: СУММА КУБИКОВ 5–20

Сумма	Событие
5	Катастрофа: лавина накрывает путь, теряется 50% припасов
6	Потеря части еды и воды, замедление на 1 час
7	Найден редкий лечебный травяной сбор
8	Заблудились на тропе, потеря 1d4 часов
9	Встреча с дружелюбным торговцем, возможность выгодного обмена
10	Дорога повреждена после дождя, движение замедлено
11	Открыта маленькая пещера с полезной рудой
12	Нападение диких зверей, небольшой урон экипировке
13	Встретили потерявшегося путника, который делится информацией
14	Камнепад на дороге, потеря 1d4 часов
15	Источник чистой воды найден, можно восстановить ресурсы
16	Туман и сильный ветер, замедление пути на 1d6 часов
17	Найдено редкое зелье или лекарственное растение
18	Дорога размыта, требуется обход, потеря ресурсов
19	Местные животные привели к безопасной тропе
20	Нападение разбойников, бой возможен, потеря части снаряжения

ФАСТ ТРЕВЕЛ: СУММА КУБИКОВ 21–40

Сумма	Событие
21	Случайная находка: мелкие драгоценности или магический свиток

Сумма	Событие
22	Плохая погода: дождь или снег, замедление на 1d4 часов
23	Встретили мудрого странника, дающего полезный совет
24	Сломан транспорт или снаряжение, задержка 1d4 часов
25	Удачный путь через лес: бонус к проверкам на выживание
26	Опасная тропа: риск травмы, проверка Атлетики или Внимания
27	Найдено полезное зелье или редкий ингредиент
28	Лесная буря замедляет путешествие, потеря 1d4 ресурсов
29	Встреча с дружелюбным охотником, подсказка для будущих маршрутов
30	Камнепад, повреждение доспехов, небольшой урон
31	На пути найдено старое хранилище с припасами
32	Болото или река замедляют движение, потеря 1d6 часов
33	Удачная охота, восстановление провизии
34	Встреча с хищником, необходимо бой или бегство
35	Обнаружено святилище или древний магический знак, бонус к проверкам
36	Плохой путь через скалы, проверка Атлетики с помехой
37	Найден редкий артефакт или амулет
38	Непогода и порыв ветра, задержка 1d4 часов
39	Дорога безопасна, но с ограниченными ресурсами найден бонус
40	Нападение бандитов, бой с потерями, снаряжение частично утеряно

ФАСТ ТРЕВЕЛ: СУММА КУБИКОВ 41–60

Сумма	Событие
41	Случайная находка: магический свиток или улучшение оружия
42	Непогода: снег или дождь, потеря 1d6 часов

Сумма	Событие
43	Встретили торговца редкими материалами
44	Опасная тропа, проверка Атлетики или Внимания с помехой
45	На пути найден редкий травяной сбор
46	Камнепад или размытая дорога, задержка 1d4 часов
47	Встреча с дружелюбным охотником или зверем, бонус к проверкам
48	Лесной пожар или буря, потеря ресурсов
49	Открыта старая пещера с припасами или зельями
50	Опасная река: проверка Атлетики или Внимания с помехой
51	Удачная находка: редкое зелье или рудный самородок
52	Дорога заблокирована, требуется обход, потеря 1d4 часов
53	Встреча с мудрым странником, полезная информация
54	Болото или туман, потеря 1d6 часов
55	Найден клад небольшого размера, безопасно
56	Нападение диких животных, бой с потерями
57	Встретили потерявшегося путника, дает информацию о локации
58	Сильный дождь или ветер, задержка движения 1d4 часов
59	Источник воды или еды найден, восстановление ресурсов
60	Камнепад, повреждение экипировки, небольшие потери

ФАСТ ТРЕВЕЛ: СУММА КУБИКОВ 61–80

Сумма	Событие
61	Удачная охота или рыбалка, восстановление еды
62	Плохая дорога через горы, потеря времени 1d4 часов
63	Найден редкий ингредиент или артефакт
64	Опасная тропа, проверка Атлетики с помехой
65	Встреча с дружелюбным торговцем или охотником, бонус к проверкам

Сумма	Событие
66	Нападение диких зверей, бой с потерями
67	Источник воды или лекарственное растение найдено
68	Сильный ветер или буря, потеря 1d4 часов
69	На пути найдено старое хранилище с припасами
70	Опасная тропа через болото или скалы, проверка Атлетики
71	Встретили мудрого странника, бонус к проверкам
72	Лавина или камнепад, повреждение снаряжения
73	Найден редкий магический свиток или амулет
74	Опасная дорога, потеря 1d6 часов
75	Удачная находка: небольшая кладовая или ресурсы
76	Плохая погода, замедление на 1d4 часов
77	Встреча с потерявшимся путником, дающим подсказки
78	Нападение бандитов или животных, бой с потерями
79	На пути найдено святилище или древний знак, бонус к проверкам
80	Опасная тропа, проверка Атлетики или Внимания с помехой

ФАСТ ТРЕВЕЛ: СУММА КУБИКОВ 81–100

Сумма	Событие
81	Случайная находка: редкое зелье или амулет
82	Опасная тропа, потеря времени 1d4 часов
83	Встреча с дружелюбным охотником, бонус к проверкам
84	Болото или буря, потеря 1d6 часов
85	Удачная охота или рыбалка, восстановление ресурсов
86	Камнепад или лавина, повреждение экипировки
87	На пути найден клад небольшого размера, безопасно
88	Опасная тропа через горы или лес, проверка Атлетики с помехой
89	Встреча с мудрым странником, полезная информация

Сумма	Событие
90	Нападение диких зверей, бой с потерями
91	Найден редкий артефакт или магический свиток
92	Опасная дорога, потеря времени 1d4 часов
93	Встреча с торговцем, выгодный обмен
94	Сильная буря или снегопад, задержка 1d6 часов
95	На пути найден клад, безопасно
96	Опасная тропа, проверка Атлетики или Внимания с помехой
97	Удачная находка: редкое зелье или ингредиент
98	Камнепад или лавина, повреждение снаряжения
99	Встреча с дружелюбным охотником или странником, бонус к проверкам
100	Критический успех: клад без охраны , ценные ресурсы и уникальные предметы

✓ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ:

1. Игроки бросают **5d20** с демонстрацией экрана.
2. Суммируете все кубики → получаете число 5–100.
3. Смотрите событие в таблице.
4. Если есть ≥ 2 кубика **20** → критический успех (клад без охраны).
5. Если есть ≥ 2 кубика **1** → критический провал (катастрофа).

